



FIST OF DRAGONSTONES – ГОРСТЬ ДРАКОНЫХ КАМНЕЙ

Игра Бруно Фаидутти и Майкла Шахта

Для 3-6 игроков 8 лет и старше, продолжительность игры – 45-60 минут

Легенда о Драконьих камнях

Много-много лет назад между двумя горными массивами находился зачарованный лес. В лесной долине располагалось несколько королевств, правители которых сражались друг с другом, чтобы объединить все королевства под одним флагом. Принцы соперничали друг с другом, чтобы добыть могущественные магические амулеты, называемые Драконьи камни, и получить преимущество друг над другом.

Как и многие особы королевской крови, принцы со временем предпочли комфорт и безопасность своих укрепленных замков. Вместо того, чтобы рисковать своей жизнью, отправляясь на поиски этих амулетов, принцы платили награду любому, кто приносил им камни. И вскоре зачарованный лес наполнился всевозможными волшебниками, ведьмами, гномами, гоблинами и прочими волшебными существами. И все они охотились за Драконьими камнями.

Сейчас эта волшебная страна практически превратилась в легенду. Но в какой-нибудь удобной таверне в маленькой, забытой всеми деревушке, память о Драконьих камнях хранит древний владелец таверны. И даже сейчас кивок знающего путешественника может убедить его поведать какие-нибудь древние предания. А если вы особенно ему понравитесь, он, быть может, принесет свою коллекцию волшебных камешков и сыграет с вами в простенькую игру удачи и умения, что даст вам возможность получить Драконий камень!

Цель игры

Игроки делают ставки на разные карты персонажей в «слепом» аукционе (зажав монетки в кулаке). Победитель аукциона использует действие карты, чтобы получить дополнительные монеты или Драконьи камни, наложить заклятья на других игроков или набрать очки для победы. Игрок, первым набравший 3 очка на специальной фишке, выигрывает.

Что входит в игру?

- 60 волшебных золотых монет (желтые деревянные диски);
- 40 серебряных монет (серебристо-серые деревянные диски);
- 15 обычных золотых монет (бежевые деревянные диски);
- 2 черные волшебные монеты (черные деревянные диски);
- 2 красные монеты волшебных амулетов (красные деревянные диски);
- 36 волшебных Драконьих камней (по 12 игральным камешкам красного, синего и желтого цветов);
- 6 специальных фишек для подсчета очков;
- 6 экранов для игроков;
- 8 карт Стандартных персонажей (имена персонажей написаны белым цветом);
- 25 карт Особых персонажей (имена персонажей написаны золотым цветом);
- 3 пустых карты (чтобы игроки сами могли придумать Особые персонажи);
- 1 сумочка для хранения Драконьих камней;
- 1 книга правил;
- 1 сетевая карточка компании Days of Wonder.



Обучение игре – новые игроки

Если вы только знакомитесь с игрой или хотите познакомиться с ней новых игроков, мы советуем вам прочитать правила полностью и представить игрокам действия карт Стандартных персонажей. Также необходимо изучить правила хода игры, напечатанные на каждом экране для игроков.

Мы также рекомендуем посетить наш сайт (www.dragonstones.com), где можно сыграть в онлайн-обучающую версию игры и прочитать раздел советов и стратегии. Вы сможете даже сыграть против других игроков (используя код, указанный на сетевой карте компании Days of Wonder, входящей в комплект игры) в онлайн-версии игры.

Подготовка к игре

Перед началом игры игроки получают:

8 волшебных золотых монет (желтые);

2 обычные золотые монеты (бежевые);

5 серебряных монет;

4 камня, наугад вытянутые из сумочки;

1 фишку для подсчета очков. Фишка кладется перед игроком пустой стороной вверх;

1 экран игрока.

Все монеты кладутся за экран, чтобы их не видели другие игроки. Камни кладутся перед экраном.

Оставшиеся камни и монеты кладутся в центре стола и составляют «банк», откуда их могут брать игроки.

Карта Ведьмы (Witch) откладывается в сторону так, чтобы все могли ее видеть, остальные 7 карт Стандартных персонажей кладутся в центре стола в стопку лицевой стороной вниз.

Карты Особых персонажей перетасовываются и кладутся отдельной колодой.

На протяжении игры количество камней и очков игрока должны быть видны остальным. Фишки для подсчета очков и камешки кладутся перед экраном, а серебряные, волшебные и обычные золотые монеты прячутся за экраном. Все монеты, получаемые игроком за действие персонажа во время хода, также кладутся за экран.

