Великдите на дракона

Морето на ужаса

Упътване

Играта съдържа:

4 карти на героите

2 карти на злодеите

16 карти "Орис"

4 фигури на герои:

Инри Кармела | Борванг Сангул | Харимал Гелдор | Анрия Овела

4 фигури на ниргали:

1 фигура на Кораб:

Маркери за живот

4 x | 2 x

Отличия за I, II и III място

Магически камъни

Въздушен

4 x

Огнен

4 x

Воден

4 x

Земен

4 x

Медал за храброст

1 x

Архани (жълтици)

25 x | 21 x | 18 x | 4 x

Вълшебно ковчеже

8 x

Платно

8 x

Игрално поле от 4 части

Карта "Пазар"

Карта "Зар на късмета"

1 упътване за игра

10 пластмасови поставки за игралните фигури

1 зар

Въведение

Преди повече от 3000 години дивите племена на маоргите нападали и опустошавали земите на хората в Плодородната равнина. Но обединявайки силите си, древните родове на Лордовете започнали решителна битка с тях и в Голямата война маоргите били окончателно изтикани отвъд високите северни планини. Тогава било създадено обединеното кралство Ярулда. Лордовете останали в своите замъци като закрилници на хората и за да не делят властта помежду си посочили крал, който мъдро, но без магия, да управлява обединеното кралство.

Но един от тях не бил съгласен с взетото решение. Крепостта му се издигала на висока скала сред бушуващото море, просмукано с магия в най-чистия ѝ, но и най-мрачен вид. Скрит зад високите крепостни стени той дълго експериментирал с мрачната страна на магията и когато сметнал, че я е овладял напълно, преобразен като Дракон разперил черните си криле над кралството. Във всяко кътче, докоснато от сянката му, пониквали Драконови цветя и изпълвали въздуха с Поквара.

Неподвластни на Поквата останали само родовете на шестимата Лордове, които от древни времена владеели първичната магия на света и тя ги опазила.

За да помогнат на хората, те изградили в кралството недосегаеми за Поквата убежища за хората, а след това се изправили срещу самия Черен дракон. Но не успели да го унищожат. Само стопùли собствената му магична сила, а той пропаднал през вулкан дълбоко в земните недра отвъд границите на кралството и останал там, потопен в дълбока летаргия.

След битката Лордовете издигнали във всяко убежище олтар. При голяма опасност той можел да бъде активиран, само ако в него бъдат поставени четири реликви. Най-изкусните ковачи сред джуджетата създали 16 реликви от джуджешко сребро и магически камъни, а шестимата Лордове ги наситили с неизмерима магическа мощ. След тези драматични събития в кралството настъпил дълъг период на мир и благоденствие. Опасността се превърнала само в далечна легенда, а магическите реликви – в неразбираеми съкровища от миналото, разпилени незнайно къде.

Но ето че един ден гигантска черна сянка затулила слънцето. Странни цветя поникнали сред зелените поляни. Поквата отново започнала да прониква в душите на хората и настъпили размирици. Дори Лордовете не успявали да се справят с безредиците.

Затова, когато кралят ги повикал в столицата, те не можели да изоставят владенията си на опустошение и да отидат лично. Изпратили там единствените си наследници. Но вдишаната по пътя Поквара, макар че не проникнала в душите на младите Лордове, причинила друго – само за една нощ преобразил всеки от тях в тотемното животно рода му.

Първите, които се събрали в двореца, веднага поели към планината, откъдето нахлували маоргите. Там неочаквано насреща им се изправил един от слугите на Дракона – гигантският планински Трол. В трудни битки ту с маоргите, ту с Трола, младежите удържали първата си победа. Планинските пътеки отвели младите лордове в Зловещата пещера, където спасили следващите реликви от подземния слуга на Дракона – гигантския отровен Скорпион.

По подземните коридори те стигнали брега на спокойно синьо езеро. Там Инри потопила длан в прохладната му вода, но внезапно две ръце я сграбчили и дръпнали надолу. А нейните приятели с ужас видели как изчезва в струите на водопада, който се спуска от езерото към странно мрачно море. Без да мислят, и те скочили след нея. С тях е и Ани, наследничка на рода Овела.

