

CLANK!

A DECK-BUILDING ADVENTURE

Пещеры под Логовом Дракона - самое опасное место в Королевстве. Только действительно величайшие грабители смогут пробраться внутрь, украсть что-либо у дракона, да еще и выжить, чтобы потом рассказать о своих подвигах. Вы и ваши товарищи-воры бросили друг другу вызов.

На пути вы будете встречать союзников и забирать всё, что плохо лежит. Но один неверный шаг и - Бздынь! случайный шум привлечет внимание дракона, а каждое украденное у него сокровище только увеличит его ярость. Молитесь, чтобы ваши друзья были громче, чем вы, если хотите выбраться из пещеры живым ...

Компоненты



Двустороннее игровое поле



Карты резерва:
15 "Наёмник", 15 "Исследование", 12 "Книга Тайн",
1 "Гоблин"



Колода подземелья
100 карт



Четыре стартовых колоды по 10 карт

Каждая содержит:

6 "Взломать сундук", 2 "Споткнулся!"
1 "Шаг Вперед", 1 "Прокользнути мимо"

Подготовка

A

Каждый игрок берет 30 кубиков Бздынь! и кладет их перед собой. Так же, получает фигурку соответствующего цвета и 10 стартовых карт:

- 6 "Взломать Сундук"
- 2 "Споткнулся"
- 1 "Проскользнуть Мимо"
- 1 "Шаг Вперед"

Поместите жетоны на игровое поле следующим образом:

B

 Поместите семь артефактов (от 5 до 30) Лицом вверх на места, отмеченные соответствующими числами.

Если в игре менее 4х игроков, перед размещением Артефактов, перетасуйте их лицом вниз и уберите из игры несколько случайных.

- Если игроков трое, уберите один.
- Если игроков двое, уберите два артефакта.

C

 Перемешайте Основные Тайны лицом вниз, затем поместите по одной случайному образом в каждую Основную Секретную комнату.

Оставшиеся неиспользованными Тайны верните в коробку, не подматривая (они не участвуют в игре)

D

Перемешайте Малые Тайны лицом вниз, затем Поместите по одной случайному образом в каждую Малую Секретную комнату. (По два в каждую комнату с Малыми Тайнами.)

E

Поместите рыночные жетоны в Магазин:



Два Ключа



Два рюкзака



Три короны (10, 9 и 8)

F

Поместите три Идола Обезьян на каждую Клетку Храма Обезьян.

G

Поместите маркеры Мастерства рядом с верхним Левым углом доски, по одному для каждого игрока.

H

Поместите жетоны золота (1 и 5) в Банк, рядом с Игровым полем.

I

Поместите маркер дракона (черный) на Трек Ярости.

- В игре с 4 игроками поместите его на первое поле.
- В игре с тремя игроками поместите его на второе поле
- В игре с двумя игроками поместите его на третье поле

J

Поместите 24 кубика дракона (черные) в Драконью Сумку и Положите сумку рядом с игровым полем.

K

Поместите карту монстра "Гоблин" рядом с Игровым полем, рядом со стопками карт "Наемник", "Исследование" и "Книга Тайн".

L

Перемешайте Колоду Подземелья и выложите из неё шесть карт Лицом вверх, чтобы сформировать Подземные Находки. Если у каких-либо из этих карт есть символ Атаки дракона с правой стороны, замените их на другие Карты, пока ни на одной карте не будет символа, затем Перетасуйте скинутые карты обратно в Колоду Подземелья.

Оставьте место рядом с Колодой Подземелий, чтобы Сбрасывать туда карты.

**M**

Каждый игрок ставит свою фигурку за пределами подземелья, В верхней левой части игрового поля, затем перетасовывает Свою колоду из 10 карт и берет пять карт в руку.

N

Самый коварный игрок ходит первым (или вы можете выбрать случайно). Ход переходит по часовой стрелке от первого игрока. Первый игрок кладет 3 кубика Бздынь! в Зону Шума. 2ий игрок 2 кубика. 3ий и 4ий игроки (если Есть) 1 и 0 соответственно.

Следующий пример показывает раскладку на «лицевой» стороне игрового поля, которая рекомендуется для вашей первой игры.

С другой стороны вас ждет другое подземелье!

G

M

C

E

N

D

B

F

A

H

I

J

L

K



ТЫ ТОЧНО ХОЧЕШЬ БЫТЬ ВОРОМ?

