



# Мастера пламени

Правила игры

# Добро пожаловать в город!

**Д**раконы-мастера – это творческие крохи-ремесленники, которые извергают особое пламя и с его помощью создают множество вкусных и полезных штучек. Эти дракончики в почёте у лавочников, стремящихся завлечь и удивить покупателей мастерством пламени.

Вы – хранители этого пламени, которые умело общаются с драконами, подыскивают им уютные домики и знают особые чары, способные вдохновить их на создание дивных предметов.

Повышайте свою репутацию, помогая драконам и лавочникам. Хранитель с наивысшей репутацией получит титул мастера пламени.

## Содержание

- |                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| <b>2</b> Состав игры           | <b>13</b> Конец игры        |
| <b>4</b> Подготовка к игре     | <b>13</b> Драконы-кудесники |
| <b>6</b> Краткое описание игры | <b>14</b> Эффекты           |
| <b>7</b> Покупка               | <b>17</b> Компаньоны        |
| <b>10</b> Чары                 | <b>18</b> Одиночная игра    |
| <b>12</b> Конец хода           |                             |

## Состав игры




**6** ФИГУРОК ИГРОКОВ



**6** МАРКЕРОВ РЕПУТАЦИИ

**ИГРОВОЕ  
ПОЛЕ  
(ГОРОД)**





8 ПАМЯТОК



36 КАРТ ДРАКОНОВ-МАСТЕРОВ



+6 НАЧАЛЬНЫХ ДРАКОНОВ



36 КАРТ ДРАКОНОВ-КУДЕСНИКОВ



28 КАРТ ЛАВОК

+6 НАЧАЛЬНЫХ ЛАВОК



36 КАРТ ЧАР (В 2 КОЛОДАХ)



7 КАРТ ДРАКОНОВ-КОМПАЬОНОВ



210 ЖЕТОНОВ ТОВАРОВ (+ ЗАПАСНЫЕ)



24 ЖЕТОНА МОНЕТ



# Подготовка к игре



## ПРЕДЕЛ ЛАВОК

Дополнительные ячейки, увеличивающие предел лавок в городе до 14, используются только при игре с 3–5 участниками.

### 1 ГОРОД И НАЧАЛЬНЫЕ ЛАВКИ

- Разложите **игровое поле-город** в центре стола.
- Разместите **6 карт начальных лавок** лицевой стороной вверх в любых 6 ячейках в городе (см. рис.).
- Поместите карты **начальных драконов-мастеров** лицевой стороной вверх в лавки с **совпадающими символами** в левом верхнем углу. Кладите дракона в первую (левую) ячейку в нижней части лавки (с символом ).

### 2 ТОВАРЫ И МОНЕТЫ

- Разделите **жетоны товаров** по виду и поместите их там, где все игроки смогут до них дотянуться. (Возможно, стоит разделить каждый вид товара на 2 кучки и положить с разных сторон от города.)
- Сложите **монеты** стопкой на изображении фонтана.

### 3 КОЛОДА ЛАВОК

- Разделите карты лавок по **символам** в левом верхнем углу. Сложите карты с каждым из **6 символов товаров** ( , , , , и ) в отдельные стопки, а в 7-ю стопку поместите карты со **всеми остальными символами**.
- Переверните 7 получившихся стопок **лицевой стороной вниз** и перемешайте каждую. Возьмите **1 карту из каждой стопки лавок с товарами** и **4 карты из 7-й стопки**, сформировав общую стопку из **10 карт лавок**.



- Это **колода лавок**. Перемешайте её и поместите сбоку от города лицевой стороной вниз.

*Освоив правила игры, вы можете самостоятельно составлять колоду лавок так, как вам нравится.*

### 4 ДРАКОНЫ-МАСТЕРА

- При игре **вдвоём** и **втроём** уберите несколько карт **драконов-мастеров** из колоды:
  - 12 драконов** (2 каждого вида),
  - 6 драконов** (1 каждого вида).
- Перемешайте оставшиеся карты драконов-мастеров, сложите их стопкой и поместите её лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку рядом с **фонтаном**. Это **колода мастеров**.
- Возьмите **5 верхних** карт из колоды и поместите их лицевой стороной вверх в **парк** возле колоды.



## КОМПАЬОНЫ И ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Как добавить в партию компаньонов или сыграть в одиночку см. на с. 17–18.



Вы можете не показывать своих драконов другим участникам, пока не разыграете их. Однако количество драконов-мастеров и драконов-кудесников в вашей руке – открытая информация.

## 5 ДРАКОНЫ-КУДЕСНИКИ

Перемешайте все карты **драконов-кудесников**, сложите их стопкой и поместите её лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку рядом с **фонтаном**. Это **колода кудесников**.

## 6 ЧАРЫ

- Выберите 1 колоду чар (**фиолетовую** или **золотую**). Если это ваша первая партия, мы советуем выбрать фиолетовую колоду.
- Перемешайте выбранную колоду и поместите лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку рядом со шкалой репутации.
- Возьмите **5 верхних** карт из колоды и поместите их лицевой стороной вверх в ряд возле колоды.

## 7 ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- Каждый участник выбирает **фигурку игрока** (дракона) и берёт **маркер репутации** (сердце) такого же цвета, а также **карту-памятку**. Все лишние компоненты верните в коробку.
- Возьмите **маркеры репутации** всех участников и вытащите 1 случайный, чтобы определить **первого игрока**. Затем поместите маркеры репутации всех участников возле **шкалы репутации**.
- Раздайте каждому игроку в руку **3 дракона-мастера**.
- Раздайте каждому игроку в руку **2 дракона-кудесника**. Каждый участник выбирает **1 дракона-кудесника** и оставляет его себе, а второго возвращает **под низ колоды кудесников**.
- При игре **вчетвером** или **впятером** четвёртый и пятый игроки берут по любому **1 жетону товара**.

# Краткое описание игры

Ваша цель – стать самым доброжелательным и популярным хранителем пламени в городе! Повышайте свою **репутацию**, посещая **лавки**, размещая в них **драконов-мастеров**, накладывая **чары** и достигая секретных целей **драконов-кудесников**.

Участники ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с **первого игрока**, выбранного при подготовке. В свой ход участник должен переместить свою фигурку в другую **лавку**, а затем решить – **сделать покупку** или **зачаровать лавку**. Игра продолжается, пока не опустеет колода **мастеров** или **чар** (см. с. 13, «Конец игры»).

