



# ПРАВИЛА ИГРЫ МОРСКИЕ ДРАКОНЫ

От 8 лет

2-5 игроков

40 минут

Люди, бороздящие океанские просторы, становятся всё более смелыми и дерзкими. Всё больше пиратских кораблей отправляются в запретные моря, неся угрозу подводным царствам и населяющим их необычным существам. Вы — морские драконы, и вам предстоит защитить эти воды, пуская ко дну пиратские суда и забирая их сокровища, чтобы стать легендарными стражами подводного мира.

## ~ Цель игры ~

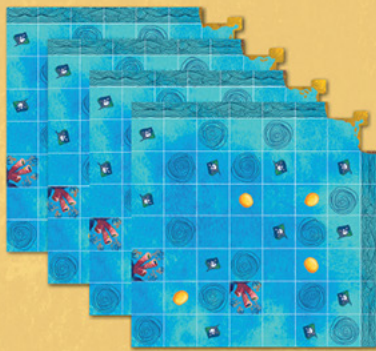
В игре вы будете размещать драконов своего цвета, чтобы собирать сокровища и защищать воды океана от жадных пиратов, промышляющих на его просторах.

Каждый ход вы играете одну из двух карт драконов из руки, чтобы разместить морского дракона на поле и увеличить ваше присутствие во всех четырёх морских царствах. Но будьте аккуратны!

Драконы всегда стремятся защитить свою территорию, поэтому вы не можете размещать своих драконов рядом друг с другом. А если вы разместите своего дракона рядом с драконом соперника, тот получит золото!

Ваша цель — к концу игры заработать больше всего победных очков (ПО), собирая золото, выполняя миссии и захватывая контроль в четырёх царствах.

## ~ Состав игры ~



4 двусторонних планшета морских царств



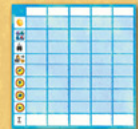
Центральный остров



54 фишки голов (5 цветов)



190 фишек хвостов (5 цветов)



Блокнот



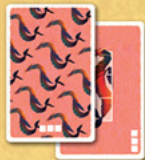
44 жетона пиратских кораблей (12 зелёных, 11 фиолетовых, 11 красных и 10 синих)



60 жетонов золотых монет (номиналом 1)



16 жетонов золотых монет (номиналом 5)



26 карт малых драконов



36 карт средних драконов



18 карт больших драконов



33 карты миссий




24 карты рифов



Правила игры

## ~ Подготовка к игре ~

**А** Соберите игровое поле, соединив случайным образом 4 морских царства с центральным островом. Планшеты морских царств — двусторонние, вы можете выбрать любую сторону.

**Б** Поместите на поле по 1 случайному жетону пиратского корабля в каждую ячейку с символом .

**В** По отдельности перемешайте стопки карт малых, средних и больших драконов и поместите их лицевой стороной вниз рядом с полем. Затем откройте по 2 карты из каждой стопки, чтобы сформировать рынок драконов, как показано на рисунке ниже.

**Г** Перемешайте стопку карт миссий и поместите её лицевой стороной вниз рядом с полем. Откройте 4 карты и выложите их в ряд, чтобы сформировать рынок миссий, как показано на рисунке ниже.

**Д** Перемешайте стопку карт рифов и поместите её лицевой стороной вниз рядом с полем.

**Е** Поместите все золотые монеты рядом с полем. Это общий запас.

**Ж** Каждый игрок получает фишки драконьих хвостов своего цвета. Их количество не ограничено. Если они закончились, используйте подходящую замену. В зависимости от числа участников, используйте следующие цвета.

**2 игрока:** оранжевый и зелёный.

**3 игрока:** оранжевый, зелёный и фиолетовый.

**4 игрока:** оранжевый, зелёный, фиолетовый и розовый.

**5 игроков:** оранжевый, зелёный, фиолетовый, розовый и жёлтый.

**З** Каждый игрок получает фишки драконьих голов своего цвета. В зависимости от числа участников каждый игрок получает следующее количество фишек.

