

ДРАКОНОБОРЦЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

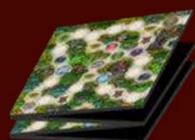


Когда Великая Сила из пустоты создала Землю, первыми её детьми были драконы. Магия наполнила всё вокруг и появились 4 стихии: огонь, земля, вода и природа. Последними в этом мире появились люди. Желая быть сильнее всех, они угрожали жизням волшебных существ. Тогда драконы отобрали у людей возможность пользоваться магией и вспыхнула жестокая война, в которой люди победили.

Эхо прошлой войны стихло, история превратилась в легенды, а легенды стали сказками... Как вдруг из жерла древнего вулкана весь в магме и пепле выбрался огромный огненный дракон! Это был последний дракон на Земле, и он был в ярости.

Только четыре героя отважились сразиться с драконом. Возьмите на себя роль спасителя волшебных земель!

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Планшет лавки



6 карт дракона



4 планшета героев



12 карт монстров (по 3 карты для каждой стихии)



4 двусторонние карты-памятки



4 фигурки героев-драконоборцев

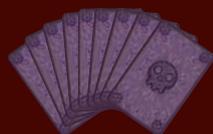


Фигурка дракона



20 фигурок монстров

25 пластиковых подставок



16 карт проклятий



16 карт удачи



9 жетонов силы



4 жетона карманов



25 жетонов монет



8 стартовых жетонов: 4 клинка и 4 зелья случайности четырёх цветов



20 жетонов ресурсов (по 5 жетонов каждого вида)



26 жетонов сундуков (8 золотых и 18 железных)



4 игровых кубика D6 (четырёх цветов)



12 маркеров (по 3 маркера каждого из четырёх цветов)



71 жетон предметов (21 зелье, 18 кожаных одежд, 16 железных доспехов, 16 амулетов)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый игрок случайным образом или по договорённости выбирает героя, за которого будет играть. Получите соответствующий **планшет** и **фигурку** героя-драконоборца. Положите планшет перед собой лицевой стороной вверх.

2 Каждый герой получает следующие предметы цвета стихии своего героя: 3 маркера, 3 карты монстров, 2 стартовых жетона, 1 монету, 1 памятку и 1 кубик. Расставьте полученные **маркеры** на выделенные цветом деления на шкалах славы , здоровья  и силы . Положите **жетон клинка** на ячейку оружия и **жетон зелья случайности** на свободную ячейку рюкзака. **Кубик** положите рядом с планшетом, он пригодится вам позже. Положите **монету** в кошель. **Карты монстров** положите рядом с планшетом.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

3 Положите **игровое поле** в центре стола.

4 Перемешайте жетоны **железных сундуков** и положите их лицом вниз на клетки поля с изображением сундуков. Оставшиеся сундуки будут выложены позже на планшет лавки.

5 Поставьте **фигурку героя** на стартовую ячейку поля с изображением его стихии.



6 Поставьте фигурки монстров стихий на клетки поля с их изображением. У каждого монстра своя клетка. Поставьте фигурки маленьких гоблинов на любые клетки с изображением маленьких гоблинов по одной фигурке в каждую область. Поставьте фигурки больших гоблинов на любые клетки с изображением больших гоблинов в центре поля.



При игре вдвоём не выставляйте на поле фигурки героев, которые не участвуют в игре, а также монстров соответствующих стихий. Изображения своих монстров ищите на обороте карт монстров.

7 Поставьте **фигурку дракона** на вулкан в центре поля.

 Фонтан жизни

 Портал

 Сундук

 Лавка

 Капкан

 Хижина ведьмы

ЛАВКА

8 Рядом с игровым полем положите **планшет лавки**. На нём есть 4 прилавка для разных типов ресурсов.

9 Разделите **жетоны ресурсов** на 4 стопки (шкуры, травы, золото, железо). Положите стопки на ячейки прилавков с их силуэтом.