В конце партии выигрывает участник, продвинувшийся дальше всех по **шкале репутации!**

## Драконы-мастера

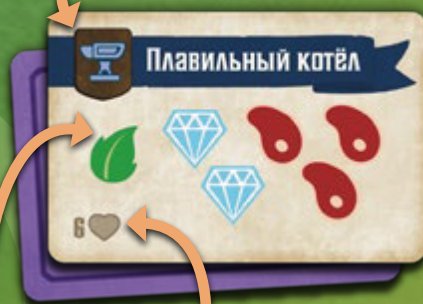
СИМВОЛ ДРАКОНА



Эффект активации этого дракона

## Чары

СИМВОЛ ЧАР



Стоимость наложения этих чар

Награда за наложение этих чар

## Лавки

СИМВОЛ ЛАВКИ

ЯЧЕЙКИ ДРАКОНОВ



ЭФФЕКТ ЛАВКИ

Виды драконов, которых можно поместить в эту ячейку

Награда за помещение дракона в эту ячейку

Карты драконов-кудесников подробно описаны на с. 13.

## Ход игрока

В свой ход вы должны **посетить новую лавку**, а затем решить – **сделать покупку** или **зачаровать лавку**.

В конце своего хода вы должны проверить, нужно ли **расширить город**, а затем **сбросить** своих драконов и свои товары, что превышают предел, и **обновить** карты чар и драконов-мастеров, лежащие лицевой стороной вверх.

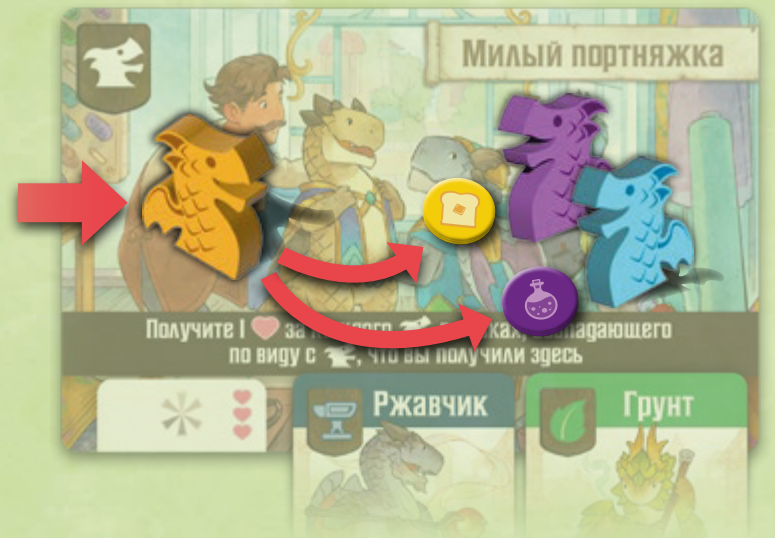
Все этапы хода подробно описаны ниже.



## Посещение лавки

В начале своего хода выберите лавку в городе и переместите туда свою фигурку, поставив её на карту этой лавки. Вы можете выбрать любую лавку, **кроме той, в которой находитесь в начале хода**.

Чтобы переместиться в лавку, где уже находятся фигурки **других игроков**, вы должны подарить **каждому** из них **1 любой товар** (или 1 монету) из своего запаса. Если у вас недостаточно товаров и/или монет, чтобы подарить 1 каждому игроку в лавке, вы не можете посетить её и должны выбрать другую.



**ПРИМЕР** Олег очень хочет посетить «Милого портняжку», хотя там уже стоят 2 других игрока. Он решает подарить 1 Веронике и 1 Дмитрию.

# Покупка

Если вы решаете **сделать покупку** в лавке, которую посетили, выполните следующее в **указанном порядке**:

- 1 ПОЛУЧИТЕ ПРЕДМЕТЫ.** Получите товары, монеты и/или драконов за саму лавку, а также за драконов-мастеров и чары в ней.
- 2 ПОМЕСТИТЕ ДРАКОНА (ПО ЖЕЛАНИЮ).** Можете поместить 1 дракона-мастера из своей руки в ячейку дракона с совпадающим символом, а затем получить награду этой ячейки.
- 3 АКТИВИРУЙТЕ ДРАКОНА (ПО ЖЕЛАНИЮ).** Можете применить эффект 1 любого дракона-мастера в лавке.
- 4 ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ ЛАВКИ (ПО ЖЕЛАНИЮ).** Если у лавки есть какой-либо эффект, вы можете применить его.



## 1 Получение предметов

Делая покупку в лавке, вы получаете **1 товар, монету** или **дракона-мастера**, а также **по 1 товару** за **драконов-мастеров** и **чары** в этой лавке.

Символ в **левом верхнем углу** каждой карты **указывает, что она приносит**:



Получите 1 указанный товар.



Получите 1 любой товар.



Получите 1 монету.



Возьмите 1 карту **дракона-мастера** из парка (любую) или с верха колоды.

Берите **товары** и/или **монеты** из соответствующих стопок в общем запасе и кладите перед собой – это ваш **личный запас**. Ваш личный запас должен всегда быть **виден** другим игрокам. Если в общем запасе закончились нужные жетоны, используйте любую подходящую замену. Получаемых драконов-мастеров забирайте себе **в руку**.



Когда вы получаете товар по своему выбору, вы **не можете** выбрать монету.



**ПРИМЕР** Вероника делает покупку в «Драконе Батоне». Она получает 2 (за саму лавку и за чары), а также 1 (за дракона в лавке) и 1 (за дракона в лавке).

## 2 Помещение дракона

Получив предметы, вы **можете** поместить **1 дракона-мастера** из своей руки в любую **пустую ячейку дракона** в лавке.

Вы можете поместить в **пустую ячейку** в лавке только такого дракона, чей **символ** (в левом верхнем углу) **совпадает** с одним из символов в этой ячейке. Ячейки драконов в лавке можно заполнять **в любом порядке** (необязательно делать это слева направо).

Поместив дракона, получите **награду**, указанную в только что заполненной ячейке (см. «Получение награды» ниже).

Если в ячейке дракона указано **несколько** символов, вы можете поместить туда дракона, совпадающего с любым из них. Если в ячейке указан символ ✨, вы можете поместить туда дракона с **любым** символом.



