ДОПОЛНЕНИЕ К НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ

ДРАКОНОБОРЦЫ
ТЁМНАЯ СТИХИЯ

Для игры с данным дополнением необходима основная игра «Драконоборцы»

10+ | 2-4 игрока | 60 мин

Два года спокойной жизни минуло с тех пор, как смелые герои одолели древнего дракона. Ящер пал, а баллады о победителях разлетелись по всем окрестным землям.

Но древняя магия не растворилась без следа: кости павшего чудовища впитали её, как и кости иных существ, сгинувших в жерле вулкана за тысячи лет. И вот настал час, когда над вулканом вновь раздался ужасающий рык — новая угроза нависла над землями четырёх стихий. Вновь нашим героям предстоит бросить вызов древнему злу и спасти мир!

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

72 жетона


20 жетонов лавок


4 жетона средних гоблинов


16 жетонов новых предметов (4 зелья, 4 амулета, 4 кожаные одежды, 4 железных доспеха)


Планшет Костяна


3 кубика-маркера


Кубик D6


8 жетонов рун


19 жетонов обновлённых предметов из базовой игры


2 стартовых жетона Костяна (клинок и зелье случайности)


3 жетона ослабления


Лист наклеек

46 карт


20 карт рун


4 карты монстров Костяна


6 карт Костяного дракона


4 дополнительные карты монстров


4 карты проклятий


4 карты удачи


4 памятки дополнения

9 фигурок


Костяной дракон


4 средних гоблина


Костян и 3 его монстра

9 пластиковых подставок

Примечание. На большинстве компонентов дополнения есть специальный символ . Компоненты без символа можно по желанию использовать в основной игре без изменения правил, а для игры с дополнением понадобятся все компоненты — как с символом, так и без него.

Изменения в основной игре

Для улучшения баланса в основной игре введены изменения, описанные ниже.



- У героя Митяя в рюкзаке стало на 1 ячейку меньше. Заклейте 1 ячейку на планшете героя наклейкой из дополнения или закройте её любым другим удобным для вас способом.
- У некоторых жетонов кожаных одежд и железных доспехов цена повысилась на 1 монету. Замените все указанные ниже жетоны и их дубли на обновлённые жетоны из дополнения. Заменённые жетоны уберите из игры.



Подготовка к игре с дополнением

Выполните обычную подготовку к игре со следующими изменениями.

1. Любой из игроков может выбрать нового героя Костяна. Этот игрок получает планшет и фигурку Костяна, 4 соответствующие карты монстров, 1 монету, 2 памятки, а также следующие предметы жёлтого цвета: 3 маркера, 2 стартовых жетона и 1 кубик.

А. Поставьте фигурку Костяна на стартовую ячейку поля с изображением стихии, герой которой не участвует в игре.

Б. Поставьте монстров стихии Костяна в соответствии с их уровнями на места монстров той стихии, в зоне которой встал Костян.

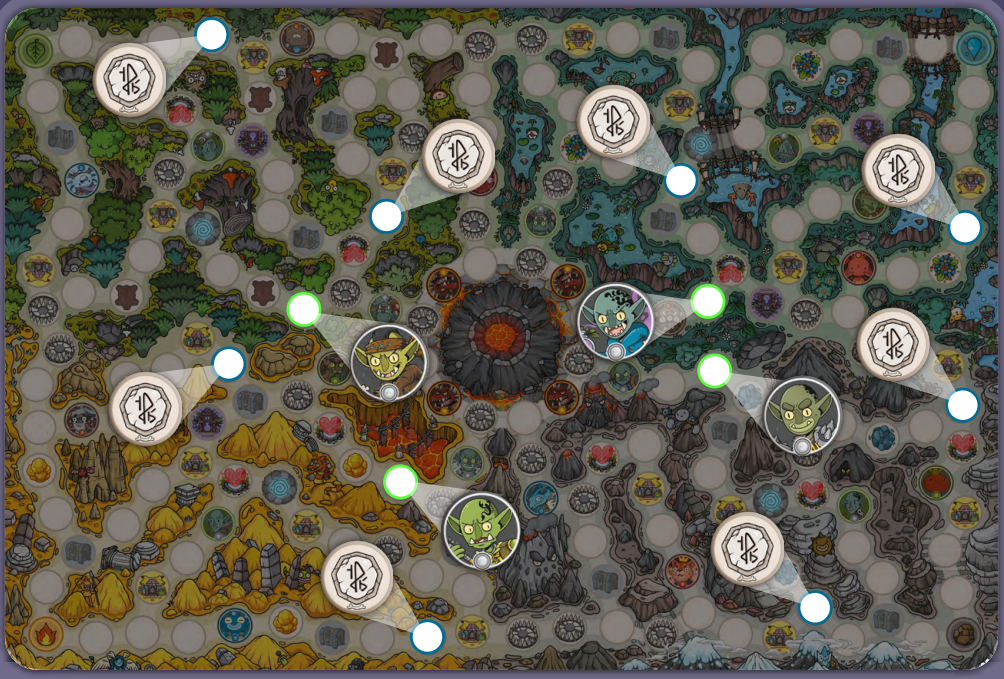
В. Подготовьте планшет Костяна так же, как и для других героев.