10 Разделите **жетоны предметов** на 4 стопки (кожаная одежда, зелья, амулеты, железные доспехи) и отдельно перемешайте каждую стопку. Положите стопки лицом вниз на ячейки прилавков с их силуэтом.

11 Из каждой стопки откройте по два верхних жетона и положите их лицом вверх на свободные ячейки их прилавков. На одном прилавке должны лежать 2 разных предмета. Если вы открыли жетоны с одинаковыми предметами, положите один из них под низ стопки и откройте новый.

Вулкан



12 Перемешайте **жетоны золотых и железных сундуков** и положите их **лицом вниз** на область **внизу** планшета лавки.

13 Подготовьте **общие резервы монет, жетонов силы и жетонов карманов**, положив их **рядом** с планшетом лавки.

14 Перемешайте **отдельно карты проклятий и карты удачи** и положите их **стопками лицом вниз** рядом с планшетом лавки.

15 Выберите **первого игрока**. Им станет тот, кто **последним** видел дракона!

ОПИСАНИЕ ПЛАШЕТА ДРАКОНОБОРЦА

- А** Имя и портрет драконоборца.
- Б** Экипировка: в ячейки экипировки помещаются надетые героем предметы (в соответствии с силуэтами на ячейках). На двойные ячейки можно положить два жетона в зависимости от эффекта предмета или способности персонажа.
- В** Памятка по действиям игрока.
- Г** Памятка по эффектам кубика.
- Д** Шкала славы .
- Е** Уровень монстра (  ) , которого герой может приручить, достигнув указанного деления на шкале .

- Ж** Способности героя, которые он получает, достигнув указанного деления на шкале .
- З** Шкала здоровья .
- И** Шкала силы .
- К** Особое умение героя, которое можно применить, если на кубике выпало .
- Л** Кошелек: в ячейке кошелька может находиться любое количество монет.
- М** Рюкзак: в каждой ячейке рюкзака может лежать только один предмет или ресурс.



ПАРАМЕТРЫ ГЕРОЯ

ЗДОРОВЬЕ

В ходе игры ваш герой будет получать или терять здоровье. Передвигайте маркер на шкале  на столько делений, сколько  вы получили или потеряли. У вас не может быть больше , чем указано на шкале здоровья.

ЗДОРОВЬЕ НА НУЛЕ

Если в ходе игры  должно стать меньше «1», герой считается поверженным. Сразу выполните следующие действия:

- сбросьте все предметы из рюкзака и один надетый предмет на ваш выбор, положите жетоны на клетку, где стоит ваш герой;
- переместите фигурку героя на его стартовую клетку;
- переставьте маркер  на деление «3».

На этом ваш ход завершается.

СИЛА

В ходе игры герой будет получать или терять силу. Передвигайте маркер на шкале  на столько делений, сколько  вы получили или потеряли.

Сила героя равна сумме значений надетых предметов и дополнительных улучшений (жетонов силы, эффектов карт и т. п.). Если у героя нет надетых предметов и/или бонусов, его  равна 0. В таком случае уберите маркер с планшета героя. Сила героя не может быть меньше 0, но она может быть больше 23.

В некоторых случаях вы можете получить  навсегда. Возьмите жетон силы из общего запаса и положите его на портрет героя. Это поможет вам не забыть, что вы получили эту  навсегда. Вы можете иметь неограниченное количество жетонов силы .



СЛАВА

В ходе игры герой будет получать славу. Это позволит ему изучать способности и приручать монстров своей стихии. Повысить уровень  можно двумя способами:

- выпить зелье славы ;
- одержать победу в сражении с монстром.

В любом из этих случаев передвиньте маркер на шкале славы на одно деление вниз.

Способности героя

У каждого героя 3 способности. В начале игры вы можете использовать только первую из них. Новые способности станут доступны, когда герой достигнет 3-го и 5-го уровней . Вы можете использовать эти способности вместе или по одиночке.