### ПРИМЕР

Вероника помещает своего **дракона** из руки в **среднюю** пустую ячейку. В награду она берёт карту дракона-кудесника.

## Получение награды

В течение партии игроки будут получать различные **награды** за размещение драконов-мастеров, наложение чар на лавки и достижение целей драконов-кудесников.



**ПОЛУЧЕНИЕ РЕПУТАЦИИ.** Получите указанное количество репутации, продвинув свой маркер по шкале репутации.



**ПОЛУЧЕНИЕ ДРАКОНА-КУДЕСНИКА.** Возьмите 1 карту с верха колоды кудесников (см. с. 13, «Драконы-кудесники»).



**ПОЛУЧЕНИЕ ДРАКОНА-МАСТЕРА.** Возьмите 1 дракона-мастера, лежащего лицевой стороной вверх в парке, либо с верха колоды мастеров.



**ПОЛУЧЕНИЕ МОНЕТ.** Получите указанное количество монет. Монеты можно тратить или дарить вместо **любых товаров** при выполнении действия (они считаются **джокерами**).

Оставшиеся в вашем личном запасе монеты принесут вам по 1 **сердечку** в конце игры.



## Заполнение лавки

Если в любой момент своего хода вы помещаете дракона-мастера в **последнюю пустую ячейку** в лавке, вы должны взять **новую лавку** из колоды и, **не переворачивая её**, поместить **лицевой стороной вниз** в любую пустую ячейку лавки в городе. В **конце своего хода** вы **перевернёте** все новые лавки, **расширяя город**.

Определённые эффекты позволяют вам заполнять лавки, в которых вы не находитесь в настоящий момент (или даже заполнять несколько лавок заход). Игроки всё ещё могут посещать заполненную лавку, чтобы получать предметы, активировать драконов и накладывать чары.



### ПРИМЕР

Вероника заполнила лавку «Дракон Батон», поэтому она берёт новую лавку из колоды и помещает её в город **лицевой стороной вниз**.

Число ячеек для лавок в городе ограничено (12 для 1–2 игроков и 14 для 3–5 игроков). Если все доступные ячейки города заняты лавками, игнорируйте правило заполнения лавок выше.



### 3 Активация дракона

У каждого дракона-мастера есть **активируемый эффект** 🔥. У всех драконов **одного вида** (с одинаковым символом в углу) одинаковые эффекты (см. с. 14, «Эффекты»).

Делая покупку в лавке, вы можете применить эффект 🔥 **1 любого** дракона-мастера в этой лавке. Это может быть дракон, которого вы поместили на текущем ходу, либо дракон, который уже находился в лавке, когда вы в неё переместились.



#### ПРИМЕР

Вероника решает активировать Ледоплама, чтобы получить 3 разных товара на свой выбор.



### 4 Применение эффекта лавки

У некоторых лавок есть **особые эффекты**, указанные над ячейками драконов. На **последнем** этапе покупки в лавке вы **можете** применить такой эффект (если есть).



Вы можете применить эффект лавки, только когда делаете в ней покупку, но **не когда** зачаровываете её.



#### ПРИМЕР

Вероника применяет эффект «Дракона Батона». Она тратит 2 монеты, полученных ранее в этот же ход, чтобы взять 2 драконов-мастеров из парка.

### Подарки

Некоторые эффекты позволяют вам **подарить** (т. е. отдать) товары, монеты или карты **другим игрокам**, чтобы получить репутацию или другую награду.

Каждый раз, делая подарок, берите нужные предметы из **личного запаса** и любым образом распределяйте между другими игроками (если не сказано иное). Вы можете дарить **монеты** вместо товаров.

Если в награду вы должны получить товар, монету или карту, берите их из общего запаса, а не из личного запаса игрока, которому сделали подарок.



#### ПРИМЕР

Дмитрий применяет эффект лавки «От росли к зарослям», дарит 3 одинаковых товара и получает за каждый из них 2 ❤️ или 1 💰. Он решает подарить 1 🍵 Веронике и 2 🍵 Олегу и получить в награду 4 ❤️ и 1 💰.



## Чары

Если вы решаете **зачаровать** лавку, которую посетили, выполните следующее **в указанном порядке**:

**1 НАЛОЖИТЕ ЧАРЫ.** Выберите 1 из карт чар, лежащих лицевой стороной вверх в ряду. Её символ должен совпадать с символом лавки. Потратьте указанные на карте чар товары и подложите её под карту лавки, а затем получите указанную на карте чар награду.

**2 АКТИВИРУЙТЕ ДРАКОНОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ).** Вы можете использовать эффекты любых драконов в только что зачарованной лавке.

Чтобы зачаровать лавку, которую вы посещаете, вы должны иметь такую возможность: в ряду **открытых карт чар** должна быть подходящая карта и у вас должны быть указанные в **стоимости** чар товары (см. «Наложение чар» ниже).



## СИМВОЛ ЧАР

Символ обозначает чары или наложение чар. «Забронировать » значит «забронировать карту чар». «Наложив » значит «после того как вы наложили чары».

## 1 Наложение чар

Чтобы **наложить чары** на лавку, выберите 1 **карту чар** из **ряда открытых карт чар**. Её символ в **левом верхнем углу** должен **совпадать** с **символом** лавки. Затем потратьте **товары**, указанные на карте чар (верните их в общий запас).

Если на карте чар не указан символ , вы можете тратить **монеты** вместо любых товаров. Тратя несколько монет, вы можете считать их **разными товарами**.

Выплатив стоимость, получите **награду**, указанную в нижней части карты (см. с. 8, «Получение награды»), а затем **подложите** карту чар под карту лавки так, чтобы было видно, что лавка теперь приносит **1 дополнительный товар**.



Освободившееся место в ряду открытых карт чар заполняется только в конце вашего хода (см. с. 12, «Конец хода»).



**ПРИМЕР** Олег посещает лавку «От листа!» и решает зачаровать её. Он тратит 1 , 1 и 3 , чтобы взять карту чар и подложить её под карту лавки. Это приносит ему 4 и 1 дракона-мастера (он решает взять карту из парка).



## 2 Активация драконов

Наложив чары на лавку, вы **можете** в любом порядке применить эффекты **любых** драконов-мастеров в ней.

Если активация дракона-мастера позволяет вам поместить **нового дракона** в ту же лавку, вы также **можете** активировать и этого нового дракона.



