



# Мастера пламени

Правила игры

# Добро пожаловать в город!

**Д**раконы-мастера – это изобретательные маленькие умельцы, 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 накладывают чары, чтобы вдохновить мастеров 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

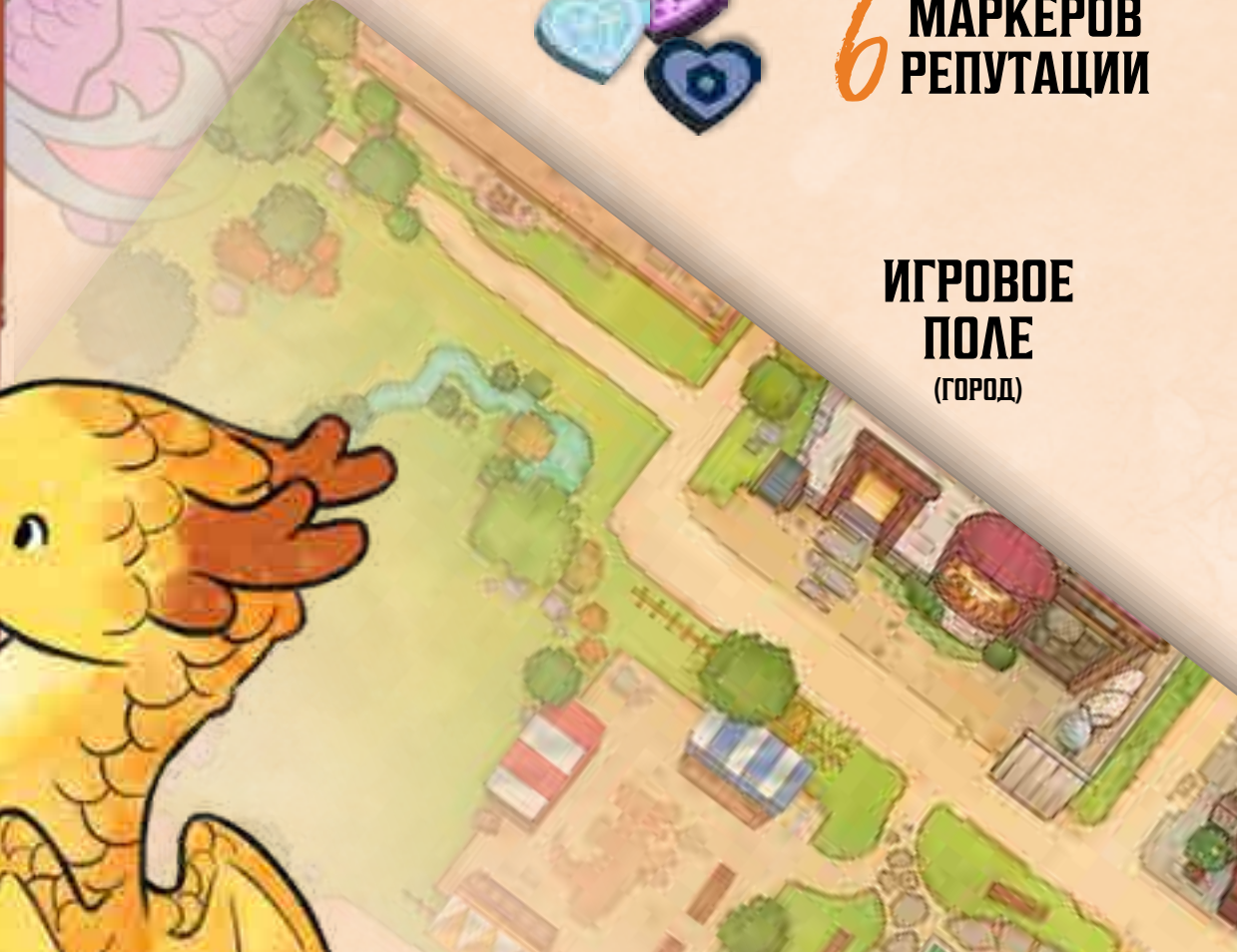


**6** ФИГУРОК ИГРОКОВ



**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)



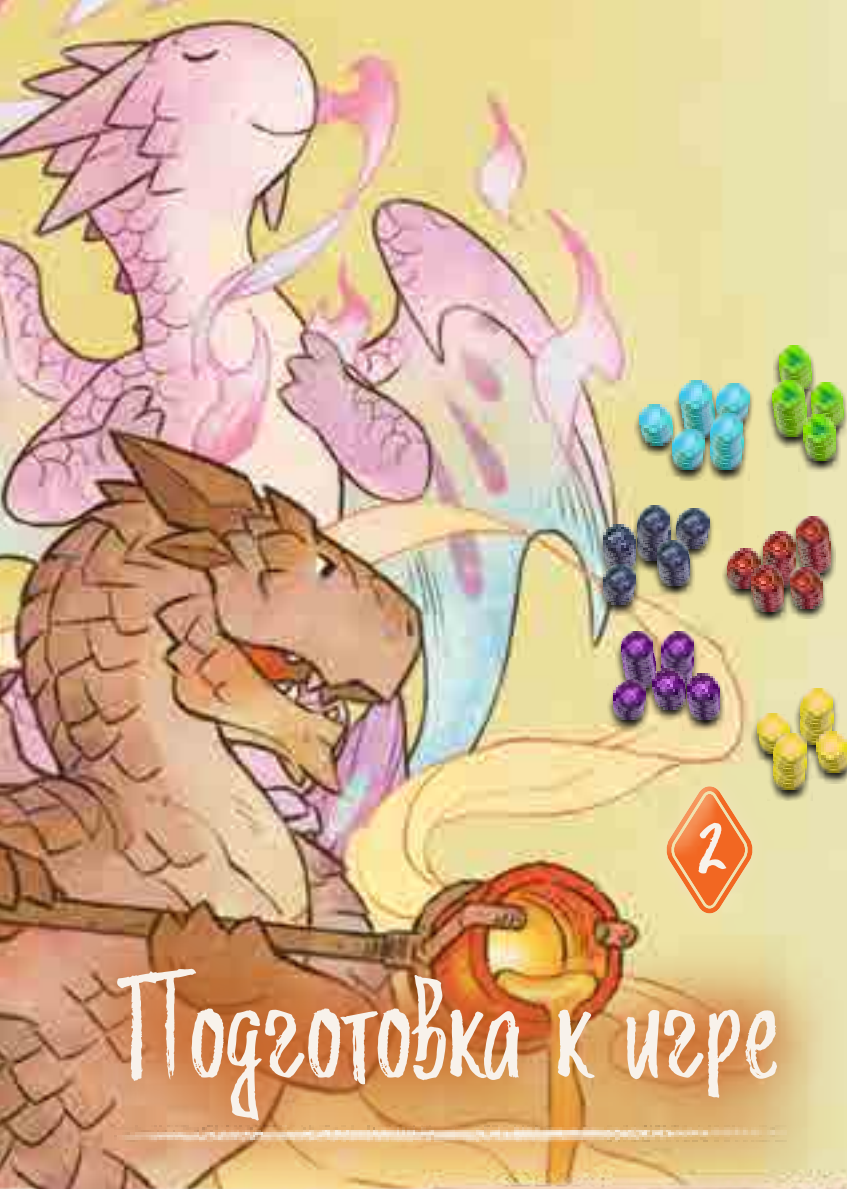
7 КАРТ  
ДРАКОНОВ-  
КОМПАНИОНОВ



216 ЖЕТОНОВ  
ТОВАРОВ



24 ЖЕТОНА  
МОНЕТ



# Подготовка к игре



## ПРЕДЕЛ ЛАВОК

Дополнительные ячейки, увеличивающие число 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 **такими же символами** в левом верхнем углу. Кладите каждую карту 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. (Либо можете разделить каждый вид товара на 2 стопки и положить их с разных сторон от города.)
- Сложите **жетоны монет** стопками на **фонтан**.

### 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**, у вас получится **10 карт лавок**.



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

Освоившись в игре, вы сможете самостоятельно составлять колоду лавок так, как вам нравится.