Приручение монстров стихии

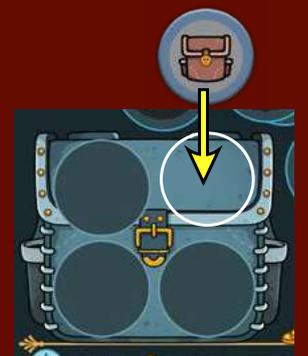
Герой может приручать монстров своей стихии, начиная со 2-го уровня . Чем сильнее монстр, тем выше уровень  требуется герою (см. раздел «Монстры» на стр. 10).

РЮКЗАК

В ячейке рюкзака хранятся полученные вами предметы и ресурсы. В каждой ячейке рюкзака может лежать только 1 жетон. Предметы, лежащие в ячейке рюкзака, не дают эффектов.

Если в рюкзаке нет свободных ячеек, а вы хотите взять новый ресурс или предмет, переложите любой жетон из ячейки рюкзака на клетку, на которой сейчас стоит ваш герой, и возьмите нужный предмет.

В ходе игры вы можете получить жетоны карманов . Это дополнительные ячейки, на которые вы сможете положить предмет или ресурс.



ЦЕЛЬ И ХОД ИГРЫ

Цель каждого драконоборца – победить дракона! Но слава и почёт ждут лишь одного из вас.

В начале пути вашим героям будет непросто: они бедны и плохо экипированы, а путь к славе и богатству преграждают коварные гоблины и хитрые монстры стихий. Ищите сундуки, добывайте ресурсы, покупайте в лавке полезные зелья, магические амулеты, оружие и броню, которые сделают вашего героя сильнее. Всё это поможет ему первым добраться до страшного дракона и победить его!

Игра продолжается, пока один из героев не одержит победу над драконом. Игроки ходят по очереди. Каждый игрок полностью совершает все доступные ему действия, а затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из 4 последовательных фаз.

- 1 **БРОСИТЬ КУБИК И ВЫПОЛНИТЬ ЕГО ЭФФЕКТ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)**
- 2 **ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ (НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО)**
- 3 **ПЕРЕДВИНУТЬ ГЕРОЯ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)**
- 4 **ВЫПОЛНИТЬ ЭФФЕКТ КЛЕТКИ ПОЛЯ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)**

1 БРОСИТЬ КУБИК И ВЫПОЛНИТЬ ЕГО ЭФФЕКТ (ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Бросьте ваш игровой кубик и сразу примените эффект выпавшего значения.

  Возьмите 1 монету из общего резерва и положите её в кошель на своём планшете.

  Передвиньте одного из монстров вашей стихии в любом направлении на 2 шага (см. раздел «Монстры» на стр. 10).

  Возьмите одну карту с верха стопки проклятий (см. раздел «Проклятье» справа).

  Возьмите одну карту с верха стопки удачи (см. раздел «Удача» справа).

  Получите ресурс, добываемый в землях стихии вашего героя, и положите его на свободную ячейку в своём рюкзаке (см. раздел «Ресурсы» на стр. 7).

  Один раз за ход используйте особое умение вашего героя. Если вы не можете или не хотите применить особое умение, переходите к следующей фазе вашего хода. Условия и правила применения особого умения указаны на планшете игрока.



ПРОКЛЯТЬЕ

Зачитайте карту вслух и следуйте её условиям. Положите карту лицом вверх рядом со своим планшетом.

Одновременно на героя могут действовать только 3 проклятья. Если вы должны получить 4-е проклятье, возьмите его и выберите, какую из 4 карт сбросить.

Проклятье будет действовать до тех пор, пока вы не снимете его с помощью зелья противоядия или хижины ведьмы. Карта снятого проклятья отправляется в сброс рядом с планшетом лавки. Если карты проклятий закончились, перемешайте сброс и создайте новую стопку карт проклятий.



УДАЧА

Каждый раз, когда вы получаете карту удачи, зачитайте карту вслух и сразу выполните её действие. Затем положите карту в сброс рядом с планшетом лавки.

Если вы не можете или не хотите, выполнять действие с карты удачи, она всё равно отправляется в сброс. Вы не можете сохранить карту удачи у себя.

Если карты удачи закончились, перемешайте сброс и создайте новую стопку карт удачи.



