



Вогнемвір

Правила гри

Вітаємо в місті!

Майстерні дракони – це вигадливі маленькі ремісники, що дихають особливим полум'ям, яке допомагає їм творити різноманітні смачні та корисні вироби. Власники крамниць постійно шукають таких драконів, сподіваючись залучити й порадувати клієнтів неповторними вогнетворами.

Ви – Хранитель вогню, який володіє мистецтвом розмовляти з драконами, добирати для них ідеальні оселі й накладати чари, щоб надихати їх на створення дивовижних речей.

За допомогу драконам і крамарям ваша репутація зростатиме, а Хранитель вогню з найвищою репутацією здобуде славетний титул Майстра вогнетвору!

Зміст

3	Компоненти	13	Кінець гри
4	Підготовка	13	Модні дракони
6	Огляд гри	14	Здібності
7	Збирання	17	Супутники
10	Зачарування	18	Соло-режим
12	Завершення ходу		

Компоненти

6 ФІШОК ГРАВЦІВ

6 МАРКЕРІВ РЕПУТАЦІЇ

1 КИЛИМОК МІСТЯ





8 ПАМ'ЯТОК



36 КАРТ
МАЙСТЕРНИХ
ДРАКОНІВ

+ 6 СТАРТОВИХ
ДРАКОНІВ



36 КАРТ
МОДНИХ
ДРАКОНІВ



28 КАРТ
КРАМНИЦЬ

+ 6 СТАРТОВИХ
КРАМНИЦЬ



36 КАРТ ЧАРІВ
(У 2 КОЛОДАХ)

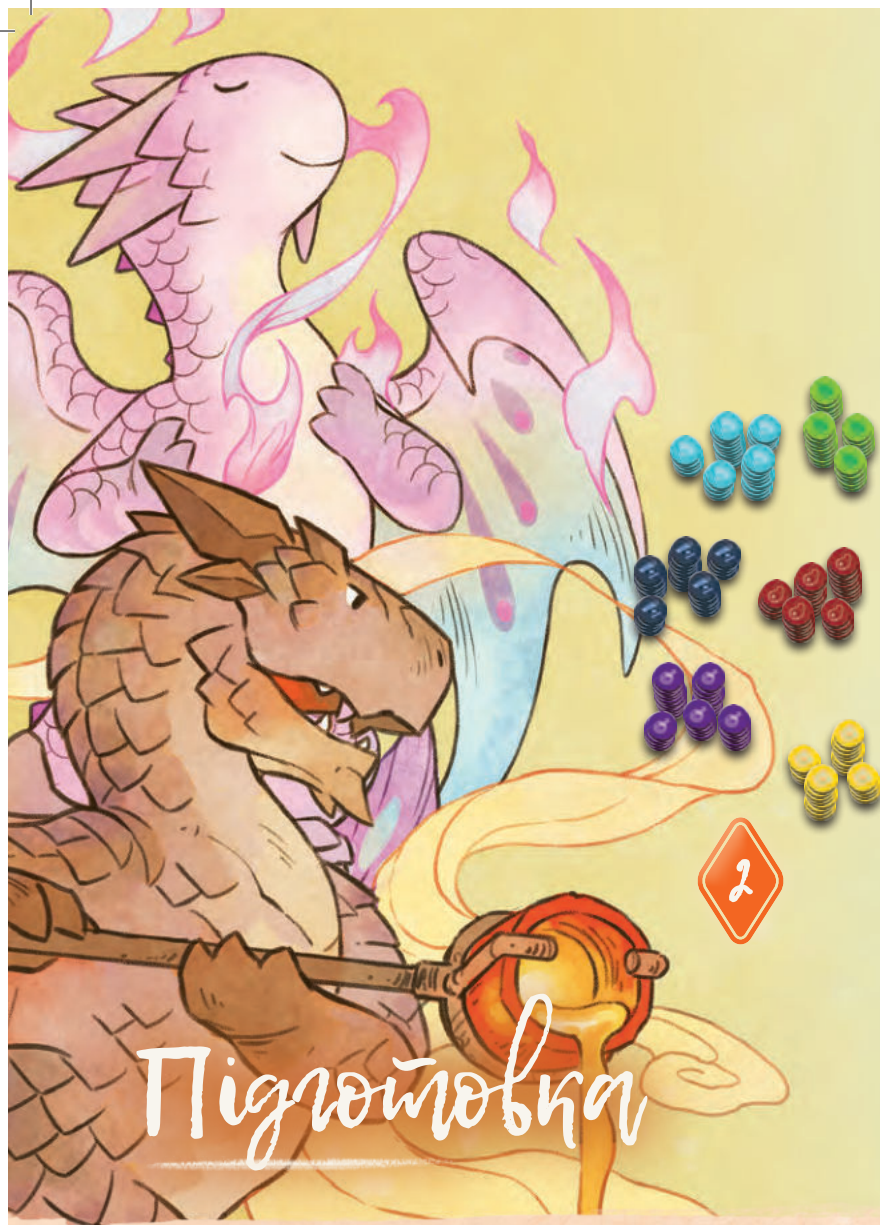


7 КАРТ
СУПУТНИКІВ



210 ЖЕТОНИВ
ТОВАРІВ
(+ЗАПАСИ)

24 ЖЕТОНИ
МОНЕТ



МЕЖИ МІСТА
Ці додаткові ділянки дають змогу розмістити до 14 крамниць у грі на 3-5 гравців.

1 МІСТО Й СТАРТОВІ КРАМНИЦІ

- Розстеліть килимок міста в центрі столу.
- Розмістіть 6 стартових крамниць горілиць на будь-яких 6 ділянках для крамниць у місті (як на малюнку).
- Розмістіть кожного стартового майстерного дракона горілиць на крамниці з відповідним символом у верхньому лівому куті так, щоб дракон закривав перший слот у нижній частині крамниці (із символом).

2 ТОВАРИ Й МОНЕТИ

- Розкладіть жетони товарів окремими стосами неподалік так, щоб усім гравцям було зручно їх брати. (Можливо, вам знадобиться утворити по два стоси кожного виду жетонів – по одному з протилежних боків від міста.)
- Розмістіть запас жетонів монет на Фонтані.

3 КОЛОДА КРАМНИЦЬ

- Відсортуйте карти крамниць у стоси відповідно до символів у верхньому лівому куті. Утворіть по 1 стосу для кожного із 6 символів товарів (/ / / / /) і 7-й стос для всіх інших символів.
- Покладіть усі 7 стосів долілиць і перетасуйте кожен окремо. Не дивлячись, візьміть по 1 карті з кожного стосу крамниць товарів і 4 карти із 7-го стосу, утворивши набір із 10 крамниць.



- Це колода крамниць. Перетасуйте її та розмістіть біля килимка міста.

Кали призвичаїтесь до гри, не бійтесь експериментувати зі складом колоди крамниць.

4 МАЙСТЕРНІ ДРАКОНИ

- Якщо ви граєте вдвох або втроєх, вилучіть певну кількість карт майстерних драконів із колоди:
 - Вилучіть 12 драконів (по 2 кожного виду товару).
 - Вилучіть 6 драконів (по 1 кожного виду товару).
- Перетасуйте решту карт майстерних драконів, щоб утворити колоду майстрів, і покладіть її на позначене місце біля Фонтана.
- Відкрийте верхні 5 карт і викладіть їх горілиць у Парку поряд із колодою.