Если в банке заканчиваются монеты или камни какого-нибудь вида, значит, они больше недоступны игрокам.

Игра

Игра состоит из ходов, а ход – из ряда аукционов за каждую из восьми карт Стандартных персонажей и две карты Особых персонажей. После каждого аукциона победивший игрок использует действие выигранной карты. В конце каждого хода две карты Особых персонажей, использованные в этот ход, откладываются в сторону, а в следующий ход берутся две карты из колоды. Ходы продолжаются до тех пор, пока какой-нибудь игрок не набирает 3 очка и не провозглашается победителем.

Ход

1 – вытягивание Особых персонажей

Возьмите две верхние карты из колоды Особых персонажей. Прочитайте их текст вслух, чтобы все ознакомились с действием этих карт. Перемешайте эти две карты с Стандартными картами (не трогайте пока карту Ведьмы) перед первым аукционом.

Если Особых персонажей не осталось, все Особые карты перетасовываются, и получается новая игровая колода.

2 – аукцион Ведьмы

Так как Ведьму можно использовать для того, чтобы отменить действие оставшихся карт, она всегда выставляется на аукцион первой (см. Аукционы ниже).

Игрок, выигравший аукцион Ведьмы, получает черную волшебную монету и прячет ее за экраном.

3 – аукционы других персонажей

Остальные персонажи выставляются один за другим из колоды. Просто переверните верхнюю карту колоды, чтобы все увидели, какой персонаж выставляется на аукцион. После аукциона победитель (если такой имеется) использует действие персонажа перед тем, как начинается новый аукцион.

Когда проходят аукционы всех десяти персонажей и выполняются их действия, ход заканчивается.

4 – конец хода – возвращение волшебного золота

В конце каждого хода игроки забирают все монеты волшебного золота назад за экран, но обычное золото и серебряные монеты уходят в банк до конца игры. Волшебное же золото всегда возвращается к своему владельцу!

В конце хода две карты Особых персонажей сбрасываются, а для начала следующего хода вытягиваются две новые. Карта Ведьмы откладывается в сторону, а оставшиеся карты Стандартных персонажей вместе с двумя новыми Особыми картами перемешиваются, и начинается следующий ход.

Аукционы

Когда персонаж выставляется на аукцион, игрок может поставить любое количество волшебных или обычных золотых монет, оставшихся у него за экраном, чтобы попытаться выиграть право использовать действие этого персонажа. Волшебное и обычное золото имеют одинаковую ценность в ставках. Игроки могут вообще ничего не ставить, но все равно должны принять участие в аукционе, немного блефуя.

Чтобы сделать ставку, игроки берут то количество монет, которое они хотят поставить, и зажимают в кулаке. Все поставленные монеты будут потрачены до конца хода независимо от того, выигран аукцион или нет.

Все игроки одновременно показывают свои ставки, открывая руки. Все поставленные волшебные золотые монеты кладутся перед экраном игрока и до конца хода больше не используются (в конце хода они вернутся к игроку). Все поставленные обычные золотые монеты не возвращаются игроку, а навсегда уходят в банк.

Игрок, выигравший аукцион, использует действие персонажа.

Ничья в аукционах

Если два или более игроков поставили одинаковое количество монет, они снова делают ставку, но на этот раз используя серебряные монеты. Все поставленные серебряные монеты навсегда уходят в банк. Победивший в таком аукционе игрок может использовать силу персонажа. Если снова ничья, никто не получает карту персонажа, а все монеты уходят в банк.

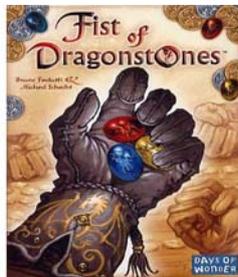
Если ничья получилась в аукционе на Вора (Thief), второй игрок, сделавший ставку, о котором говорится в карте, - это второй игрок в аукционе после ничьей.

Нет ставок

Если на персонаж не сделаны ставки, он пропускается и в этот ход уже не играется.

Подсчет очков и победа

Когда игрок получает очко, он переворачивает фишку, добавляя заработанное очко к цифре на фишке Первый игрок, перевернувший фишку на три, побеждает.



Действия персонажей

Стандартные персонажи

Witch (Ведьма)

Ведьма всегда выставляется на первый аукцион.