### 4 ДРАКОНЫ-МАСТЕРА

- При игре **вдвоём** и **втроём** уберите несколько карт **драконов-мастеров** из колоды:
  - Уберите **12 драконов** (2 каждого вида).
  - Уберите **6 драконов** (1 каждого вида).
- Перемешайте оставшиеся карты драконов-мастеров и поместите их **лицевой стороной вниз** в предназначенную для них ячейку рядом с **фонтаном**. Это **колода мастеров**.
- Возьмите **5 верхних** карт из колоды мастеров 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 ваших драконов-мастеров и драконов-кудесников – открытая информация.

### 5 ДРАКОНЫ-КУДЕСНИКИ

◆ Перемешайте все карты **драконов-кудесников** и поместите их лицевой стороной вниз в предназначенную для них 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 предназначенную для неё ячейку внутри шкалы репутации.
- ◆ Возьмите **5 верхних** карт из колоды чар и поместите их лицевой стороной вверх в ряд возле колоды.

### 7 ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- ◆ Каждый участник выбирает **фигурку игрока** (дракона), берёт **маркер репутации** (сердце) того же цвета и **памятку** того же цвета. Все лишние компоненты игроков верните в коробку.
- ◆ Возьмите **маркеры репутации** всех участников и вытащите 1 случайный, чтобы определить **первого игрока**. Затем поместите все маркеры репутации возле начала **шкалы репутации**.
- ◆ Раздайте каждому игроку в руку **3 дракона-мастера** из колоды.
- ◆ Раздайте каждому игроку **2 дракона-кудесника** из колоды. Каждый выбирает 1 дракона-кудесника и оставляет его себе, а другого 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 успешным 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 игрок должен переместить свою фигурку в другую **лавку**, а затем решить – **сделать покупку** или **наложить чары на 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

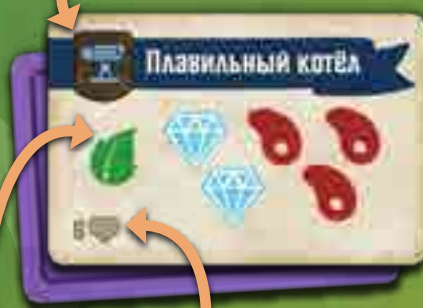
СИМВОЛ ДРАКОНА



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 размещение дракона в этой ячейке

Правила драконов-кудесников подробно описаны на с. 13.

## Ход игрока

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

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

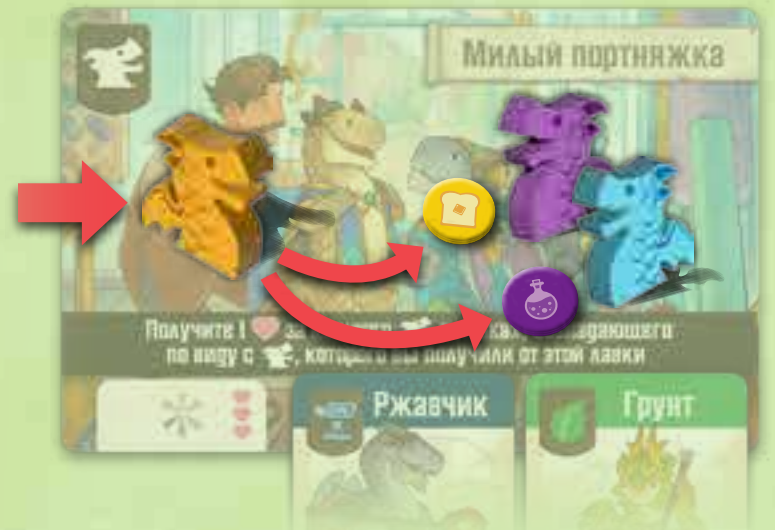
Все этапы хода подробно описаны ниже.



## Посещение лавки

В начале своего хода выберите лавку в городе и переместите туда свою фигурку, поставив её на карту этой лавки. Вы должны 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 жетон каждому игроку в лавке, вы не можете посетить её и должны выбрать другую.