Добавьте к картам монстров каждого героя по одной новой карте из дополнения. Теперь в начале игры каждый герой получает не 3, а 4 карты монстров.

Также каждый игрок получает 1 памятку дополнения.

3. Обозначьте клетки рун и места появления средних гоблинов с помощью жетонов или наклеек, разместив их, как показано на картинке справа.





6 Поставьте фигурки средних гоблинов на соответствующие новые клетки на поле.

7 Выберите, с каким драконом вы хотите сразиться: с Костяным драконом из дополнения или с Огненным драконом из основной игры. Затем поставьте фигурку выбранного дракона на вулкан в центре поля.

10 Уберите в коробку 2 жетона с амулетом силы. Они используются только в кооперативном режиме (см. стр. 5).

13 Подготовьте общий резерв жетонов ослабления, положив их рядом с планшетом лавки.

14 Добавьте новые карты удачи и проклятий из дополнения в соответствующие стопки карт из основной игры и перемешайте.

Перемешайте карты рун и положите их стопкой лицом вниз рядом со стопками карт удачи и проклятий.

РУНЫ

На игровом поле появились клетки рун. Остановившись на такой клетке, игрок получает карту руны с верха стопки рун.

Карты рун – это новый тип карт с полезными эффектами. Получив такую карту, положите её рядом со своим планшетом. При себе можно иметь не более 1 карты руны (исключение – Костян, он может иметь до 3 рун). Дополнительно Костян получает на .



При получении 2-й карты руны возьмите ещё одну карту, посмотрите её и выберите: оставить ранее сохранённую руну или заменить её на новую. Невыбранная карта руны кладётся под низ стопки рун.

Во время фазы 2 своего хода (после броска кубика, до перемещения героя) вы можете использовать карту руны: прочитайте текст карты вслух, примените её эффект и положите карту в сброс рядом с планшетом лавки. За ход можно использовать только 1 карту руны.

Если карты рун закончились, перемешайте сброс и создайте новую стопку карт рун.

КОСТЯНОЙ ДРАКОН

Сражение с Костяным драконом происходит по правилам основной игры.

Усиление дракона для опытных игроков. Костяной дракон, как и дракон из основной игры, имеет собственный набор карт. Если вы опытный драконоборец, сыграйте по усложнённым правилам, используя карты Костяного дракона и следуя правилам усложнения из основной игры.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Дополнение предлагает несколько новых режимов игры. Перед началом партии решите, играете вы по основным правилам или хотите попробовать новый режим. Если выбран один из новых режимов, прочтите ниже изменения правил для него.

ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА

В режиме **«друг против друга»** герои других игроков считаются врагами. Встав на одну клетку с вражеским героем, игрок сразу начинает сражение, которое проходит по обычным правилам.

- Победивший герой на свой выбор забирает с планшета проигравшего либо половину монет (с округлением в большую сторону), либо 1 любой предмет из рюкзака.
- Проигравший герой теряет 1 ❤ и отступает на любую соседнюю клетку без выполнения её эффекта.
- Если ❤ проигравшего героя опустилось до 0, проигравший дополнительно сбрасывает 1 экипированный предмет на свой выбор на клетку, где происходило сражение, возвращается на свою стартовую клетку и переставляет маркер ❤ на 3.

КОМАНДНЫЙ

Игроки делятся на 2 команды и садятся за столом так, чтобы через 1 человека был союзник. Противники и их монстры стихий считаются врагами. Встав с ними на одну клетку, игрок начинает сражение. Сражение с вражескими героями происходит так же, как в режиме **«друг против друга»**.