Игрок, выигравший аукцион Ведьмы, получает особую черную волшебную монету. Он может поставить ее в любом следующем аукционе в этот ход. При раскрытии ставок, если игрок поставил Черную монету, то выставленный на аукцион персонаж становится проклятым и его действие отменяются. Деньги, поставленные на этот аукцион, уходят в банк.

Если игрок, владеющий Черной монетой, не использует ее в течение хода, он должен вернуть ее в конце хода.

Вторая Черная монета используется только тогда, когда Привидение (Ghost) или Дуппельгэнгер (Doppelgänger) дублируют Ведьму. Вам потребуется третья черная монета, если это сделают оба, но такое вряд ли случится.

Magician (Маг)

Игрок, выигравший аукцион Мага, может заплатить в банк четыре любых камня и получить одно очко; или взять три серебряные монеты из банка.

Sorcerer (Колдун)

Игрок, выигравший аукцион Колдуна, может заплатить в банк четыре одинаковых камня (одного цвета) и получить два очка; или взять одну обычную золотую монету из банка.

Thief (Вор)

Игрок, выигравший аукцион Вора, забирает на свой выбор любой камень у игрока, сделавшего вторую по величине ставку. В случае, если на второго игрока претендуют несколько человек, он может украсть камень у любого из этих них.

Если на Вора делает ставку только один игрок, все остальные считаются вторыми, и он может украсть камень у любого из них.

Если у второго игрока нет камней, Вор может украсть у него обыкновенную золотую монету. Если у игрока нет обыкновенной золотой монеты, Вор может украсть волшебную золотую монету. Если на второго игрока претендуют несколько человек, Вор должен попытаться украсть, если это возможно, у того игрока, у которого есть хоть один камень.

Wizard (Волшебник)

Игрок, выигравший аукцион Волшебника, может заплатить в банк три камня (по одному каждого цвета) и получить одно очко; или взять три Серебряные монеты из банка.

Red, Blue and Yellow Dragon (Красный, Синий и Желтый Драконы)

Игрок, выигравший аукцион любого из этих драконов, берет из банка камень цвета этого дракона.

Особые персонажи

Alchemist (Алхимик)

Игрок, выигравший аукцион Алхимика, берет из банка три обыкновенные золотые монеты и кладет их за экран.

Ancient Dragon (Древний Дракон - 2 карты)

Игрок, выигравший аукцион Древнего Дракона, берет любой камень из банка.

Brigand (Разбойник)

Игрок, выигравший аукцион Разбойника, выбирает одного из остальных игроков. Этот игрок должен отдать ему все свои обыкновенные золотые и серебряные монеты. Игроки не обязаны сообщать, сколько у них монет.

Doppelganger (Доппельгэнгер / Двойник)

Игрок, выигравший аукцион Доппельгэнгера, оставляет себе эту карту и кладет ее перед экраном. Он может сыграть эту карту позже, выиграв аукцион на другой персонаж. Это позволяет использовать действие выигранного персонажа два раза подряд.

Доппельгэнгера нельзя играть на Некроманта (Necromancer).

Dwarf (Гном - 2 карты)

Игрок, выигравший аукцион Гнома, берет из банка четыре или пять (в зависимости от карты) серебряных монет.

Enchantress (Чародейка)

Игрок, выигравший аукцион Чародейки, может заплатить в банк любые пять камней и получить два очка; или взять одну волшебную золотую монету.

Fairy (Фея - 2 карты)

Игрок, выигравший аукцион Феи, берет из банка одну волшебную золотую монету и может использовать ее до конца игры.

Ghost (Привидение)

Игрок, выигравший аукцион Привидения, выбирает одного из уже выставленных в этот ход на аукцион персонажей (даже если он не был сыгран или был проклят Водьмой) и использует его, как будто он выиграл его Аукцион.

Gnome (Лесной Гном)

Игрок, выигравший аукцион Лесного Гнома, берет из банка две обычные золотые монеты и две серебряные монеты.

Goblin (Гоблин)

Игрок, выигравший аукцион Гоблина, вытаскивает из колоды персонажей, которые еще не были сыграны в этот ход, одну карту и использует ее, как будто выиграл этот аукцион. Затем этот персонаж кладется к картам, уже игравшимся в этот ход.

Если Гоблин – последняя карта, вытасченная в этот ход, его не играют.

