

# DRAKON

*Старый дракон Дрэкон захватил группу храбрых искателей приключений, которые проникли в его логово, чтобы украсть золото. Но вместо того, чтобы их немедленно съест, Дрэкон решил превратить это в игру: жадность поможет одному из искателей приключений выбраться невредимым. Дракон посылает испуганных искателей приключений в свои магические, странные сводчатые комнаты, и первый, кто найдёт 10 монет в лабиринте Дрэкона, будет освобождён. Остальные же станут обедом.*

В третьем издании настольной игры «Дрэкон» Вы найдёте увеличенные квадраты комнат, полностью новое оформление и пластиковые фигурки героев и самого Дрэкона. Смещение квадратов комнат в этом издании (взяты из второго издания и расширения второго издания) созданы, чтобы принести игрокам ещё больше радости и ещё больше подогреть их интерес.

## Цель Игры

В «Дрэконе» Вы и Ваши противники контролируете героев, попавших в логово дракона. Первый игрок, который соберёт монет на сумму в 10 золота, немедленно побеждает в игре. Игроки должны хранить свои деньги лицом вниз перед собой, чтобы другие игроки не знали точно, сколько противникам осталось до победы.

## Состав Игры

В коробке Вы найдёте следующее:

-Эту Книгу Правил (Rulebook)

-1 Фигурку Дрэкона (Drakon Figure): Фигурка представляет самого Дрэкона.

-6 Фигурок Героев (Hero Figure): Эти фигурки представляют героев.



-6 Фишек Способностей Героев (Hero Ability Counters): Эти фишки используются в варианте игры «Герои!» («Heroes!»)

-72 Комнаты (квадратные плитки) (Chambers – (square tiles)): Эти элементы составляют вместе карту логова дракона. Многие комнаты имеют специальные действия, которые срабатывают, когда в них оказываются герои. Эти действия описаны ниже в этих правилах.

-6 Листков Справки (Reference Sheets): Они предоставляют краткий перечень способностей комнат.

-28 Монет (Coins): Это монеты, которые игроки должны постараться собрать, чтобы победить в игре. Каждая монета имеет значение от 1 до 3.

## Подготовка к Игре

1. Поместите комнату «Начало» («Start» chamber) (двусторонняя комната с головой красного дракона) в центр стола.
2. Перемешайте оставшиеся комнаты и раздайте по 4 лицом вниз каждому игроку, остальные комнаты поместите лицом вниз в стопку. Это стопка, откуда будут тянуться квадраты комнат.
3. Каждый игрок выбирает себе героя и помещает его на комнату «Начало». (Не важно, какого героя Вы выберете, они все равны в обычной игре.)

4. Поместите все монеты в стопку рядом с игровым полем лицом вниз, чтобы их значений никто не видел. Эта стопка – Склад Дракона (Dragon's Hoard).

### **Игровой Ход**

Случайным образом выберете, кто будет ходить первым. Когда ход этого игрока будет закончен, игрок слева получит право хода. Таким образом, игра идёт по часовой стрелке.

В свой ход Вы должны предпринять одно из следующих действий:

**Размещение (Place):** Поместите комнату из руки рядом с уже находящейся на столе комнатой, затем вытяните верхнюю комнату из колоды и добавьте её себе в руку.

**ИЛИ**

**Передвижение (Move):** Передвиньте своего героя на соседнюю комнату, затем следуйте инструкциям комнаты, если такие есть.

### **Размещение Комнаты**

При размещении комнаты Вы должны поместить её рядом с комнатой, уже находящейся в игре, но Вы не можете её разместить так, чтобы стрелки двух комнат смотрели друг на друга. Смотрите рисунок «Размещение комнаты» для примеров правильного и неправильного размещения комнаты.

Если в колоде не осталось комнат, игра продолжается по обычным правилам, за исключением того, что Вы не тянете новую комнату после размещения комнаты из руки.

Если у Вас не осталось комнат в руке, Вы не можете выложить комнату или вытянуть комнату из колоды. В свой ход Вы можете только передвигать героя. Если Вы не можете подвинуть героя, Вы не можете ходить и пропускаете ход.

Если никто из игроков не имеет комнат или не может передвинуть героя, игра заканчивается, и игрок, у которого больше всех денег, выигрывает.

