



Лорды подземелий: Фестивальный сезон (Dungeon Lords: Festival season)

Их осторожные скребущие шагжки так отличаются от нормальных шагов, когда они спускаются в глубины. Приключенцы приближаются к двери зловещего логова подземного лорда. Воришка проверяет дверь в мерцающем свете факела. Ловушек нет. Она прикладывает ухо к гниющему дереву. Всё тихо. Она поворачивается к воину и кивает ему. Воин поднимает свой щит и опускает плечо. Мощными шагами он громыкает вперёд. Как вдруг дверь открывается: «Да?» - спрашивает сонный слуга подземного лорда. «Могу я помочь вам?» Паладин поднимает свой меч и кричит: «Смерть отвратительным созданиям тьмы!» - «Отвратительные создания тьмы на фестивале» - говорит миньон. Он достаёт календарь с отметками из глубины своей робы. «Могу я назначить вам на следующий четверг?» Паладин в смущении опускает меч. Это не тот вариант, на который рассчитывали приключенцы. Он смотрит на воина. Воин смотрит на вора. Воришка смотрит на барда. Бард пожимает плечами: «Я скажу вам, что нам следует отправиться на фестиваль!»



– Да, это фестивальный сезон. Этим надоедливым приключенцам придётся подождать на один сезон больше, прежде чем они смогут протопать через твоё подземелье.



– Да, и пока они ждут, ты можешь построить лучшее подземелье, добавить новые комнаты, нанять новых монстров, установить новые ловушки.



– О, но приключенцы не будут сидеть сложа руки. О, нет. Они выучат новые заклинания и наберут новых компаньонов. Возможно, они даже найдут барда, отвратительное создание, чьё ужасное пение вдохновляет приключенцев на новые героические подвиги. Более того, старый привычный патологически чистосердечный паладин будет заменён на двух новых патологически чистосердечных паладинов.



– Значит лучше тебе иметь больше комнат в твоей тюрьме, потому что тебе предстоит настоящая битва. Но ты будешь готов к ней. Потому что в течение года ты увидишь уникальные возможности улучшить своё подземелье.



– Мы уверены, что ты будешь в состоянии урегулировать все новые проблемы.



– Эй миньон, ты рассказывал ему о питомцах?



– Нет.

Министерство Подземелий одобряет ввод новых специальных карт событий, некоторые из которых были предложены честолюбивыми подземными лордами. Мы благодарим вас за ваш вклад. Мы включили ваши имена в эту публикацию, чтобы все знали кого винить.

Установка

Изменения на центральном поле:

Стопка уникальных возможностей

Перемешайте стопку дощечек уникальных возможностей и положите её лицом вниз рядом с центральным полем. В течение игры верхняя дощечка всегда будет лицом вверх, чтобы игроки всегда могли видеть какие уникальные возможности будут доступны в следующем сезоне.

Сброс уникальных возможностей

Оставьте свободное место для сброса рядом со стопкой уникальных возможностей. В последнем сезоне года эти дощечки служат призами на фестивале!

Пять боевых карт

Теперь битва будет длиться 5 раундов, поэтому вам нужно случайным образом выбрать 5 боевых карт вместо 4.

Новые паладины



– По-видимому, предыдущий паладин подписал прибыльный контракт. Он купил дорогого боевого коня и теперь выступает с шоу «Битва со злом» (он также несколько прибавил в весе). The Adventurous Times сообщает, что у него нет планов по возвращению в подземельно-ползательный бизнес.



– Эх, я ненавижу этого парня, но теперь я немного скучаю по нему. Ну, хорошо. Теперь я могу ненавидеть новых ребят.



– Да, чистосердечность похожа на сорняк: стоит выдернуть один и два новых появляются на его месте. Теперь мы должны бороться с эльфийским паладином и гномьим паладином, каждый из которых также тошнотворно хорош, как наш бывший противник.



– Эй, почему такое грустный вид? Чем больше благодетелей в твоей тюрьме, тем лучше!

Новые жетоны паладинов заменяют старые жетоны паладинов, которые убираются в коробку (если вы не играете с вариантом трёх паладинов). Положите пару светлых жетонов паладинов рядышком в шатре паладинов. Поверх них положите рядышком пару тёмных жетонов паладинов. Новые правила паладинов будут разъяснены дальше.

Изменения на поле прогресса

Пятый сезон

Каждый год теперь будет пятый раунд, называемый фестивальным сезоном. Положите расширение поля прогресса с правой стороны (в конце) поля прогресса. Фоновые иллюстрации должны совместиться.



– Хе-хе. Иллюстрации также совместятся если ты положишь расширение не правильно. Ну разве мы не зло?

События

Вам нужно четыре жетона событий 5-раундного года. Оставьте старые жетоны в коробке, используйте вместо этого жетоны из расширения. Новые жетоны такие же как и старые за исключением того, что каждый год будет два особых события вместо одного.



– Итак, почему мы сделали 4 жетона, тогда как нам достаточно было одного нового. Хорошо, мы представляем, что после такого большого количества игр, твои старые жетоны будут выглядеть старыми. Если ты получишь только один новый жетон, он будет бросаться в глаза.



