

## Правила настольной игры «Драконий Рынок» (Dragon Market)

**Авторы игры: Марко Тойбнер (Marko Teubner) и Томек Ларек (Tomek Larek)**

**Перевод на русский язык: Дмитрий Рудев, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©**

*Игра для 2-4 участников от 7 лет, продолжительность игры 45 минут*

### Компоненты

- 1 игровое поле
- 10 лодок
- 4 наследника (цветные деревянные фигурки)
- 2 кубика
- 40 жетонов подарков
- 12 монет
- 13 красных карт заданий
- 10 синих карт заданий

### Описание игры

На ближайших выходных состоится свадьба принцессы Сюэ, правительницы Драконьей Бухты. По этому случаю вы послали своего наследника на Драконий Рынок за подарками для принцессы. Для него это настоящее приключение: ему придётся хорошенько побегать и попрыгать с лодки на лодку, чтобы увести лучшие подарки из-под носа у наследников других семей.

### Цель игры

Соберите подарки, изображённые на вашей карте задания, и отнесите их на свой причал в целости и сохранности. Игрок, первым выполнивший 2 задания, становится победителем.

Дао: Бери тот старый ковёр, Тхань, не стесняйся. А я заберу это прекрасное кольцо. Всё, мне пора бежать!

Тхань: Посмотрим, насколько бесполезным окажется этот антикварный ковёр среди других подарков из моего списка!

### Подготовка к игре



Пример подготовки к игре вчетвером по обычным правилам.

1. Положите игровое поле в центр стола. Игроки по очереди ставят по одной лодке на поле. Лодки должны занимать ровно 3 клетки на поле, и не должны закрывать пристани.



**ВНИМАНИЕ:** Лодки с торговцем в центре нельзя размещать вдоль края поля!

2. На каждой лодке есть 2 ячейки для подарков. Положите по 2 одинаковых жетона подарков на каждую ячейку.

3. Каждый из игроков выбирает наследника и ставит его на пристань соответствующего цвета. **При игре вдвоём** разместите наследников на пристанях в противоположных углах поля.
4. Перемешайте **синие карты заданий** и положите их стопкой рядом с полем лицевой стороной вниз. Уберите **красные карты заданий** обратно в коробку – они используются только в варианте для опытных игроков (см. следующую страницу). Каждый игрок берёт 1 карту задания и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. На карте изображены 4 подарка, который игрок должен собрать, чтобы выполнить своё задание.
5. Положите 2 кубика и монеты рядом с полем.

Игрок, последним видевший дракона, начинает игру. Если таких игроков несколько, игру начинает самый младший из них. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Начиная с первого игрока, игроки по очереди берут следующее количество монет:

- 1-ый игрок – 0 монет,
- 2-ой игрок – 1 монету,
- 3-ий игрок – 2 монеты,
- 4-ый игрок – 3 монеты.

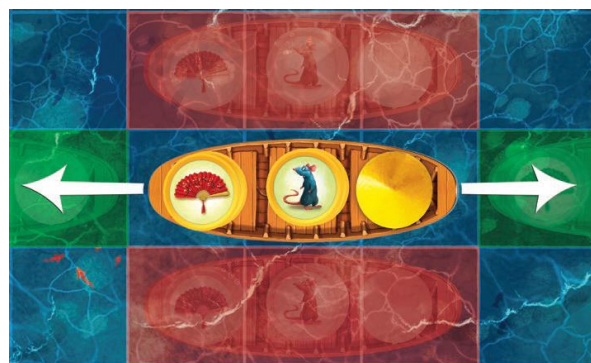
Теперь можно начинать игру.

### Ход игры

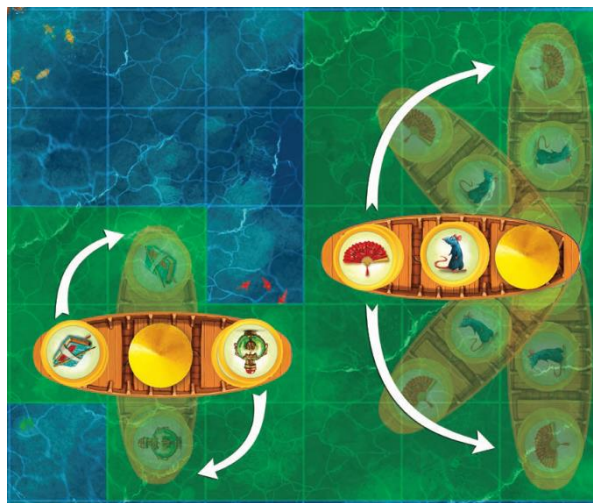
В свой ход игрок бросает 2 кубика. Сумма выпавших значений – суммарное количество очков движения, которые игрок может потратить в этот ход.

### За одно очко движения можно:

- **Передвинуть лодку на любое количество клеток в одном направлении.** Края поля, другие лодки и пристани препятствуют движению. Лодки могут двигаться только вперёд и назад, но не вбок.



- **Повернуть лодку.** Лодку можно повернуть вокруг оси торговца. Будьте внимательны, на одних лодках торговец находится на краю, а на других – в середине. Лодка всегда поворачивается на 90°, так чтобы снова занять 3 клетки. Поворачивать лодку можно, только если для её вращения достаточно места. Необходимое пространство для поворота лодки отмечено на диаграмме справа зелёными клетками.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Другие лодки и пристани препятствуют движению и повороту лодки (лодка не может пройти сквозь пристань или другую лодку). Нельзя передвигать или поворачивать лодку, если на её пути есть препятствия.