РЕСУРСЫ

У каждого драконоборца есть свой ресурс, связанный с его стихией. Этот ресурс указан в памятке по эффектам кубика на планшете героя.



Есть два основных способа получить ресурсы:

- получив значение на кубике (только ресурс, добываемый в землях стихии вашего героя);
- остановившись на клетке ресурса (тот ресурс, который изображён на клетке).

В дальнейшем вы сможете создавать из ресурсов новые предметы (см. раздел «Лавка» на стр. 8).

2 ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ (НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Во время этой фазы вы можете надеть, снять, сбросить предмет или выпить зелье. Вы можете выполнить эти действия в любом порядке любое количество раз.

Героям доступны 4 вида предметов: амулеты, зелья, железные доспехи и кожаные одежды.



Эффекты предметов см. на стр. 12

ВЫПИТЬ ЗЕЛЬЕ

Зелья хранятся в рюкзаке героя. Их эффект действует в тот момент, когда герой выпивает зелье.

Зелья можно выпить:

- ★ – во время фазы «Действия с предметами»;
- ✂ – во время сражения с монстрами после броска кубиков.

Выпитое зелье положите в сброс рядом с планшетом лавки.

НАДЕТЬ ИЛИ СНЯТЬ ПРЕДМЕТ

Амулеты, а также кожаные и железные предметы могут быть надеты на героя. Чтобы надеть предмет, положите его жетон в область экипировки на ячейку с соответствующим силуэтом.

В каждой ячейке может лежать только один жетон. Если ячейка уже занята предметом, вы можете убрать его в рюкзак или выложить на клетку поля, на которой стоит ваш герой, и затем положить на освободившуюся ячейку новый предмет.



Если надетый предмет увеличивает героя, передвиньте маркер на шкале на столько делений, сколько указано на жетоне предмета. Убирая предмет из области экипировки, не забывайте уменьшать значение .

СБРОСИТЬ ПРЕДМЕТ

Положите предмет, который вы хотите сбросить, на клетку, на которой сейчас стоит ваш герой. Если вы или другой герой остановитесь на клетке, на которой лежит жетон, вы всё равно сможете применить её эффект. Вы или другой герой сможете взять сброшенный предмет.



ПЛАЩ

Увеличивает героя. Может быть надет вместе с бронёй. Положите жетон на пустую ячейку с силуэтом брони или сверху жетона брони. На героя не может быть надето больше 1 плаща.



САПОГИ

Сапоги позволяют герою сделать дополнительный шаг вперёд. Некоторые сапоги также увеличивают .



АМУЛЕТЫ

Надетые амулеты не увеличивают , но дают дополнительные эффекты к способностям героя.



ШЛЕМ, БРОНЯ, МЕЧ, ТОПОР, ЩИТ, ПЕРЧАТКИ

Эти предметы увеличивают героя. Положите жетон на пустую ячейку с соответствующим силуэтом.

3 ПЕРЕДВИНУТЬ ГЕРОЯ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Вы должны передвинуть своего героя на столько шагов (клеток), сколько выпало на вашем кубике. В течение хода вы должны передвигать фигурку только **в одном направлении** (нельзя двигаться вперёд-назад). Таким образом, герой не может вернуться на ту клетку, с которой начал передвижение или которую уже прошёл, если только не сделал петлю.

Некоторые предметы (,) могут изменять количество шагов, на которое передвигается ваш герой, иногда он даже может остаться стоять на месте.

КЛЕТКИ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Герой может проходить мимо других драконоборцев, а также останавливаться с ними на одной клетке.

4 ВЫПОЛНИТЬ ЭФФЕКТ КЛЕТКИ ПОЛЯ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Закончив передвижение, вы должны **применить эффект** клетки, на которой остановился герой.

ЭФФЕКТЫ КЛЕТОК



ЛАВКА

Если ваш герой остановился на клетке лавки, вы можете выполнить следующие действия:

- купить предмет;
- продать предмет;
- изготовить предмет.