**ПРИМЕР** Наложив чары на «От листа!», Олег активирует Тростинку, дарит 1 🍷 Дмитрию и получает 2 ❤️, затем он активирует Хлебушка, чтобы взять нового дракона-мастера (он решает взять верхнюю карту из колоды).

## Чары. Уточнения

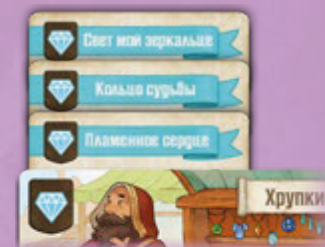


### ЛАВКИ С ДРАКОНАМИ И МОНЕТАМИ

Лавки с символами и **нельзя** зачаровать, так как нет карт чар с такими символами.

### ПРЕДЕЛ ЧАР

В лавке может быть **не более 3 карт чар**. В колоде чар всего **по 3 карты с каждым символом**, поэтому большинство лавок в любом случае не сможет превысить этот предел.



### ЛАВКИ-ДЖОКЕРЫ

Если символ лавки – , на неё можно наложить **любые** (в том числе разные) чары. В лавках-джокерах всё равно **не может** быть более 3 карт чар.

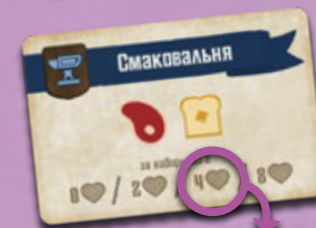


### БЕЗ МОНЕТ

Символ означает, что вы **не можете** тратить **монеты**, накладывая эти чары.

### РАСТУЩИЕ НАГРАДЫ

На некоторых картах чар указан **набор товаров**, который можно выплатить **несколько раз**, чтобы увеличить получаемую награду. Например, если вы потратите 3 и 3 , накладывая чары на рисунке справа, вы получите 4 .



+4 ❤️



Вы можете наложить чары с растущей наградой, потратив **всего 1 набор** требуемых товаров, но в таком случае вы получите 0 .

## Бронирование чар

Некоторые эффекты позволяют вам **бронировать** карты чар. Сделав это, возьмите любую карту чар из открытого ряда и поместите лицевой стороной вверх перед собой. (Помните, что ряд чар пополняется только в конце хода.)

Зачаровывая лавку, вы можете использовать забронированную вами ранее карту чар вместо карты из открытого ряда. Другие игроки **не могут** использовать забронированную вами карту. У вас может быть **только 1 забронированная карта**. Если у вас уже есть забронированные чары, вы **не можете** забронировать другую карту.

# Конец хода

Сделав покупку или зачаровав лавку, выполните следующее, прежде чем передать ход другому игроку:

- 1 **РАСШИРЬТЕ ГОРОД.** Переверните лицевой стороной вверх новые лавки, выложенные в ваш ход.
- 2 **ПРОВЕРЬТЕ ПРЕДЕЛ ДРАКОНОВ И ТОВАРОВ.** Сбросьте драконов и товары, что превышают предел. У вас может быть не более 7 товаров каждого вида и не более 6 драконов-мастеров.
- 3 **ОБНОВИТЕ ПАРК И ЧАРЫ.** Берите и выкладывайте карты с верха колод мастеров и чар, пока на поле снова не станет по 5 карт.



## 1 Расширение города

Если вы заполнили хотя бы 1 лавку в свой ход и поэтому выложили новые лавки, переверните их **лицевой стороной вверх**. Теперь все игроки смогут посещать их.



## 2 Предел драконов и товаров

В конце вашего хода у вас в руке должно быть не более **6 драконов-мастеров**. Если карты в вашей руке превышают этот предел, сбрасывайте лишние карты под низ колоды мастеров, пока у вас не останется 6 карт.

Также, у вас должно быть не более **7 жетонов каждого товара**. Если любой вид товара в вашем запасе превышает этот предел, возвращайте лишние жетоны в общий запас, пока у вас не останется 7 таких жетонов.



## 3 Обновление парка и чар

Если на поле **менее 5** лежащих лицевой стороной вверх карт драконов-мастеров или чар, выкладывайте новые карты из соответствующих колод, пока на поле снова не будет по 5 карт обоих видов.

Опустошение колоды мастеров или чар сигнализирует о близком **конце игры** (см. с. 13, «Конец игры»).

*Карты драконов-мастеров и чар, которые вы берёте в течение своего хода, обновляются только в **конце** него.*

**!** У вас может быть сколько угодно монет и карт драконов-кудесников, их можно не пересчитывать в конце хода.

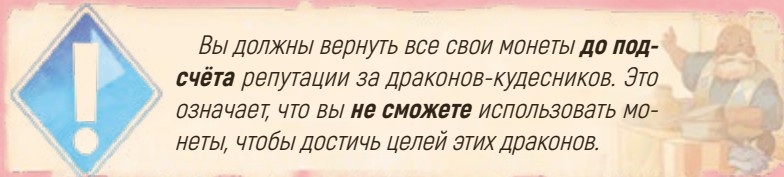
## Конец игры

Когда кто-либо выкладывает или берёт **последнюю карту** из колоды **мастеров** или **чар**, это сигнализирует о близком конце игры. Каждый участник, включая того, кто взял или выложил последнюю карту, делает **1 заключительный ход**.

Как только все игроки сделают заключительный ход, они **подсчитывают свою репутацию**:

- 1 ОСТАВШИЕСЯ МОНЕТЫ.** Участники возвращают все монеты из личных запасов и получают 1 ♥ за каждую.
- 2 ДРАКОНЫ-КУДЕСНИКИ.** Участники разыгрывают своих драконов-кудесников с символом ☾, целей которых они достигли, и получают за это ♥.

Игрок с наивысшей репутацией побеждает!



## Разрешение ничьих

В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше **драконов-мастеров в руке**. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого в запасе осталось больше товаров. Если и после этого ничья, претенденты делят заслуженную победу!



## Драконы-кудесники

Этих необычайных драконов привлекает ремесло хранителей пламени, и они используют свои способности, чтобы привнести в жизнь города особый шарм. Некоторые из них творят чудеса при дневном свете, а другие предпочитают магию ночи.