### **Передвижение Героя**

Вы можете передвинуть героя только в направлении стрелки, нарисованной на комнате, в которой он находится. Например, если Ваш герой находится на комнате со стрелками, направленными вниз и вверх, Вы можете передвинуть героя только вверх или вниз (если, конечно, там есть комнаты). Если нет стрелок в нужном направлении или в направлении стрелки нет комнаты, Вы не можете передвинуть туда героя. (Есть два квадрата комнат: Ключ Мастера (Master Key) и Телепорт (Teleport), которые позволяют Вам нарушить это правило).

Когда Вы передвигаете героя в комнату, срабатывает специальное действие (обозначенное символом на комнате). Действие не разыгрывается ещё раз, пока Ваш герой по всем правилам не войдёт в эту комнату снова в последующие ходы.

### **Фигурка Дрэйкона**

Фигурка Дрэйкона кладётся рядом с игровым полем в начале игры. В *самый первый раз*, когда игрок помещает на стол комнату «Передвижение Дрэйкона» (Dragon Moves), этот игрок должен также поместить фигурку Дрэйкона на одну из комнат, в которой нет героев.

Во время остальной игры, если фигурка Дрэйкона заканчивает ход на той же комнате, где находится герой игрока, этот герой должен перейти в комнату «Начало» и сбросить одну свою монету в случайном порядке. (Игрок перемешивает лежащие лицом вниз монеты, и другой игрок берёт монету, которую необходимо сбросить.) Если фигурка Дрэйкона находится в комнате, где находится более одного героя, все герои подвергаются этому эффекту. Если герой уже находится в комнате «Начало», тогда он просто теряет монету.

Заметьте, что это правило не действует, если Ваш герой проходит *через* комнату, где находится фигурка Дрэкона (под влиянием «Сильного Ветра» (Strong Wind), например) или если фигурка Дрэкона передвигается *через* комнату, в которой находится герой.

Если Ваш герой входит в комнату, где находится Дрэконт, Вы должны немедленно (перед тем, как будет разыгран эффект комнаты) передвинуть Вашего героя на комнату «Начало» и сбросить случайным образом одну из Ваших монет.

**Заметка: Фигурка Дрэкона НЕ считается героем и поэтому эффекты комнат не срабатывают, когда дракон входит в комнату.**

## Дополнительные Правила и Варианты Правил

### Дополнительное Правило: Герои!

В обычной игре не важно, какого героя Вы выбираете, но в этом варианте игры игроки выбирают своих героев в случайном порядке, и Ваш герой предоставляет Вам специальное действие, которое Вы сможете использовать один раз за игру. Вы можете сделать Ваше специальное действие **в свой ход**, немедленно до или немедленно после осуществления обычных действий (размещение комнаты или передвижение Вашего героя).

Используйте фишки способностей героя, чтобы обозначить, кто уже использовал свою специальную способность. Когда Вы используете способность своего героя, верните фишку способности героя в коробку.

Ниже Вы увидите список героев и их специальных способностей:

**Амазонка (Amazon):** Вы можете использовать способность Амазонки, чтобы передвинуть Амазонку на дополнительную комнату помимо обычного её передвижения. Следуйте инструкциям на обеих комнатах.

**Варвар (Barbarian):** Когда Варвар находится в той же комнате, где и герой противника, Вы можете использовать его способность, чтобы передвинуть героя противника по стрелке в комнате. Другой игрок должен следовать инструкциям комнаты, в которой оказался. Затем Варвар берёт случайную комнату у оппонента, которого он передвинул, и добавляет её в свою руку.

**Дварф (Dwarf):** Способность Дварфа позволяет Вам немедленно сбросить любое число комнат из руки, затем вытянуть столько же новых комнат из колоды. Если у Вас меньше 4х комнат, Вы можете продолжить тянуть новые комнаты, пока в руке не окажется 4 комнаты.

**Рыцарь (Knight):** Если противник пытается взять у Вас монету или Вы вот-вот потеряете



монету из-за действия комнаты, Вы можете (перед тем, как выбрать случайным образом, какую монету сбросить), использовать способность Рыцаря, чтобы предотвратить потерю монеты. (Это единственное специальное действие, которое не обязательно делать в свой ход, но как все специальные действия, оно может быть сделано только один раз за игру.)