СУПУТНИКИ Й СОЛО-РЕЖИМ
 Як додавати до гри супутників і грати в соло-режимі, пояснено на с. 17–18.

5 МОДНІ ДРАКОНИ

♦ Перетасуйте карти модних драконів, утворить колоду модників і покладіть її на позначене місце біля Фонтана.

6 ЧАРИ

- ♦ Виберіть фіолетову або золоту колоду карт чарів (для першої гри радимо фіолетову).
- ♦ Перетасуйте вибрану колоду й покладіть її на позначене місце всередині треку репутації.
- ♦ Відкрийте верхні 5 карт чарів і викладіть горілиць у ряд поруч із колодою.


7 ПІДГОТОВКА ГРАВЦІВ

- ♦ Кожен гравець вибирає фішку гравця (дракона), бере маркер репутації відповідного кольору (серце) і пам'ятку. Поверніть решту компонентів гравців у коробку.
- ♦ Зберіть усі маркери репутації та виберіть один навання, визначивши в такий спосіб першого гравця. Потім розмістіть усі маркери репутації на стартовій поділці біля треку репутації.
- ♦ Роздайте кожному гравцеві по 3 майстерних драконів.
- ♦ Роздайте кожному гравцеві по 2 модних драконів. Кожен гравець вибирає собі 1 модного дракона, а модного дракона, якого не вибрав, підкладає під низ колоди модників.
- ♦ Якщо ви граєте вчотирьох або вп'ятьох, перед початком гри 4-й і 5-й гравці кожен бере по одному жетону товару на свій вибір.



Ви не зобов'язані показувати іншим гравцям карти своїх майстерних і модних драконів. Але інформація про те, скільки їх у вас у руці, повинна бути відкритою.

Огляд гри

Ваша мета – стати найуспішнішим і найславетнішим Хранителем вогню в місті! Здобуйте репутацію , відвідуючи крамниці, щоб розміщувати там майстерних драконів, накладати чари та задовольняти бажання своїх таємних модних драконів.


Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця, вибраного на етапі підготовки. Під час кожного свого ходу гравці повинні завітати до нової крамниці, а потім або зібрати звідти товари, або накласти чари. Гра триває доти, доки колоду майстрів або колоду чарів не буде вичерпано (див. «Кінець гри» на с. 18).

Наприкінці той гравець, котрий просунувся треком репутації найдалі, виграє!

Майстерні дракони

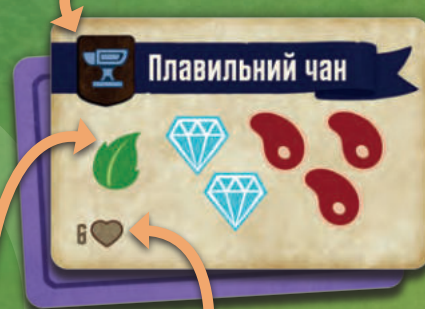


СИМВОЛ ДРАКОНА

Що станеться, коли ви запалите () цього дракона

Чари

СИМВОЛ ЧАРІВ



Ціна накладання цих чарів

Винагорода за накладання цих чарів

Крамниці



СИМВОЛ КРАМНИЦІ

СЛОТИ ДЛЯ ДРАКОНІВ

ЗДІБІНІСТЬ КРАМНИЦІ

Види драконів, яких можна розмістити в цьому слоті

Винагорода за розміщення дракона в цьому слоті

Опис карт модних драконів див. на с. 13.

Порядок ходу

Під час вашого ходу ви повинні відвідати нову крамницю, після чого вибрати: зібрати з неї товари або зачарувати її.

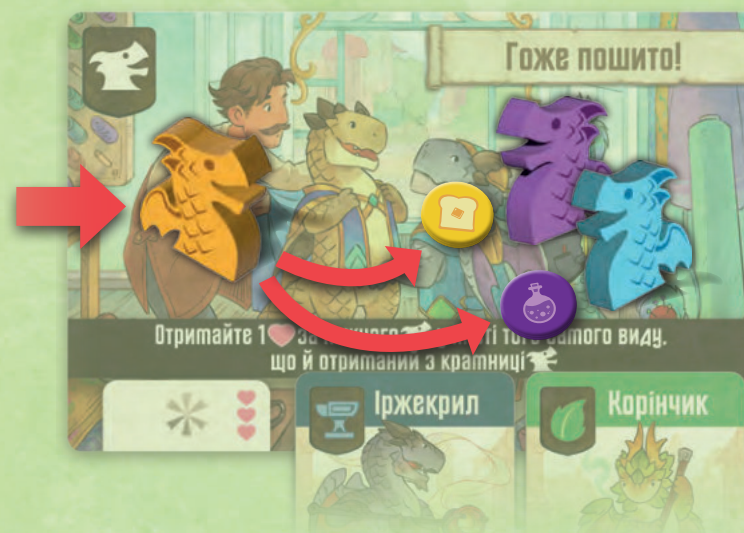
Наприкінці ходу ви повинні перевірити, чи потрібно розбудувати місто, потім скинути драконів і товари до визначених лімітів й оновити відкриті карти чарів і майстерних драконів.

Наступні розділи містять докладні описи кожного із цих кроків.



Відвідання крамниці

На початку вашого ходу виберіть будь-яку крамницю в місті та перемістіть свою фішку дракона на карту цієї крамниці. Ви не можете залишитися в тій крамниці, яку відвідали під час свого минулого ходу, і повинні вибрати іншу.

Щоб відвідати крамницю, до якої вже завітали інші гравці, ви повинні дати кожному з них 1 товар на свій вибір (або 1 монету) з вашого запасу. Якщо не маєте достатньо товарів (або монет), щоб віддати кожному гравцеві, ви повинні вибрати іншу крамницю.



ПРИКЛАД

Дмитро дуже хоче відвідати «Гоже пошито!», навіть попри те, що там уже зібралось 2 інших гравці. Тож він вирішує віддати 1  Алісі та 1  Максимові.

Збирання з крамниці

Якщо ви вирішили зібрати з крамниці, яку відвідуєте, виконайте такі кроки в наведеному порядку:

- 1 **ЗБЕРІТЬ ТОВАРИ:** отримайте товари, монети й драконів із крамниці та з кожного майстерного дракона й чарів у ній.
- 2 **[НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО] РОЗМІСТІТЬ ДРАКОНА:** ви можете розмістити 1 майстерного дракона з руки в слоті дракона з відповідним символом й отримати винагороду із цього слота.
- 3 **[НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО] ЗАПАЛІТЬ ДРАКОНА:** ви можете використати 🔥 здібність будь-якого 1 дракона в крамниці.
- 4 **[НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО] ВИКОРИСТАЙТЕ ЗДІБНІСТЬ КРАМНИЦІ:** ви можете використати здібність крамниці, якщо здібність існує.



1 Зберіть товари

Коли збираєте з крамниці, ви отримуєте 1 товар, монету або майстерного дракона, які пропонує крамниця, й по 1 товару за кожного майстерного дракона та кожні чари у крамниці.

Символ у верхньому лівому куті кожної карти показує, що вона дає:



Отримайте товар із відповідним символом.



Отримайте будь-який товар на свій вибір.



Отримайте монету.



Візьміть майстерного дракона на свій вибір із Парку або верхнього з колоди майстрів.