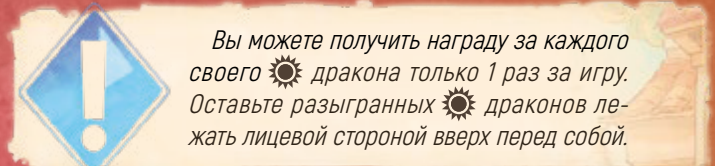
Каждый игрок начинает партию с 1 картой дракона-кудесника в руке и может получить больше таких карт в **награду** или применяя **эффекты**. У вас в руке может быть **сколько угодно** драконов-кудесников.

У каждого дракона-кудесника есть своя уникальная **цель**. За достижение такой **цели** вы получите **репутацию** и другие награды.



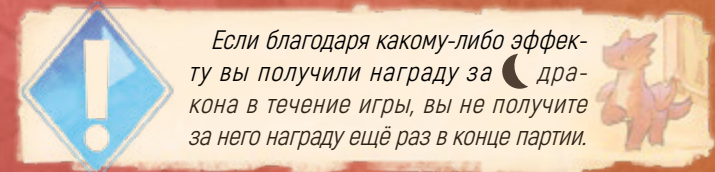
### СОЛНЕЧНЫЕ ДРАКОНЫ

Целей этих драконов-кудесников можно достичь только **в течение игры**. Достигнув цели ☀ дракона, вы можете разыграть его карту в **любой момент своего хода**, чтобы получить награду. Если для достижения цели вы должны потратить **товары**, верните их в общий запас.



### ЛУННЫЕ ДРАКОНЫ

Целей этих драконов-кудесников можно достичь только **в конце игры**. В конце партии разыграйте всех своих ☾ драконов и получите награду за тех, чьих целей достигли.



# Эффекты

В следующем разделе подробно описаны эффекты драконов и лавок.

## ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Применяя эффект, вы должны использовать его по максимуму (если не сказано иное).

## ПОМЕЩЕНИЕ ДРАКОНОВ

Применяя эффект, позволяющий вам **поместить** дракона-мастера в лавку, вы должны следовать правилам помещения дракона на с. 8 (если не сказано иное). Это значит, что символ помещаемого дракона должен **совпадать** с выбранной ячейкой дракона и, поместив его, вы, как обычно, получаете указанную в ячейке **награду** (как если бы поместили его на этапе 2 покупки).

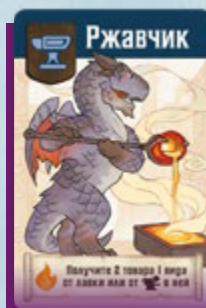


# Драконы-мастера

Между хранителями пламени и 6 видами драконов-мастеров есть особая связь, благодаря которой драконы совершенствуют свои уникальные способности.

## Эффект

## Уточнения



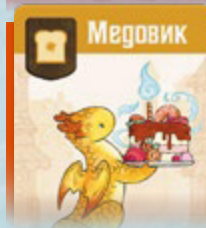
Получите 2 одинаковых товара от этой лавки или от дракона-мастера в ней

- Вы должны взять 2 одинаковых товара. С помощью этого эффекта вы можете получить 2 товара от этого дракона. Если символ лавки — ✨, вы можете получить 2 любых одинаковых товара. Вы не можете получить монеты или карты драконов с помощью этого эффекта.
- Если какой-то эффект позволяет вам активировать этого дракона, когда он находится не в лавке (а в парке или в вашей руке), вы можете получить товары за любого дракона там же



Поместите 1 дракона-мастера в лавку

- Вы можете поместить дракона из своей руки в любую пустую ячейку дракона с подходящим символом (включая лавку, в которой находитесь).
- Вы получаете указанную в ячейке награду (см. с. 8)



Возьмите 1 дракона-мастера

Вы можете взять в руку любого дракона-мастера из парка или с верха колоды мастеров



Получите 3 разных товара

Вы можете выбрать 3 любых разных товара. Они могут совпадать с товарами, которые уже есть в вашем личном запасе



Поменяйте местами этого дракона с любым драконом-мастером в лавке, а затем активируйте нового дракона

- Игнорируйте символы в ячейках драконов.
- Это не считается помещением дракона, поэтому не приносит вам награду из ячеек



Подарите 1 товар другому игроку и получите 2

Подарите 1 любой товар из своего запаса любому другому игроку, а затем получите 2 (см. с. 9, «Подарки»)

# Лавки

*Лавки – это сердце города, и горожане высоко ценят те из них, в которых используют мастерство пламени.*

## ЛАВКА УТОЧНЕНИЯ

### Азартный базар

- Вы должны достичь цели дракона, которого разыгрываете.
- С помощью этого эффекта вы можете разыграть ☀️ или 🌑 дракона. Разыграв ☀️ дракона, используйте его как обычно. Разыграв 🌑 дракона, используйте его, как если бы сейчас был конец игры (вы не сможете повторно использовать его в конце игры)

### Банк Одинокой горы

Чтобы применить этот эффект, у вас должно быть хотя бы 3 ❤️

### Ведьмина служба доставки

- На драконах-мастерах может лежать сколько угодно товаров. Когда игрок забирает дракона из парка, он получает и все лежащие на нём товары.
- Если в свой ход вы взяли дракона из парка, вы не сможете получить 1 монету (т. к. не сможете выложить 5 товаров)

### Вечное пламя

- Перевернув карту этой лавки, возьмите 2 карты драконов-мастеров из колоды и поместите их в 1-ю и 3-ю ячейки этой лавки. Среднюю ячейку оставьте пустой.
- Если после размещения драконов в этой лавке в колоде мастеров не осталось карт, игрок, выложивший её, сделает заключительный ход в партии

### Гарцующий дракон

Другим игрокам не нужно дарить вам товар, чтобы переместиться сюда благодаря этому эффекту

### Гному Мерлен

Так как до конца вашего хода не запрещено иметь больше 7 одинаковых товаров, вы можете оплатить этот эффект товарами, накопленными в течение хода, или использовать монеты

### Дикий бит

Берите товары из общего запаса (не с самих карт драконов, если на них есть товары)

### Драконас Пламель

Не накладывайте чары на лавку. Если у вас уже есть бронированная карта чар, вы не можете применить этот эффект

### Дракон Батон

Если в парке менее 2 драконов, вы можете потратить 🍞, чтобы забрать всех оставшихся драконов (даже 0)