**2 игрока:** 14 фишек голов.

**3 игрока:** 11 фишек голов.

**4 игрока:** 8 фишек голов.

**5 игроков:** 7 фишек голов.

**И** Каждый игрок получает 4 золотые монеты и 2 карты средних драконов из стопки.



Пример подготовки к игре вчетвером

## Ход игры

Игроки по очереди совершают ходы, пока у них не закончатся фишки голов дракона. Первым ходит игрок, который последним плывал на корабле. Далее право хода передаётся по часовой стрелке.

В свой ход вы обязаны выполнить по порядку следующие действия или объявить пас.

- I Сыграть карту дракона.**
- II Выполнить миссию (необязательно).**
- III Выбрать новую карту дракона.**

Затем ход переходит к следующему игроку слева.

### I Сыграть карту дракона

Выберите одну из двух карт драконов в вашей руке и выложите её перед собой лицевой стороной вверх. Затем возьмите 1 фишку головы и количество фишек хвостов, необходимое, чтобы выставить дракона, повторяющего фигуру на сыгранной карте. Поместите фишки на поле в форме этой фигуры.

Соблюдайте следующие правила.

- В каждой ячейке поля может находиться только одна фишка дракона.
- Размещаемый дракон должен хотя бы одной своей частью соседствовать (горизонтально или вертикально) с центральным островом или драконом другого игрока.

**Важно.** Вы не можете разместить своего дракона по соседству (горизонтально или вертикально) со своим ранее размещённым драконом.



- Размещая дракона, можете поворачивать и зеркально отражать фигуру, изображённую на его карте. Фишку головы можно поставить в любое место выставленного дракона.
- Вы обязаны потратить 2 золотых монеты, положив их в общий запас, за каждую ячейку водоворота или морского течения, в которой вы поместили фишку дракона. Если у вас недостаточно золота, чтобы оплатить размещение в этих ячейках, вы не можете поместить в них фишку дракона. Если за размещение дракона вы должны получить золото, им можно сразу заплатить за ячейки водоворота и течения.



Водоворот



Морское течение

Если ваш дракон занимает хотя бы 1 ячейку, в которой есть жетон пиратского корабля или изображены символы  и , вы немедленно получаете соответствующие награды.



**Пиратские корабли.** Поместите жетон пиратского корабля лицевой стороной вверх в ваш личный запас так, чтобы все могли его видеть. Он поможет вам выполнять миссии, которые принесут победные очки в конце игры.



**Золото.** Получите 1 золотую монету из общего запаса.



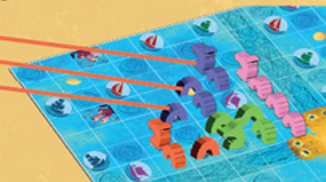
**Риф.** Возьмите 2 карты из стопки рифов. Оставьте одну из них у себя (храните лицом вниз) и верните другую карту под низ стопки. См. описание карт рифов на с. 5.

Игроки, чьи драконы соседствуют с только что выставленным драконом, получают по 1 золотой монете из общего запаса за каждого своего дракона, соседствующего с только что выставленным. Например, если новый дракон соседствует с 2 драконами одного игрока, этот игрок получит 2 золотых монеты.

*Пример. Смауг (фиолетовый) играет карту дракона, чтобы разместить своего дракона в указанных ячейках.*



Он размещает 1 голову и 4 хвоста на поле по соседству с розовым и зелёным драконами, зеркально отражая фигуру, изображённую на карте. Таким образом, он получает жетоны пиратских кораблей красного и зелёного цветов, а также 1 золотую монету из общего запаса. Так как он занял ячейку с водоворотом, он обязан потратить 2 золотых монеты.



Затем Мушу (розовый) и Хаку (зелёный) получают по 1 золотой монете из общего запаса.

**Важно.** Размещение фишек дракона в ячейках водоворотов уменьшает количество ПО, которое можно получить за контроль над морскими царствами (см. с. 6).