**ПРИМЕР** Олег очень хочет посетить «Милого портняжку», хотя там уже находятся 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**:

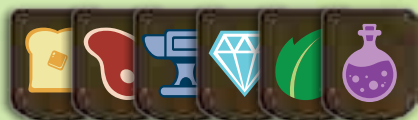
- 1 **ПОЛУЧИТЕ ПРЕДМЕТЫ.** Получите товары, монеты и/или драконов от самой лавки и от всех карт драконов-мастеров и чар в ней.
- 2 **РАЗМЕСТИТЕ ДРАКОНА (ПО ЖЕЛАНИЮ).** Вы можете поместить 1 дракона-мастера из руки в ячейку дракона с таким же символом, а затем получить награду этой ячейки.
- 3 **АКТИВИРУЙТЕ ДРАКОНА (ПО ЖЕЛАНИЮ).** Вы 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 её **1 товар, монету** или **дракона-мастера**, а также **по 1 товару** от всех **драконов-мастеров** и всех **чар** в этой лавке.

Символ **в левом верхнем углу** каждой карты указывает, какой **предмет** 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 **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**.

**ПРИМЕР** Вероника делает покупку в «Драконе Батоне». Она получает 2 🍞 (от самой лавки и от чар), а также 1 🍞 и 1 🐉 (от драконов в лавке).




**!** Монеты – это **не** товар, поэтому, получая товар по своему выбору, вы **не можете** выбрать монету.

## 2 Размещение дракона

Получив предметы, вы **можете** поместить **1 дракона-мастера** из руки в любую **пустую ячейку дракона** в вашей 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 занятой им ячейке (см. «Получение наград» ниже).

Если в ячейке дракона указано **несколько** символов, вы можете поместить туда дракона, соответствующего любому из них. Если в ячейке указан символ , вы можете поместить туда дракона-мастера с **любым** символом.



### ПРИМЕР

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

## Получение наград

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, или 1 карту 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  в конце игры.

## Заполнение лавки

Если в любой момент своего хода вы помещаете дракона-мастера в **последнюю пустую ячейку** какой-либо лавки, вы должны взять **новую лавку** из колоды и, **не перевернув 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 за ход). 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 лавок заняты, игнорируйте правило заполнения лавок, описанное выше.



### 3 Активация дракона

У каждого дракона-мастера есть **эффект активации** 🔥. У всех драконов **одного вида** (с одинаковым символом в левом верхнем углу) одинаковый эффект (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 добавили на текущем ходу, либо дракон, который уже находился в лавке, когда вы в неё переместились.

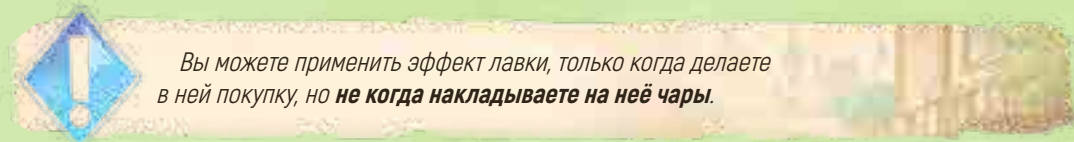


#### ПРИМЕР

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 накладываете на неё чары**.



#### 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 сердца или 1 монету. Он решает подарить 1 Веронике и 2 Олегу и получить в награду 4 сердца и 1 монету.



## Чары

Если вы решаете **наложить чары** на 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 вашей лавки. Потратьте указанные на карте чар предметы, а затем получите её награду и подложите под карту вашей лавки.

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

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



## СИМВОЛ ЧАР

Символ в описании эффекта 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 **предметы**, 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 **награды**, указанные в нижней части карты чар (см. с. 8, «Получение наград»), а затем **подложите** её 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 наложить на неё чары. Он тратит 1 , 1 и 3 , чтобы взять карту чар из ряда и подложить её под карту лавки. Это приносит ему 4 и 1 дракона-мастера (он решает взять карту из парка).



## 2 Активация граконов

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

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

На лавки с символом или **нельзя** наложить чары, поскольку 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 смогло бы превысить этот предел.



### ЛАВКИ-ДЖОКЕРЫ

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



### БЕЗ МОНЕТ

Символ означает, что вы **не можете** тратить **монеты**, выплачивая стоимость этой карты чар.