**Вор (Thief):** Способность Вора позволяет Вам взять случайную монету у противника, чей герой находится в той же комнате, где и Вор (но только если игрок имеет хотя бы одну монету). Или вместо кражи у противника, Вор может заменить монету из его руки случайной монетой со Склада Дракона.

**Колдун (Wizard):** Способность Колдуна позволяет Вам выйти из комнаты через любой из 4 проходов комнаты, независимо от расположения стрелок даже на соседних комнатах. Это не даёт Колдуну дополнительного хода, а просто позволяет ему нарушить один раз стандартные правила передвижения.

### **Вариант: Побег из Логова Дрэкона! (Escape from Drakon's Lair)**

Чтобы победить, герой должен быть первым, кто соберёт хотя бы 8 монет, затем попасть в комнату «Побег» (Escape) или «Телепорт» (Teleport), чтобы сбежать от Дрэкона. Если у Вас 8 монет или больше, когда Вы передвигаете героя на одну из двух этих комнат, Вы выигрываете в игре.

### **Вариант: Игра в Команде (4 или 6 игроков) (Team Play)**

В этом варианте два игрока из одной команды пытаются вместе собрать 20 золотых. При игре вчетвером у Вас будет две команды из двух игроков. В игре вшестером, у Вас будет три команды - по два игрока на команду.

В игре вчетвером каждый игрок сидит напротив своего товарища по команде. Поэтому вот каков порядок игры: Игрок 1 (Команда А), Игрок 2 (Команда Б), Игрок 3 (Команда А), Игрок 4 (Команда Б).

В игре вшестером, каждый игрок сидит через три места слева от своего товарища по команде, поэтому порядок игры такой: Игрок 1 (Команда А), Игрок 2 (Команда Б), Игрок 3 (Команда В), Игрок 4 (Команда А), Игрок 5 (Команда Б), Игрок 6 (Команда В).

В этом варианте игры используются стандартные правила за исключением того, что Ваше золото и золото соратников складывается в один пул. Все Вы можете тайно смотреть на свои монеты, чтобы узнать, сколько у Вас в команде золота. Если монета сбрасывается или крадётся у соратника, монета забирается из общего пула.

### **Вариант Игры: Фиксированное Число Золота (Fixed Gold)**

Вместо того, чтобы собрать всего 10 золота, первый игрок, который набирает 5 монет выигрывает игру (не зависимо от того, каков номинал монеты).

## **Описание Комнат**



**Начало (Start):** Это комната, откуда герои игроков начинают игру. Комната «Начало» не может быть уничтожена комнатой «Уничтожить Комнату» (Destroy a Chamber) или убрана из игры комнатой «Волшебное Изменение» (Magical Shift). Но она может быть повернута комнатой «Повернуть Комнату» (Rotate a Chamber).



**Пустые Комнаты:** Эти комнаты имеют только стрелки, которые обозначают, в каком направлении может двигаться герой. Есть комнаты с 1, 2 и 3 стрелками, обозначающими выход.

Последующие комнаты имеют специальные действия и эффекты.

**Уничтожить Комнату (Destroy a Chamber):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Выберите одну комнату, находящуюся в игре, на которой нет фигурки героя или Дрэкона, и сбросьте её лицом вниз под низ колоды. Уничтожение комнаты **может** разорвать поле на две или более несоединённые секции.



**Передвижение Дрэкона (Drakon Moves):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Передвиньте фигурку Дрэкона до 3 шагов, **игнорируя все действия и стрелки комнат.** Смотрите описание фигурки Дрэкона, чтобы узнать, что происходит, когда фигурка Дрэкона попадает в комнату с героем. В самый первый раз, когда будет сыграна эта комната, поместите фигурку Дрэкона в любую комнату, где нет героя.



**Выход (Escape):** Когда Вы размещаете эту комнату, Вы можете немедленно поставить на неё героя. Комната Выхода может быть использована, чтобы избежать эффектов комнат Сильного Ветра (Strong Wind) и Магической Арфы (Magical Harp).



**Нахождение Монеты (Find a Coin):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Возьмите случайную монету со Склада Дракона.