Кои са тези враждебни същества? Някой споменава думата „ниргали" и тя кара косите им да настръхнат. Невероятните магии, с които някога са се опитали от морски същества да се превърнат в хора, са ги изродили в нещо ужасяващо.

Но рибарите разказват и за още по-зловеща сила в това тъмно море – за Призрачния кораб, пропит от отмъстителна магия, на който плава изгубен преди хилядолетия екипаж от верни съюзници на Дракона.

В СБЛЪСЪЦИТЕ с тях всеки от младите Лордове ще покаже на какво е способен. Ще поиска да докаже, че е най-способният тъкмо той да победи и да спаси кралство Ярулда! Но за това ще трябва в единоборства да победи всеки маорг, на когото попадне, и да му отнеме ковчежето.

В съперничество помежду си младежите ще се надпреварват кой ще събере повече скрити магически предмети и първи ще ги занесе на хората в следващото убежище. Способностите им не са еднакви, но всеки има особени качества. Разчитайки на тях, ще се опитва, като побеждава в битките, бързо да напредва. Обаче дори ако преодолее всички опасности и стигне първи, но с празни ръце, това не го прави победител. Защо е надбягал другите, ако не носи спасителна реликва? Можеш да се включиш в надпреварата. Ще приемеш ли да бъдеш един от тях?

Какво представлява играта

„Реликвите на дракона" е серия настолни ролеви игри, всяка от които допълва останалите, но може да се играе и самостоятелно. Участват 2-4 играчи. При две игри броят на играчите е между 2 и 5, а при три - до 6. Целта на всеки от тях е да събере повече точки от противниците си, като търси скрити в играта предмети или се стреми пръв да достигне финала. Последното носи точки за бързина, но те не са достатъчно, за да гарантират победа в играта.

Подредете игралното поле

Започнете играта в 8лесни стъпки

1. Участниците последователно хвърлят зар, за да определят кой ще започне играта. Пръв е този, който е хвърлил най-голям зар. След него редът продължава в посока на часовниковата стрелка.

2. Стойността на зара определя броя на полетата, които твоят герой преминава.

3. Посоката на движение е по подразбиране напред. Там, където пътят се разклонява, играчът сам решава по кой път да продължи. По желание играчите могат да се движат и назад, но цялата стойност на зара трябва да бъде изпълнена в една посока.

4. Когато стъпи на активно поле, играчът трябва да извърши предвиденото от него действие в рамките на същия ход.

5. Когато е на ред, играчът не може да пропусне ход. Длъжен е да извърши позволено от играта действие (движение или търговия).

6. Когато стъпи на заето поле, играчът има право да отстъпи едно поле назад или да претендира за заетото поле. Във вторият случай се провежда приятелски дуел (виж „Спор за място“).

7. За да завършите играта, е задължително и четирите реликви да бъдат пренесени до убежището на финала.

8. Играчите могат да финишират на две полета. От играта се излиза единствено с точен зар.

- Разбъркайте картите „Орис“ и ги оставете отстрани на полето.
- Дръжте под ръка картите „Пазар“ и „Зар на късмета“. Ще ви бъдат необходими по време на играта.
- Поставете фигурите си на стартова позиция в селото – в горния десен ъгъл на картата.
- Раздайте на всеки играч по 15 архана (жълтици).
- Раздайте на всеки играч по 3 маркера за специално умение!

Активни полета

Полетата в играта са означени с различни цветове. Активни наричаме тези, които задължават играчите към незабавно действие. Това не се отнася до полета, които маркират Пазар или Битка.

Играчът получава награда, чиято стойност е отбелязана на самото игрално поле.

Играчът внася в хазната (най-често капакът на кутията) сумата, която е отбелязана върху игралното поле.

Играчът се включва в безразсъдно залагане на зарове с джуджетата. Можете да спечелите, но също и да загубите много. Сверете хвърления от вас зар с карта „Зар на късмета“.

Играчът тегли най-горната карта от купчинката карти „Орис“. Прочита на глас „ориста си“ и пристъпва към незабавно изпълнение на действието, освен ако картата не предвижда друго. Всяка карта се връща най-отдолу в тестето, веднага щом предписанието ѝ бъде изпълнено.