## ЛАВКА УТОЧНЕНИЯ

### Драконий переулоч

- В эту лавку нельзя помещать драконов-мастеров.
- Если вы решите оставить здесь монеты, поместите 2 монеты из личного запаса в пустую ячейку с символом 2 монет и получите обе её награды. Затем сделайте ещё 1 ход (вновь переместив фигурку).
- Если вы решаете забрать монеты, берите монеты из всех заполненных ячеек. Игроки смогут снова заполнить их в последующие ходы

### Дракошка Майя

Потратив монету, вы можете решить активировать только часть драконов в лавке (как после наложения чар)

### Золотая чешуйка

- Вы можете обменять до 6 разных товаров (по 1 каждого вида).
- Вы можете потратить монеты для этого эффекта, но это никак не повысит вашу репутацию (они и так принесут вам по 1 ❤️ в конце игры)

### Колодец желаний

- Делая покупку в этой лавке, получайте 3 монеты.
- Вы можете не подбрасывать монеты или остановиться после любого броска. Каждый раз, когда выпадают драконы, получайте 2 ❤️. Каждый раз, когда выпадает город, сбрасывайте подброшенную монету

### Кофейная высота

- Можете игнорировать символы в ячейке, выбирая дракона на замену.
- Это не считается помещением дракона, поэтому вы не получаете награду

### Лавовая лагуна

Если вы не активировали дракона в текущий ход, этот эффект нельзя применить

### Латка-самобранка







Можно не получать второй набор товаров и не платить за него монету

### Логово лени

- Активируя 🧜 дракона в парке, поменяйте его местами с любым драконом в лавке, активируйте последнего, а затем заберите его в руку.
- Помещайте всех драконов в эту лавку лицевой стороной вниз (тсс, они спят). Игроки могут просматривать этих драконов в любой момент, но они не приносят товары и их эффекты 🔥 нельзя применять при посещении лавки. Также они не учитываются для целей драконов-кудесников в конце игры.
- Перемещая сюда дракона, переверните его лицевой стороной вниз. Перемещая дракона отсюда, переверните его лицевой стороной вверх. После этого его эффект 🔥 становится доступным

Начало на предыдущей странице.



## ЛАВКА УТОЧНЕНИЯ

<b>Ля Петит Драконьен</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Помещаемый дракон должен совпадать по символу с выбранной ячейкой. Получите по 1 монете за , изображённые в ячейке, вместо того, чтобы получить . Если в ячейке есть и другие награды, получите их по обычным правилам.</li> <li>Помещая дракона в эту лавку не при помощи этого эффекта, получайте  как обычно</li> </ul>
<b>Милый портняжка</b>	Вы получаете репутацию за драконов-мастеров такого вида, какой взяли, делая покупку в этой лавке
<b>Мудрец Чабрец</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Все получаемые товары должны быть указаны на одной открытой карте чар (в ряду или забронированной вами).</li> <li>Вы можете забронировать только карту чар, товары которой получили.</li> <li>Если у вас уже есть забронированная карта чар, вы не можете забронировать новую, но всё равно можете получить 3 товара, указанные на карте в ряду или перед вами</li> </ul>
<b>На углях</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вы можете поместить карту дракона в любую пустую ячейку дракона в лавке. Символы ячейки могут не совпадать с символом дракона.</li> <li>Как обычно, вы получаете награду ячейки в дополнение к 2 монетам</li> </ul>
<b>О мой горох!</b>	Используя вторую часть этого эффекта, вы получаете ещё 2 товара от каждого дракона в дополнение к купленным ранее товарам
<b>От поросли к зарослям</b>	За каждый подаренный товар вы отдельно выбираете – получить 2  или 1 монету
<b>Сокровищные желания</b>	Можно не получать дополнительные 4  и не дарить за это монету
<b>Спасбросок</b>	Вы получаете бонус, только если заполнили лавку, применив этот эффект. Заполнение лавки другим образом не приносит вам бонус за эту карту
<b>Попона дракона</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вы можете ещё раз подбросить монету, вне зависимости от первого результата. Нельзя подбросить монету больше 2 раз.</li> <li>Вы оставляете себе всех взятых драконов, даже если подбрасываете монету дважды</li> </ul>
<b>Хрустальный блеск</b>	Активируя  дракона в руке, поменяйте его местами с любым драконом в лавке и активируйте последнего. Затем вы можете подарить полученного дракона
<b>Чешуйчатая почта</b>	Вы должны подарить одного из взятых драконов-кудесников

## Драконы-кудесники




### УТОЧНЕНИЯ

<b>Звёздочка</b>	Оплаченная карта чар остаётся лежать в ряду
<b>Злата</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ячейки «Драконьего переулка» не считаются ячейками с наградой-монетой.</li> <li>Учитывайте ячейку с монетой только 1 раз, даже если она приносит несколько монет</li> </ul>
<b>Искорка</b>	Вы должны зачаровать лавку, чтобы разыграть эту карту, т. е. вы не сможете разыграть её в «Азартном базаре»
<b>Огонёк</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Учитывайте чары в этой и других лавках.</li> <li>Вы должны зачаровать лавку, чтобы разыграть эту карту, т. е. вы не сможете разыграть её в «Азартном базаре»</li> </ul>
<b>Покус</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Можете разыграть эту карту, делая покупку или зачаровывая лавку. За каждого дракона, которого вы могли бы активировать, вы можете либо получить 2 , либо использовать его эффект как обычно.</li> <li>Если в лавке нет драконов, этот дракон приносит 0 </li> </ul>
<b>Портняжка</b>	Учитывайте только что помещённого дракона
<b>Шик</b>	Лавки могут располагаться не рядом



### УТОЧНЕНИЯ

<b>Сладкоежка, Бульончик, Саванна, Волнушка, Тень и Кристал</b>	Если ничья по количеству указанных драконов, вы всё равно получаете бонус
<b>Сухарик, Котлетка, Роцца, Эликс, Аякс и Циркон</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Если ничья по количеству указанных товаров, вы всё равно получаете бонус.</li> <li>У вас должно быть хотя бы 3 жетона указанного товара, чтобы получить бонус +3  за наибольшее его количество</li> </ul>
<b>Талисман</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вы не сможете разыграть сброшенных драконов-кудесников.</li> <li>Вы не можете сбросить уже разыгранных драконов-кудесников.</li> <li>Так как вы должны разыграть Талисмана, чтобы применить его эффект, вы не сможете сбросить его самого.</li> <li>Сброшенные драконы-кудесники не учитываются для цели Дружка</li> </ul>
<b>Чётка</b>	Если у вас 0 жетонов какого-то товара, считайте, что у вас чётное его количество



# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА Компаньоны

Драконы-компаньоны позволяют разнообразить игру, давая каждому участнику один раз применить уникальный эффект. Также у некоторых компаньонов есть начальный бонус.