Вы можете выполнить одно или несколько действий в любом порядке любое количество раз, пока у вас есть монеты, ресурсы и свободные ячейки на планшете героя.

КЛЕТКИ С МОНСТРАМИ

Проходя клетку с монстрами, герой должен остановиться на этой клетке и немедленно начать сражение. Исключение составляют монстры вашей стихии: герой может пройти мимо них или остановиться на клетке рядом с ними.



ПОРТАЛ

Заканчивая свой ход или проходя через клетку портала, герой может воспользоваться им. Переместите фигурку героя на любой другой портал и продолжите перемещение, если у вас остались шаги. Перемещение между порталами не считается за шаг.

● КУПИТЬ ПРЕДМЕТ

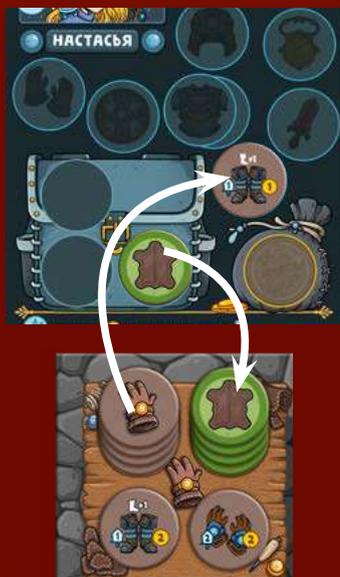
Вы можете покупать только открытые на прилавке предметы. Чтобы купить предмет, сбросьте из вашего кошелька в общий резерв столько монет, сколько указано на жетоне предмета. Купленный предмет вы можете положить на свободную ячейку в рюкзаке или сразу надеть на своего героя.



● ИЗГОТОВИТЬ ПРЕДМЕТ

Если в вашем рюкзаке есть ресурсы, вы можете обменять их на предметы соответствующего вида.

Верните ресурс в соответствующую ему стопку и возьмите верхний предмет из стопки предметов этого прилавка. Изготовленный предмет вы можете положить на свободную ячейку в рюкзаке или сразу надеть на своего героя. Если этот предмет вам не нужен, вы можете сразу продать его. Вы можете изготовить несколько предметов одного или разных видов за одно посещение лавки.



● ПРОДАТЬ ПРЕДМЕТ

Вы можете продать ресурсы или предметы с вашего планшета (как из рюкзака, так и из области экипировки), положив их в сброс рядом с планшетом лавки. За каждый сброшенный предмет возьмите 1 монету из общего резерва вне зависимости от того, сколько изначально стоил предмет.



Завершив использование лавки, откройте из стопок недостающие жетоны и положите их лицом вверх на свободные ячейки. На одном прилавке должны лежать 2 разных предмета. Если вы открыли жетоны с одинаковыми предметами, положите один из них под низ стопки и откройте новый.

Если стопка предметов закончилась, возьмите из сброса жетоны с соответствующей рубашкой, перемешайте их и положите на планшет лавки. Теперь вы снова можете пользоваться ими.

Важно! Не забудьте изменить  вашего героя в соответствии с теми предметами, которые вы положили или забрали из области его экипировки.



СУНДУК

Если ваш герой остановился на клетке сундука, переверните жетон, теперь он считается предметом. Вы можете поместить его на свободную ячейку в своём рюкзаке или сразу надеть на своего героя.



Если вы нашли сундук с монетами, возьмите из общего запаса столько жетонов монет, сколько показано на жетоне сундука, и положите их в кошель героя. Сам жетон сундука отправляется в общий сброс. Если на клетке сундука нет жетона сундука, ничего не происходит, эта клетка считается пустой.



КАПКАН

Если ваш герой остановился на клетке капкана, потеряйте одну . Если герой потерял все , он считается поверженным (см. раздел «Здоровье» на стр. 5).



ФОНТАН ЖИЗНИ

Если ваш герой остановился на клетке фонтана жизни, получите одну . Если у вашего героя максимум здоровья, вы ничего не получаете.