CLANK! Это игра о создании колоды. У каждого игрока есть своя колода, а её формирование - часть игрового процесса.

Каждый игрок начинает с пятью картами в руке и разыгрывает их все в любом порядке на свое усмотрение. Большинство карт Дают ресурсы. В игре три типа ресурсов:



ОПЫТ - используется для приобретения новых карт в вашу колоду.



АТАКА - используются для борьбы с монстрами, которые заполонили подземелье.



ШАГИ - используются для перемещения по игровому полю.

Каждый раз, когда вы приобретаете новую карту, вы кладете ее лицом вверх в свою стопку сброса. Каждый раз, когда вам нужно взять карту в руку, а Ваша колода закончилась, Вы перетасовываете свою стопку сброса и переворачиваете ее лицом вниз, чтобы Сформировать новую колоду. При каждой перетасовке ваши новые карты станут частью Вашей расширенной и улучшенной колоды!

Все игроки начинают с одинаковыми колодами, но, в процессе игры они получат различные новые карты. Поскольку карты Могут по разному влиять на игру, колода каждого игрока (а с ней и стратегия) будет становиться все более и более разнообразной по мере того, как продвигается игра.

ШАГ 1: ЦЕЛИ

Условия Вашей воровской задачи ясны: каждый должен войти в подземелье и украсть у Дракона Артефакт. После чего, сбежать с ним из подземелья. Технически, Ваше выживание не обязательно, хотя и очень предпочтительно.

Во время игры у вас есть две задачи:

- Украдь артефакт и избежать Ярости Дракона, вернувшись туда, откуда вы начали свой поход в Подземелье.

Обычно, вы можете взять только один артефакт, и, как только Вы
Украли один артефакт, он останется у Вас навсегда. Выбирайте с умом!

- Наберите достаточно количество очков с помощью вашего артефакта и других беспризорных находок, чтобы обогнать ваших соперников и получить титул Величайшего Вора в Королевстве!

7

Этот Артефакт не слишком дорогой
Но, по крайней мере, до него легко Добраться.
Не забудьте собрать большие добычи, чтобы
Превзойти своих соперников!

25

Этот артефакт стоит гораздо дороже,
Но путь к нему длинный и опасный.
Удостоверьтесь, что вы сможете покинуть
Подземелье, как только вы его украдете!

ШАГ 2: ПЛАН

Кража у дракона - вовсе не простая работенка. Вам придется пробираться по руинам, иметь дело с монстрами, и Выкрадывать ценные сокровища.

В свой ход вы можете использовать собранные Вами ресурсы - «Опыт», «Атаки» и «Шаги» - для совершения любого из данных действий. Вы можете выполнять каждое действие столько раз, сколько захотите, если у вас хватает для этого ресурсов. Вы можете подождать и Выполнить свои действия после того, как вы сыграете все свои карты, или можете выполнять действия между игрой карт, как хотите.

Приобретение новых карт для своей колоды

Вы можете использовать Опыт для получения карт с синими Рамками из подземных Находок (которые меняются по ходу Игры) или карты желтыми рамками из колод резервов (которые одинаковы на протяжении всей игры).



Стоимость Опыта карты находится в нижнем правом углу Карты. После того как вы оплатите стоимость, поместите Карту в свою Стопку Сброса; Теперь это часть вашей колоды.

Использование Трофеев

Трофеи - это карты с фиолетовыми рамками в Подземных Находках. Трофеи можно активировать с помощью Опыта, но они не становятся частью вашей колоды. Вместо этого вы выполняете Текст действия, указанный в Карте, а затем кладете в Сброс Подземелья (рядом с колодой Подземелья).

Цена опыта Трофея находится в нижнем правом углу.

Сражение с Монстрами

Монстры - это карты с красными рамками в Подземных Находках. Вместо того, чтобы получать монстров с помощью Опыта, вы Сражаетесь с ними, используя Атаки.



В правом нижнем углу карты монстра указано Количество ресурса атаки, необходимое для победы Над ним.

Награду, указанную в ее тексте «При победе». Затем карта Помещается в Сброс Подземелья (а не в свою собственную стопку сброса).

Вы также можете сразиться с Гоблином из резерва. Он не Уходит в сброс при победе; Каждый игрок может сражаться с Ним любое количество раз за ход, каждый раз получая награду.