## Подготовка к игре

Для игры с компаньонами при подготовке к партии раздайте каждому участнику по 1 случайной карте дракона-компаньона. Игроки выкладывают своих компаньонов перед собой лицевой стороной (с описанием **эффекта**) вверх. Если на карте компаньона есть текст, начинающийся со слов «При подготовке», этот участник получает указанный бонус до начала партии.

## Эффекты компаньонов

Вы можете использовать эффект своего компаньона **1 раз за игру** в любой момент своего хода (если не сказано иное). Применив эффект компаньона, **переверните** его карту – вы больше не сможете его использовать.



Забронировав карту чар при подготовке к игре, сразу же откройте новую



Как и после наложения чар, вы можете решить активировать только некоторых драконов в парке



Если у эффекта лавки есть стоимость, вы должны выплатить её оба раза, когда применяете этот эффект



- Как и после наложения чар, вы можете решить активировать только некоторых драконов в лавке, куда поместили дракона.
- Если вы помещаете нового дракона в ту же лавку, в которой активировали первого 🐉 дракона, то вы можете снова активировать его и поместить ещё одного дракона.
- Если с помощью этого эффекта вы помещаете второго дракона, вы не применяете этот эффект ещё раз



Этот эффект можно применить, только когда вы переворачиваете новую лавку в конце своего хода (не когда вы выкладываете её лицевой стороной вниз)



За каждую монету вы можете получить 2 разных или одинаковых товара



- При подготовке к игре возьмите 5 карт драконов-кудесников вместо 2 и выберите 1 из них. Всех невыбранных драконов верните под низ колоды.
- Вы можете применить этот эффект, чтобы повторно использовать своего дракона-кудесника.
- Этот эффект можно применить только в течение партии (не в конце игры)

# Одиночная игра



## Подготовка к игре

Подготовьтесь к партии как **при игре втроём**, за некоторыми исключениями:

**1 КОЛОДА ЛАВОК.** Поместив начальные лавки, сформируйте колоду лавок из 10 карт, перечисленных ниже (вы сможете менять этот список, получая достижения; см. с. 19, «Получение достижений»).

- 🍌 «Дракон Батон»
- 🔥 «Попона дракона»
- 🍷 «На углях»
- 🔮 «Колодец желаний»
- ☘️ «Кофейная высота»
- 🌸 «Дракошка Майя»
- 🍷 «Спасбросок»
- 🐉 «Логово лени»
- 🌿 «О мой горох!»
- 💎 «Золотая чешуйка»

**2 КОЛОДА КУДЕСНИКОВ.** Сформируйте колоду кудесников из 12 карт, перечисленных ниже (вы сможете менять этот список, получая достижения; см. с. 19, «Получение достижений»).

- 🌀 Портняжка
- 🌀 Шик
- 🌀 Искорка
- 🌀 Бубу
- 🌀 Похож
- 🌀 Талисман
- 🌀 Пухляш
- 🌀 Покус
- 🌀 Нечётка
- 🌀 Блеск
- 🌀 Движ
- 🌀 Огонёк

**3 ПОДГОТОВКА ИГРОКА.** Выберите 1 фигурку для себя, а остальные положите неподалёку. Используйте памятку для одиночной игры.

*Драконов-компаньонов нельзя использовать в одиночной игре – раз вы играете сами по себе, они тоже решили остаться дома и отдохнуть.*



## Игровой процесс

Делайте ходы как обычно, следуя правилам игры для нескольких участников, за некоторыми исключениями.

### КОНЕЦ ХОДА

Вместо обычных этапов конца хода выполните следующее:

**1 ОБНОВИТЕ ПАРК.** Открывайте карты драконов-мастеров из колоды, пока в парке снова не будет **5 драконов**.

**2 ПОМЕСТИТЕ ДРАКОНА.** Откройте верхнюю карту из колоды мастеров. Начиная от парка и далее по часовой стрелке, **найдите первую пустую ячейку дракона**, символ которого совпадает с **символом открытой карты** (включая 🌸). Поместите дракона в эту ячейку. Если подходящей ячейки нет, верните карту под низ колоды и возьмите новую (следуйте этому алгоритму, пока не выложите дракона в ячейку или не проверите всех драконов в колоде). Если вы **заполняете** лавку на этом этапе, возьмите новую из колоды лавок и поместите в город по обычным правилам.

**3 ПЕРЕМЕСТИТЕ НЕЙТРАЛЬНОГО ИГРОКА.** Если символ выложенного дракона совпадает по цвету с любой **фигуркой**, кроме вашей, поместите её в ту лавку, куда поместили карту дракона. (Если ваша фигурка находится в этой лавке, вы не получаете товар.) Если символ выложенного дракона совпадает с **вашей** фигуркой, никто не перемещается.

**4 НАЛОЖИТЕ ЧАРЫ.** Если **символ** в левом верхнем углу какой-либо карты чар из открытого ряда совпадает с **символом выложенного дракона**, выберите любую из таких карт чар и поместите в подходящую лавку (с таким же символом или 🌸). Если вам подходит несколько лавок, выберите сами, какую из них зачаровать.

**5 ОБНОВИТЕ ЧАРЫ.** Открывайте карты чар из колоды, пока в ряду чар снова не будет **5 карт**.

**6 РАСШИРЬТЕ ГОРОД.** Переверните все лежащие лицевой стороной вниз лавки.

### ПОДАРКИ

**Посещая лавку**, в которой находятся фигурки нейтральных игроков, вы должны подарить **1 любой товар** (или монету) каждому из них, как если бы они были обычными игроками.

По любой причине **делая подарок** нейтральному игроку (например, посещая лавку), возвращайте соответствующий жетон в общий запас.

### НЕ БОЛЕЕ 12 ЛАВОК

В городе может быть **не более 12 лавок**. После того как в городе появляется 12-я лавка, **не берите** новые карты лавок из колоды, заполняя лавки в городе (это правило касается и нейтрального игрока).