Goldsmith (Кузнец)

Игрок, выигравший аукцион Кузнеца, берет из банка один Волшебный Амулет (красная монетка). Позже в игре он может использовать этот амулет, чтобы удвоить количество золотых или серебряных монет, которые он ставит на аукционе. Например, четыре обыкновенные золотые монеты плюс красная монета (амулет) – восемь обычных золотых монет. Амулет возвращается в банк после ставки.

Imp (Чертенок)

Игрок, выигравший аукцион Чертенка, выбирает из колоды персонажей, которые еще не были сыграны в этот ход, одну карту и использует ее, как будто выиграл этот аукцион. Затем этот персонаж кладется к картам, уже игравшимся в этот ход.

После того, как игрок выбирает карту персонажа, оставшиеся карты необходимо перетасовать, чтобы игрок не знал, в какой последовательности они идут.

Если Чертенки – последняя карта, вытасченная в этот ход, его не играют.

Merchant (Купец)

Игрок, выигравший аукцион Купца, может купить в банке любое количество камней любого цвета, заплатив за каждый одну обыкновенную или волшебную золотую монету, или три серебряных монеты.

Necromancer (Некромант)

Игрок, выигравший аукцион Некроманта, может получить одно очко, заплатив в банк все монеты, поставленные им в этом аукционе, включая и волшебные монеты.

Игрок, выигравший аукцион Некроманта, не обязан выполнять это действие. Это позволит ему сохранить Волшебные золотые монеты, которые он ставил на аукцион.

Quack Wizard (Фокусник - 2 карты)

Игрок, выигравший аукцион Фокусника, платит в банк все камни и получает одно очко. Если у игрока нет камней, то он получает очко бесплатно.

Rainbow Dragon (Радужный Дракон)

Игрок, выигравший аукцион Радужного Дракона, берет из банка все камни и кладет их в сумочку. Затем он называет цвет (красный, синий или желтый) и достает из сумки по одному камешку до тех пор, пока он не решает остановиться и оставить себе все вытасщенные камни, или пока не вытаскивает камень названного цвета и должен вернуть все вытасщенные камни.

Если в банке нет камней какого-либо цвета, игрок не может называть этот цвет.

Sorcerer Apprentice (Ученик Чародея - 2 карты)

Игрок, выигравший аукцион Ученика Чародея, платит в банк два камня одинакового цвета (если они у него есть) и получает одно очко.

Troll (Тролль)

Игрок, выигравший аукцион Тролля, выбирает один из цветов камней. Все игроки (и он сам) теряют все камни этого цвета.

Two-headed Dragon (Двухголовый Дракон - 2 карты)

Игрок, выигравший аукцион Двухголового Дракона, берет по два камня каждого цвета из банка и кладет их в сумочку. Затем он достает из сумочки два камня и оставляет себе. Остальные камни возвращаются в банк.

Blank Cards (Пустые карты)

Используйте эти карты, чтобы создать своих собственных Особых персонажей.

“Горсть Драконьих Камней” в сети

Если вам нравится играть в «Горсть Драконьих Камней», но иногда вы не можете найти партнеров, присоединяйтесь к другим игрокам в онлайн-версии игры. В комплект игры входит сетевая карта компании Days of Wonder (Days of Wonder Web Card), которая включает ваш личный код доступа к онлайн-версии игры. Чтобы использовать код, зайдите на сайт www.dragonstones.com и на домашней странице нажмите на кнопку регистрации нового игрока (New Player Signup). Затем просто следуйте инструкциям, в которых объясняется, как играть в сетевую версию игры.

На сайте www.dragonstones.com много полезной информации: сетевые обучающие программы, подсказки и стратегические советы, а также форум, на котором вы узнаете самую свежую информацию об игре, Особых персонажах, созданных другими игроками, вариациях в правилах и многом другом.

Вы также узнаете о других играх компании Days of Wonder, посетив сайт www.daysofwonder.com

Если у вас возникли вопросы по игре «Горсть Драконьих Камней», пишите нам info@dragonstones.com

Дизайн игры: Bruno Faidutti и Michael Schacht

Иллюстрации персонажей и обложки: Julien Delval

Дизайн графики: Cyrille Daujean

Перевод правил: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko)

© 2002 Days of Wonder, Inc. 221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965, www.daysofwonder.com

Days of Wonder и Fist of Dragonstones – торговые марки компании Days of Wonder. Все права защищены.

Перевод правил © 2005 Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko)