ХИЖИНА ВЕДЬМЫ

Если ваш герой остановился на клетке хижины ведьмы, снимите с него одно  на ваш выбор. Выбранная карта проклятья отправляется в сброс.



РЕСУРСЫ

Если ваш герой остановился на клетке с одним из ресурсов, получите указанный ресурс из лавки и положите его на свободную ячейку в рюкзаке вашего героя.



ДРАКОН

Если ваш герой остановился на клетке дракона, тут же начинается сражение с главным злодеем игры (см. раздел «Сражение с драконом и конец игры» на стр. 11).

МОНСТРЫ

Пути к дракону охраняют монстры. Они делятся на 2 типа: гоблины и монстры стихий.

Герой может приручить трёх монстров своей стихии и вынужден сражаться со всеми остальными монстрами. Монстры стихий бывают трёх уровней (I II III), они отличаются силой и наградой, которую получит игрок. В начале игры все монстры стоят на клетках поля с их изображениями. Монстры не могут стоять на одной клетке или проходить мимо друг друга.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МОНСТРОВ И ГЕРОЕВ

Значение  при броске кубика, а также эффекты некоторых карт удачи позволяют вам передвинуть монстров на поле.

- Если перемещаемый монстр остановился на клетке с героем своей стихии, герой может тут же приручить монстра, если он достиг нужного деления на шкале . В ином случае ничего не происходит.
- Если перемещаемый гоблин или монстр остановился на клетке с героем не своей стихии, немедленно начинается сражение.

Сила монстра

Уровень монстра

Награда за монстра



- Если герой проходит через клетку с монстром своей стихии, он может:

пройти мимо и продолжить ход

или

остановиться и приручить монстра (на этом передвижение игрока завершается и эффект клетки не применяется).

- Если герой проходит через клетку с гоблином или монстром не своей стихии, он должен остановиться и начать сражение (на этом передвижение игрока завершается и эффект клетки не применяется).

ПРИРУЧЕНИЕ МОНСТРА

Если ваш герой оказался на одной клетке с монстром своей стихии, он может приручить его.

- 1 Посмотрите уровень монстра и проверьте, достиг ли ваш герой нужного деления на шкале . Если ваш герой не достиг нужного уровня для приручения этого монстра, пройдите мимо, не останавливаясь на одной клетке с ним. Если ваш герой достиг нужного уровня, вы можете приручить монстра.
- 2 Возьмите карты монстров, лежащие рядом с вашим планшетом, и выберите любую из них. Поместите карту рядом со своим планшетом, она останется там до конца игры. Заберите с поля фигурку прирученного монстра и поместите её на выбранную карту.
- 3 Карты монстров обладают эффектами, которые действуют всю игру, и наградами, которые получают в момент приручения.
- 4 Получите награду за монстра (см. раздел «Награды за монстров» на стр. 11), если он не был повержен ранее.

СРАЖЕНИЕ С МОНСТРОМ

Если ваш герой оказался на одной клетке с гоблином или монстром НЕ своей стихии, он останавливается и начинается сражение. Сражение состоит из 3 последовательных шагов.

- 1 Определите итоговую силу героя. Бросьте свой кубик за героя. Суммируйте выпавшее значение на кубике со значением на шкале  героя.
- 2 Определите итоговую силу монстра. За гоблинов кубик бросает игрок слева от игрока, в чей ход происходит сражение. За монстров стихий – игрок одной с монстром стихии. При игре втроём за монстра невыбранной стихии кубик бросает игрок слева. Суммируйте выпавшее значение на кубике со значением  на фигурке монстра.
- 3 Сравните получившиеся значения и определите победителя. Герой побеждает, если его общая сила больше или равна силе монстра.