## Конец игры

Взяв или открыв последнюю карту дракона-мастера или чар в свой ход, доиграйте его, а затем сделайте **ещё 1 ход**, после чего перейдите к подсчёту репутации. В конце своего последнего хода **не выкладывайте** карту дракона-мастера или чар за нейтрального игрока.


### ПОДСЧЁТ РЕПУТАЦИИ



Подсчитайте свою **итоговую репутацию**, как при игре с несколькими участниками. Проверьте свой результат, чтобы узнать, какой **титул** вы получите:



- 0–74 ❤️ **Владелец лавки**
- 75–89 ❤️ **Хранитель пламени**
- ≥90 ❤️ **Мастер пламени**

## Получение достижений


В одиночной игре вы можете получать различные **достижения**, позволяющие вам добавлять **новые карты** в последующие одиночные партии.

Чтобы **получить достижение**, к концу партии вы должны набрать хотя бы **75** .

 **Хранитель пламени** (75–89 ) может получить **1 достижение**.

 **Мастер пламени** (≥90 ) может получить до **2 достижений**.

Вы можете получить достижение, только если выполняете **условие** его получения в конце партии. Если вы выполняете условия большего числа достижений, чем вам дозволено получить, **выберите**, какие из них получить.






За каждое полученное достижение вы можете **добавить (+)** или **заменить**  лавки в колоде лавок в начале партии, или **добавить (+)** драконов-кудесников в колоду кудесников. При подготовке к одиночной игре не забывайте проверять, какие достижения вы получили, и соответственно **изменять** начальные колоды.



# Достижения





12 лавок  
в городе


### Мастер рынка

  «Колодец желаний»  
на  «Драконий переулочек»  
+  Фокус  
+  Радуга






Разыграно  
8   
( или )

### Повелительница празднеств

  «Дракошку Майю»  
на  «Азартный базар»  
+  Дружок





4 лавки  
с 3   
каждая


### Невероятное очарование

  «Логово лени»  
на  «Милого портняжку»  
+  Звёздочка  
+  Чётка



2   
каждого  
вида  
в лавках


### Другая магия

  «Попону дракона»  
на  «Вечное пламя»  
+  «Драконас Пламель»






Сбросить  
9   
в конце  
партии


### Властелин сокровищ

+  Злата  
+  Садовод




6   
драконов  
в лавках


### Полдюжины ужинов

  «Дракона Батона»  
на  «Ля Петит Драконьен»  
+  Изольда  
+  Сладкоежка






6   
драконов  
в лавках


### Садовод

+  «Мудрец Чабрец»  
+  «Ведьмина служба доставки»  
+  Саванна






6   
драконов  
в лавках


### Невероятный блеск

  «Золотую чешуйку»  
на  «Банк Одинокой горы»  
+  Кристал  
+  Рассвет






6   
драконов  
в лавках


### Тяжёлый металл

  «Спасбросок»  
на  «Дикий бит»  
+  Тристан  
+  Тень






6   
драконов  
в лавках

### Первоклассный всяковар

  «Кофейную высоту»  
на  «Лавовую лагуну»  
+  Волнушка  
+  Аврора

6   
драконов  
в лавках

### Город приправ

  «На углях»  
на  «Латку-самобранку»  
+  Окорочок  
+  Бульончик



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**АВТОР ИГРЫ:** Мэнни Вега.  
**ХУДОЖНИК И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ:** Сандара Тан.  
**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР:** Мэнни Вега.  
**РАЗРАБОТКА:** Брэд Брукс, Питер Воган.  
**3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ:** Эрик Тоско, Кристиан Стрейн.  
**ПРАВИЛА ИГРЫ:** Джефф Фрейзер.

**ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ:** Джуди Адлер, Энди Эшкрафт, Адриан Аламо Борджа, Жасмин Мари Буж, Норв Брукс, Уиллиам Дж. Браун III, Элли Бернс, Майкл Камачо, Сет Четфилд, Аксель Циснерос, Сара Коннер-Браун, Лео Кордоба, Стив Кокс, Майкл Кёр, Фернандо Диас, Ребекка Домингес, Кай Этертон, Кевин Фланаган, Рэйчел Форсман, Дон Джилстрап, Дэни Глэсснер, Майк Гильано, Джошуа и Ричард Хэнксы, Рики Хэй, Бетани, Франс-Анн, Гвинет и Майкл Химстра, Алисия Клэр Хофлэк, Катя Говатсон, Мэттью и Тристан Джастисы, Уиллиам Кеннард, Карен Лаубшер, Шелдон Леон, Глэйд Мадруга, Ричард Малена-Веббер, Кори Мэннер, Алекс Маркс, Рубен Мартинес, Гильермо Милано, Роб Миллер, Айан Мёрфи, Тони Нгуен, Хедж Петрогалли, Адриана и Симон Раатсы, Эшли Рестиво, Катти Рейнольдс, Родриго Рибейро, Джон Рочестер, Скотт Роджерс, Сеа Лин Яо, Кристиан Стрэйн, Дрэйк Тео, Захария Улиг, Джеймс Вон, Майк Вандер Вин, Оливер Вега, Остин Венцель, Брайан Уилсон, Адам Вольфе-Райдер, Та-Те Ву, Мириам Цибарт, Эрик Циммерман, а также участники First Play LA и Cardboard Alchemy Discord Server.

**СОЗДАТЕЛИ ПРОТОТИПОВ:** Print and Play, Майк де Паскаль.

**ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ:** Брюс Кук и Ноа Адельман из Gametrayz, Николь Хосе, Кристиан Штрайн, Боб Шремп, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games и все, кто поддержал нас на Kickstarter, поклонники Art of Sandara и любители драконов, благодаря которым эта игра стала реальностью.

**ИЗДАТЕЛЬ:** Crowd Games.  
**РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА:** Максим Истомин и Евгений Масловский.  
**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:** Александр Ляпустин.  
**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:** Катерина Шевчук.  
**РЕДАКТОР:** Татьяна Гольдберг.  
**ПЕРЕВОДЧИКИ:** Мария Аверичева, Татьяна Гольдберг, Катерина Шевчук.  
**КОРРЕКТОР:** Полина Ли.  
**ВЕРСТАЛЬЩИК:** Ульяна Гребенева.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).