Візьміть отримані товари і/або монети з відповідних стосів і розмістіть у вашому запасі так, щоб їх було видно. Якщо якийсь зі стосів загального запасу вичерпається – скористайтеся будь-яким зручним заміником. Візьміть отриманих майстерних драконів собі в руку.



Монети – це не товари, тож, коли отримуєте будь-який товар на вибір, ви не можете отримати монети.



ПРИКЛАД Аліса збирає з «Драконових смаколиків». Вона отримує 2 🍞 (з крамниці й чарів), плюс 1 🍞 і 1 🐉 (з драконів).




2 Розмістіть дракона

Зібравши товари, ви можете розмістити 1 майстерного дракона з руки в будь-якому вільному слоті дракона в крамниці.



Щоб розмістити дракона в крамниці, символ дракона (у верхньому лівому куті) повинен збігатися із символом у вільному слоті, куди ви хочете його покласти. Слоти крамниці можна займати в будь-якому порядку (не обов'язково заповнювати їх зліва направо).

Коли розмістили дракона, отримайте винагороди, вказані на зайнятому слоті (див. «Отримання винагород» нижче).

! Якщо слот дракона містить декілька символів, можете розмістити там дракона з будь-яким із цих символів. Якщо слот містить символ , можете розмістити там дракона з будь-яким символом.



ПРИКЛАД

Аліса розміщує 1  дракона з руки у вільному середньому слоті. Як винагороду вона бере нового модного дракона .

Отримання винагород

Гравці протягом гри можуть отримувати різноманітні винагороди, розміщуючи майстерних драконів, зачаровуючи крамниці та задовольняючи бажання модних драконів.



ЗДОБУВАЙТЕ РЕПУТАЦІЮ: підвищте свою репутацію, просунувши ваш маркер треком репутації на відповідну кількість поділок.



ВІЗЬМІТЬ МОДНОГО ДРАКОНА: візьміть нового модного дракона з колоди (див. «Модні дракони» на с. 13).




ВІЗЬМІТЬ МАЙСТЕРНОГО ДРАКОНА: візьміть одного з відкритих майстерних драконів у Парку або верхнього з колоди.



ОТРИМАЙТЕ МОНЕТИ: отримайте вказану кількість монет. Сплачуючи за дію, можна витратити або подарувати монети замість будь-якого товару (вони універсальні).



Наприкінці гри кожна невитрачена монета дає 1 .



Заповнення крамниці

Якщо будь-якої миті під час вашого ходу ви розміщуєте майстерного дракона в останньому вільному слоті крамниці, то мусите взяти нову карту крамниці з колоди та, не дивлячись, розмістити її долілиць на будь-якій вільній ділянці міста (не має значення, на якій саме). Наприкінці вашого ходу ви відкриваєте кожну крамницю, яку виклали, і в такий спосіб розбудовуєте місто.

Деякі здібності дозволяють вам заповнити не ту крамницю, в якій ви наразі знаходитесь (або навіть декілька крамниць за один хід).



ПРИКЛАД

Аліса зайняла останній слот «Драконових смаколиків», тому вона бере нову карту крамниці й викладає її долілиць.



Кількість ділянок у місті обмежена (12 у грі вдвох, з можливістю збільшення до 14 крамниць у грі на 3-5 гравців, використовуючи відмічені ділянки поряд із Парком). Якщо місто повністю забудоване, ігноруйте розділ «Заповнення крамниці».



3 Запаліть дракона

Кожен дракон має запальну 🔥 здібність. Усі дракони з однаковим символом мають однакову здібність. (Докладно це описано в розділі «Здібності» на с. 14.)

Під час збирання з крамниці ви можете використати 🔥 здібність будь-якого одного майстерного дракона в крамниці. Це може бути як дракон, котрого ви щойно розмістили, так і дракон, котрий уже перебував у крамниці, коли ви її відвідали.



ПРИКЛАД

Аліса вирішує запалити Сапфірка, щоб отримати три різні товари на свій вибір.

4 Використайте здібність крамниці

Деякі крамниці мають особливі здібності, вказані на них. Як останній крок під час збирання з крамниці ви можете використати особливу здібність крамниці.



Ви можете використовувати здібність крамниці лише тоді, коли збираєте з крамниці, а не тоді, коли зачаровуєте її.



ПРИКЛАД

Аліса використовує здібність «Драконових смаколиків»: витрачає 2 [gold coin], які збрала раніше під час цього ходу, щоб узяти 2 нових майстерних дракони з Парку.



Дарування подарунків

Деякі здібності дають змогу дарувати товари, монети або карти іншим гравцям, щоб здобути репутацію чи інші винагороди.

Щоразу, коли ви даруєте подарунки, візьміть зазначені предмети з вашого запасу й на свій розсуд розподіліть їх серед інших гравців (якщо не вказано іншого). Ви можете дарувати монети замість товарів.

Якщо як винагороду за подарунки ви отримуєте не репутацію, а щось інше, отримайте цю винагороду із загального запасу, а не від гравця, якого обдарували.



ПРИКЛАД

Максим використовує здібність крамниці «Живопліт і мегаліт», щоб подарувати до 3 товарів одного виду, отримавши 2 [heart] або 1 [gold coin] за кожен. Він вирішує подарувати 1 [teapot] Алісі й 2 [teapot] Дмитрові та вибирає 4 [heart] й 1 [gold coin] як винагороду.



Зачарування крамниці

Якщо ви вирішили **зачарувати** крамницю, яку відвідуєте, виконайте **послідовно** такі кроки:

- 1 НАКЛАДІТЬ ЧАРИ:** з-поміж відкритих виберіть карту чарів, символ якої відповідає символу крамниці. Сплатіть її ціну в товарах, щоб підкласти її під карту крамниці й отримати винагороду, яка зазначена на ній.
- 2 (НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО) ЗАПАЛІТЬ УСІХ ДРАКОНІВ:** ви можете використати здібності будь-якої кількості майстерних драконів у крамниці.

Щоб зачарувати крамницю, яку відвідуєте, ви повинні мати можливість **накласти чари** (мусить бути **відкрита карта чарів**, символ якої збігається із символом крамниці, і ви повинні мати необхідні товари або монети, щоб сплатити її ціну; див. «Накладіть чари»).



Символ чарів

Символ у тексті здібності означає карту чарів або накладання чарів. «Підготуйте » означає «підготуйте чари», а «Після того як » означає «після того як накладете чари».



1 Накладіть чари

Щоб зачарувати крамницю, виберіть із **викладених горілиць карт чарів** одну, символ якої **відповідає символу** крамниці (коли чари мають у **верхньому лівому куті** такий самий символ, що й крамниця). Потім **накладіть чари**, заплативши товари, які вказані на карті. Поверніть їхні жетони до відповідних стосів.

Ви можете сплачувати **монети** замість будь-яких товарів (окрім випадків, коли чари містять символ). Сплачуючи декілька монет, ви можете за потреби рахувати їх як **різні види товарів**.

Після того, як ви сплатили ціну чарів, отримайте **винагороди**, зазначені в нижній частині карти (див. «Отримання винагород» на с. 8), а потім **підкладіть чари** під карту крамниці (щоб було добре видно, що крамниця тепер виробляє **1 додатковий товар**).




Чари, які ви берете з ряду відкритих карт, не будуть поновлені до кінця вашого ходу (див. «Завершення ходу» на с. 12).