ИТОГ СРАЖЕНИЯ

ЕСЛИ ГЕРОЙ ПОБЕДИЛ

- Получите награду.
- Повысьте уровень  вашего героя, передвинув маркер на одно деление вниз.
- Если вы победили гоблина, уберите его фигурку с поля. Если вы победили монстра не вашей стихии, вставьте его фигурку в подставку в горизонтальном положении. Теперь такой монстр считается поверженным. Поверженный монстр больше не сможет передвигаться по полю или сражаться с героями, но его всё ещё можно приручить. Игрок, который приручит поверженного монстра, не получит за него награду. Для остальных игроков ячейка с поверженным монстром считается пустой.



НАГРАДЫ ЗА МОНСТРОВ

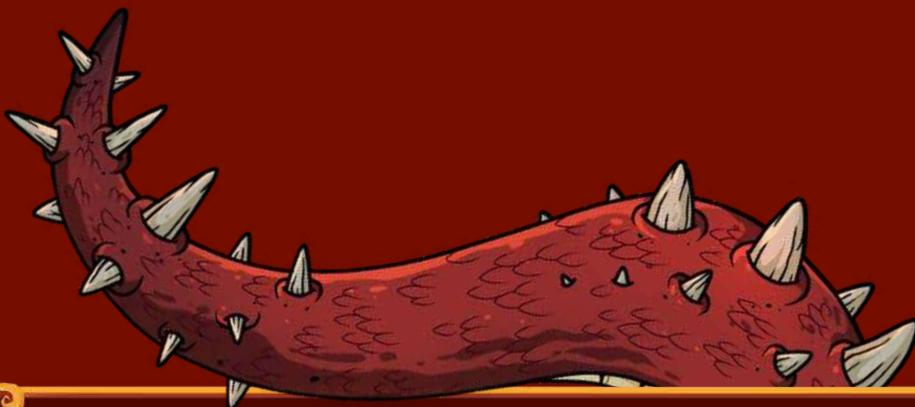
Если вы победили или приручили монстра, вам положена награда в зависимости от уровня монстра.

- I уровень – возьмите 1 монету из общего резерва 
- II уровень – возьмите железный сундук из общего резерва 
- III уровень – возьмите золотой сундук из общего резерва 

ЕСЛИ ГЕРОЙ ПРОИГРАЛ

Потеряйте 1  и, если ваш герой не повержен, отступите на соседнюю с монстром клетку. Эффект клетки не применяется.

Подсказка: таким способом вы можете обойти монстра и пройти вперёд.



СРАЖЕНИЕ С ДРАКОНОМ И КОНЕЦ ИГРЫ

Определение победителя происходит по обычным правилам сражения с монстром. Чтобы сразиться с драконом, герою необходимо закончить передвижение на клетке с изображением дракона.



ГЕРОЙ: суммируйте выпавшее значение кубика со значением на шкале  героя, а также добавьте к общей силе его способности и эффекты зелий.

ДРАКОН: за дракона кубик кидает игрок слева от игрока, в чей ход происходит сражение. Суммируйте выпавшее значение кубика, значение силы на фигурке дракона и количество оставшихся на поле больших гоблинов.

Игра заканчивается, как только один из игроков одолеет дракона. Игрок, чей герой победил дракона, объявляется победителем игры. Отныне его герой становится главным драконоборцем земель Четырёх Стихий!



Усиление дракона для опытных игроков. Если вы уже опытный драконоборец, вы можете сыграть по усложнённым правилам. При подготовке к игре перемешайте карты дракона и положите их под фигурку дракона на поле лицом вниз. Игра проходит по обычным правилам. Перед финальным броском кубиков откройте верхнюю карту дракона и зачитайте вслух условие на этой карте. Это условие распространяется только на текущее сражение. Если игрок проиграл бой, карта дракона отправляется под низ колоды.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор и художник игры:
Владимир Лопатин
Директор направления:
Дмитрий Павлов

Менеджеры проекта:
Полина Потёмкина,
Редактор: Наталья Акимова
Дизайн и вёрстка: Екатерина Болдина

Особая благодарность
Анастасии Боевой, Юлии Ткаченко,
Владимиру Максиму, Ксане Гурцовой
и Дмитрию Никитину.

КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ



ЯЧЕЙКИ РЕСУРСОВ. Получите указанные ресурсы из лавки.