Във всички случаи, когато играчът трябва да заплати дадена сума и не разполага с нея, плаща, колкото има. За разликата се връща съответния брой полета назад.

Битки

Противниците, срещу които можете да се изправите в играта, са Призрачният кораб и ниргалите, притаили са в дълбините или дебнещи от заблатените крайбрежия.

Това, което ще ви е нужно за битката, е:

1. Карта на героя и пулче с изобразена червена колба, с което да отбелязвате жизнените си точки.

2. Карта на противника и пулче с изобразена черна колба.

За да влезе в битка с ниргал или с Призрачния кораб и да вземе пазеното от него съкровище, играчът трябва да попадне на някое от полетата в близост до противника, означени с жълт или червен цвят.

Ако играчът стъпи на жълто поле, той има право на избор дали да започне битка или не. В случай че избере да започне битка, тя протича в рамките на същия ход.

След приключване на битката, играта продължава със следващият на ход играч.

Полета за битка

Когато играчът завърши хода си на поле, означено с **жълт** цвят, той има възможността да започне битка по свое желание. В този случай той нанася първия удар срещу противника си.

Ако играчът е попаднал на **червено** поле, той бива атакуван от своя противник. В този случай героят задължително влиза в битка, като първият удар се пада на врага му.

Как протича битката?

Играчът поставя маркера за живот на най-високата по стойност позиция, отбелязана в черно. В случай, че има карта или магически предмет, които му дават допълнителни точки живот, добавя и тях. Маркерът за живот на противника също се поставя на максималните точки живот. В случай, че имаш карта или магически предмет, които отнемат точки от живота на противника, маркерът му за живот се измества със съответния брой точки още в началото на битката.

Силата на всеки удар, нанесен от играча или неговият враг, се определя чрез хвърляне на зар, като двамата „си разменят удари“ последователно. Стойността на зара определя точките, които всеки отнема от противника си. Зарът за противника се хвърля от следващия по ред играч, или както се разберете.

Ако играчът разполага с ковчеже или карта, която му дава преимущество, може да ги използва веднъж по време на битката, когато прецени. При използване на карта, тя се изхабява и трябва да бъде върната обратно в тестето с карти (най-отдолу). Ковчеже със специален предмет може бъде използвано отново в следваща битка. Използването на специалните умения на героя също е ограничено (виж „Специални умения на героите“)

Край на битката:

Всяка битка може да завърши с победа, загуба или бягство.

Победа – За да победиш, трябва да отнемеш всички точки живот на противника си. Когато това стане, получаваш цялото му съкровище. Това включва и богатствата, които други играчи са загубили в битки с него (виж „Загуба“).

Загуба – Ако не прецениш правилно жизнените си точки и противникът ти успее да ги свали до нула, губиш битката. В този случай всичко, което си събрал до момента, се добавя към съкровището на врага и може да бъде спечелено от друг играч, който го победи. Щом си загубил, трябва да преместиш фигурата си на стартова позиция в селото, където получаваш 15 жълтици за из път и всичките си жизнени точки.

Бягство – Ако в някакъв етап от битката прецениш, че няма да успееш да победиш, имаш право да избягаш. Това може да стане единствено, когато си на ход. Тогава, вместо да хвърляш зар, трябва да обявиш бягството си. Ако хвърлиш зара, си длъжен да изчакаш ответния удар на противника си, преди отново да получиш възможност за бягство.

Когато бягаш, не продължаваш хода си напред, а се връщаш в най-близката лечебница НАЗАД. Там заплащаш на лечителите такса от 1 архан. В случай, че не можеш или не желаеш да платиш, пропускаш един ход, но възстановяваш всичките си жизнени точки. Ако зад теб няма лечебница, се връщаш на стартовата позиция.

Двама срещу един (но всяващ ужас в сърцата!)

Не забравяйте, че Призрачният кораб е по-силен от ниргалите. Тях вероятно ще успявате да надвивате с лекота. Всеки ниргал има 14 жизнени точки, докато Призрачният кораб разполага с 24. Освен това е омагьосан. Силата му е в това, че всява ужас в сърцата и на най-смелите. Ако хвърли зар 6, този срещу когото нанася удара, „бяга“ в най-близката лечебница, независимо от точките живот, които му остават и без право на ответен удар. Там той заплаща съответната такса от 1 архан на лечителите или пропуска ход.

