

Правила настольной игры «Золото Драконов» (Dragon's Gold)

Автор игры: Бруно Файдутти

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Для 3-6 игроков старше 8-ми лет

Тема игры

Каждый игрок управляет командой охотников на драконов (двумя рыцарями, вором и магом). Как и все дракоборцы, они преследуют одну цель: получить клевые волшебные штучки и много сокровищ! Сразить дракона? Проще простого. Самая сложная часть начинается после того, как развеется дым и покажется поверженный дракон. И состоит она в дележе трофеев.

Обведенные рамкой комментарии относятся к расширенным правилам, которые можно игнорировать во время первой игры для того, чтобы ознакомиться с базовыми принципами. Вы можете вводить в игру эти правила, как только освоитесь в основной игре.

Компоненты

- 18 карт драконов и одна карта рынка
- 24 карты искателей приключений (по 4 каждого из 6-и цветов)
- 24 карты магических предметов
- 6 карточек для подсчета очков
- 6 ширм для сокровищ со сводной таблицей по подсчету очков
- Тканевый мешочек для хранения фишек сокровищ
- 126 деревянных фишек сокровищ*
- 60-и секундные песочные часы

**36 серебряных фишек (представляют монеты), 20 золотых фишек (золото), 16 красных фишек (магические предметы); 4 набора по 12 фишек драгоценных камней (12 синих сапфиров, 12 зеленых изумрудов, 12 фиолетовых аметистов и 12 желтого янтаря), 6 белых фишек (бриллиантов), 1 черная фишка (черный бриллиант).*

Подготовка к игре

1. Каждый игрок получает:
Один набор из 4-х карт искателей приключений одного цвета (2-х рыцарей, вора и мага), которые в один ряд открыто выкладываются перед игроком.
Ширму для сокровищ, позволяющую хранить их втайне от других игроков.
2. Карты драконов тасуются и кладутся рубашками вверх в центр стола, формируя колоду карт драконов.
3. Четыре верхних карты драконов открываются и выкладываются в ряд по центру стола. Это первые драконы, с которыми будут сражаться игроки.

4. Фишки сокровищ помещаются в матерчатый мешочек. Для каждой открыто выложенной на столе карты дракона, случайным образом, вытяните из мешочка количество фишек, указанное в нижнем левом углу карты дракона. Поместите эти фишки на карту дракона.
5. А. Карта рынка помещается в точности посередине оставшихся в колоде карт драконов. Это означает, что она будет находиться между 7-м и 8-м оставшимися в колоде драконами.
5. Б. Расширенные правила: карты магических предметов тасуются. Каждый игрок закрыто получает по одному магическому предмету. Затем игроки могут посмотреть на свои полученные карты. Оставшиеся карты кладутся рубашками вверх рядом с колодой карт драконов, формируя отдельную колоду.
6. Игрок, последним сразивший дракона в действительности, начинает первый раунд.

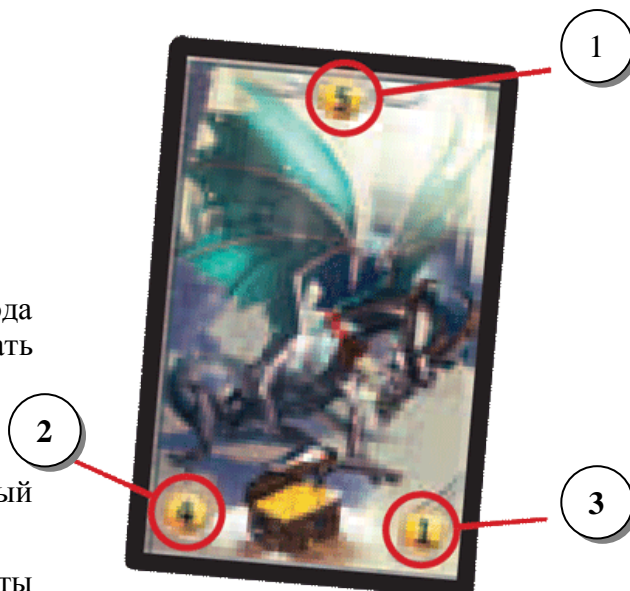


Карты драконов

В течение всей игры (пока не закончится колода драконов) в центре стола должно открыто лежать четыре карты драконов. Именно с этими драконами и будет происходить сражение. Поверженный дракон сбрасывается из игры и на его место приходит свежий, полный сил дракон, вытянутый сверху колоды.

В центральной верхней части любой карты дракона изображено число, определяющее силу дракона.