С союзниками и их монстрами стихий можно стоять на одной клетке и проходить мимо них. Остановившись на одной клетке или пройдя мимо союзника, игроки могут обменяться любыми жетонами со своих планшетов (снаряжением, зельями, ресурсами, монетами) и картами рун.

Союзники могут **совместно сражаться с драконом**. Для этого необходимо, чтобы один игрок инициировал сражение с драконом, а его союзник находился на любой клетке, расположенной вокруг вулкана. Перед началом боя союзники могут обменяться жетонами со своих планшетов. Во время совместного сражения союзники бросают кубики и суммируют выпавшие значения, значения на шкалах, а также добавляют силу способностей и эффектов зелий.

Если дракона не удалось победить, то каждый игрок, участвовавший в сражении, теряет 1.

Сила дракона в командном режиме считается следующим образом:
базовое значение силы дракона (20) × 2 + от оставшихся на поле гоблинов + бросок кубика.

Важно. Если вы играете по усложнённым правилам, то перед сражением с драконом откройте верхнюю карту дракона и зачитайте вслух её условие. Условие распространяется на каждого игрока, а эффекты, влияющие на дракона, суммируются.



Пример. *Игрок встал на клетку дракона и начал сражение. Его союзник находится на клетке возле вулкана, поэтому они могут обменяться жетонами. Также на поле осталось 2 гоблина. Дракон кидает кубик – на нём выпало значение . Следовательно, сила дракона равна 46 (20 × 2 + количество гоблинов + значение кубика).*

КООПЕРАТИВНЫЙ

В кооперативном режиме все игроки сообща противостоят дракону, который перемещается по полю и сжигает лавки. Для победы игроки должны успеть сразить дракона до того, как он пройдёт по всем лавкам на поле. Игроки могут обмениваться предметами, как и в командном режиме: необходимо встать на одну клетку с союзником или пройти мимо него, чтобы обменяться любыми жетонами со своих планшетов и картами рун (но не картами проклятий).

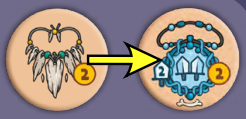
На этапе **подготовки к игре** в кооперативном режиме выполните следующие дополнительные действия.

3 Выложите на поле жетоны лавок следующим образом: перемешайте жетоны с номерами **17–20** и случайным образом выложите по 1 жетону на клетки четырёх лавок возле порталов.



Остальные жетоны разложите случайным образом на все оставшиеся клетки лавок на поле. Убедитесь, что все жетоны лежат стороной с номерами вверх.

14 Для этого режима игры замените жетоны амулета монстров на жетоны амулета силы.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ДРАКОНА

Перед началом игры в кооперативном режиме решите, на каком уровне сложности вы хотите сыграть. Передвигайте дракона по полю каждый раунд (перед каждым ходом первого игрока) в соответствии с правилами выбранной сложности.

Уровень сложности	Простой	Средний	Сложный
Когда дракон перемещается в лавку с номером 1	В начале 2-го раунда	В начале 5-го раунда	В начале 2-го раунда
Перемещение дракона в течение игры	В начале 2-го раунда переместите дракона на лавку с номером 1, в начале 3-го — верните его на вулкан. Дальше в начале каждого раунда чередуйте: следующая по номеру лавка, затем возвращение на вулкан.	Для удобства подсчёта раундов возьмите кубик героя, не участвующего в игре, и положите его рядом с драконом гранью со значением 4 вверх. В конце раунда переворачивайте кубик гранью со значением на единицу меньше вверх. После 4-го раунда, когда значение на кубике должно стать меньше 1, уберите кубик. В начале следующего раунда перед ходом первого игрока переместите дракона на лавку с номером 1. В начале каждого следующего раунда перемещайте дракона на следующую по значению лавку.	Начиная с лавки с номером 1, дракон перемещается на следующую по значению лавку в начале каждого нового раунда.

После того как дракон переместится в другое место, переверните жетон лавки, из которой ушёл дракон – эта лавка считается сожжённой, ею больше нельзя воспользоваться. Остановившись на клетке с сожжённой лавкой, герой потеряет 1 .

Важно! Лавки с номерами **17–20** не переворачиваются после ухода дракона из них и остаются доступными для покупки, продажи или изготовления предметов. Обращайте внимание и запоминайте номер лавки, с которой ушёл дракон.

Начать сражение с драконом можно двумя способами:

1. Встать на клетку дракона возле вулкана. Если дракон находится на клетке лавки, то он немедленно перемещается на вулкан и начинается сражение. Жетон лавки, из которой ушёл дракон, не переворачивается.

