

Настольная игра про волшебную охоту

# ДРАКОНИЙ ЛЕС

ПРАВИЛА ИГРЫ



## СОСТАВ ИГРЫ

64 карты героев  
(5 наборов разных цветов  
с числами от 1 до 12;  
4 карты «Божья коровка»)  
42 карты леса  
2 карты-памятки  
6 особых кубиков



## ОБ ИГРЕ

В приключенческой настольной игре «Драконий лес» вам предстоит испытать свою удачу и доказать, что среди охотников на драконов вам нет равных.

Собирайте героев, бросайте кубики и атакуйте волшебных созданий, встретившихся вам на пути. Помните, что важна не только сила, но и тактика нападения: сварливый тролль боится обычного крика, а вот медного дракона без волшебства победить будет непросто. Готовы ли вы нарушить покой Драконьего леса и стать его легендой?

Чтобы одержать победу, собирайте на руке такие комбинации карт, которые позволят вам бросать больше кубиков, и получайте победные очки (ПО) за побеждённых существ. В конце игры участник, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ♥ Найдите среди карт 2 карты-памятки и отложите их в сторону. Оставшиеся карты разделите на 2 колоды по цветам рубашек. У вас получится 1 колода карт с зелёной рубашкой (**колода леса**) и 1 колода — с красной (**колода героев**).
- ♥ Просмотрите колоду леса: в неё входят карты существ (с зелёным фоном на лицевой стороне), карты бонусов (с фиолетовым фоном) и карты событий (с оранжевым фоном). Более подробную информацию см. в разделе «Виды карт леса».
- ♥ Найдите в этой колоде карты «Медный дракон» и «Лазурный дракон» и отложите их в сторону. Перемешайте оставшиеся карты, а затем случайным образом вытяните указанное ниже количество карт (в зависимости от числа игроков) и уберите их в коробку.
  - 2 игрока: 12 карт
  - 3 игрока: 10 карт
  - 4 игрока: 8 карт

Оставшуюся колоду разделите на 2 примерно равные стопки. Отложенные карты драконов замешайте в одну из них и подложите её под низ другой стопки.

- ♥ Положите колоду леса лицевой стороной вниз в центр стола. Откройте 5 карт с верха этой колоды и выложите их в ряд справа от неё — это **область леса**.

**Примечание:** если на этом шаге вы открыли одну или несколько карт событий, замешайте их обратно в колоду леса и выложите взамен этих карт новые.

Найдите в колоде героев 4 карты «Божья коровка» и отложите их в сторону. Тщательно перемешайте оставшуюся колоду и взакрытую раздайте каждому игроку 5 карт героев на руку. Затем замешайте все карты «Божья коровка» в колоду героев и положите её лицевой стороной вниз над областью леса.

**Важно:** держите карты на руке втайне от других игроков.

Положите все 6 кубиков и карты-памятки в центр стола так, чтобы всем игрокам было легко до них дотянуться.



## ХОД ИГРЫ

Право хода передаётся по часовой стрелке. Первым игроком становится тот участник, который последним был в лесу.

В свой ход вы можете **вызвать подмогу** (взять 1 карту из колоды героев) или **атаковать** (сыграть карты с руки, чтобы попытаться заполучить 1 карту из области леса).

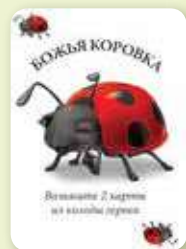
### КАК ВЫЗВАТЬ ПОДМОГУ

Возьмите верхнюю карту из колоды героев и произнесите вслух «Подмога!», чтобы показать, что ваш ход завершён.

**Важно:** у вас на руке не может быть более 9 карт. Если у вас на руке уже 9 карт и вы решаете вызвать подмогу, вы сначала берёте 1 карту из колоды героев, а затем вы должны сбросить 1 любую карту с руки.

**Карта «Божья коровка»** — взяв такую карту, немедленно сбросьте её и возьмите 2 карты из колоды героев.

Если в колоде героев закончились карты, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду героев.



# ВИДЫ КАРТ ЛЕСА

## СУЩЕСТВА

Большую часть колоды леса составляют карты существ, ведь цель игры — зарабатывать ПО за победу над ними (например, за победу над сварливым троллем вы получите 4 ПО). ПО указаны на щите в левой нижней части каждой карты существа.

Каждое существо можно атаковать **одним из трёх** разных способов. Для каждого способа требуется своя сила атаки, которая указана справа от соответствующего символа в правой нижней части карты (см. раздел «Как атаковать»). Способы атаки для каждого существа неравноценны: каким-то из них победить легче, а каким-то — сложнее. Например, липкую слизь очень сложно победить ударом, а вот против стаи волков такая атака может оказаться более эффективной.



