



Вогнещвір

♦ ДУЕЛЬ ♦



Правила гри

Час для двобою!

У світі існує лиш одна річ, яку майстерні дракони полюбують більше, ніж готувати ласощі та створювати дивовижні вироби — це весело проводити час із найближчими друзями.

У грі «Вогнетвір. Дуель» гравці по черзі тягнуть з торбинки різнобарвні жетони драконів (зустрічайте неповторних дуальних драконів!), розміщують їх на ігровому полі, запалюють відповідні здібності й намагаються викласти схему, зображену на прихованих картах крамниць. Спорожня торбинка сповіщає про завершення гри, а переможцем стає гравець із найціннішим стосом крамниць!

2

Компоненти

Компоненти

1 КОРОБКА / ІГРОВЕ ПОЛЕ

1 ПРАВИЛА ГРИ



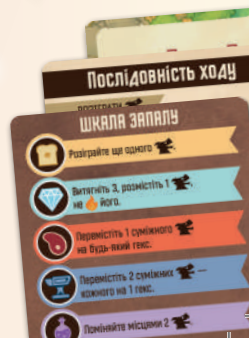
1 ФІГУРКА ФОНТАНА



42 КАРТИ
КРАМНИЦЬ



6 КАРТ
ФОНТАНА



Автор гри: Manny Vega
Ілюстрації: Sandara Tang
Розробка гри: Luke Laurie
Виробництво: Peter Vaughan, Lauren Ino
Алхіміки картону: Brad Brooks,
Nicole Cutler, Judy Neff, Rozie Pocket,
Christian Strain, Sarah Young
Макет правил: Jason Harris
Особлива подяка: Oniro



Тестування гри: Elli Burns, Torre Castle, Faith Chang, Axel Cisneros, Joshua Cobb, Ben Cuff, Audrey Despins, Ellis Downs, Wot Fanar, Ike Halderan, Matthew Justice, Maximus Laurie, Odessa Laurie, Stephanie Noack, Anna Palmer, Chris Park-Thomas, Mike Vander Veen, Lies van Kessel, Oliver Vega

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проектом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Тарас Ярош
Редагування: Марійка Сівченко
Апробація перекладу: А. Ільченко, В. Марченко, С. Ніконенко

1 **ТОРБИНКА
ДЛЯ ЖЕТОНІВ
ДРАКОНІВ**

36 **ЖЕТОНІВ МАЙСТЕРНИХ
ДРАКОНІВ** (по 6 кожного)



1 **ЖЕТОН
КУМПЕЛЬКИ**



6 **ЖЕТОНІВ ДУАЛЬНИХ
ДРАКОНІВ**

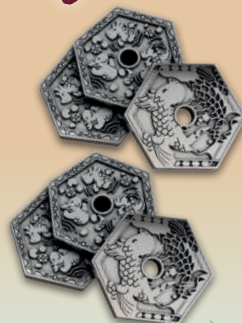
3 **ПАМ'ЯТКИ**

8 **КАРТ МОДНИХ
ДРАКОНІВ**

2 **ДЕРЕВ'ЯНИХ ПІДСТАВКИ
ДЛЯ КАРТ** (НЕМАЄ НА МАЛЮНКУ)



6 **МОНЕТ**



Компоненти

3



Підготування до гри

ОБЛАШТУЙТЕ ПОЛЕ

- 1 Відкрийте коробку з грою та дістаньте пам'ятки для обох гравців, 6 монет, колоду карт крамниць і торбинку із жетонами драконів.
- 2 Розмістіть ігрове поле між гравцями.
- 3 Роздайте гравцям по пам'ятці та по 3 монети.
- 4 Перетасуйте колоду карт крамниць і покладіть її долілиць поруч з ігровим полем.
- 5 Кожен гравець тягне 2 карти з колоди у руку. Ці карти слід тримати в таємниці від суперника.