Покупки в магазине

Магазин - это несколько клеток, где торговцы Предоставляют услуги тем, кто исследует Подземелье. Если вы находитесь в Комнате Магазина, вы можете что-либо купить.

Все предметы в Магазине стоят 7 золотых. Каждую Вещь, которую вы покупаете, кладете перед собой. Товары, доступные в магазине, описаны в Памятке.



Перемещение по подземелью



Шаги - это то, за счет чего вы продвигаетесь по туннелям Подземелья. Каждый Шаг позволяет перемещаться из одной пещеры подземелья в другую.

Некоторые тоннели имеют специальные правила:

- В туннеле с значками ног требуется два Шага, вместо одного.
- Туннель со значками монстра наносит столько урона, сколько этих значков, когда вы проходите через него. За Каждый ресурс атаки, который у вас есть, вы получаете На 1 урона меньше (но вы не можете использовать только Атаку для перемещения).
- Вы не можете пройти через туннель со значком замка, если у вас нет жетона Ключа (приобретенного в магазине)
- Через Туннель, со значком стрелки, можно пройти только в Направление стрелки - обычно, Вы не можете двигаться через Такой тоннель в противоположном направлении.



Когда вы переходите в Пещеру, вы можете взять один из Жетонов на ней (Малая Тайна, Основная Тайна, Обезьяна-идол или Артефакт) И положить его перед тобой.

- Когда вы берете жетон артефакта, переместите маркер дракона На следующее поле на треке Ярости.
- При переходе в Пещеру, вы можете взять только один жетон. (Если в Пещере лежит более одного жетона, вы должны выйти И снова войти, чтобы забрать другой жетон.)
- Вы не можете взять жетон Артефакта, если у вас он уже есть.
- Вам не обязательно брать жетон, если вы этого не хотите. (Возможно, вы захотите пропустить один артефакт, чтобы Пойти дальше и взять более ценный.)
- Когда вы берете жетон Малой или Основной Тайны, Переверните его. Жетоны Тайн описаны в памятке этого Свода правил



Каждый раз, когда вы входите в Кристальную Пещеру, Вы устаете после блужданий по Ее зеркальным лабиринтам и не можете больше Использовать шаги в этом ходу. Вы все еще Можете переместиться с помощью Телепортации (описано в Особых Обозначениях), но вы не сможете использовать Шаги до своего следующего хода.

Существуют два основных эффекта, указанных на многих картах:

Возьмите золото

Когда вы берете золото, Вы берете из банка и кладете его перед собой. Каждое золото приносит 1 очко, когда игра Заканчивается, но вы также можете использовать его для других целей во время Игры, например: покупка предметов из Магазина.

После того, как вы сыграли все свои карты и использовали столько своих ресурсов, сколько захотели, ваш ход заканчивается.

Поместите все Карты, которые вы играли в свою стопку сброса, и возьмите пять новых карт при подготовке к следующему ходу. Любой Опыт, Атака или Шаги, которые вы не используете, пропадают, поэтому рассчитывайте Ваши ресурсы с умом!

Зеленый игрок делает свой ход, разыгрывая следующие карты:



Зеленый игрок выполняет действия написанные на своих картах, как только он Разыгрывает их. Добавляет 1 Бздынь! В Зону Шума, играя "Споткнулся", А затем убирает его, когда разыгрывает "Двигаться Бесшумно". (У него есть Еще -1 Бздынь! Оставшийся от "Двигаться Бесшумно", который он может Использовать позже, в свой ход, если он разыгрывает еще Бздынь!)

У него есть в общей сложности два Шага, которые он использует для перемещения по двум различным туннелям. Он попадает в комнату Хрустальной пещеры; Он не может Перемещаться дальше в этот ход, даже если бы у него было больше Шагов.

Он использует две Атаки, чтобы сразиться с Орком-Пехотинцем в Подземных Находках. Он получает 3 золота (от "При победе" Над Орком-Пехотинцем) и Помещает карту монстра в стопку Сброса Подземелья.

Он использует все 3 Опыта, чтобы взять Кобольда-Торгаша из Подземных Находок, поместив эту карту в свою собственную стопку сброса. (Он приобрел Эту карту только что; Он не получит от нее эффектов в виде золота или Опыта, пока Не перетасует свою стопку сброса, возьмет эту карту в руку и не разыгрывает её.) Играя все карты с руки и используя все ресурсы, Которые ему доступны, зеленый игрок заканчивает свой ход.