## БОНУСЫ

Карты бонусов не приносят вам ПО, но их эффекты могут помочь при атаке (например, серебряный меч позволяет добавить +2 к силе каждого удара). Если не указано иное, вы можете применять эффекты карт бонусов каждый ваш ход до конца игры. Количество карт бонусов, которые могут лежать перед вами, не ограничено. Чтобы захватить бонус, вы должны «победить» его по тем же правилам, что и существо.



## СОБЫТИЯ

Открыв карту события, немедленно зачитайте вслух указанный на ней эффект и примените его. Затем положите эту карту в сброс карт леса и выложите вместо неё новую карту в область леса. Например, если вы открыли карту «Гроза», её эффект немедленно заставляет каждого игрока сбросить 1 карту героя с руки. Как только все игроки сбросят по карте, поместите эту карту события в сброс и выложите вместо неё новую.

**Важно:** эффекты карт событий действуют на всех игроков.



## КАК АТАКОВАТЬ

Выберите 1 карту в области леса и 1 из 3 способов атаки, описанных ниже.



### УДАР

Сыграйте карты с числами по порядку, цвет неважен



### ТОПОТ

Сыграйте карты с одинаковыми числами






### КРИК

Сыграйте карты одного цвета



Объявите, какую карту существа или бонуса из области леса вы хотите атаковать. Выложите перед собой комбинацию карт героев с руки (в соответствии с выбранным способом атаки) и объявите, эффекты каких бонусов (если у вас они есть) вы собираетесь применить. Затем бросьте кубики по числу выложенных вами карт героев. *Например, вы говорите: «Я хочу затоптать вот этих огненных муравьёв» — и выкладываете с руки 4 карты героев с одинаковыми числами. Такое количество сыгранных карт позволяет вам бросить 4 кубика.*

Совершив бросок, сложите все значения, выпавшие на кубиках, и примените эффекты выбранных карт бонусов — это **сила вашей атаки**. Сравните её со значением требуемой силы атаки, указанным справа от символа выбранного вами способа атаки на карте. Если сила вашей атаки **больше или равна** требуемой силе, вам удаётся заполнить эту карту (вы побеждаете существо или захватываете волшебный бонус).

**Важно:** на картах в области леса число справа от  обозначает требуемую силу при ударе, справа от  — при топоте, справа от  — при крике.



УДАР

ТОПОТ

КРИК

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



**Пример:**  
результат вашего броска — 9. Если вы атаковали топотом, вы получаете эту карту. Если ударом или криком — увы, на этот раз вы проигрываете и получаете рану



## ЕСЛИ ВЫ АТАКОВАЛИ КАРТУ СУЩЕСТВА

Если вам удалось победить существо, вы заполучаете его карту: возьмите её из области леса и положите лицевой стороной вниз перед собой. Все следующие карты побеждённых существ кладите стопкой поверх этой карты — это ваша **стопка победных очков**.

Положите все карты героев, сыгранные вами для этой атаки, в стопку сброса карт героев.

Если вам не удалось победить существо, атакующая карта остаётся в области леса. Заберите карты героев, сыгранные вами для атаки, обратно на руку, а затем **сбросьте 1 любую карту с руки** в качестве раны.

**Примечание:** вы можете сбросить как одну из только что сыгранных карт, так и любую другую.



## ЕСЛИ ВЫ АТАКОВАЛИ КАРТУ БОНУСА

Если вам удалось захватить бонус, возьмите выбранную карту бонуса и положите её перед собой лицевой стороной вверх. Вы можете применять эффект этой карты каждый ваш ход до конца игры, если в тексте такой карты не сказано, что он применяется **один раз**: в таком случае уберите эту карту в стопку сброса карт леса после применения её эффекта.

Положите все карты героев, сыгранные вами для этой атаки, в стопку сброса карт героев.

Как и в случае с картами существ, если вы проиграли, атакующая карта остаётся в области леса, а вы должны вернуть на руку сыгранные карты героев и **сбросить 1 любую карту** с руки.

### Важные правила атаки:

- ❖ вы не можете применять эффекты карт бонусов, когда атакуете другие карты бонусов;
- ❖ при атаке вы можете сыграть комбинацию, состоящую всего из 1 карты (но не меньше!): в таком случае вы бросаете 1 кубик и можете считать это любым способом атаки;
- ❖ за 1 ход можно атаковать только 1 карту;
- ❖ вы не можете бросать больше 6 кубиков за атаку.