Числа в нижней части любой карты говорят о количестве сокровищ, которыми обладает дракон. Они разбиты на две составляющие:



1. Сила дракона
2. Сокровища
3. Сокрытые сокровища

Известная часть, определяющая количество фишек, которые случайным образом извлекаются из мешочка, сразу же после появления дракона в центре игрового стола. Число фишек, которые необходимо выложить, указано в левом нижнем углу карты.

Сокрытая часть, которая не известна, пока дракон не будет повержен. Указанное в правой нижней части карты число фишек извлекается из мешочка после того, как дракон будет сражен, но до того, как начинает дележ сокровищ.

Все помещаемые на карту дракона фишки вытягиваются из мешочка случайным образом.

Карты искателей приключений

Все игроки контролируют по 4 искателя приключений, каждый из которых обладает силой атаки, напечатанной в верхней части карты по центру. Помимо этого, воры и маги обладают особыми способностями (детальное описание которых приводится в правилах дележа сокровищ).

В начале игры каждый игрок лицом вверх выкладывает перед собой четыре своих карты искателей приключений. Активные искатели приключений используются для нападения на драконов. Как только дракон сражен, искатели приключений возвращаются обратно¹ к их владельцу, но при этом должны быть выложены рубашками вверх.

Если в начале хода у игрока нет доступных искателей приключений, которых можно отправить в бой с драконом, то все лежащие рубашками вверх искатели приключений игрока переворачиваются лицевой стороной вверх. После чего они вновь готовы отправиться в бой.

Если во время хода игрока все его искатели приключений уже нападают на дракона, и ему больше нечего отправить в бой, то этот игрок пропускает свой ход.



1. Особая способность
2. Сила

Игровой процесс

Первым игроком становится тот, кто последним сразил дракона на самом деле. Вы также можете случайным образом выбрать первого игрока. Игроки ходят в порядке очереди по направлению часовой стрелки.

Каждый ход игроки будут вступать в схватку с драконом. Как только дракон будет сражен, добавьте сокровища к известной части. Если дракон был повержен исключительно искателями приключений одного игрока, то этот игрок забирает все сокровища. Если несколько игроков помогли друг другу в сражении, то сокровища должны быть поделены между ними. И соглашение об этом должно быть достигнуто за ограниченное время.

¹ Карты искателей приключений могут также вернуться к игроку в следствии использовании эффектов различных магических предметов.



Нападение на драконов

Каждый ход игроки отправляют одного из своих искателей приключений в бой с одним из четырех доступных драконов. Игрок может нападать на любого дракона независимо от того, сколько и каких искателей приключений уже напало на него.

Для определения выбранной цели, лицом вверх поместите под карту дракона карту нападающего искателя приключений. Перекройте карты нападающих искателей приключений так, чтобы были видны цвет и сила атаки всех искателей приключений, а также сила самого дракона.

Каждый раз, когда карта искателя приключений помещается под дракона, сложите значения силы атаки всех искателей приключений, нападающих на этого дракона в данный момент, и сравните результат с силой дракона (число в центральной верхней части).

Если сумма значений атаки меньше силы этого дракона, то ничего не происходит. Дракон остается живым, а искатели приключений продолжают сражение с ним. Затем ход переходит к следующему игроку.

Если сумма значений атаки равна или превосходит силу этого дракона, то он повержен. Игроки переходят к пополнению и дележу сокровищ.

Дележ сокровищ поверженного дракона

Как только дракон повержен, ценности, которые он хранил в тайне, дополняют уже известные сокровища. Для этого из мешочка вытягиваются фишки сокрытой части сокровищ (число в нижнем правом углу карты дракона).

- Если дракон был сражен силами искателей приключений под началом только одного игрока, то этот игрок забирает все сокровища и прячет их за своей ширмой.
- Если дракон был сражен искателями приключений из отрядов разных игроков, то переворачиваются песочные часы.

Как только таймер начинает отсчет, все принимающие участие в дележе игроки тут же пытаются договориться о том, как разделить между собой сокровища.

Если все победившие дракона игроки в течение 60 секунд пришли к однозначному соглашению, то они соответственно делят сокровища.