Бздынь!

Некоторые карты заставляют вас совершить Бздынь! Когда это происходит, добавьте определенное количество ваших кубиков Бздынь! в Зону Шума Игрового поля.

Некоторые очень хитрые карты помогут вам не шуметь. Играя их, вы убираете один из ваших кубиков Бздынь! из Зоны Шума. Если у вас нет кубиков Бздынь! В зоне Шума, то Вместо этого не добавляйте Бздынь! от сыгранных карт, которые должны Его добавить в Зону Шума в этот ход. Любые оставшиеся кубики Бздынь! не учитываются, Когда вы выходите из Логова Дракона.



Шаг 3: Дракон!!!

Королеву Драконьего Логова зовут Никтотраксиан (*Nictotraxian*), но мы ласково зовём ее «Ники» (*“Nicki”*). Она не очень рада тому, что мы Шастаем по её Логову и крадем артефакты у неё из под носа.

В конце хода каждого игрока, если в Подземных Находках не хватает карт (до 6), выложите новые карты Из Колоды Подземелья. Если на какой-либо выложенной карте есть символ атаки дракона, то дракон атакует! (Но Только один раз, независимо от того, сколько символов Атаки Дракона на разных картах.)



Чтобы выполнить атаку, возьмите все кубики Бздынь! В Зоне Шума и Поместите их в драконий мешок. Встряхните его и вытащите Кубики из мешка, равное количеству, указанному в текущем поле Ярости Дракона. Каждый черный кубик откладывается, но каждый цветной кубик это урон, полученный этим игроком. (Все невытащенные кубики Остаются в сумке - они все равно могут быть вытащены позже.) Чем больше Бздынь! Вы делаете, тем больше вероятности, что дракон заметит И атакует именно вас. Следите за уровнем Вашего Шума - это ключ к выживанию! Ярость дракона увеличивается в течении всей игры. Каждый раз, когда крадут артефакт или Драконье Яйцо (жетон Малой Тайны), продвигните Дракона на следующее поле Трека Ярости. Это может привести к увеличению количества вытаскиваемых кубиков При следующей атаке. Чем больше цветных кубиков, тем более опасной и смертельной становится игра Будьте осторожны!

В конце хода желтого игрока в Подземных Находках осталось только три карты. Три карты открываются из Колоды Подземелья, чтобы заполнить пустые места. На двух картах есть символ атаки дракона. Все кубики из Зоны Шума помещаются в мешок для дракона. «Дракон» в данный момент находится на пятом поле Трека Ярости, поэтому из мешка вытаскивают четыре кубика. Один кубик черный; Он откладывается в сторону, никого не атакует. Второй - зеленый, поэтому Зеленый игрок получает 1 урон. Последние два кубика желтые, поэтому желтый игрок получает 2 урона.

Шаг 4: Бегство

Подземелье не лишено опасностей. Мастер-вр должен быть хорошо подготовлен, чтобы сохранять физическую форму И украсть, как можно больше. Помните, что самых главных препятствий краже всего две: быть пойманым или быть мертвым.

Здоровье каждого игрока отслеживается на счетчике здоровья в нижней части игрового поля. Когда вы получаете урон - Вы выкладываете кубики на счетчик здоровья Вашего цвета с лева на право.

- Если урон нанесен от атаки дракона, используйте кубики, которые вытащили из мешка дракона.
- Если вы решили нанести себе урон, перейдя через туннель монстров без Атаки, возьмите кубики, которые лежат перед Вами. Вы не можете получить урон, если нужно полностью заполнить Ваш счетчик жизни!

 *Некоторые эффекты могут излечить урон, нанесенный вам. Когда вы лечитесь, верните кубик своего цвета со счетчика жизни И положите его перед собой. Вы можете использовать его снова для совершения Бздынь!*

Если ваш счетчик здоровья полностью заполнен, то вы убиты или теряете сознание. Что Произойдет дальше зависит от того, насколько вы успешны:

- Если вы украли артефакт и вышли из области Глубин, Вы теряете сознание и вас спасают горожане. Вы можете подсчитать очки, которые Вы заработали.
- Если вы еще не украли Артефакт, или, если вы застряли в Глубинах, тогда вас уже не спаси. Вы уже не конкурент, хотя, это должно волновать Вас меньше всего

 *Как только вы стащили артефакт, вы можете отправляться Назад к выходу из подземелья. Если вы успеете Убежать до того, как Вас убьют, вы получите Значок мастерства, который принесет Вам еще 20 очков!*

Помните, что если у вас еще нет артефакта, вы не можете покинуть подземелье, Да и спасать Вас тогда не за чем!