**Парящая Комната (Floating Room):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Вы можете передвинуть эту комнату на любое свободное место, соседнее с уже находящейся в игре комнатой. Вы должны поместить комнату так, чтобы её стрелки расположились нормально (чтобы стрелки не указывали друг на друга). Передвижение этой комнаты **может** разорвать поле на две или более несоединённые секции.



**Потеря Золота (Lose a Gold):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Сбросьте одну свою монету случайным образом (если у Вас они есть) на Склад Дракона.



**Магическая Арфа (Magical Harp):** Если комната находится рядом с комнатой Магической Арфы, и стрелка указывает на комнату Магической Арфы то, *когда герой передвигается в соседнюю комнату, он должен быть перемещён в комнату с Магической Арфой.* Способность Колдуна не может быть использована, чтобы этого избежать. Если герой находится между двумя комнатами «Магическая Арфа», герой может передвинуться в любую из них.



**Волшебное Изменение (Magical Shift):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Вы можете выбрать любую выложенную комнату, на которой нет фигурок Дрэкона или героя, и заменить её любой комнатой из руки. Комната, которую Вы берёте, помещается в Вашу руку и может быть использована позднее в игре. Новая комната не обязательно должна совпадать по стрелкам с прошлой, но должна располагаться по правилам (то есть две стрелки не могут смотреть друг на друга).



**Комната Карты (Map Chamber):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Возьмите случайную карту из руки противника и поместите её в свою руку. Теперь у Вас до конца игры будет дополнительная комната, а у Вашего противника будет меньше на одну комнату. Если все комнаты игрока убираются таким образом, этот игрок не может размещать комнаты в свой ход, но должен двигать своего героя.



**Ключ Мастера (Master Key):** *В следующий раз, когда будет двигаться Ваш герой, он сможет выйти через любую из 4 дверей, даже игнорируя стрелки соседних комнат.* Этот эффект срабатывает только в этой комнате – Ключ Мастера нельзя взять с собой.



**Контроль Разума (Mind Control):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Передвиньте героя противника по правилам, следуя эффектам комнат (например, если герой находится в комнате «Телепорт» (Teleport), Вы можете его передвинуть в любую другую комнату в игре). Если такого пути нет, Вы не можете передвинуть героя. После передвижения героя, противник должен следовать инструкциям комнаты, в которой он оказался.



**Повернуть Комнату (Rotate a Chamber):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Поверните любую комнату в любом направлении (90 или 180 градусов), только чтобы она лежала по правилам (стрелки не указывали друг на друга). Вы можете повернуть комнату, на которой находится герой или Дрэкон.



**Украсть Монету (по часовой стрелке) (Steal a Coin - clockwise):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Возьмите случайную монету у игрока, сидящего по часовой стрелке от Вас (слева). Вы ничего не получаете, если у игрока нет монет.



**Украсть Монету (против часовой стрелки) (Steal a Coin - counterclockwise):** *Это действие срабатывает, как только герой входит в комнату.* Возьмите случайную монету у игрока, сидящего против часовой стрелки от Вас (справа). Вы ничего не получаете, если у игрока нет монет.



**Сильный Ветер (Strong Wind):** *В следующий ход, когда Ваш герой двинется, он должен будет передвинуться на две комнаты за один раз.* Эти две комнаты должны быть расположены по правилам, и Вы игнорируете эффект комнаты, через которую проходите. Если Ваш герой передвигается через комнату «Телепорт» или «Ключ Мастера», на которых нет стрелок, считайте, как если бы у них были стрелки во всех направлениях (то есть стрелки указывают на те комнаты, которые не указывают на эту). Если Ваш герой проходит через комнату, соседнюю с Магической Арфой, и в ней есть стрелка, указывающая на неё, Вы должны перейти в комнату Магическая Арфа. Вы **не можете** передвинуть своего героя из комнаты, если нет двух комнат, через которые Вы можете легально пройти. Вы можете использовать способность Герой в начале или в конце своего передвижения, но Вы не можете использовать способность Героя в комнате, через которую проходите. Колдун, единственный, кто может использовать свою способность, чтобы избежать комнаты Сильного Ветра, если он может сделать второй, ход по правилам без использования своей способности.



**Телепорт (Teleport):** *В следующий ход, когда Ваш герой двинется, Вы сможете перейти в любую комнату по выбору.*