Правила обсуждений:

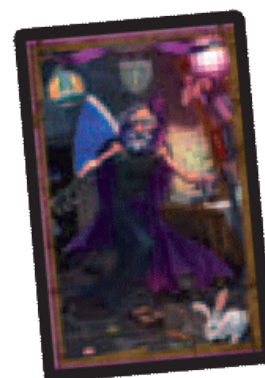
Все обсуждения и соглашения по сокровищам должны приниматься в рамках следующих правил:

- Все условия должны быть точными и не могут полагаться на случай. Например, игроки не могут бросать кубик или подкидывать монету для определения того, кто и какую часть сокровищ получит. Также они не могут решить разобрать фишки случайным образом или как-то еще поделить сокровища без прямого распределения каждой фишки конкретному игроку.
- Игроки должны поделить сокровища полностью. Ни одна из его частей не может быть сброшена.
- Игроки не могут договариваться ни о чем, кроме разделения данного сокровища. В частности, игроки не могут приходить к согласию относительно разделения любых сокровищ, которые будут получены позже.
- Если игроки не смогли договориться до того, как истечет время в песочных часах, то сокровища выбывает из игры. (Оно не кладется обратно в мешочек, а возвращается в коробку с игрой.)

Обсуждения с участием магов и воров

Если один или более магов участвовали в схватке с драконом:

Маги имеют приоритет в получении магических предметов (красных фишек). Следовательно, если в группе есть всего один маг, то его владелец сразу же забирает любые красные фишки до начала переговоров о том, как разделить оставшиеся сокровища. Даже если не будет достигнут компромисс, этот одинокий маг сохраняет за собой право на все магические предметы. Если на дракона напали более одного мага, то красные фишки делятся как обычно, путем обсуждения, вместе с остальными сокровищами.



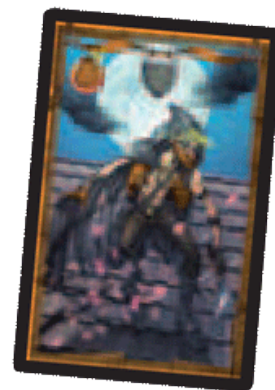
Расширенные правила: Вместо того чтобы сразу попасть в руки магам, красные фишки всегда участвуют в общем дележе сокровищ, по поводу которых ведется обсуждение. Если контролирующий мага игрок, в результате дележа добычи, остается с красной фишкой, то он также берет из колоды верхнюю карту магического предмета (при получении двух и более красных фишек он берет по одной карте за каждую из них).

Если участвовавший в сражении игрок не контролировал мага, но при этом получил красную фишку, то он не тянет карту магического предмета.

Каждая карта магического предмета в течение игры может быть использована лишь единожды, затем она идет в сброс. Если колода магических предметов заканчивается, то карты из сброса тасуются и формируют новую колоду.

Если один или более воров участвовали в схватке с драконом:

Когда вор помогает сразиться дракону, его владелец случайным образом берет фишку из-за ширмы любого другого игрока, также участвовавшего в сражении с этим драконом. Если в битве участвовало несколько воров, то порядок ограблений определяется последовательностью, в которой были сыграны карты при нападении на дракона. Ограбления происходят после того, как закончилось обсуждение, независимо от того смогли ли участники прийти к согласию.



Расширенные правила: Вор, укравший фишку красного магического предмета, не тянет карту магического предмета.

Если вор и маг одного игрока нападают на одного дракона

Когда и вор, и маг одного игрока принимают участие в битве с одним драконом, маг помогает вору. Вор может посмотреть за ширму игрока и украсть фишку по своему выбору, а не тянуть ее случайным образом.

После того, как все поделено

- Игроки забирают обратно участвовавших в сражении искателей приключений и кладут их перед собой рубашками вверх.
- Карта дракона выбывает из игры (верните ее обратно в коробку).
- Затем из колоды вытягивается верхняя карта дракона, на которую помещается известная часть сокровищ (число фишек в левом нижнем углу) из мешочка.
- Ход переходит к следующему игроку, который нападает на дракона при помощи одного из своих искателей приключений.

Рынок

Когда из колоды драконов вытягивается и выкладывается на стол седьмой дракон, сверху колоды драконов открывается карта рынка. Это означает открытие рынка.

У игроков есть одна минута (для отсчета времени переверните песочные часы) для свободного обмена фишками сокровищ. В обмене могут участвовать только фишки, никакие карты магических предметов при этом не вытягиваются.

От игроков не требуется показывать всем добычу за своими ширмами, но они могут это сделать, если пожелают.

После закрытия рынка карта рынка выходит из игры, затем игра продолжается по обычным правилам.

**Конец игры**

Игра начинает приближаться к концу, как только из мешочка извлекается последняя фишка сокровища.

С этого момента игроки смогут напасть только на тех драконов, которые уже находятся на столе. На смену поверженному дракону новый дракон из колоды не вытягивается. Кроме этого, так как для пополнения сокровищ дракона более не доступно фишек, игроки будут делить только те сокровища, которые были сразу помещены на карту вытянутого дракона.