## II Выполнение миссии (необязательно)

В свой ход вы можете выполнить задание одной из карт с рынка миссий и забрать её в свой личный запас. Для этого вам нужно сбросить из своего запаса жетоны пиратских кораблей, указанные на карте миссии (можете оставить их на кладбище кораблей, изображённом внутри коробки).

**Вы можете сбросить 2 корабля одного цвета вместо 1 корабля любого другого цвета.**

Карта выполненной миссии принесёт вам победные очки и, возможно, карту рифов. В последнем случае вы должны взять 2 карты рифов, оставить себе одну, а другую карту вернуть под низ стопки.

Затем пополните рынок миссий, открыв 1 новую карту из стопки.

**Важно. В свой ход вы можете выполнить только одну миссию.**

## III Выбор новой карты дракона

Возьмите 1 новую карту драконов из доступных. Это может быть либо одна из карт, лежащих лицевой стороной вверх на рынке драконов, либо верхняя карта из стопки. Карта, которую вы берёте, должна отличаться по размеру дракона от карты, сыгранной в этот ход. Например, если вы сыграли карту среднего дракона, то с рынка вы можете взять карту малого или большого дракона.

Взяв карту с рынка драконов, вы обязаны пополнить рынок, открыв 1 новую карту из соответствующей стопки.

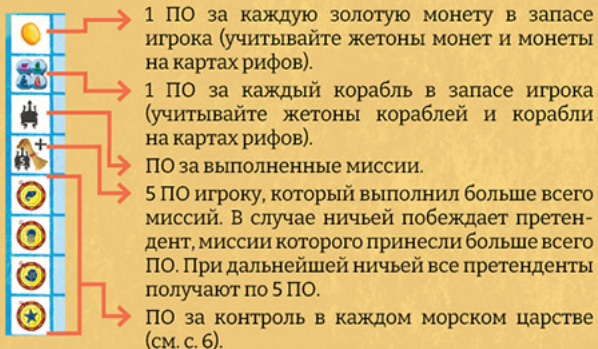
## \* Объявление паса

В свой ход вы можете объявить пас вместо того, чтобы выполнять описанные выше действия. Такое возможно, если вы не можете сыграть какую-либо из своих карт, у вас недостаточно золота для оплаты ячеек водоворотов и/или морских течений, или по вашему желанию.

Объявив пас, верните фишку головы дракона из вашего личного запаса в коробку, сбросьте 1 карту дракона из руки и возьмите вместо неё 1 новую карту (должна отличаться размером дракона), а также получите 2 золотых монеты из общего запаса.

## ∞ Конец игры ∞

Игра завершается, когда у всех участников закончились фишки голов в запасе. Используйте блокнот для подсчёта победных очков (ПО).



Побеждает игрок, получивший в сумме больше всего ПО. В случае ничьей побеждает претендент, выполнивший больше всего миссий. При дальнейшей ничьей все претенденты объявляются победителями.

## ∞ Карты рифов ∞



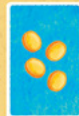
**Два корабля.** Карта этого типа считается 2 кораблями указанного типа. Карту можно сбросить, чтобы выполнить миссию, или она может принести вам 2 ПО в конце игры, если вы её не используете. Если вы выполнили миссию с помощью такой карты и на ней остался один корабль, вы его теряете. При использовании карта с кораблями сбрасывается, независимо от того, сколько кораблей нужно было игроку для выполнения миссии.



**Корабль любого цвета.** Эта карта считается любым 1 кораблём. С её помощью можно выполнить миссию, или она может принести вам 1 ПО в конце игры.



**Скрытые драконы.** Эти драконы спрятались в морской пучине. Откройте эту карту в конце игры при подсчёте ПО в морском царстве с соответствующим символом. Карта считается 1 драконом, размещённым в этом царстве, но не учитывается при разрешении ничьей (см. с. 6).



**Золото.** Эту карту можно сбросить в любой момент, чтобы получить 4 золотых монеты. Если не использовали, то в конце игры принесёт 4 ПО.