} Глубины

Шаг 5: Богатство и Слава

Планирование времени играет решающую роль в этом ограблении. Быть съеденным драконом намного хуже, чем быть бедным! Но нет ничего плохого в том, чтобы бросить своих конкурентов умирать, как только вы совершили преступление и скрылись.



Каждый раз, когда игрок покидает подземелье или теряет сознание, он больше не совершает ходов. Он больше не добавляет Бздынь! в Зону Шума. Карты, которые влияют на всех игроков, не влияют на него. Если кубики его цвета вытаскивают из Сумки Дракона, Урон не наносится - они считаются, как черные кубики.

Кроме того, **первый игрок**, который покидает подземелье или теряет сознание, перемещает свою фигурку в первое (Крайнее левое) поле Обратного отсчета возле входа в подземелье. На следующем ходу этого игрока вместо своего обычного хода, он перемещают свою фигурку на следующее поле на дорожке обратного отсчета и выполняет эффект этого поля. (Другие Игроки, которые позже покидают подземелье или теряют сознание, не используют обратный отсчет.)

- На втором-четвертом полях это трека Дракон наносит урон. Дополнительные кубики извлекают из Драконьего Мешка для каждой из этих атак: 1 дополнительный для второго поля, 2 для третьего и 3 для четвертого.
- На пятом поле дракон мгновенно убивает всех игроков, которые еще находятся в его Логове.

Как только все игроки выходят из подземелья или теряют сознание, игра заканчивается. Все игроки, сбежавшие из подземелья (или, по крайней мере, Драконьего Логова) начинают подсчет украденного:

- Стоимость украденного артефакта.
- Очки от любых других жетонов, которые они стащили.
- Очки равны сумме накопленного золота.
- Очки, полученные картами в личной колоде. (В правом верхнем углу каждой карты указано количество)

Игрок с наибольшим количеством очков является победителем и объявляется Величайшим вором в Королевстве! В случае равенства, Игрок с самым ценным артефактом является победителем.

Особые Обозначения

Никогда не бойтесь исследовать Тайны, ведь никогда не знаешь, что может спасти тебе жизнь.

При покупке - текст в нижней части карты выполняется один раз, когда вы Покупаете карту из Подземных Находок (Не работает при розыгрыше карты из Вашей руки)

При появлении - Текст под рисунком карты. Выполняется, когда Карта появляется в Подземных Находках. (До того, как происходит Атака Дракона, которая также может быть Вызвана появлением этой карты в Подземных Находках)

Опасность - Текст под рисунком карты. Когда находится в Подземных Находках, Вы вытаскиваете дополнительный кубик Из Сумки каждый раз, когда Дракон атакует.

Сбросить Карту - Некоторые карты требуют Вас сбросить другую карту. Вы можете Сбросить только карты с руки, которые вы еще не сыграли. Данная Карта не разыгрывается, это может быть полезно, чтобы избежать розыгрыша карт, которые делают Бздынь! Если Вам Нужно сбросить карту, чтобы получить что-либо, Вы обязаны сбросить карту, чтобы это получить.

Пример: в "Ловкость рук" сказано: "Сбросьте 2 карты, и возьмите 2 Карты". Если у вас нет карт в руке, чтобы сбросить, вы Не сможете взять карты.

Исцеляющий Фонтан – Когда вы входите в пещеру С Фонтаном, исцелите 1 урон.



Магазин – На обратной стороне игрового поля Магазин

- это не одна группа полей рядом с Центром подземелья. Вместо этого, путешествующие торговцы могут быть Найденные на просторах по всему Подземелью.

Взаимосвязь карт - Некоторые карты имеют эффекты, которые зависят от Вещей, которые у вас есть. Например, карты в вашей руке, или предметы, которые у вас есть Вы получаете эти эффекты, даже если вы сначала разыгрываете эту карту, А затем разыгрываете то, что необходимо в условиях.