## КАК ВОСПОЛНИТЬ ОБЛАСТЬ ЛЕСА

Взяв карту из области леса, выложите на её место новую карту с верха колоды леса (если карты в ней ещё не закончились). Если при этом вы откроете карту события, зачитайте её эффект вслух, немедленно примените его и положите эту карту в стопку сброса карт леса. Затем выложите ещё 1 карту, чтобы в области леса снова было 5 карт. На этом ваш ход завершается.



# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только выполняется любое из следующих условий:

♣ оба дракона (и медный, и лазурный) оказываются побеждены (игра **немедленно** завершается после победы над вторым драконом)

ИЛИ

♣ карты в колоде героев закончились во второй раз (в таком случае игра завершается после того, как каждый игрок совершает ещё 1 ход).

Затем начинается подсчёт очков. Каждый игрок:

1. складывает все ПО, указанные на картах в его стопке победных очков;
2. подсчитывает, сколько карт существ лежит в его стопке победных очков: если он собрал наибольшее количество таких карт, он получает дополнительно 3 ПО. Если таких игроков несколько, каждый из них получает 2 ПО.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого в стопке победных очков наибольшее количество карт существ. Если таких игроков несколько, победителем становится тот из них, у кого в стопке находится карта, дающая наибольшее количество ПО. В случае ничьей претенденты поэтапно сравнивают, у кого больше карт с одинаковым количеством ПО (начиная с карт, дающих 5 ПО, затем — 4 ПО и т. д.), пока не определится победитель.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

**Драконье заклятие:** чтобы победить любого из драконов, вы можете атаковать его драконьим заклятием (помимо удара, топота или крика). Для этого сыграйте 3 карты героев одного цвета с числами по порядку (*например, красные карты с числами 3, 4 и 5*). В этом случае вы бросаете 2 кубика (вместо 3), и если сила вашей атаки будет равна 6 или больше, вы побеждаете дракона! В противном случае вы должны будете сбросить 2 карты героев с руки в качестве ран.

**Важно:** использовать такое заклятие можно только против драконов, а применять эффекты любых бонусов при такой атаке нельзя.

**Короткая партия:** при подготовке к игре уберите в коробку больше карт из колоды леса, чем положено по обычным правилам.

**Долгая партия:** при подготовке к игре уберите в коробку меньше карт из колоды леса, чем положено по обычным правилам, и/или играйте до тех пор, пока оба дракона не будут побеждены.

**Упрощённая подготовка к игре:** при подготовке к игре не убирайте карты из колоды леса. В этом варианте игры партия заканчивается либо когда карты в колоде героев закончатся во второй раз (в таком случае игра завершается после того, как каждый игрок совершает ещё 1 ход), либо как только последняя карта колоды леса будет выложена в область леса (в зависимости от того, что произойдёт раньше). При этом если оба дракона оказываются побеждены раньше, чем будет выполнено 1 (любое) из указанных условий, игра **немедленно** завершается и начинается подсчёт очков.

**Продвинутый вариант игры:** при подготовке к игре выложите 2 карты героев лицевой стороной вверх справа от соответствующей колоды. В свой ход, если вы решили вызвать подмогу, вы можете либо взять 1 из этих открытых карт, либо взять 1 карту из колоды героев. Если вы берёте 1 из открытых карт, положите на её место новую карту из колоды героев. Если при этом вы открыли карту «Божья коровка», поместите её в сброс и выложите на её место новую карту из колоды героев.

## ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА GAMEWRIGHT

В это трудно поверить, но красочный мир Драконьего леса выглядел совсем иначе, когда мы впервые увидели прототип этой игры в редакции. Даррен Кисген, автор игры, прислал нам обычные белые карточки, на которых маркером были написаны слова и числа, — однако сотрудники редакции сразу заметили огромный потенциал этой простой, но захватывающей игры. Забавные и необычные иллюстрации к этой настольной игре создал известный художник Крис Беатрис, не упустивший возможность немного пошутить над её фантастическим миром.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Даррен Кисген

**Художник:** Крис Беатрис

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Анастасия Егорова

**Дополнительная вычитка:** Александр Кожевников

**Переводчик:** Юлия Клокова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дмитрий Ворон

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов



Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Андрея Аганова за помощь в подготовке игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



© 2020  
Under licence from Gamewright,  
a division of Ceaco Inc.  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458, USA  
[jester@gamewright.com](mailto:jester@gamewright.com)  
[www.gamewright.com](http://www.gamewright.com)