ПРИКЛАД Дмитро відвідує «Розсадник бешкетів» і вирішує зачарувати його. Він сплачує 1 , 1 і 3 , щоб узяти чари з ряду й підкласти їх під крамницю. За це він отримує 4 і нового майстерного дракона, якого вирішує взяти з Парку.





2 Запаліть УСІХ драконів

Зачарувавши крамницю, ви можете використати  здібність кожного майстерного дракона, розміщеного в ній, у будь-якій послідовності.

Якщо ви, запаливши майстерного дракона, як винагороду можете розмістити в крамниці нового дракона, то можете запалити також і його.





ПРИКЛАД Зачарувавши «Розсадник бешкетів», Дмитро запалює Паростка, щоб подарувати Максимові 1  за 2 , а потім запалює Окраєця, щоб отримати нового майстерного дракона, якого вирішує взяти з колоди.

Роз'яснення щодо чарів

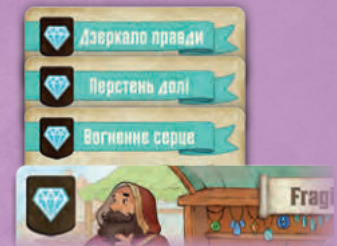
КРАМНИЦІ ДРАКОНІВ І МОНЕТ



Крамниці із символами  і  не можна зачарувати, адже немає чарів із такими символами.


ЛІМІТ ЗАЧАРУВАНЬ

Крамниця може мати не більше ніж 3 карти чарів. (У колоді лише 3 карти чарів кожного символу, тож більшість крамниць у всякому разі не досягне цього ліміту.)




УНІВЕРСАЛЬНІ КРАМНИЦІ






Якщо крамниця має  символ, на неї можна накласти будь-які чари. Але універсальні крамниці не можуть мати більше ніж 3 карти чарів, незалежно від символів.




БЕЗ МОНЕТ

Символ  означає, що ви не можете витратити монети, щоб сплатити за ці чари.

МНОЖИННІ ЧАРИ

Деякі чари показують набір товарів, які можна сплатити декілька разів, щоб збільшити винагороду. Наприклад, якщо ви сплачуєте 3  і 3 , щоб накласти чари, зображені праворуч, ви отримуєте 4 .



Ви можете накласти множинні чари, сплативши лише 1 набір потрібних товарів, утім ви отримаєте за це 0 .

Підготовка чарів

Деякі здібності дають змогу підготувати чари. Для цього візьміть чари на свій вибір із ряду й покладіть їх горілиць перед собою. (Пам'ятайте, що ряд не буде поновлено до кінця вашого ходу.)

Зачаровуючи крамницю, ви можете застосувати підготовані чари замість чарів із ряду відкритих. Інші гравці не можуть використовувати підготовані вами чари. Ви можете мати лише 1 підготовані чари. Якщо вже маєте підготовані чари, то не можете підготувати інші.

Завершення ходу

Після збирання або зачарування виконайте такі кроки перед ходом наступного гравця:

- 1 РОЗБУДУЙТЕ МІСТО:** переверніть горілиць усі крамниці, які виклали протягом свого ходу.
- 2 ПЕРЕВІРТЕ ЛІМІТ ДРАКОНІВ І ТОВАРІВ:** залиште в себе щонайбільше 6 майстерних драконів і 7 товарів кожного виду.
- 3 ОНОВІТЬ ПАРК І ЧАРИ:** викладіть горілиць карти майстерних драконів і карти чарів, щоб кількість тих і тих становила по 5.



1 Розбудуйте місто

Якщо ви заповнили одну чи більше крамниць і виклали нові, переверніть ці крамниці горілиць. Тепер вони відкриті, гравці можуть їх відвідати.



2 Перевірте ліміт драконів і товарів

Наприкінці ходу у вашій руці може бути щонайбільше **6 майстерних драконів**. Інакше мусите повернути драконів на свій вибір під низ колоди майстрів, щоб у вас їх залишилося 6.

Окрім того, ви можете мати щонайбільше **7 товарів** кожного виду. Якщо у вас більше ніж 7 товарів будь-якого виду, ви мусите повернути жетони у відповідні стоси, щоб у вас залишилося по 7.



3 Оновіть Парк і чари

Якщо на килимку міста **менше ніж 5 відкритих карт** майстерних драконів або чарів, відкривайте нові карти з відповідної колоди, доки їх не стане по 5 відкритих.

Якщо колода майстрів або колода чарів буде вичерпана, це ініціює кінець гри (див. «Кінець гри» на наступній сторінці).




! Ви можете мати будь-яку кількість монет і модних драконів. Перераховувати їх наприкінці ходу не потрібно.

! Майстерні дракони й чари, які ви берете під час свого ходу, не замінюються до **завершення** вашого ходу.

Кінець гри

Коли відкривається чи береться остання карта або з колоди майстрів, або з колоди чарів, це ініціює кінець гри. Кожен гравець виконує 1 останній хід, включно з гравцем, що ініціював кінець гри.

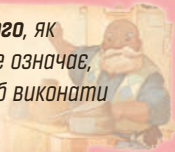
Коли всі гравці виконали останній хід, вони здобувають **фінальну репутацію**:

- 1 ЗАЛИШОК МОНЕТ:** гравці повертають усі монети зі свого запасу у Фонтан та отримують 1  за кожну.
- 2 МОДНІ ДРАКОНИ:** гравці розкривають усіх модних драконів із символом , бажання яких задовольнили, та отримують вказану кількість .

Перемагає гравець, котрий здобув найбільше балів репутації!



Ви мусите повернути всі свої монети **до того**, як здобудете репутацію за модних драконів. Це означає, що ви **не можете** використати монети, щоб виконати бажання ваших модних драконів.



Нічия

У разі нічиєї перемагає гравець, у якого в **руці** найбільше **майстерних драконів**. Якщо знову нічия, перемагає гравець із найбільшою кількістю **товарів** у запасі. Якщо і цього разу нічия, гравці поділяють чесно здобуту перемогу!



Модні дракони


Цих унікальних драконів приваблює діяльність Хранителів вогню, і вони використовують свої здібності, щоб додати стилю та яскравих почуттів у життя тих, кого вони супроводжують. Деяких з них можна зустріти вдень, інших можна побачити лише вночі.

Усі гравці розпочинають гру з 1 модним драконом і можуть отримати ще як винагороду за використання здібностей. Можна мати скільки завгодно модних драконів – кількість їх не обмежена.



Кожний модний дракон має конкретне бажання. Якщо ви задовольните це бажання, він з удячності засипле вас репутацією та іншими винагородами.



СОЛЯЧНІ ДРАКОНИ


Цих модних драконів можна розіграти лише під час гри. Якщо ви задовольнили бажання  дракона, можете будь-якої миті під час свого ходу відкрити його, щоб отримати винагороду. Якщо бажання дракона вимагає від вас витратити товари, поверніть їх у відповідні стоси.




Винагороду кожного  дракона можна отримати лише раз за гру. Залиште розіграних  драконів горілиць перед собою.



МІСЯЧНІ ДРАКОНИ

Цих модних драконів можна розіграти лише наприкінці гри. Коли гра завершується, відкрийте ваших  драконів й отримайте винагороди за кожного, чиє бажання ви задовольнили.