ЛАВКА. Вы можете купить и продать предметы, а также изготовить предметы из ресурсов в вашем рюкзаке.



КАПКАН. Потеряйте 1 ❤️.



ФОНТАН ЖИЗНИ. Получите +1 ❤️.



ХИЖИНА ВЕДЬМЫ. Снимите 🦴. Карта 🦴 отправляется в сброс.



ПОРТАЛ. Вы можете переместить вашего героя на клетку портала в другой области поля и продолжить движение.



СУНДУК. Вы получаете предмет из сундука. Вы можете поместить его на свободную ячейку в своём рюкзаке или сразу надеть его на героя. Если в сундуке лежали монеты, возьмите указанное количество монет из общего резерва.

ЭФФЕКТЫ ЗЕЛИЙ



ЗЕЛЬЕ ПРОТИВЛЯДИЯ. Снимите 🦴. Карта 🦴 отправляется в сброс.



ЗЕЛЬЕ ЗДОРОВЬЯ. Получите +1 ❤️.



ЗЕЛЬЕ ТЕЛЕПОРТАЦИИ. Переместитесь на любое место на карте. На этом ваше перемещение завершается.



ЗЕЛЬЕ СЛАВЫ. Получите +1 👑.



ЗЕЛЬЕ СИЛЫ. После бросков кубиков вы можете выпить зелье силы. Получите +1 или +2 📈 при сражении с монстром.



ЗЕЛЬЕ СЛУЧАЙНОСТИ. Свойство этого зелья зависит от фазы, в которую оно будет выпито.



ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ II: в фазу 3 вы можете перебросить кубик для перемещения.



ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ: после бросков кубиков перебросьте свой кубик и прибавьте новое значение к силе вашего героя.

СВОЙСТВА АМУЛЕТОВ



АМУЛЕТ ВРЕМЕНИ. При передвижении вы можете сделать на один шаг меньше. Если у вас выпала 🎲, вы можете остаться на той же клетке и применить её эффект.



АМУЛЕТ МОНСТРОВ. Сила всех монстров, включая дракона, за которых вы кидаете кубик, увеличивается на 2.



АМУЛЕТ ДРУЖБЫ. Пока ваш герой носит этот амулет, вы получаете +1 📈 за каждого прирученного монстра.



АМУЛЕТ БОГАТСТВА. При применении эффекта кубика 🎲 возьмите из общего резерва ещё одну монету.



ПРИШИТЫЙ КАРМАН. Возьмите 🎲. Если вы снимете этот амулет, вы потеряете карман. Верните 🎲 в общий запас.



АМУЛЕТ ЗАЩИТЫ. Пока ваш герой носит этот амулет, он не получает эффекта от 🦴. Однако вы всё равно должны брать карты 🦴. Если вы снимете этот амулет с героя, эффекты от полученных 🦴 начнут действовать на него.

СВОЙСТВА КАРТ

КАРТЫ ПРОКЛЯТЬЯ

РВАННЫЕ ПОДОШВЫ, РАСКОЛОТЫЙ ШИТ, ЛЕДЯНЫЕ ЛАДОНИ, РЖАВАЯ БРОНЯ, ВЕТЕР В ГОЛОВЕ, РАЗОРВАННАЯ НИТЬ: если в области экипировки вашего героя есть указанный предмет, положите его на свободную ячейку рюкзака или сбросьте. Также вы можете сбросить любой предмет из рюкзака, чтобы освободить ячейку для проклятого предмета.

СЛАБОСТЬ: уменьшите значение на шкале 📈. Когда проклятие будет снято, не забудьте увеличить значение обратно.

НИЩЕТА, БЕСПОМОЩНОСТЬ, БЕСПЛОДНАЯ ЗЕМЛЯ, ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ: во время фазы I, если на кубике выпадает указанное значение, эффект не применяется.

КАРТЫ УДАЧИ

ЖИВАЯ ВОДА: возьмите фигурку одного поверженного гоблина и верните её на поле на любую свободную стартовую клетку монстра.