За да победиш Призрачния кораб, можеш да помолиш някого от останалите играчи за помощ.

Как? За да получиш помощ, другият играч трябва да се намира върху някое от полетата за битка с Кораба (жълто) или в рамките на три полета преди или след тях. Не можеш да пропускаш ход, докато изчакваш помощника си. Когато си на ред, длъжен си да хвърлиш зар и да се придвижиш в избрана от теб посока.

Ако, докато „очакваш“ помощ, попаднеш на червено поле (движейки се според зара си), Корабът те атакува незабавно.

След като победите Призрачния кораб, неговото съкровище се дели по равно между двамата участници в битката.

Кой – кого? Този, който започва битката (независимо дали по свое желание или е нападнат), избира дали да покани друг играч да се присъедини. Когато в битката участват двама души, първи наред е този, който я е започнал. Редът в битката е: играч **1** ⇒ Призрачен кораб; Призрачен кораб ⇒ играч **1**; играч **2** ⇒ Призрачен кораб; Призрачен кораб ⇒ играч **2**.

Ударът на Призрачния кораб е насочен към атакуващия го играч. Магията му действа индивидуално за всеки един от играчите. Ако играч 1 е „избягал в ужас“, това не се отразява върху играч 2, който продължава реда си.

Медал за храброст. Когато двама или повече играчи са взели участие в битката и единият от тях се пожертва в името на общата победа, въпреки, че допуска съзнателно да загуби всичките си точки живот, той запазва събраните от него до момента предмети. Връща се НЕ на Старт, а в най-близката лечебница ЗАД него. От съкровището на Скорпиона получава едно ковчеже. Като отличие печели също „Медал за храброст“, който му носи **80** магически точки на финала.

Важно!

След края на всяка битка играчът възстановява напълно жизнените си точки. Ако не е победил противника си, той също възстановява своите.

Търговия

Паричната единица в кралство Ярулда е архан. Джуджетата секат собствени монети, но те отговарят като стойност на арханите. Затова често се случва да се използва просто думата жълтици.

Търговията в играта се извършва с архани само на определените за целта пазари. Търговия между играчите не е позволена.

Пазар. Пазарите са означени като три полета с шарени плочки. В началото на играта върху тях се поставят, на обозначените места, предметите, които се предлага на пазара. При изчерпването им, количеството НЕ се допълва. Изчерпаната стока повече не се предлага на този пазар. Възможно е обаче да я има на друг.

За да търгува, играчът трябва да стъпи върху някое от обозначените за пазар полета. При попадане на такова поле играчът може веднага да закупи някой от предметите, които се предлагат там. В рамките на един ход играчът може да купи само един предмет. В случай, че иска да продължи да търгува, той трябва да изчака отново да дойде негов ред. Тогава не хвърля зар, а ходът му се изчерпва с покупката на следващ предмет.

Магическите предмети, които играчът може да закупи на пазара, му носят бонуси по време на играта или магически точки на финала.

Магически предмети

Платно. При плаване вятърът винаги е имал важна роля. Попътен или насрещен той влияе на скоростта на придвижване. Но трябва да имаш платно, за да го уловиш. С помощта на платното можеш да изминеш стойността на хвърления зар, плюс 5 полета бонус. Ако избереш да го ползваш, целият ход, заедно с бонуса трябва да бъде изминат наведнъж.

Магически камъни. Магическите камъни в играта са 4 вида и носят различен брой точки на финала в зависимост от магическия им заряд. Те могат да бъдат закупени на пазара срещу архани или да бъдат отнети от ниргалите или Призрачния кораб – като част от тяхно съкровище, след като играчът ги надвие.

Магическите точки на всеки камък са отбелязани на гърба му.

Реликви. Ето че си дойдохме на думата! Реликвите са най-важният предмет в играта. Това са единствените магически предмети, които могат да подсилят убежището, а с това и защитата на кралство Ярулда. С тяхна помощ ще спечелиш преднина пред останалите играчи в крайното класиране. Събирането на реликвите обаче няма да е лесно. Всяка от тях е заключена във вълшебно ковчеже и никой не знае какво точно съдържа то, докато не бъде отключено. Това става, едва когато премине в притежание на някой играч.