Игра заканчивается, как только будет истреблен последний дракон, и будут поделены все его сокровища.

Как только игра закончилась, каждый игрок открывает свой тайник с сокровищами и подсчитывает очки. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. Если между несколькими игроками возникает ничейная ситуация, то все они совместно одерживают победу.

Подсчет сокровищ (Базовые правила):

- а) Каждая серебряная фишка приносит по 1 очку.
- б) Каждая золотая фишка приносит по 3 очка.
- в) Каждый магический предмет (красная фишка) приносит по 1 очку.
- г) Черный бриллиант приносит 7 очков.
- д) За каждый из пяти цветов (зеленые, синие, фиолетовые и желтые драгоценные камни и белые бриллианты), игрок с наибольшим количеством фишек конкретного цвета получает 15 очков (при игре втроем), 12 очков (при 4 или 5 игроках) и 10 очков (при игре вшестером). Если сразу несколько игроков владеют одинаковым наибольшим числом фишек, то все они получают указанное количество призовых очков в полном объеме.

Подсчет сокровищ (Расширенные правила):

- а) Каждая серебряная фишка приносит по 1 очку.
- б) Каждая золотая фишка приносит по 3 очка.
- в) Каждый магический предмет (красная фишка) приносит по 1 очку.
- г) Черный бриллиант приносит 19 очков. Черный бриллиант проклят и его владелец не получает очки согласно пунктам д) и е). Если обладатель черного бриллианта единолично имеет максимум по каким-то из цветных драгоценных камней, то ни один игрок не получает очков за этот цвет.
- д) Каждый набор из пяти драгоценных камней каждого из зеленого, фиолетового, желтого и белого цветов, приносит по 5 очков.
- е) За каждый из пяти цветов драгоценных камней (зеленые, синие, фиолетовые, желтые и белые), игрок с наибольшим количеством фишек данного цвета получает 12 очков (при игре втроем), 10 очков (при 4 или 5 игроках) и 8 очков (при игре вшестером). Если двое игроков владеют одинаковым наибольшим числом фишек, то каждый из них получает половину указанных призовых очков (т.е. 6, 5 или 4). Если ничья возникает между более чем тремя участниками, то никто из них ничего не получает.

Стратегический вариант

Переговоры во время игры могут быть достаточно жесткими и вести к жарким спорам. Если вы хотите этого избежать или просто не любите обсуждения, можете заменить фазу обсуждения с использованием таймера следующей процедурой:

Игрок, сделавший самый маленький вклад при сражении с драконом (т.е. тот, у которого наименьшая сумма значений атаки), делит сокровища на количество частей, равное числу участников. Каждая часть должна содержать минимум одну фишку.

Затем игрок с наибольшей суммой значений атаки выбирает свою часть, после него свою часть выбирает игрок со второй по величине суммарной силой атаки и т.д. Поделивший сокровища игрок забирает последнюю оставшуюся часть. Если два игрока имеют одинаковые значения сил атаки, то сильнеешим считается персонаж, выложенный первым.

Карты магических предметов

Название на английском	Название на русском	Перевод текста на карте
Stinking Cloud	Зловонное Облако	<i>Используйте эту карту, когда другой игрок отправляет в бой своего искателя приключений. Этот игрок должен забрать этого искателя приключений и отправить его к другому дракону.</i>
Ring of Recall	Кольцо Отмены	<i>Используйте эту карту в начале своего хода. Переверните на лицевую сторону всех своих искателей приключений.</i>
Mirror of Exchanging	Зеркало Замены	<i>Используйте эту карту между ходами двух игроков. Поменяйте три фишки сокровищ одного дракона на три фишки сокровищ другого.</i>
Wall of Force	Стена Силы	<i>Используйте эту карту, когда отправляете в бой мага.</i> Ваши противники не могут без вашего согласия нападать на дракона, на которого нападает ваш маг. Напавшие ранее на этого дракона искатели приключений не подвергаются эффекту этой карты. (Оставьте эту карту на столе рядом с магом в качестве напоминания о её эффекте.)
Instant Copier	Мгновенная Копия	<i>Используйте эту карту, когда другой игрок использует карту магического объекта.</i> Возьмите только что сброшенную карту магического объекта себе в руку.
Dark Eye Liner	Тёмная Подводка для Глаз	<i>Используйте эту карту сразу же после убийства дракона, до начала переговоров, если мужской персонаж другого игрока находится непосредственно под вашим рыцарем-девушкой.</i> Этот мужской персонаж теперь считается вашим. Если это единственный участвующий в этом сражении искатель приключений этого противника, такой противник не участвует в переговорах.
Long Arms	Длинные Руки	<i>Используйте эту карту после переговоров, в которых вы не принимали участие.</i> Если ваш вор находится перед вами лицевой стороной вверх, вы можете украсть случайную фишку у игрока, участвовавшего в этих переговорах.
Gem of Many Colors	Разноцветный Камень	<i>Используйте эту карту в конце игры до того как все игроки раскроют спрятанные у них за ширмами сокровища.</i> Выберите цвет (белый, жёлтый, фиолетовый, зелёный, синий). Эта карта считается дополнительным камнем выбранного цвета.
Ring of Confusion	Кольцо Замешательства	<i>Используйте эту карту как только игроки придут к соглашению по поводу дележа сокровищ, даже если вы не принимали участие в переговорах.</i> Поменяйте местами доли двух игроков.