## ∞ Контроль над морскими царствами ∞

В конце игры участники подсчитывают количество своих драконов в каждом из четырёх морских царств. Царства разделены морскими течениями и определяются по символам розы ветров на центральном острове.

Игрок, у которого больше всего драконов в царстве, как на поверхности, так и скрытых на картах рифов, получает награду – 3 ПО × количество свободных ячеек водоворотов в этом царстве (не занятых фишками голов или хвостов драконов). Игрок на 2 месте по количеству драконов получит половину этой величины ПО, с округлением в меньшую сторону. Остальные игроки не получают ПО в этом морском царстве.

В случае ничьей за 1 или 2 место в морском царстве, подсчитайте количество фишек драконов каждого претендента

в этом царстве. Карты скрытых драконов не считаются фишкой дракона, а также не учитывайте фишки драконов, находящиеся в ячейках морского течения. Побеждает претендент, у которого больше всего фишек в спорном морском царстве.

В случае дальнейшей ничьей за 1 или 2 место каждый претендент получает соответствующую величину ПО в полном объёме. Однако, в случае ничьей за 1 место, ПО за 2 место не предоставляются.

**При игре вдвоём. Каждый не занятый фишкой дракона водоворот приносит 2 ПО. Игрок на втором месте не получает ПО. В случае ничьей никто из игроков не получит ПО (если ничья сохраняется после подсчёта фишек драконов).**

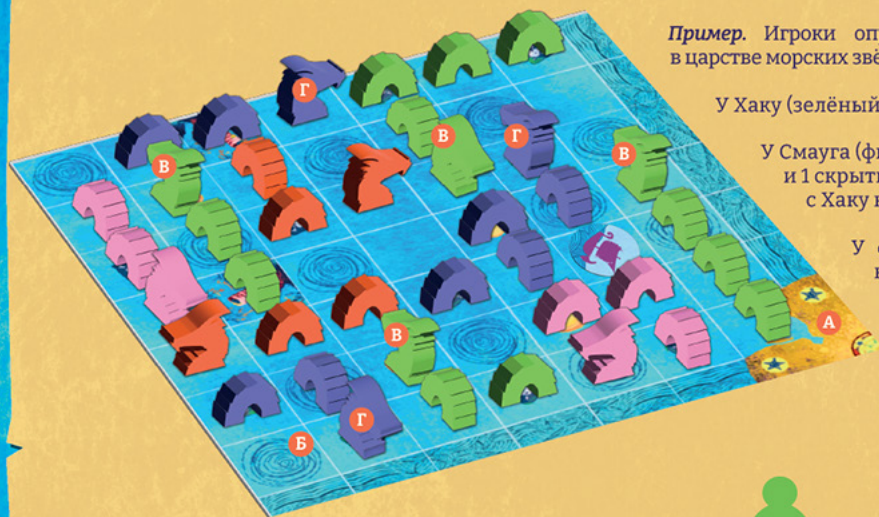
**Пример.** Игроки определяют, кому принадлежит контроль в царстве морских звёзд **А**. В нём 7 открытых водоворотов **Б**.

У Хаку (зелёный) 4 дракона на поверхности **В**.

У Смауга (фиолетового) 3 дракона на поверхности **Г** и 1 скрытый дракон **Д** (на карте рифов). У них с Хаку ничья.

У остальных игроков только по 2 дракона на поверхности.

Хаку занимает первое место, так как у него больше фишек в этом царстве, чем у Смауга. Хаку получает 21 ПО, Смауг – 10 ПО за второе место, а остальные не получают ПО за это царство.



**Важно!** Один дракон может находиться в двух морских царствах, если пересёк морское течение. Фишки драконов, расположенные в ячейках морского течения не учитываются ни в одном из царств.



© Fractal Juegos, 2023

Авторы игры: Янив Кахана, Пини Шехтер и Симоне Лучиани  
 Редактура и разработка: Хосе Мануэль Альварез, Лаура Мена и Мануэль Уорнер  
 Художник: Уэберсон Сантьягу  
 Графический дизайн: Лаура Мена