### РАСТУЩИЕ НАГРАДЫ

На некоторых картах чар указан **набор товаров**, который можно выплатить **несколько раз**, чтобы увеличить получаемую награду. В примере на рисунке справа, если вы потратите 3 и 3 , накладывая чары, 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. Делая это, возьмите любую карту чар из открытого ряда и поместите лицевой стороной вверх перед собой. (Помните, что ряд чар пополняется только в конце хода.)

Накладывая чары на 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 наложив чары на лавку, выполните следующее, прежде чем передать ход другому игроку:

- 1 **РАСШИРЬТЕ ГОРОД.** Переверните лицевой стороной вверх новые лавки, выложенные в ваш ход (если есть).
- 2 **ПРОВЕРЬТЕ ПРЕДЕЛ ДРАКОНОВ И ТОВАРОВ.** Верните лишних драконов и лишние товары, если у вас оказалось более 7 товаров одного вида и/или более 6 драконов-мастеров.
- 3 **ОБНОВИТЕ ПАРК И ЧАРЫ.** Берите и выкладывайте карты с верха колод мастеров и чар, пока их снова не станет по 5 в парке и ряду чар соответственно.



### 1 Расширение города

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



### 2 Проверка предела драконов и товаров

В конце вашего хода у вас в руке должно быть не более **6 драконов-мастеров**. Если их больше, возвращайте любые карты под низ колоды мастеров, пока у вас не останется 6 карт.

Также у вас должно быть не более **7 жетонов каждого вида товара**. Если какой-либо 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 в парке **менее 5** драконов и/или в ряду чар **менее 5** чар, выкладывайте новые карты из соответствующих колод лицевой стороной вверх, пока в парке не будет 5 драконов-мастеров, а в ряду – 5 чар.

Если в колоде мастеров или чар не остаётся карт, **игра подходит к концу** (см. с. 13, «Конец игры»).

*Карты драконов-мастеров и чар, которые вы берёте из города в течение своего хода, не заменяются новыми картами до **конца** хода.*

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

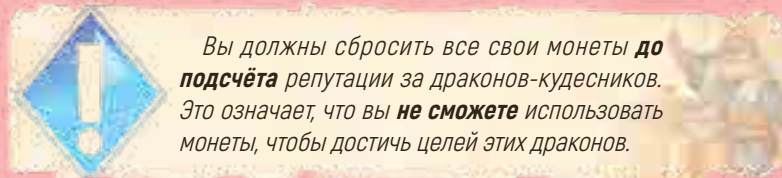
## Конец игры

Когда кто-либо выкладывает или берёт **последнюю карту** из колоды **мастеров** или **чар**, игра подходит к концу. Каждый участник, включая того, кто взял или выложил последнюю карту из колоды, делает **1 заключительный ход**.

Как только все игроки сделали заключительный ход, они **получают дополнительную репутацию**:

- 1 ОСТАВШИЕСЯ МОНЕТЫ.** Участники сбрасывают все монеты из личных запасов и получают 1 ❤️ за каждую.
- 2 ДРАКОНЫ-КУДЕСНИКИ.** Участники разыгрывают своих драконов-кудесников с символом 🌙 и получают ❤️ от тех из них, чьих целей достигли.

Игрок с наивысшей репутацией побеждает!



## Разрешение ничьей

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 особое очарование. Некоторые из них творят чудеса при свете дня, а другие предпочитают магию ночи.*

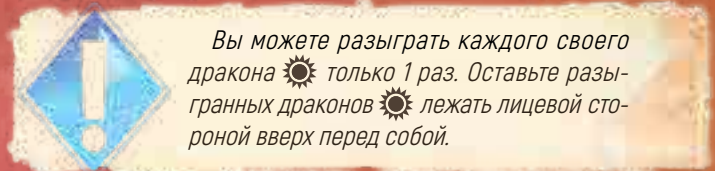
Каждый игрок начинает партию с 1 картой дракона-кудесника и может получить больше таких карт в **награду** или применяя **эффекты**. У вас может быть **сколько угодно** драконов-кудесников.