Якщо здібність дає вам змогу розіграти  дракона під час гри, ви не можете повторно розіграти його наприкінці гри.




Здібності

Подальші розділи містять роз'яснення щодо здібностей майстерних драконів, крамниць і модних драконів.

РОЗІГРУВАННЯ ЗДІБНОСТЕЙ


Якщо ви вирішили використати здібність, то повинні розіграти її настільки повно, наскільки можливо (окрім тих частин здібностей, що містять уточнення «ви можете»).

РОЗМІЩЕННЯ ДРАКОНІВ

Використавши здібність розмістити майстерного дракона  у крамниці, ви повинні діяти за всіма правилами розміщення драконів зі с. 8 (якщо в тексті здібності не зазначено іншого). Це означає, що дракон, якого ви розміщуєте, повинен мати символ, що збігається із символом у слоті, а після розміщення ви отримуєте вказану винагороду (так само, як би розміщували дракона під час кроку 2 протягом збирання).

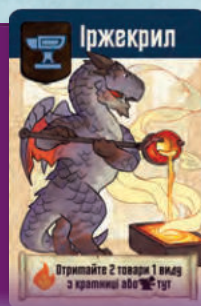



Майстерні дракони



Хранителі вогню мають особливий зв'язок із 6 майстерними драконами, що наділяє їх унікальними  здібностями.

Здібність


Роз'яснення



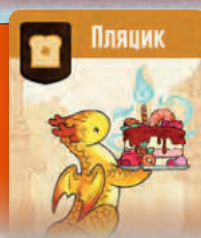
Отримайте 2 товари 1 виду з крамниці або майстерного дракона () тут.


- 2 товари, які ви берете, повинні бути однакові. Ви можете використати цю здібність, щоб отримати 2  від цього дракона. Якщо крамниця має , можете взяти 2 жетони будь-якого 1 товару. Ви не можете використати цю здібність для отримання монет або драконів.
- Якщо здібність дає вам змогу запалити цього дракона не в крамниці (а, наприклад, у Парку або у своїй руці), можете отримати товар будь-якого дракона звідти.



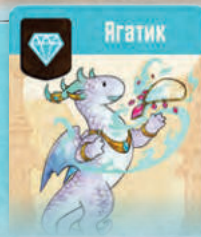
Розмістіть 1 майстерного дракона () у місті.

- Ви можете розмістити свого дракона в будь-якому вільному слоті з відповідним символом у місті, включно з крамницею, яку ви зараз відвідуєте.
- Ви отримуєте винагороду, вказану на слоті (див. с. 8).



Візьміть 1 майстерного дракона ().



- Ви можете взяти будь-якого з відкритих драконів або взяти верхню карту з колоди майстрів.



Отримайте 3 різні товари.


- Ви можете вибрати будь-які 3 різні товари. Вони можуть збігатися з тими, які ви вже маєте у своєму запасі.




Поміняйте місцями цього дракона з будь-яким іншим майстерним драконом () у місті й запаліть () нового дракона.

- Ігноруйте символи в задіяних слотах.
- Ця дія не є розміщенням драконів і не надає винагороди за жоден зі слотів.



Подаруйте товар іншому гравцеві, щоб отримати 2 .

- Подаруйте будь-який 1 товар із вашого запасу іншому гравцеві на свій вибір, потім отримайте 2  (див. «Дарування подарунків» на с. 9).

Крамниці

Крамниці – справжнє серце міста, а крамниці, що використовують вогнетвори, особливо цінні для клієнтів.

КРАМНИЦЯ РОЗ'ЯСНЕННЯ

Диво-ярмарок

- Ви повинні задовольнити бажання дракона, якого відкриваєте, щоб отримати винагороду.
- За допомогою цієї здібності ви можете відкрити ☀️ дракона або 🌑 дракона. Якщо ви відкрили ☀️ дракона, розіграйте його як зазвичай. Якщо ви відкрили 🌑 дракона, розіграйте його так, ніби гра щойно добігла кінця. (Ви не зможете розіграти його знову, коли гра добіжить кінця.)

Дракотонік

- Чари, які ви розіграли цією здібністю, не накладаються на цю крамницю. Якщо маєте підготовані чари, ви не можете використати цю здібність.

Затишне гніздечко

- Якщо ви запалили 🐉 дракона, перемістіть будь-якого дракона з міста в Парк, запаліть його, а потім візьміть у руку.
- Усі дракони в цій крамниці повинні бути розміщені долілиць (тссс... вони сплять). Гравці будь-якої миті можуть переглядати цих драконів, але під час відвідання дракони не виробляють товарів, не активують 🔥 здібностей і не зараховуються під час розігрування модних драконів наприкінці гри.
- Якщо ви міняєте або переміщуєте дракона в цю крамницю, переверніть його долілиць. Якщо ви міняєте дракона або переміщуєте його із цієї крамниці в іншу, переверніть його горілиць; його 🔥 здібність негайно стає доступною.

Алея Дріакон

- У цій крамниці не можна розміщувати майстерних драконів.
- Якщо ви вирішите залишити тут монети, покладіть 2 монети з вашого запасу на порожню комірку з двома монетами й отримайте обидві винагороди, які там вказані. Потім виконайте ще один повний хід (почавши з візиту в нову крамницю).
- Якщо ви забираєте всі монети, візьміть монети з усіх заповнених комірок. Протягом наступних ходів гравці можуть знову їх заповнювати.

Дракобанк

- Ви повинні мати принаймні 3 ❤️, щоб використати першу частину цієї здібності.

Драконові смаколики

- Якщо в Парку лишилося менше ніж 2 дракони, ви можете заплатити 2 🍪, щоб забрати тих, хто лишився (можна не забирати жодного).

КРАМНИЦЯ РОЗ'ЯСНЕННЯ

Вічний племін

- Відкривши цю крамницю, візьміть із колоди 2 майстерних дракони й розмістіть їх у 1-му і 3-му слотах. Залиште 2-й слот порожнім.
- Якщо розігрування цієї здібності вичерпує колоду драконів, то гравець, який відкрив цю крамницю, ходитиме останнім.

Драконівський келих

- Інші гравці не повинні віддавати товари, щоб приєднатися до вас.

Там-де-Жар

- Ви можете розмістити свого дракона в будь-якому вільному слоті в місті, навіть якщо символи слота й дракона не збігаються.
- Ви отримуєте вказану винагороду як зазвичай і 2 монети на додачу.

Повна панцерня

- Придбання за монету другого набору товарів не обов'язкове.

Веселі бровари

- Можете ігнорувати символи на цьому слоті, коли вибираєте дракона на заміну.
- Ця здібність не є розміщенням, тож ви не отримуєте винагороди зі слота.

Гном-товари

- Вам не потрібно скидати товари до 7 до завершення ходу, тож можете витратити товари (або монети), які отримуєте під час вашого ходу, на активацію цієї здібності.

Солодкі спокуси

- Дарування монети, щоб отримати 4 ❤️, не обов'язкове.

Живопліт і мегаліт

- За кожен товар, який ви подарували, можете окремо вибрати: отримати 2 ❤️ чи 1 🍪.

La Petite Dragonne

- Дракон, якого ви розміщуєте, повинен мати такий самий символ, як і вибраний слот. Отримайте 1 монету за кожну ❤️, надруковану на слоті, замість того щоб отримати ❤️. Якщо в слоті є інші винагороди, отримайте їх як зазвичай.
- Коли ви розміщуєте дракона в цій крамниці в будь-який інший спосіб, окрім цієї здібності, отримуєте вказану ❤️ як зазвичай.