3



5



2



4



6



7

4

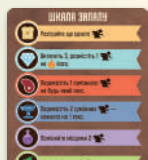
Підготування до гри

9

5



3



ЖЕТОНИ ДРАКОНІВ

- 6 Якщо не граєте в модний режим, вилучіть з торбинки жетон Кумпельки та покладіть його до коробки.
- 7 Витягніть з торбинки 6 жетонів майстерних драконів (по 1 кожного кольору) та розмістіть їх випадковим чином на 6 стартових гексах навколо центру ігрового поля.
- 8 Ще раз витягніть з торбинки 6 жетонів майстерних драконів (по 1 кожного кольору) та покладіть їх поряд з полем. Ці додаткові жетони можуть знадобитися лише наприкінці гри.
- 9 Усі інші жетони повинні залишатися в торбинці (24 жетони майстерних драконів та 6 жетонів дуальних драконів). Потрусіть торбинку, щоб перемішати жетони, та покладіть її поруч з ігровим полем.



ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Кожен гравець тягне жетон дракона з торбинки. Першим гравцем стає той, іконка чийого дракона зображена вище на шкалі запалу (див. пам'ятку). У разі нічиєї гравці повертають жетони в торбинку й повторюють спробу. Якщо гравець витягнув жетон дуального дракона, до уваги береться іконка вище на шкалі. Також власник такого жетона перемагає в разі нічиєї. Визначивши першого гравця, поверніть жетони в торбинку.

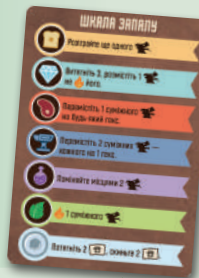


Аня витягнула жетон дуального дракона — з іконками кристалу та заліза.



Антон витягнув жетон дракона-коваля.

На шкалі запалу  вище , тож **Аня** ходить першою.



Підготувачка до гри



Опигри



Ваша мета — стати наймайстернішим та найкмітливішим драконом за столом. Ви та ваш суперник будете по черзі витягувати з торбинки та розігрувати жетони драконів і карти крамниць, доки торбинка або ж колода не спорожніє.

ХІД ГРАВЦЯ

Кожен хід гравця має **3 фази**, які розігрують у такому порядку: РОЗІГРАШ ЖЕТОНА, РОЗІГРАШ КАРТ, ОНОВЛЕННЯ. Ви можете ВІТРАТИТИ МОНЕТУ  в будь-яку мить перед фазою ОНОВЛЕННЯ.

ФАЗА РОЗІГРАШУ ЖЕТОНА

1

Спершу **ВИТЯГНІТЬ** наосліп жетон дракона з торбинки та погляньте, якому дракону кортить погратися!

2

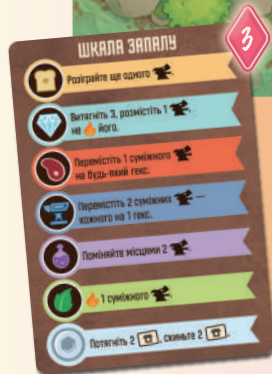
Після цього вам потрібно вирішити, де **розмістити** цей жетон. Можете вибрати пустий гекс або ж розмістити його на інший жетон або стос. **Стос не може складатися більш ніж із 3 жетонів.**

3

Насамкінець ви можете **ЗАПАЛИТИ** дракона зі щойно розміщеного жетона, активувавши відповідну спеціальну здібність. Проте це не обов'язково.



Опигри



ЖЕТОНИ ДУАЛЬНИХ ДРАКОНІВ

Ви можете вибрати для активації лише 1 спеціальну здібність із двох видів драконів, зображених на жетоні. Ви не можете активувати обидві здібності.

СТОСИ ЖЕТОНІВ

Коли переміщуєте жетони ігровим полем, за жадних обставин на жодному гексі не повинен утворитися стос із 4 чи більше жетонів. **Здібність діє лише на верхнього дракона в стосі**, але це може змінитися протягом ходу (див. ЗАЛІЗО на с. 9).



СУМІЖНІ ЖЕТОНИ

Два жетони вважаються суміжними, якщо вони розміщені на гексах зі спільною стороною.



СПЕЦІАЛЬНІ ЗДІБНОСТІ



ХЛІБ: ЗІГРАЙТЕ ІНШОГО ДРАКОНА

Потягніть з торбинки ще один жетон дракона та розмістіть його на будь-якому допустимому місці. Опісля можете запалити цього дракона, активувавши відповідну здібність.