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



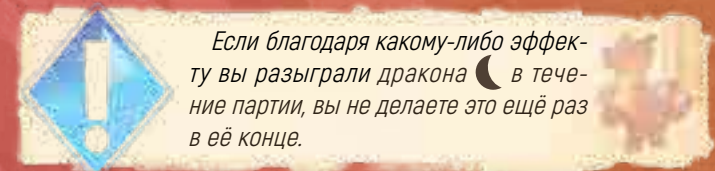
### СОЛНЕЧНЫЕ ДРАКОНЫ

Целей этих драконов-кудесников можно достичь только **в течение игры**. Достигнув цели дракона ☀️, вы можете разыграть (открыть) его карту в **любой момент своего хода**, чтобы получить указанную 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 (откройте) всех своих драконов 🌙 и получите награду за тех, чьих целей достигли.



# Эффекты

В этом разделе описаны эффекты драконов-мастеров, драконов-кудесников и лавок.

## ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

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

## РАЗМЕЩЕНИЕ ДРАКОНОВ

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



## Драконы-мастера

Между хранителями пламени и 6 видами драконов-мастеров есть особая связь, подпитывающая их уникальные способности 🔥.

Эффект	Уточнения
<p>Получите 2 одинаковых товара от этой лавки или от дракона-мастера в этой лавке</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вы должны взять 2 товара одного вида. С помощью этого эффекта вы можете получить 2 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.</li> <li>Если какой-либо эффект позволяет вам активировать этого дракона, когда он находится не в лавке (а в парке или в вашей руке), вы можете получить товары от любого дракона в том же месте</li> </ul>
<p>Поместите 1 дракона-мастера в любую лавку</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вы можете поместить дракона-мастера из руки в любую пустую ячейку дракона с подходящим символом (включая лавку, в которой находитесь).</li> <li>Вы получаете указанную в ячейке награду (см. с. 8)</li> </ul>
<p>Возьмите 1 дракона-мастера</p>	<p>Вы можете взять в руку любую карту дракона-мастера из парка или верхнюю карту из колоды мастеров</p>
<p>Получите 3 товара разного вида</p>	<p>Вы можете выбрать 3 любых разных товара. Они могут совпадать с товарами, которые уже есть в вашем личном запасе</p>
<p>Поменяйте местами этого дракона с любым драконом-мастером в любой лавке, а затем активируйте этого нового дракона</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Игнорируйте символы в ячейках драконов.</li> <li>Это не считается размещением драконов, поэтому вы не получаете награды их ячеек</li> </ul>
<p>Подарите 1 товар другому игроку, чтобы получить 2</p>	<p>Подарите 1 любой товар из своего запаса любому другому игроку, а затем получите 2 (см. с. 9, «Подарки»)</p>

# Лавки

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

## ЛАВКА УТОЧНЕНИЯ

### Азартный базар

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

### Банк Одинокой горы

Чтобы получить 3 монеты, у вас должно быть хотя бы 3 ❤️

### Ведьмина служба доставки

- На драконах-мастерах может лежать сколько угодно товаров. Когда игрок забирает дракона, он получает и все лежащие на нём товары.
- Если в свой ход вы уже 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 эту лавку, последним 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 более 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 2 🍞, чтобы забрать всех оставшихся драконов (даже 0)

## ЛАВКА УТОЧНЕНИЯ

### Драконий переулочек

- В эту лавку нельзя помещать драконов-мастеров.
- Решив оставить здесь монеты, поместите 2 монеты из личного запаса в пустую сдвоенную ячейку и получите обе её награды. Затем сделайте новый полный ход, начав с перемещения фигурки.
- Решив 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 сбросить до 6 разных товаров (по 1 каждого вида).
- Вы можете тратить монеты в качестве замены товаров, но едва ли это выгодно (монеты 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, возвращайте подброшенную монету на фонтан

### Кофейная высота

- Вы можете игнорировать символы в ячейке, выбирая дракона на замену.
- Это не считается размещением дракона, поэтому вы не получаете награду ячейки

### Лавовая лагуна

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

### Латка-самобранка






Можно не платить монету и не получать второй набор товаров

### Логово лени

- Активируя дракона 🐉 в парке, поменяйте его местами с любым драконом в любой лавке, активируйте последнего, а затем заберите его в руку. (Если на драконе из парка лежали товары, они остаются на нём.)
- 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. Его эффект 🔥 немедленно становится доступным

Начало на предыдущей странице.