Нямка й Тиць




- Незалежно від того, що вам випало (орел або решка), можете знову кинути монету. Загалом ви можете кидати її лише двічі.
- Ви залишаєте драконів, яких узяли. Другий кидок не дає вам змоги брати нових.

Бджоли ви мої

- Якщо ви заплатили монету, можете вибрати, яких і скільки саме драконів запалити (як і під час зачарування).

Початок на попередній сторінці...



КРАМНИЦЯ РОЗ'ЯСНЕННЯ

Святі гарбузи!	<ul style="list-style-type: none"> Вибравши другу половину цієї здібності, ви отримуєте +2 товари за кожного дракона на додачу до товарів, які ви зібрали раніше під час цього ходу.
Відьмопіца	<ul style="list-style-type: none"> Майстерні дракони можуть мати будь-яку кількість товарів. Коли гравець бере дракона, він отримує всі товари, що є на ньому. Якщо раніше під час свого ходу ви вже взяли дракона з Парку, виконати умову й обдарувати всіх п'ятьох, щоб отримати монету, стає неможливо.
Цвіт мудрості	<ul style="list-style-type: none"> Усі товари, які ви отримали, повинні входити в ціну 1 відкритих чарів у ряді або тих, що ви підготували. Ви можете підготувати лише ті чари, з яких узяли товари. Якщо ви вже маєте підготовані чари, ви не можете підготувати нові. Утім ви можете отримати 3 товари з відкритих чарів у ряді або тих, що ви підготували.
Рятівний круг	<ul style="list-style-type: none"> Отримайте цей бонус, лише якщо заповнили крамницю, використавши саме цю здібність (а не заповнили крамницю в інший спосіб під час свого ходу).
Дракопошта	<ul style="list-style-type: none"> Ви мусите подарувати одного з двох модних драконів, яких узяли.
Гоже пошито!	<ul style="list-style-type: none"> Вид майстерного дракона, якого ви взяли, коли збирали з крамниці, стає видом, що дасть вам репутацію.
Чаргарячі джерела	<ul style="list-style-type: none"> Якщо ви не запалювали дракона під час цього ходу, ця здібність не спрацює.
Дикі танці	<ul style="list-style-type: none"> Беріть товари із загального запасу (а не товари, викладені на карти драконів).
На вагу луски	<ul style="list-style-type: none"> Ви можете витратити до 6 унікальних товарів (по 1 кожного виду). Ви можете використовувати монети для цієї здібності, хоча це не вплине на вашу репутацію (адже монети теж дають  наприкінці гри).
Скляна хризантема	<ul style="list-style-type: none"> Якщо ви запалили  дракона, поміняйте його з будь-яким драконом у місті, візьміть того на руку й запаліть. Потім можете подарувати нового дракона.
Криниця бажань	<ul style="list-style-type: none"> Під час збирання отримайте 3 монети. За бажання ви можете взагалі не кидати монети або зупинитися після будь-якого кидка. Щоразу, викинувши орла, отримайте 2 . Щоразу, викинувши решку, втрачте монету, яку кинули.

Модні дракони




РОЗ'ЯСНЕННЯ

Еник	<ul style="list-style-type: none"> Ці крамниці не мусять бути сусідніми.
Златик	<ul style="list-style-type: none"> Не рахуйте слоти Алеї Дріакон як слоти, що дають монети. Рахуйте кожен слот, що дає монети, лише раз, навіть якщо він дає декілька монет.
Покус	<ul style="list-style-type: none"> Ви можете відкрити цього дракона під час збирання або зачарування. За кожного дракона, якого ви запалили, можете отримати 2  або використати його здібність як зазвичай. Якщо в крамниці немає драконів, вона дає .
Іскорка	<ul style="list-style-type: none"> Щоб розіграти цього дракона, ви повинні зачарувати крамницю, тож ви не можете розіграти його здібністю Диво-ярмарку.
Зорій	<ul style="list-style-type: none"> Після сплати ціни й розігрування чари залишаються в ряді.
Шпилько	<ul style="list-style-type: none"> Враховуйте під час розігрування дракона, якого ви розмістили.
Зіронька	<ul style="list-style-type: none"> Враховуйте чари в цій крамниці та в інших крамницях. Щоб розіграти цього дракона, ви повинні зачарувати крамницю, тож ви не можете розіграти його здібністю Диво-ярмарку.



РОЗ'ЯСНЕННЯ

Хлібожар, М'ясоням, Траворіг, Зіллелап, Сталезуб, Коштокрил	<ul style="list-style-type: none"> Якщо декілька гравців мають однакову кількість драконів цього виду, вони всі отримують бонус.
Рум'яно, Хижик, Хащик, Заварко, Залізко, Цирконя	<ul style="list-style-type: none"> Якщо декілька гравців мають однакову кількість цих товарів, вони всі отримують бонус. Ви мусите мати принаймні 3 жетони цього товару, щоб отримати +3  за те, що у вас його найбільше.
Парник	<ul style="list-style-type: none"> Коли рахуєте товари, вважайте 0 парним числом.
Таліса	<ul style="list-style-type: none"> Ви не можете розіграти модних драконів, яких повертаєте. Ви не можете повернути модних драконів, яких вже розіграли. Оскільки ви повинні розкрити Талісу, щоб розіграти її, саму Талісу ви повернути не можете. Повернуті дракони не враховуються при розіграші Кумпельки.

Додаткові правила Супутники

Драconi-супутники – це опціональне доповнення до гри, яке надає кожному гравцеві одноразові особливі можливості. Деякі супутники навіть надають стартовий бонус у грі.



Підготовка

Під час підготовки до гри із супутниками навмання роздайте гравцям по 1 карті супутника. Кожен гравець викладає свого супутника перед собою горілиць тим боком, де вказана його здібність. Якщо карта супутника містить додатковий текст, позначений «НА ПОЧАТКУ», гравець розпочинає гру зі вказаним стартовим бонусом.

Здібності супутників

Гравець може використати здібність супутника один раз за гру будь-якої миті під час свого ходу, якщо не вказано іншого. Коли здібність супутника буде використана, переверніть карту – це означатиме, що її більше не можна використовувати.



- Підготувавши чари на початку гри, негайно покладіть на заміну в ряд нові.

- Ви можете вибрати, яких і скільки саме драконів запалити в Парку (як і під час зачарування).

- Якщо здібність крамниці має ціну, ви мусите сплачувати її, коли використовуєте здібність цього супутника.

- Ви можете вибрати, яких і скільки саме драконів запалити в крамниці (як і в зачаруванні).
- Якщо ви розміщуєте нового дракона в крамниці, де розмістили дракона, з якого почали розігрування, можете запалити початкового дракона й так само розмістити ще одного нового дракона.
- Якщо здібність дає змогу розмістити другого нового дракона, ви не можете повторити цю здібність у крамниці, у якій його розмістили.

- Ця здібність може бути розіграна лише тоді, коли карта крамниці перевертається наприкінці ходу (а не тоді, коли її виклали долілиць).

- 2 товари, які ви отримуєте за кожну монету, не мусять бути однаковими.