КРИСТАЛ: ПОТЯГНІТЬ 3-Х ДРАКОНІВ І РОЗМІСТІТЬ 1

Потягніть з торбинки 3 жетони драконів. Виберіть 1 із жетонів та розмістіть його на будь-якому допустимому місці, а інші поверніть у торбинку. Ви не можете запалити здібність дракона зі щойно викладеного жетона.

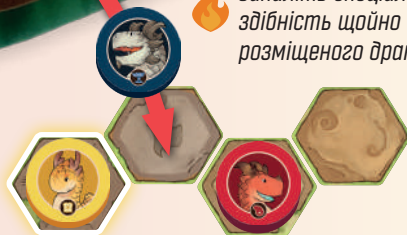


М'ЯСО: ПЕРЕМІСТІТЬ СУМІЖНОГО ДРАКОНА НА БУДЬ-ЯКИЙ ГЕКС

Виберіть 1 дракона, суміжного із жетоном дракона-мясника, і перемістіть його на будь-яке допустиме місце. Також ви можете перемістити вибраний жетон на верх щойно розміщеного дракона-мясника.



Запаліть спеціальну здібність щойно розміщеного дракона.



Опигари



ЗАЛІЗО: ПЕРЕМІСТИТЬ 2-Х СУМІЖНИХ ДРАКОНІВ — КОЖНОГО НА 1 ГЕКС

Виберіть 1 або 2 різних драконів, суміжних із жетоном дракона-коваля, і перемістіть кожного з них на один гекс у будь-якому напрямку. Ці жетони можна перемістити на верх щойно розміщеного дракона-коваля. Ви можете вибрати 2 жетони з одного стосу. У цьому разі спочатку перемістіть верхній жетон, а тоді той, що під ним.



ЗІЛЛЯ: ПОМІНЯЙТЕ МІСЦЯМИ 2-Х БУДЬ-ЯКИХ ДРАКОНІВ

Виберіть 2-х будь-яких драконів на ігровому полі та поміняйте їх місцями. Можете вибрати одним із жетонів щойно розміщений жетон дракона-зілляря.



ЛИСТОК: ЗАПАЛИТЬ СУМІЖНОГО ДРАКОНА

Виберіть 1-го дракона, суміжного із жетоном дракона-садівника, та активуйте спеціальну здібність вибраного дракона. Здібністю дракона-садівника можна запалити іншого дракона-садівника, а тим — ще одного, і так далі, доки гравець не запалить здібність іншого типу.

*Приклад 1:
перемістіть кожен з
2-х жетонів на 1 гекс.*



*Приклад 2:
у такий
спосіб можете
перемістити другий
жетон у стосі.*



Опитури

ФАЗА РОЗІГРАШУ КАРТ

Перевірте, чи можете ви розіграти карти крамниць зі своєї руки. Це можна зробити лише в цій фазі.

Порівняйте розміщення жетонів на ігровому полі зі схемою іконок на картах крамниць у руці. Можете як зазгодно обертати свої карти, щоб знайти збіг. Якщо візерунок на ігровому полі збігається зі схемою, зображеною на карті крамниці, ви можете розіграти карту, щоб здобути бали репутації наприкінці гри. Покладіть її горілиць у стос ваших розіграних карт.

Для кожної карти вирішуйте окремо, який вид дракона обрати на дуальному жетоні. У свій хід можете розіграти більше 1 карти крамниць.

Драconi обожають бути в центрі уваги! Наприкінці гри ви підсумуєте бали репутації ♥ на своїх розіграних картах.



РОЗІГРУВАННЯ 2-Х КАРТ КРАМНИЦЬ

Аня завершує хід, розігравши обидві свої карти. Схема першої (А) збігається з **лінією** з 2 та 1 , в якій дуальний дракон вважається . Аня розіграє другу карту (Б), відтворивши **трикутну схему** з 3-х , у якій дуальний дракон вважається третім .



ВИТРАТИТИ МОНЕТУ

Іноді удача може відвернутися від вас. І на такий випадок у вас є монети! Один раз за хід у будь-яку мить свого ходу **до фази ОНОВЛЕННЯ** можете ВИТРАТИТИ МОНЕТУ. Якщо зробили це, скиньте монету й потягніть 2 карти крамниць. Після цього виберіть 2 будь-які карти крамниць у своїй руці та покладіть їх під низ колоди. Дракони обожають монети — **кожна невитрачена монета принесе вам 1 ♥ наприкінці гри!**



ФАЗА ОНОВЛЕННЯ

Добирайте карти з колоди крамниць, доки у руці не буде 2 карти. Не добирайте карти, якщо у вас повна рука. Після цього ходить суперник.