Вълшебни ковчежета. В играта има общо 8 вълшебни ковчежета. От тях само 4 съдържат реликви. В останалите 4 са заключени обикновени предмети на силата.

Вълшебно ковчеже, което се предлага на пазара, остава „заключено“ за играча, който би го купил, докато не го плати. Тогава само той може да види какво съдържа.

Същото важи и за ковчежетата, които играчите отнемат от враговете си след битка. Дали съдържат предмет на силата или реликва, играчът може да разкрие по свое желание и когато той прецени.

Предмети на силата. Макар да не носят точки, те могат да са от голяма полза в битките. Могат да се използват не еднократно, а при всяка битка, но само в началото ù. Преимуществата, които дават, са отбелязани по следния начин:

При битка (още в началото) се отнема една от жизнените точки на противника.

При битка към своите жизнени точки играчът прибавя още една. Тя се отбелязва, като маркерът за живот се поставя в сектора със сивите цифри.

При битка от атаката на противника се отнема една точка. Важи само за първия удар.

При битка към атаката на играча се добавя една точка. Важи само за първия удар.

Спор за място

Приятелски дуел. Когато двама играчи трябва да стъпят на едно и също поле, този чийто ход свършва на поле, заето от друг, може да отстъпи по свое желание. Той има право да направи това, само ако стъпката зад него не е заета от друг играч. Играчът, който вече е стъпил на полето, няма право да отстъпва. В случай, че първият не иска или не може да отстъпи, двамата задължително влизат в дуел.

Правила на дуела. Точките живот, както и бонусите, придобити от карта „Орис“ или предмет на силата, нямат отношение към изхода от дуела. Той се провежда в рамките на същия ход чрез хвърляне на зар, като двамата играчи хвърлят зара един след друг. Печели този, на когото се е паднало по-голямо число. Загубилият трябва да отстъпи назад с толкова полета, колкото е разликата между неговото хвърляне и това на съперника му.

Ако при връщането си той попадне:

- върху поле, на което се намира друг играч, тогава провежда дуел и с него по описаните вече правила.
- на активно поле, той е длъжен незабавно да извърши действието, което то предполага.
- на поле за битка, тогава има възможност да се възползва от него в случаите, когато полето е жълто или е длъжен да приеме атаката, ако полето е червено.

Финал

Играта свършва тогава, когато и четирите реликви бъдат пренесени до олтара в долния десен ъгъл на картата. Не е задължително победител да е този, който пръв е достигнал финала, но и първият получава своето признание. Според реда, в който играчите стигат до олтара, те получават съответното отличие – медал за I, II и III място. Всеки медал носи различен брой точки, които са изписани на гърба му.

Игра на две и повече полета

Със съединяването на полетата от две или повече игри ще получите много по-голям свят, който да обходите. Реликвите, които ще събирате, също са толкова пъти повече, колкото игри сте съединили. Това обаче не означава, че всички те трябва да бъдат пренесени чак до финала на последното поле. Не забравяйте, че всяко убежище трябва да бъде защитено и никое не се нуждае от двойна защита.

Никой играч не може да премине финала на следващо поле, докато в убежището на всяко предишно не бъдат поставени 4 реликви. Няма значение от коя игра са самите реликви, но за да можете да приключите играта, във всяко убежище трябва да има по четири.

Преминаването от една карта в друга може да стане по два начина – през финала или по пряк път.

Преминавайки през финала, играчът има право да запази само някои предмети. Това са: всяка неизползвана карта, която дава преимущество в битка или отстъпка за пазара, както и 1 предмет на силата по избор. Никой играч не може да завърши последното игрално поле, без да е минал през финала на предишното.

Тръгването по пряк път става по желание на играча (ако реши да кривне натам) или задължително (в случай че попадне на поле, означено с черна стрелка, и указан номер на картата, към която води прекият път). Ако мине по пряк път, той може да използва всички предмети и карти, които му дават някакъв бонус, но за да приключи играта, трябва да се върне в полето на предишната по същия пряк път. Връщане от едно игрално поле, в друго не може да става през финала/старта.

Ако играете и с четвърта част, важат малко по други правила, описани в нейното упътване.