Примеры: На "Разведчик-Мятежник" написано: «Если у вас сыгран еще хотя бы 1 компаньон Возьмите 1 карту.». Вы берете карту, независимо от того, Играете ли вы другого компаньона до или после Разведчика-Мятежника. На "Король Под Горой" написано: «Если у вас есть корона, то получите + и + ». Если Вы играете его, а затем покупаете корону из Магазина, вы сразу же Получаете дополнительный Шаг и Атаку.

ПРИ ПОКУПКЕ:



Игровая зона - Когда вы играете карты во время своего хода, они идут в Игровую зону перед вами. Это помогает отслеживать карты, которые Вы разыгрываете в этот ход. Обратите внимание, что если вам нужно перетасовать Ваш сброс во время своего хода, эти карты не активны.

Резерв - карты Исследование, Наёмник и Книга Тайн в Резерве ограничены. Обратите внимание, что они могут закончиться, Если игроки приобретут их все.

Закончились кубики Бздынь! - Если у вас закончились кубики Бздынь!, то вы не сможете пройти по туннелю с Монстром, получая урон. Но, вы также, не можете добавлять кубики в Зону Шума - Вы Ужас, Бесшумно Летящий на Крыльях Ночи (По крайней мере, пока вы не вернете себе кубики За счет исцеления. Не быть же Черным Плащом вечно.)

Телепорт - Телепортация - это особая форма передвижения, которая Позволяет перемещаться в любую соседнюю с Вами Пещеру. Вам не нужно использовать Шаги или сражаться с монстрами в Туннеле. Вы даже можете использовать заблокированные или односторонние тунNELи, через которые Обычно Вы не можете проходить. Помните, что останавливаясь в Хрустальной пещере (любым способом), вы не можете использовать Шаги для перемещения в этом ходу.

Уничтожить Карту - Некоторые эффекты могут Уничтожать карты. Удалите выбранную карту из вашей колоды, Это отличная возможность, чтобы уничтожить относительно слабые карты, которые Присутствуют в вашей начальной колоде. Когда вы уничтожаете карту, вы выбираете Из Вашей стопки сброса (или ваших разыгранных карт) и убираете её из игры В конце вашего хода.

Смежные туннели - туннели, выходящие за край Игрового поля переносят Вас на противоположную сторону игрового поля. Они Требуют только одного Шага, как другие обычные туннели.

Памятка. Обозначения Жетонов

Основные Тайны



Зелье Большого Исцеления

Используйте в свой ход, чтобы исцелить 2 повреждения.
(Сохраняйте до использования, затем верните его в коробку.)



Получение лвл-аппа

Немедленно получите 5 Опыта, затем верните жетон в коробку.



Великая Кражा

Этот жетон считается, как 5 Золота. Вы можете сохранить его до конца игры Или потратить в Магазине.



Чистое Сияние Внезапного Разума

Сразу возьмите три карты, затем верните жетон В коробку.



Чаша Грааля

Сохраните этот жетон - он приносит 7 очков в конце игры. Это не Артефакт.

Товары



Ключ

Позволяет использовать туннели с замком. (Также приносит 5 очков в конце игры.)



Рюкзак

Позволяет украдь 1 дополнительный артефакт.
(Также приносит 5 очков в конце игры.)



Корона

Приносит указанное на жетоне количество очков.
(Каждый игрок получает самую ценную Корону, Когда он покупает её в Магазине.)

Малые Тайны



Зелье исцеления

Используйте в свой ход, чтобы исцелить 1 урон.
(Сохраняйте до использования, затем верните его в коробку.)



Зелье Скорости

Используйте в свой ход, чтобы получить 1 Шаг.
(Сохраняйте до использования, затем верните его в коробку.)



Зелье силы

Используйте в свой ход, чтобы получить 2 Атаки.
(Сохраняйте до использования, затем верните его в коробку.)



Ускоренная прокачка

Немедленно получите 2 Опыта, затем верните жетон в коробку.



Кражा

Этот жетон считается, как 2 Золота. Вы можете сохранить его до конца игры Или потратить в Магазине.



Волшебная Клизма

В конце этого хода уничтожьте карту из своей Стопки Сброса или из Разгранных карт. Верните этот жетон в коробку.



Яйцо дракона

Сохраните этот жетон - он принесет 3 очка в конце игры.
Передвиньте Дракона на следующее поле по Треку Ярости.