ПРИКЛАД: ВИТРАТИТИ МОНЕТУ ПОСЕРЕД ХОДУ



Аня запалює дракона-ювеліра, щоби потягнути 3 жетони з торбинки.

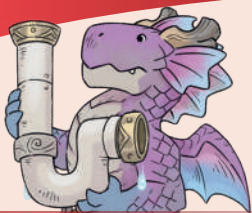


Тоді вона вирішує перервати свій хід і **ВИТРАТИТИ МОНЕТУ**, щоби потягнути 2 карти. Тепер вона вирішує, які 2 карти залишити собі, а які покласти під низ колоди.



Після цього Аня вибирає, який жетон розмістити, а які 2 повернути в торбинку.





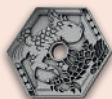
Кінець гри

УМОВИ НАСТАННЯ КІНЦЯ ГРИ: ви можете ініціювати кінець гри двома способами. Перший — витягнути останній жетон з торбинки, другий — потягнути останню карту з колоди. Якщо ви ініціювали кінець гри, повністю виконайте всі фази свого поточного ходу. Якщо торбинка спорожніла, а вам потрібно витягнути додаткові жетони, додайте в торбинку 6 відкладених раніше жетонів.

СПЕЦІАЛЬНА ФАЗА РОЗІГРАШУ КАРТ: щойно завершиться ваш останній хід, суперник отримує фінальний шанс РОЗІГРАТИ КАРТИ крамниць і ВИТРАТИТИ МОНЕТУ, якщо захоче.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ РЕПУТАЦІЇ ТА ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Гравці підраховують ♥ на своїх розіграних картах крамниць. Додатково гравці здобувають 1 ♥ за кожну невитрачену монету. Гравець із найбільшим значенням ♥ перемагає. У разі нічиєї перемагає гравець, який розіграв найбільше карт крамниць. Якщо нічия зберігається, гравці **ДІЛЯТЬ** перемогу.



12

Кінець гри

ПРИКЛАД: ВИКОРИСТАННЯ ВІДКЛАДЕНИХ ЖЕТОНІВ ДРАКОНІВ

У торбинці залишилося 3 жетони. У свій хід Антон витягує дракона-ювеліра. Запаливши цього дракона, він повинен витягнути 3 жетони з торбинки, але в ній залишилося лише 2.

(А) Антон тягне 2 позосталі жетони.



(Б) Він додає в торбинку 6 відкладених жетонів.

(В) Після цього він тягне ще 1 жетон, щоби завершити розіграш спеціальної здібності дракона-ювеліра.

Під час ходу Антона торбинка спорожніла. Це ініціює кінець гри, попри те, що тепер у торбинці є жетони.





Модний режим

Модні дракони теж обожають грати! Коли поруч з'являються ці чепуруни, ви можете пограти з розширеними правилами й новими діями!

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перед підготуванням ігрового поля дістаньте з коробки 8 карт модних драконів. Кожен гравець вибирає 1 карту модного дракона для цієї партії. Обидві вибрані карти потрібно покласти поряд з ігровим полем, щоб кожен гравець міг ними скористатися. Ви можете як завгодно комбінувати активних і пасивних модних драконів.

Поверніть у коробку 6 позосталих карт модних драконів. Якщо один з гравців вибрав Кумпельку, додайте її жетон у торбинку.

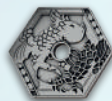


ПЕРЕБІГ ГРИ

У грі є 2 види модних драконів: **активні** й **пасивні**. Активні дають змогу використовувати монети ще в один спосіб, а пасивні змінюють деякі правила гри. Обидва гравці можуть використовувати здібності вибраних модних драконів.

АКТИВНІ МОДНІ ДРАКОНИ

У свій хід можете **ВИТРАТИТИ МОНЕТУ**, щоб скористатися звичайною властивістю монети або ж активувати здібність **активного модного дракона**. У будь-якому разі ви можете витратити лише одну монету за хід.



ПАСИВНІ МОДНІ ДРАКОНИ

У цих модників **власний стиль**, тож вони змінюють правила гри!