- Вибираючи модних драконів на початку гри, візьміть 5 карт замість 2. Поверніть усіх драконів, яких ви не вибрали, під низ колоди.
- Ви можете використати цю здібність, щоб повторно розіграти модного дракона, якого вже розіграли.
- Ви можете використовувати цю здібність лише під час гри, але не під час підрахунку наприкінці.

Соло-режим



Підготовка

Підготуйте гру, як вказано в правилах для звичайної гри втрьох, з такими змінами:

- КОЛОДА КРАМНИЦЬ:** розмістивши стартові крамниці, створіть колоду крамниць із таких 10 крамниць. (Цей перелік може бути змінений після розблокування досягнень; див. «Розблокування досягнень» на наступній сторінці.)

- Драконові смаколики
- Нямка й Тиць
- Там-де-Жар
- Криниця бажань
- Веселі броварі
- Бджоли ви мої
- Рятувальний круг
- Затишне гніздечко
- Святі гарбузи!
- На вагу луски

- КОЛОДА МОДНИКІВ:** утворіть колоду модників із таких 12 драконів. (Цей перелік може бути змінений після розблокування досягнень; див. «Розблокування досягнень» на наступній сторінці.)

- Шпилько
- Беник
- Искорка
- Буба
- Тотожик
- Таліса
- Чепурко
- Покус
- Непарник
- Еник
- Сяйвик
- Зіронька

- ПІДГОТОВКА ГРАВЦЯ:** виберіть одну фішку для себе, а решту залиште поблизу. Використайте пам'ятку для соло-режиму.

Супутників у соло-режимі не використовують. Якщо вже ви зібралися пограти наодинці, то вони вирішили побути вдома й відпочити.



Перебіг гри

Виконуйте ходи один за одним. Дійте за правилами звичайної гри з такими змінами:

ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ

Замість виконання стандартних етапів завершення ходу виконайте таке:

- ОКОВІТЬ ПАРК:** викладіть горілиць нові карти майстерних драконів, щоб їхня кількість у Парку становила 5.
- РОЗМІСТІТЬ ДРАКОНА:** відкрийте верхнього дракона з колоди майстрів. За годинниковою стрілкою від Парку знайдіть перший вільний слот крамниці, який відповідає символу дракона (або універсальний), і розмістіть дракона в цьому слоті. Якщо немає відповідного слота, поверніть дракона під низ колоди та візьміть нового (повторюйте, доки не вдасться розмістити одного або не скінчаться дракони). Якщо під час цього кроку ви заповните крамницю, візьміть нову й розмістіть її в місті як зазвичай.

- ПЕРЕМІСТІТЬ НЕ-ГРАВЦЯ:** якщо символ розміщеного дракона збігається з фішкою дракона, відмінною від вашої, перемістіть цю фішку до крамниці, де розмістили дракона. (Якщо ви зараз там, ви не отримуєте товар.) Якщо символ Дракона збігається з вашим кольором, не переміщуйте жодну з фішок.

- НАКЛЯДІТЬ ЧАРИ:** якщо будь-які чари у відкритому ряді мають символ у верхньому лівому куті, що відповідає символу на щойно розміщеному драконі, виберіть одні з цих чарів і додайте їх до відповідної крамниці (такий самий або універсальний символ). Якщо зачарувати можна декілька крамниць, самі вирішіть, яку саме.

- ОКОВІТЬ ЧАРИ:** викладіть горілиць нові карти чарів, щоб їхня кількість у ряді становила 5.

- РОЗБУДЬТЕ МІСТО:** переверніть горілиць усі закриті крамниці.

ПЕРЕДАВАННЯ ТОВАРІВ

Якщо ви відвідуєте крамницю з однією або декількома фішками не-гравців, ви повинні віддати 1 товар на свій вибір (або 1 монету) кожному з них, так само як було б зі звичайними гравцями.

Щоразу, коли віддаєте товар не-гравцеві (наприклад, відвідуєте зайнятий магазин або даруєте подарунок), поверніть жетони, які віддаєте, безпосередньо до відповідних стосів.

ЩОНАЙБІЛЬШЕ 12 КРАМНИЦЬ

У місті може бути щонайбільше 12 крамниць. Від моменту, коли в місті викладено 12 крамниць, не беріть нові крамниці, навіть якщо старі будуть заповнені (і вами, і не-гравцями).

Кінець гри

Якщо будь-якої миті під час вашого ходу ви берете або викладаєте останнього майстерного дракона чи останні чари, завершіть поточний хід, після чого зіграйте ще 1 повний хід, перш ніж перейти до фінального підрахунку. Наприкінці вашого останнього ходу не-гравець не розміщує майстерного дракона й не накладає чари.


ПІДРАХУНОК



Підрахуйте своє остаточне значення репутації, як у звичайній грі. Звірте набрані бали з таблицею нижче, щоб дізнатися, який титул ви здобули:



- 0-74 Господар крамниці
- 75-89 Хранитель вогню
- 90+ Майстер вогнетвору

Розблокування досягнень

Соло-режим передбачає низку досягнень, які можна розблокувати, щоб додати нові компоненти для ваших майбутніх ігор у соло-режимі.

Щоб розблокувати досягнення, ви повинні мати значення репутації 75  або більше наприкінці гри:

 **Хранитель вогню** (75–89 ) може розблокувати 1 досягнення.

 **Майстер вогнетвору** (90+ ) може розблокувати 2 досягнення.

Ви можете розблокувати досягнення, лише якщо наприкінці гри виконаєте його вимогу. Якщо виконаєте вимоги більшої кількості досягнень, ніж маєте право розблокувати відповідно до вашого рахунку, ви самі **вибираєте**, які з них розблокувати.





Кожне розблоковане досягнення може **додавати (+)** чи **замінювати (↻)** крамниці в колоді крамниць, з якою ви починатимете наступні ігри, або **додавати (+)** нових модних драконів у колоду модників. Під час підготовки до гри в соло-режимі перевірте, які досягнення ви здобули, і відповідно до цього змініть початкові колоди.






Досягнення




12
крамниць
у місті


Володар ринків

- ↻  Криницю бажань на
-  Алею Дріакон
- +  Фокус
- +  Строканя





8 
задоволені
( або )