Fireball	Огненный шар	<i>Используйте эту карту, когда отправляете в бой своего мага.</i> При нападении на этого дракона сила вашего мага 4. (Если дракон не был сразу же убит, оставьте эту карту рядом со своим магом в качестве напоминания о её эффекте.)
Amulet of Chaos	Амулет Хаоса	<i>Используйте эту карту, когда другой игрок крадёт у вас фишку.</i> Вы выбираете, какую именно фишку он украдёт.
Market Bell	Базарный Колокол	<i>Используйте эту карту между ходами двух игроков.</i> Немедленно открывается рынок, где вы можете обмениваться фишками с другими игроками, но они не могут меняться между собой.
Poison Dagger	Отравленный Кинжал	<i>Используйте эту карту, когда другой игрок кладёт искателя приключений непосредственно под вашего искателя приключений.</i> Этот игрок забирает только что выложенного искателя приключений и кладёт его лицевой стороной вниз перед собой.
Comet's Powder	Пыль Кометы	<i>Используйте эту карту между ходов двух игроков.</i> Возьмите из мешочка 4 фишки и положите по одной (в любой последовательности) на каждого дракона.
Horn of Dragon Recall	Рог Возвращения Дракона	<i>Используйте эту карту в момент смерти дракона, прежде чем будут выложены сокрытые сокровища.</i> Дракон открывает глаза. Все искатели приключений бегут и возвращаются к своим владельцам лицевой стороной вниз. Дракон остаётся на месте и его придётся убить ещё раз.
Invisible Hand	Невидимая Рука	<i>Держите эту карту в секрете от других игроков.</i> Вы тайно можете красть сокровища с карт драконов. Вы можете за один раз украсть только одну фишку. Если вы попались, откройте эту карту, которая затем сбрасывается. Вы не должны возвращать украденные ранее фишки.
Glove of Holding	Перчатка Удержания	<i>Используйте эту карту, когда вы должны тянуть карту магического объекта в результате дележа сокровищ.</i> Возьмите три карты вместо одной.
Vacuum Tube	Вакуумная Труба	<i>Используйте эту карту между ходов двух игроков.</i> Поменяйте две фишки сокровищ одного дракона на две фишки сокровищ другого.
Powder of Weakness	Пыль Ослабления	<i>Используйте эту карту, когда другой игрок отправляет в бой искателя приключений, который побеждает дракона, так как их силы равны.</i> Сила этого дракона возрастает на 1. (Оставьте эту карту возле дракона, чтобы не забыть о её эффекте.)

+1 Sword	+1 Меч	<i>Используйте эту карту, когда отправляете в бой рыцаря.</i> Прибавьте 1 к силе этого рыцаря до конца игры. Храните эту карту рядом с этим рыцарем до конца игры, даже когда рыцарь вернется к вам.
Powder of Levitation	Порошок Левитации	<i>Используйте эту карту между ходов двух игроков.</i> Поменяйте местами двух драконов и их сокровища (напавшие на них искатели приключений остаются на месте). Вы не можете положить дракона туда, где он будет немедленно убит.
Powder of Renewal	Порошок Восстановления	<i>Используйте эту карту перед началом переговоров.</i> Выберите несколько фишек, являющихся частью сокровищ, которые необходимо поделить. Они возвращаются в мешочек и им на замену вытягивается столько же фишек.
Velvet Glove	Бархатная Перчатка	<i>Используйте эту карту, когда ваш вор крадет фишку из-за ширмы противника.</i> Украдите две фишки вместо одной.
Spyglass of Seeing	Лупа Видений	<i>Используйте эту карту перед началом переговоров.</i> Возьмите из мешочка 5 фишек и выберите 2 из них, которые будут добавлены к сокровищам, которые вы собираетесь делить. Остальные 3 фишки возвращаются в мешочек.