Если игроки не смогут победить дракона, то в начале следующего раунда он возвращается на клетку лавки, с которой его призвали на вулкан.

Все игроки, герои которых стоят вокруг вулкана, перед боем могут обменяться любыми жетонами со своих планшетов и вместе сразиться с драконом.

Подсказка. Используйте этот способ, чтобы отсрочить сожжение лавок.

2. Встать на одну клетку с драконом, когда он стоит на жетоне одной из лавок. Все игроки, герои которых находятся не дальше 3 клеток от места сражения, могут обменяться жетонами и сразиться с драконом вместе.

Совместное сражение проходит по правилам командного режима (см. стр.5). Если вы играете по усложнённым правилам, то условие карты дракона распространяется на каждого игрока, а эффекты, влияющие на дракона, суммируются.

Сила дракона считается следующим образом:

базовое значение силы дракона (20) × количество игроков + от оставшихся на поле гоблинов + бросок кубика.



***Пример**. В игре участвует 4 игрока. Один из игроков начал сражение с драконом, встав с ним на одну клетку. Двое других игроков находятся в пределах 3 клеток от сражения, поэтому они тоже участвуют в сражении и могут обменяться жетонами.*

Дракон бросает кубик – на нём выпало значение 4. Следовательно, сила дракона равна 84 (20 × 4 игроков + значение кубика).

КОНЕЦ ИГРЫ В КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМЕ

Игра завершится поражением, если дракон покинет клетку лавки с номером 20 . Если же игроки сразят дракона до этого, то игра завершится победой героев.



СПОСОБНОСТИ КОСТЯНА



Если на кубике выпало 6, игрок может передвинуть любого гоблина на поле на 1-3 шага в любую сторону. Гоблин не может стоять на одной клетке с другим гоблином или монстром стихии.

Если гоблин встал на одну клетку с любым героем, то происходит сражение по обычным правилам. Если игрок, играющий за Костяна, столкнул гоблина со своим героем, то после сражения его ход завершается. В ином случае после сражения гоблина с другим героем Костян продолжает свой ход.



Если на кубике выпало 5, Костян получает .



В отличие от остальных героев Костян может сохранить до 3 карт рун. Во 2-й фазе хода он может выполнить условие 1 любой из сохранённых рун.



Во 2-й фазе хода Костян может сбросить 1 карту руны и 1 , чтобы забрать одного из поверженных гоблинов из общего сброса в свой запас.

Каждый гоблин, полученный таким образом, дает Костяну 1  и остается в его запасе до конца игры. Гоблины в запасе Костяна не считаются монстрами стихии.

Эффект потраченной карты руны не применяется, поэтому у Костяна остаётся возможность применить эффект одной из других сохраненных карт рун в эту же фазу хода.

Костян не может применить эту способность, если у него 1  или если в общем сбросе нет поверженных гоблинов.



Костян дополнительно получает 1 , когда восстанавливает здоровье любым способом. Если у героя 5 , то эта способность не применяется.

СВОЙСТВА НОВОГО СНАРЯЖЕНИЯ



АМУЛЕТ СИЛЫ. Пока ваш герой носит этот амулет, вы получаете + 2 . Этот амулет используется только в кооперативном режиме вместо амулета монстров.



АМУЛЕТ РУН. Пока ваш герой носит этот амулет, вы можете сохранить на 1 больше.



ЗЕЛЬЕ ЗДОРОВЬЯ. Получите + 2 .



ПЛАЩ-НЕВИДИМКА. Как и другие плащи, плащ-невидимка может быть надет вместе с бронёй. Когда этот плащ надет, то, проходя мимо гоблинов, вражеских монстров стихий или героев, вы можете решить, хотите ли вы сразиться или нет. Но если вы остановитесь на одной клетке, то сражение начинается.



ЖЕТОН ОСЛАБЛЕНИЯ. Каждый такой жетон уменьшает вашу на 1, пока он находится у вас.

НАД ДОПОЛНЕНИЕМ РАБОТАЛИ:

Автор и художник: Владимир Лопатин
Директор направления: Дмитрий Павлов
Менеджер проекта: Анна Нешитова
Редакторы: Наталья Акимова и Екатерина Оськина
Дизайн и вёрстка: Екатерина Болдина
Девелопмент: Дмитрий Павлов, Анна Нешитова