Модний режим

РОЗ'ЯСНЕННЯ: АКТИВНІ МОДНІ ДРАКОНИ



ЗОРІЙ

Ефект не повторюється, коли ви тягнете другу карту. Якщо наприкінці свого ходу маєте повну руку карт (або навіть більше), то не дотягуєте карти.

Щоби скористатися Золотцем, у вас у руці повинен бути невикористаний жетон.



ЗОЛОТЦЕ



ВАБА

Можете перемістити жетон між розіграшем карт.

Поверніть інший жетон у торбинку.



ШПИЛЬКО

РОЗ'ЯСНЕННЯ: ПАСИВНІ МОДНІ ДРАКОНИ



КУМПЕЛЬКА

Жетон Кумпельки не має спеціальної здібності. Розігруючи карти, ви можете вважати Кумпельку одним видом дракона для однієї карти, але іншим видом для другої.

Гравці, у яких наприкінці гри залишилася щонайменше 1 монета, не здобувають ♥ за свої монети.



ГРИВНИК



ТРІЙКО

Можете розігравати всі 3 карти за один хід!

Щоразу, коли ви з будь-якої причини повинні потягнути карту, можете вибрати 1 з розкритих карт або потягнути з колоди. Заповніть пусті місця в ряді з 2-х розкритих карт тільки після того, як оновили руку й завершили свій хід.



ЧУЙКА



Фонтан

Фонтан додає до гри складний режим, який ми рекомендуємо лише досвідченим гравцям. Можете використовувати фонтан як у звичайній грі, так і в модному режимі.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розмістивши на полі жетони драконів, поставте фігурку фонтана, а також викладіть усі 6 карт фонтана горілиць поряд з полем. Вийміть з торбинки ще 6 жетонів майстерних драконів (по 1 кожного кольору) та відкладіть убік. У цьому режимі вони не знадобляться.



Викладіть усі карти фонтана горілиць.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Щодоходу у фазі РОЗІГРАШУ КАРТ ви можете розіграти доступну карту фонтана, якщо є 4 суміжні жетони драконів, які збігаються зі схемою на карті фонтана. Візьміть таку карту фонтана й покладіть у свій стос розіграних карт. У свій хід можете розіграти лише 1 карту фонтана.

Після цього візьміть фігурку фонтана й перемістіть її на будь-який гекс на полі. Якщо поставили фігурку на стос жетонів, залиште собі 1 жетон, а інші поверніть у торбинку. У свій наступний хід не тягніть жетон з торбинки, а розіграйте той, який залишили.

Перебуваючи на полі, фігурка фонтана блокує гекс. Її не можна перемістити жодною дією, крім як розіграти карту фонтана.



Соло- режим

У соло-режимі ви будете використовувати фігурку й карти фонтана, але не зможете поєднувати їх з модним режимом.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розклавши жетони драконів, розмістіть фігурку фонтана в центрі ігрового поля. Перетасуйте всі 6 карт фонтана, покладіть поруч із полем та розкрийте лише верхню карту. Вийміть з торбинки ще 6 жетонів майстерних драконів (по 1 кожного кольору) та відкладіть убік. У цьому режимі вони не знадобляться.



16

Соло-
режим



ПЕРЕБІГ ГРИ

Ваш хід триває так само, як у звичайній грі, але у вас немає суперника. Тому, завершивши хід, ви одразу ходите знову.

Ваше завдання: щоходу ви повинні розігравати щонайменше 1 карту (фонтана чи крамниці) або витратити монету, щоб зробити наступний хід. Якщо не можете — ви програли!

Розігравши карту фонтана, слідує звичайним правилам: перемістіть фігурку та поверніть жетони в торбинку. Після цього розкрийте нову карту фонтана.

Ви можете **ВИТРАТИТИ МОНЕТУ**, щоб потягнути нові карти. Пам'ятайте, що це зменшить кількість ваших можливих ходів!

Для перемоги у грі ви повинні розіграти всі карти фонтана до того, як вичерпається колода чи спорожніє торбинка. Успіхів!

Вам зовсім не обов'язково щоходу розігравати всі наявні в руці карти. Проте це допоможе здобути більше . Шукайте свій ранг у карті-пам'ятці соло-режиму!



© Cardboard Alchemy, всі права застережено