**Тхань: Дао, осторожно, ты столкнёшься с другой лодкой!**

- **Передвинуть своего наследника.** Наследник может двигаться только по своей пристани и по лодкам. Он может проходить через клетки, занятые другими наследниками, но не останавливаться на них. За одно очко движения его можно подвинуть только на одну клетку. Наследник не может двигаться сквозь торговцев на лодках. Встав на клетку с подарком, вы можете подобрать его, если у вас ещё нет такого подарка и если он нужен вам для выполнения вашего задания. Можно подбирать подарки с клеток, занятых другими наследниками, проходя через эти клетки. На сбор подарков очки движения не расходуются.



Возможные перемещения розового наследника.

**Дао: Прощу прощения, я просто проходил мимо, но эта статуя Будды мне очень нужна.**

Игроки могут использовать очки движения любым из вышеописанных способов, в любом порядке.

Если игрок потратил не все свои очки движения, то он может взять по 1 монете за каждое неизрасходованное очко движения. Если монет в запасе недостаточно, можно взять их у того соперника, у которого их больше всего. Если у нескольких противников одинаково большое количество монет, то монеты можно взять у любого из них или у обоих.

**В свой ход можно потратить 1 или 2 монеты, чтобы получить по одному дополнительному очку движения за каждую потраченную монету.**

Чтобы выполнить задание, вам нужно собрать изображённые на карте задания подарки и вернуться с ними на свою пристань. Верните ваши жетоны подарков обратно в коробку, возьмите новую карту задания из колоды и положите её перед собой лицом вверх.

### Конец игры:

Игрок, первым выполнивший 2 задания и вернувшийся на свою пристань, объявляется победителем.

### Вариант для опытных игроков:

**Подготовка к игре:** перемешайте **красные карты заданий** и положите их стопкой лицом вниз рядом с полем. Уберите **синие карты заданий** обратно в коробку. Каждый игрок берёт **2 карты** из колоды и выбирает одну из них в качестве своего первого задания. Не показывайте выбранную карту другим игрокам! Замешайте оставшиеся карты обратно в колоду.

**Тхань:** Змея не подходит к вазе. Лучше поищу-ка хорошую рыбу!

**Ход игры:** совершайте ходы по обычным правилам. Когда вы выполняете задание, вернувшись на свою пристань:

- A. Положите карту выполненного задания перед собой лицом вверх. Теперь вы получаете бонус с этой карты (см. “Бонусы карт заданий” на следующей странице).

**Тхань:** Если бы я знал, взял бы ту, что со змеей...

- B. Возьмите **2 карты** из колоды, выберите одну из них и положите перед собой лицом вниз. Замешайте невыбранную карту обратно в колоду.

**Конец игры:** Победителем становится игрок, первым выполнивший 3 задания и вернувшийся на свою пристань.

**Вариант для 2 или 3 опытных игроков:** Для победы необходимо выполнить 3 задания (вместо 2 в игре по основным правилам).

**Командная игра (для 4 игроков):** Правила игры для 4 опытных игроков имеют следующие отличия от обычных правил:

**Тхань:** Ты понял, Дао? Мы теперь в одной лодке.

- Игроки разбиваются на команды по двое.
- Игроки одной команды вместе решают, какое задание выполнять.
- У каждой команды есть только одно активное задание.
- Команды делают ходы по очереди, и игроки одной команды также не могут ходить подряд.

- Собранные подарки считаются общими для команды.
- Любой наследник может вернуться на пристань, чтобы выполнить задание своей команды, даже если подарки собрал не он.
- Для победы команда должна выполнить 4 задания.
- В варианте для опытных игроков, только один из членов команды может воспользоваться бонусом конкретной карты задания за один ход.



### Бонусы карт заданий

- **Один раз за ход** вы можете передвинуть лодку сквозь другую лодку, оставаясь в том же ряду.


- **Один раз за ход** вы можете повернуть лодку на 180°, даже если её повороту что-то препятствует. Поверните её в воздухе и верните на поле так, чтобы положение торговца не изменилось.


- **Один раз за ход** вы можете передвинуть лодку вбок на любое количество клеток, если этому не мешают другие лодки.  
ВАЖНО: Лодку с торговцем в середине НЕЛЬЗЯ придвинуть к краю поля.


- **Один раз за ход** вы можете передвинуть наследника через торговца.


- **Один раз за ход** вы можете передвинуть наследника по диагонали.


- **Один раз за ход** вы можете передвинуть наследника через 1 клетку моря по прямой.


- **Один раз за ход** вы можете поменяться местами с другим наследником, стоящим на той же лодке.


- **Один раз за ход** вы можете повернуть лодку с торговцем, находящимся на краю, вокруг другого края (как показано на картинке).





- **Один раз за ход** вы можете поменять местами две стопки жетонов подарков на одной и той же лодке.



количество монет, то монеты можно взять у любого из них или у обоих.

- Бонусы карт с этой иконкой можно использовать лишь один раз за игру.



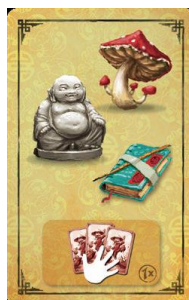
- **Один раз за ход** вы можете перебросить 1 кубик.



- Для выполнения **следующей карты задания** вам достаточно собрать на 1 подарок меньше (2 вместо 3).



- **Сразу же** выберите следующую карту задания из 3 карт (а не из 2).



- **Сразу же** возьмите 3 монеты. Если монет в запасе недостаточно, можно взять их у того противника, у которого их больше всего. Если у нескольких противников одинаково большое

