

Храм: Древнее проклятье

Краткие правила

1-5 игроков, 10 минут

Искатели приключений пытаются активировать все волшебные кристаллы в заброшенном храме, чтобы снять с него древнее проклятье. На всё это у них есть только 10 минут...

Подготовка к игре

Положить в центре стола **начальную плитку** храма. Поставить на неё фигуры игроков. Отложить в сторону **плитку выхода** и перемешать остальные плитки храма (обычные – для начинающих игроков, или со знаком проклятья у входа – для опытных игроков), создав из них колоду. Разместить карты проклятий и сокровищ (для опытных игроков), создав из них 2 соответствующих колоды.

Положить рядом с начальной плиткой 2 плитки из колоды. Плитки всегда прикладываются к предыдущей плитке **дверью со ступеньками**.

Замешать **плитку выхода** с 4 плитками колоды и положить эти 5 плиток под низ колоды (для 1-2 игроков просто положить плитку выхода в середину колоды).

На **плитку кристаллов** положить 7/11/14/16 кристаллов для 1-2/3/4/5 игроков. Рядом с этой плиткой положить ещё 2 кристалла.

Цель игры – за 10 минут активировать в храме как можно больше кристаллов и успешно выбраться из него.

Раздать игрокам их «инструменты» – **кубики**. Во время игры игрок бросает 5 кубиков (7, если играет только 1 игрок). Любые кубики можно перебрасывать, кроме тех, на которых выпали **чёрные маски**. Кубик с **золотой маской** снимает заклятье с **2 чёрных масок**. Можно использовать этот эффект и на другого игрока, находящегося в этом же помещении. Выполнив действие, игрок для своего следующего действия должен перебросить **все кубики**, которые были использованы в действии.

Игроки делают свои ходы **одновременно**, выполняя следующее:

- 1) Вход в другое помещение.** Чтобы войти в помещение, игрок должен выбросить на кубиках 2 символа, указанные в **красной рамке** на плитке нового помещения.
- 2) Открыть новое помещение.** Чтобы открыть новое помещение (у свободной двери помещения, в котором находится игрок), необходимо выбросить на кубиках **2 символа бегущего человека**. После этого из колоды берётся верхняя плитка и приставляется к текущей плитке той стороной, на которой изображена дверь со ступеньками. Если играют с **плитками проклятий**, игрок берёт верхнюю карту колоды карт проклятий. Эта карта действует на него до конца игры, пока он не снимет проклятие, выбросив символы, указанные на карте. Если на плитке есть знак сокровища, положить на него карту сокровища рубашкой вверх.
- 3) Активация волшебных кристаллов.** Чтобы активировать 1, 2 или 3 кристалла, отмеченные на плитке, необходимо выбросить на кубиках символы, указанные в жёлтой рамке рядом с кристаллом. Можно делать это совместно с другим игроком, находящимся в этом же помещении. После успешной активации на плитку кладётся соответствующее количество кристаллов, взятых с **плитки кристаллов**. Повторно активировать кристаллы в том же помещении нельзя.
- 4) Нахождение сокровища.** Чтобы взять **карту сокровища**, необходимо выбросить на кубиках **2 ключа**. Игрок кладёт такую карту перед собой, лицом вверх, и сбрасывает после её использования.
- 5) Выход из подземелья.** Чтобы выйти из храма, игрок должен добраться до **плитки выхода** и выбросить на кубиках столько **ключей**, сколько осталось кристаллов на **плитке кристаллов**, плюс **1**. Помогать другому игроку нельзя. Выбравшись из храма, игрок **отдаёт 1 свой кубик** любому игроку, всё ещё находящемуся в храме.
- 6) Поворот судьбы.** Два раза за игру игроки могут использовать кристаллы, лежащие рядом с плиткой кристаллов. В этом случае снимается заклятье **со всех чёрных масок** на кубиках всех игроков, а использованный кристалл кладётся на плитку кристаллов.

Окончание игры

Игра заканчивается вместе с окончанием 10-минутного аудиотрека. Если **все игроки** успешно выбрались из храма, они **победили**.

Вариант

Можно усложнить игру, добавив кристаллы (3 – для экспертов, 6 – для профессионалов) и отменив поворот судьбы.