## ЛАВКА УТОЧНЕНИЯ

<b>Ля Петит Драконьен</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Помещаемый дракон должен соответствовать символу в выбранной ячейке. Получите 1 монету за каждый символ  в ячейке, вместо того чтобы получить эту репутацию. 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 того же 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 ту 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 забронированной вами</li> </ul>
<b>На углях</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вы можете поместить дракона-мастера в любую пустую ячейку дракона в любой лавке. Символы ячейки могут не совпадать с символом дракона.</li> <li>Как обычно, вы получаете награду ячейки, а также 2 монеты</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 дарить монету другому игроку и не получать за это 4 
<b>Спасбросок</b>	Вы получаете бонус, только если заполнили лавку, применив этот эффект. Заполнение лавки другим образом не приносит вам бонус этой карты
<b>Попона дракона</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вы можете ещё раз подбросить монету, вне зависимости от того, что вам выпало (город или драконы). Нельзя подбросить монету больше 2 раз.</li> <li>Вы оставляете себе всех взятых драконов, даже если подбрасываете монету дважды. Как обычно, дракона-мастера можно брать из парка или из колоды</li> </ul>
<b>Хрустальный блеск</b>	Активируя дракона  в руке, поменяйте его местами с любым драконом в любой 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 учитываются.</li> <li>Учитывайте ячейку с монетой только 1 раз, даже если она приносит несколько монет</li> </ul>
<b>Искорка</b>	Вы должны наложить чары на лавку, чтобы разыграть эту карту, т. е. нельзя использовать её с «Азартным базаром»
<b>Огонёк</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Учитывайте чары в этой и других лавках.</li> <li>Вы должны наложить чары на лавку, чтобы разыграть эту карту, т. е. нельзя использовать её с «Азартным базаром»</li> </ul>
<b>Покус</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вы можете разыграть эту карту, делая покупку или накладывая чары на лавку. За каждого дракона, которого вы способны 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 и только что помещённого дракона
<b>Пухляш</b>	Можно сбросить до 6 разных товаров (по 1 каждого вида)
<b>Шик</b>	Лавки могут располагаться не по соседству



### УТОЧНЕНИЯ

<b>Сладкоежка, Бульончик, Саванна, Волнушка, Тень и Кристал</b>	Если у указанного вида драконов ничья по наибольшему количеству драконов в лавках, вы всё равно получаете бонус
<b>Сухарик, Котлетка, Роцца, Эликс, Аякс и Циркон</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Если у вас ничья по наибольшему количеству указанного товара, 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>Возвращайте драконов-кудесников под низ колоды. Их нельзя разыгрывать.</li> <li>Вы не можете вернуть уже разыгранных драконов-кудесников.</li> <li>Так как вы должны разыграть Талисмана, чтобы применить его эффект, вы не сможете вернуть его самого.</li> <li>Возвращённые 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

При желании вы можете добавить в игру драконов-компаньонов. Они позволяют каждому участнику один раз применить уникальный эффект. Также у некоторых компаньонов есть начальный бонус.



## Подготовка к игре

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

## Эффекты компаньонов

Вы можете использовать эффект своего компаньона **1 раз за игру** в любой момент вашего 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 карту ей на замену.



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



Если у эффекта лавки есть стоимость, вы должны выплатить её во второй раз, 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 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 одного из них. Всех невыбранных драконов верните под низ их колоды.
- Вы можете применить этот эффект, чтобы повторно разыграть своего дракона-кудесника.
- Этот эффект можно применить только в течение игры (не в конце игры).

# Одиночная игра

## Подготовка к игре

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

**1 КОЛОДА ЛАВОК.** Выложив начальные лавки, соберите колоду лавок из 10 карт, перечисленных ниже (вы сможете менять этот список, получая достижения; см. с. 19, «Получение достижений»). Перемешайте её и поместите сбоку от игрового поля лицевой стороной вниз.

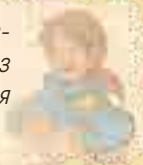
- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| «Дракон Батон»    | «Попона дракона»  |
| «На углях»        | «Колодец желаний» |
| «Кофейная высота» | «Дракошка Майя»   |
| «Спасбросок»      | «Логово лени»     |
| «О мой горох!»    | «Золотая чешуйка» |

**2 КОЛОДА КУДЕСНИКОВ.** Соберите 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 поместите рядом с игровым полем. Возьмите памятку для одиночной игры.