Специални умения на героите

Специалните умения на всеки от героите са описани върху индивидуалните им карти живот. Тъй като младите наследници още не са овладели способностите си напълно, те могат да ги ползват ограничено. Всяко използване на умение се отчита като играчът връща едно от пулчетата си за умение. В зависимост от броя на карите, които сте съединили, играчите могат да ползват специалното умение на героя си както следва:

при една карта – 3 пъти;
при две карти – 5 пъти;
при три карти – 7 пъти;
при четири карти – 9 пъти

Маркери за специални умения

Магия: По време на битка може да обърне зара, който се е паднал. Ако зарът падне на 1, от долната страна е 6; под 2 е 5, от обратната страна на 3 е 4.

Смелост: Хвърля се без страх в битка. Когато използва специалното си умение, добавя + 3 точки към следващата си атака и + 2 точки към защитата си от следващия ответен удар. (умението може да се ползва и в обратна последователност, но ако в даден момент играчът прецени, че иска бонуса към защитата, то той не може да си запази точките за атака за по-късно, а е длъжен да ползва и тях при следващия си удар).

Ярост: Щом изпадне в ярост, силата му става необуздана. При използване прибавя още 4 точки към хвърления зар.

Отражение: По време на битка може да отрази удара на противника, обратно към него наполовина. Когато отразеният зар е нечетен, разделянето се закръглява нагоре. Това означава, че при отразен зар 1 или 2 върнатият удар е със стойност 1, при 3 или 4 = 2 и при 5 или 6 = 3.

Бързина: В решаващ момент успява да пусне една стрела преди основния си удар. Това не се счита за удар и той не получава ответен удар от противника си. След използване на специалното си умение, все още може да реши да избяга от битката.

Сила: Много по-издръжлив по време на битка. Разполага с три жизнени точки повече от останалите (отбелязани на картата). По време на битка, по своя преценка може да използва и +3 точки защита.

След дълги лутания из необятното море, младите наследници водят последователни схватки с ниргалите, които са успели да завлекат някои реликви в подводните си скривалища. Внезапно забулени от мъгли те се изправят срещу враг, дал името на цялото море. Но храбреците не се поддават на магията, с която е обгърнат. Задно те знаят, че са по-силни и се обединяват, за да отнемат реликвите.

Но сега накъде? Носени от вълните и морските течения, най-после успели да се съберат заедно, те виждат в далечината бряг. Остри зъбери обграждат целия остров, а върху твърдата скала, сякаш поникнал от нея, се извисява мрачен замък.

Мокри до кости и премръзнали от борбата с морските създания и вълните, шестимата млади наследници пристъпват плахо на безлюден кей. Но някакво вътрешно чувство не им дава да почувстват сигурност в „спасителния" бряг. На самият кей, сред търкалящите се камъни на съборена стена, се издига олтар. Явно някой и опитвал да го разруши, но защитната магия на олтара се е оказала достатъчно силна. Здраво стиснали събраните реликви, четирима от тях пристъпват уверено към олтара и... В мига, в който реликвите докосват олтара простора е пронизан от оглушителен писък, който бавно преминава в смразяващо кръвта стенание, наподобяващо жална песен. „Хикриди" прошепва

някой във все по-плътно обгръщащия ги мрак. „От хилядолетия обитават замъка, а вечер кръжат около него и оплакват господаря си".

В този момент на всички става ясно. Пред тях не се извисява не обикновена изоставена крепост, а замъкът на седмия Лорд от легендите, които често са слушали - самият Черен дракон. Няма път назад! Щом са стигнали до тук ще трябва да продължат. Сякаш всичко по пътя им ги е водило насам, до неизбежна среща с Дракона.

Тежките порти се отварят с жално проскърцване под натиска им и младежите смело навлизат в мрачните коридори, изпълнени с горещ влажен въздух и отекващите жални песни на хикридите.

Ще имаш ли куража да ги последваш и в това последно изпитание?

Кралство Ярулда се нуждае от теб!

© Автори: Виктор Златарев,
Миглена Златарева
© Художник: Галин Георгиев
© Дизайн и оформление: Теодора Димова

Производител и разпространител:
Архипелаг ЕООД
Адрес: "Цариградско шосе" 117
Тел. 02/877 30 94

® Arhi Games

www.arhi-games.com