Розпорядниця свят

- ↻  Бджоли ви мої на
-  Диво-ярмарок
- +  Кумпелька




4 крамниці з
3  кожна


Ретельно зачаровано

- ↻  Затишне гніздечко на
-  Гоже пошито!
- +  Зорій
- +  Парник

2 
кожного
виду в місті

Геть інша магія

- ↻  Нямку й Тиця на
-  Вічний племінь
- +  Драктонік





Здайте 9 
наприкінці
гри


Скарбник

- +  Златик
- +  Зеленоріг




6 
Драконів
у місті


Пів дюжини

- ↻  Драконові смаколики на
-  La Petite Dragonne
- +  Маселко
- +  Хлібожар





6 
Драконів
у місті


Природжений садівник

- +  Цвіт мудрості
- +  Відьмопіца
- +  Траворіг





6 
Драконів
у місті


Бомба з блискітками

- ↻  На вагу луски на
-  Дракобанк
- +  Коштокрил
- +  Світанка





6 
Драконів
у місті

Важкий метал

- ↻  Рятувальний круг на
-  Дикі танці
- +  Крицик
- +  Сталезуб





6 
Драконів
у місті

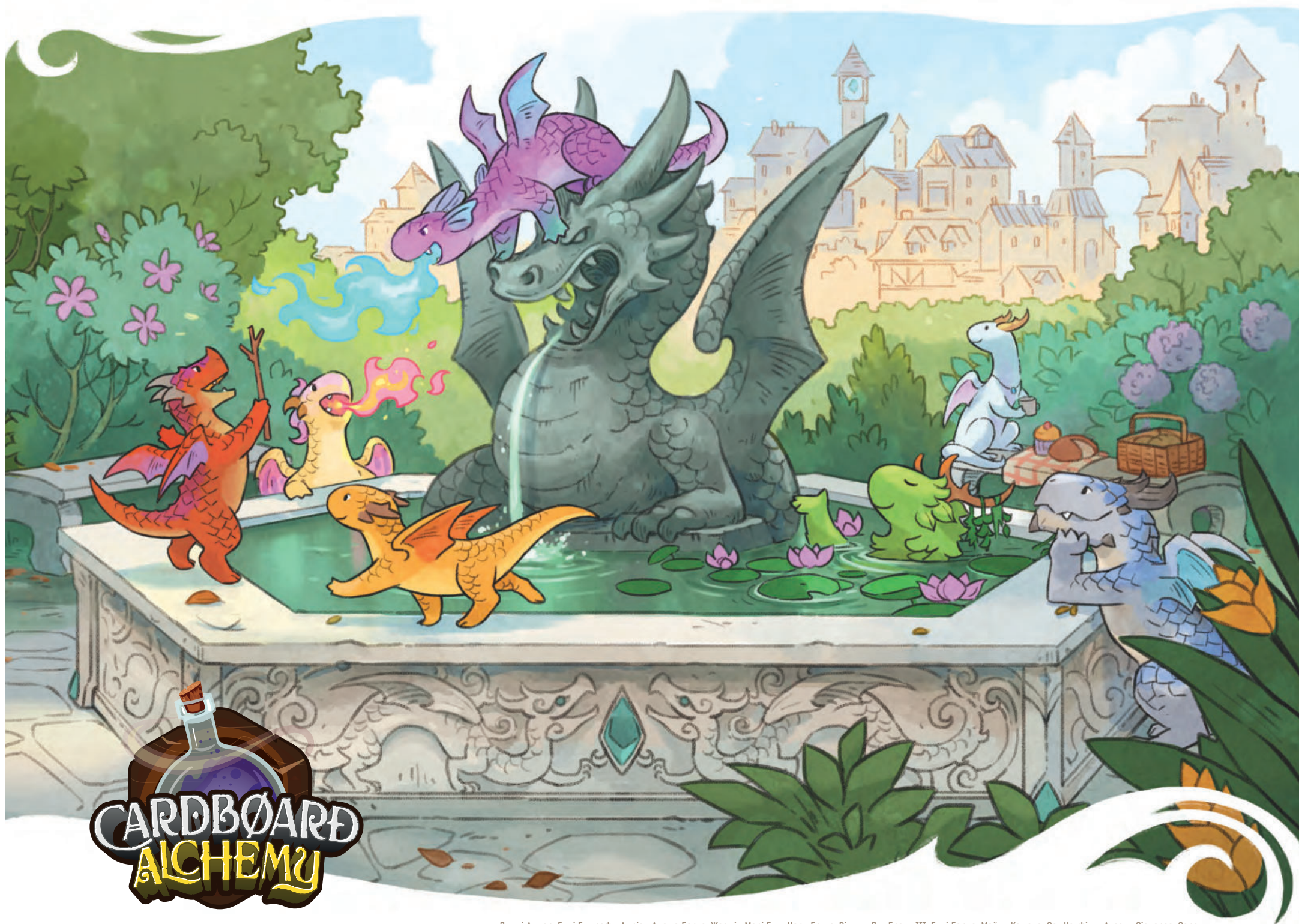
Майстер-бровар

- ↻  Веселих броварів на
-  Чаргарячі джерела
- +  Зіллелап
- +  Сутінка

6 
Драконів
у місті

Запашне місто

- ↻  Там-де-Жар на
-  Повну панцерню
- +  Тихоступ
- +  М'ясоням



АВТОР ГРИ Менні Веґа

**ІЛЮСТРАТОРКА Й
АРТ-ДИРЕКТОРКА** Сандара Танґ

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН Менні Веґа

РОЗРОБКА Бред Брукс,
Пітер Воґан

3D МОДЕЛІ Ерік Тоско,
Крістіан Штрейн

КНИГА ПРАВИЛ Джефф Фрейзер

ТЕСТУВАННЯ ГРИ

Джуді Адлер, Енді Ешкрафт, Адріан Аламо Борха, Жасмін Марі Буж, Норв Брукс, Вільям Дж. Браун III, Еллі Бернс, Майкл Камачо, Сет Чатфілд, Аксель Сісерос, Сара Коннер-Браун, Лео Кордоба, Стів Кокс, Майкл Сір, Фернандо Діас, Ребекка Домінгес, Кай Етертон, Кевін Фланаган, Рейчел Форсман, Дон Гілстрап, Дені Гласснер, Майк Гільяно, Джошуа Генкс, Річард Генкс, Рікі Гей, Бетані Гімстра, Френсіс-Енн Гімстра, Гвінет Гімстра, Майкл Гімстра, Алісія-Клер Гофлекс, Катя Говатсон, Метью Джастис, Трістан Джастис, Вільям Кеннард, Карен Лаубшер, Шелдон Леонг, Глєйд Мадруга, Річард Малена-Веббер, Корі Манер, Алекс Маркс, Рубен Мартінес, Гільєрмо Мілано, Роб Міллер, Іен Мерфі, Тоні Нгуєн, Хеґе Петрогаллі, Адріана Раатс, Саймон Раатс, Ешлі Рестіво, Катті Рейнольдс, Роджеріо Рібейро, Джон Рочестер, Скотт Роджерс, Сі Лін Яо, Крістіан Штрейн, Дрейк Тео, Закарія Улір, Джеймс Вон, Майк Вандер Він, Олівер Веґа, Остін Венцель, Браян Вілсон, Адам Вулф Райдер, Та-Те Ву, Міріам Зібарт, Ерік Ціммерман і додаткові учасники First Play LA та Cardboard Alchemy Discord Server.

ПРОТОТИПИ ВІД

Print and Play, Майк ДеПаскуале

ОСОБЛИВА ПОДЯКА

Брайсу Куку та Ноа Адельману з Gametrays, Ніколь Гоуз, Крістіану Штрейну, Бобу Шремпу, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games та всім спонсорам Kickstarter, шанувальникам творів Сандари й поціновувачам драконів, які втілили цю гру в реальність.

© Cardboard Alchemy 2022. Усі права застережено.

Забороняється будь-яке комерційне використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© 2022 ТОВ «Ігромаґ». Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0



УКРАЇНЬСКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ: ТОВ «Ігромаґ»
КЕРІВНИЦЯ ПРОЄКТУ: Соляниченко Аліса
ПЕРЕКЛАДАЧ З АНГЛІЙСЬКОЇ: Кузнецов Володимир
РЕДАКТОРКА: Коломієць Ірина
ГОЛОВНІ РЕДАКТОРИ: Квасняк Оксана, Шлехт Віктор
ВЕРСТАЛЬНИК: Білоус Дмитро
Окрема подяка висловлюється Максимову Івану.