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



## Игровой процесс

Делайте один ход за другим, следуя правилам игры для нескольких участников, за некоторыми исключениями.

### КОНЕЦ ХОДА

Вместо обычных этапов конца хода выполните следующее (по-прежнему проверяйте пределы драконов и товаров):

**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 которой совпадает с **символом открытой карты** (или это ). Поместите её в эту ячейку. Если подходящей ячейки нет, верните карту под низ колоды и откройте 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 какой-либо **фигуркой**, кроме вашей, перенесите эту фигурку в ту лавку, где разместили дракона. (Если ваша фигурка находится в этой лавке, вы не получаете товар.) Если символ выложенного дракона совпадает с **вашей** фигуркой, ничего не происходит.

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

**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.

Всякий раз, **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, **не берите** новые карты лавок из колоды, заполняя лавки (во время или в конце хода).

## Конец игры

Взяв или открыв последнюю карту дракона-мастера или чар в любой момент своего хода, доиграйте его, а затем сделайте **ещё 1 ход**, после чего перейдите к подсчёту репутации (см. ниже). В конце своего заключительного хода **не выкладываете** карты дракона-мастера и чар.

### ПОДСЧЁТ РЕПУТАЦИИ

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

- |       |  |                          |
|-------|--|--------------------------|
| 0–74  |  | <b>Владелец лавки</b>    |
| 75–89 |  | <b>Хранитель пламени</b> |
| ≥90   |  | <b>Мастер пламени</b>    |

## Получение достижений

В одиночной игре вы можете получать **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, а также **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

Достигнуты  
цели 8  
(☀️ или ☾)

### Повелительница празднеств

↺ «Дракошку Майю»  
на «Азартный базар»  
+ Дружок

4 лавки  
с 3 ✨  
в каждой

### 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

**ИЗДАТЕЛЬ:** Crowd Games.

**РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:** Александр Петрунин.

**РЕДАКТОРЫ:** Катерина Шевчук, Татьяна Гольдберг, Александр Ляпустин, Сергей Капрарь.

**ПЕРЕВОДЧИКИ:** Мария Аверичева, Татьяна Гольдберг, Катерина Шевчук.

**КОРРЕКТОР:** Полина Ли.

**ВЕРСТАЛЬЩИКИ:** Ульяна Гребенева, Михаил Кузнецов.

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).

**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, Иэн Броклбэнк, Норв Брукс, Уильям Браун III, Элли Бёрнс, Майкл Камачо, Сет Четфилд, Аксель Циснерос, Сара Коннер-Браун, Лео Кордоба, Гленн Коттер, Стив Кокс, Майкл Кёр, Лоренс Дэвис, Фернандо Диас, Ребекка Домингес, Кай Этертон, Кевин Фланаган, Рейчел Форсман, Дон Джилстрап, Дэни Глэсснер, Майк Гигльяно, Джошуа и Ричард Хэнксы, Рики Хэй, Дэн Хелфер, Бетани Химстра, Франсес-Энн Химстра, Гвинет Химстра, Майкл Химстра, Алисия Клэр Хофлэк, Катя Говатсон, Мэттью и Тристан Джастисы, Уильям Кеннард, Карен Лаубшер, Шелдон Леонг, Глэйд Мадруга, Ричард Малена-Веббер, Кори Мэнер, Алекс Маркс, Рубен Мартинес, Гильермо Милано, Роб Миллер, Айан Мёрфи, Тони Нгуен, Хедж Петрогалли, Адриана и Саймон Ратс, Эшли Рестиво, Катти Рейнольдс, Рожерио Рибейро, Джон Рочестер, Скотт Роджерс, Си Линь Яо, Кристиан Стрейн, Дрэйк Тео, Закари Улиг, Джеймс Воган, Мике Вандер Вен, Оливер Вега, Остин Венцель, Брайан Уилсон, Адам Вольфе-Райдер, Билл Уард, Элвин Вон, Та-Те Ву, Мириам Цибарт, Эрик Циммерман, а также участники First Play LA и Cardboard Alchemy Discord.

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

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