1. Фаза питомцев в первом раунде.

Фаза питомцев случается раз в году. Снеговик (который не понятно зачем нужен был в обычной игре) напоминает вам, что после фазы производства в первом раунде, приходит время получить питомца.

2. Фаза «новый раунд» в четвёртом раунде.

Хотя здесь нет напоминающего изображения, в этой фазе необходимо перевернуть жетон события следующего раунда и раскрыть приключенцев на следующий раунд, также как вы делаете это в фазе «новый раунд» в раундах 1, 2 и 3.

3. Фестиваль!

Это место выделено, так что вы не забудете про него. Это время фестиваля! Это шанс для твоих импов и монстров (и даже призраков) хорошо провести время. И, кто знает? Импы смогут вернуть назад что-то, что вы сможете использовать в предстоящей битве.

Изменения на дальних землях.

Поле дальних земель такое же как раньше, за исключением того, что стопки повыше. Положите поле совсем-уж-дальних земель рядом с полем дальних земель.



– Если ты сможешь сделать это, тогда совсем-уж-дальние земли окажутся ещё дальше от игроков чем дальние земли, так что ты порадуешь нас тем, что мы назвали их правильно.

Карты специальных событий и боевые карты.

Как обычно карты специальных событий и боевые карты выбираются случайным образом. Каждый год вам необходимо иметь 2 карты специальных событий и 5 боевых карт, так что соответствующая стопка на этапе установки должна выглядеть так: 2 карты специальных событий на первый год, 5 боевых карт на второй год и 2 карты специальных событий на второй год.



1. Жетоны исправленных туннелей.

Это место для 5 жетонов исправленных туннелей. Их можно не перемешивать и оставить лежать лицом вверх. Игроки могут смотреть их в любое время.

2. Жетоны экспертности монстров (или призраков).

Это место для 3 жетонов экспертности монстров (или призраков). Их можно не перемешивать и оставить лежать лицом вверх. Игроки могут смотреть их в любое время.

3. Карты питомцев.

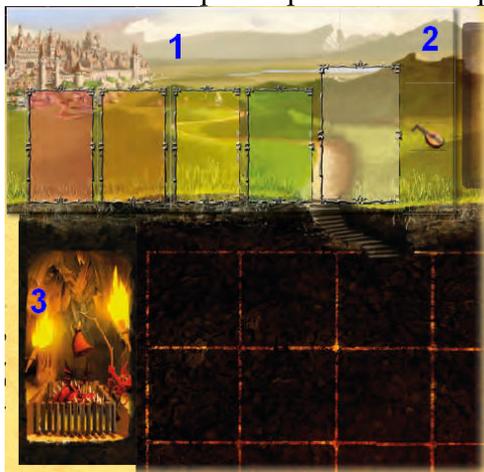
Перемешайте карты питомцев и положите сюда лицом вниз.

4. Сброс карт питомцев.

Это сброс для питомцев, которых никто не хочет. Нет, это не питомник, это просто совсем-уж-дальние земли.

Изменения на поле игрока

Положите расширение поля игрока поверх своего поля игрока.



1. Место для 4 приключенцев. Теперь вы сталкиваетесь с четырьмя приключенцами (и паладином, если у вас не очень хорошие отношения с людьми).

2. Шаг барда. Каждая фаза битвы будет начинаться с шага барда до шага ловушек. Бард имеет возможность вдохновить своих товарищей на битву.

3. Коробка для питомца. Это место, где питомцы игрока могут спать (лицом вниз). После того как игрок использует свойство питомца, он может оставить здесь карту лицом вверх, чтобы иметь возможность наслаждаться его милой маленькой мордочкой.

Новые приключенцы, комнаты и монстры

Так как год стал на один сезон дольше, вам необходимы дополнительные приключенцы, комнаты и монстры. Добавьте их в соответствующие стопки.

Подробнее о свойствах новых комнат и монстров, а также новом типе приключенцев – барде, будет рассказано дальше.

Новые карты

Это расширение содержит новые карты ловушек, боевые карты и карты специальных событий. Добавьте их в соответствующие колоды и вас ждёт несколько сюрпризов.

Министерство Подземелий просит прощения за недостающую информацию по этим картам:

- импы-упаковщики с фабрики ловушек говорят, что не могут вспомнить, что они положили в коробки;

- волшебники из Академии Приключенцев отказались прокомментировать новые заклинания;

- определённые миньоны представили несколько страниц комментариев на новые специальные события, но эти страницы были ненароком смяты и брошены в министерский камин. Это также может ненароком случиться с миньоном, если он решит представить подобные комментарии снова.

Другие вещи



Эти четыре жетона – часть бонусного расширения Подношения Миньонов. Правила можно найти на www.czechgames.com.

Игровой процесс

Следующие особенности добавляются к части строительства подземелий:

- в конце первого сезона игроки получают питомцев;
- в году 5 сезонов, а не 4;
- специальные события происходят дважды в год;
- со второго по пятый сезон одно из направлений деятельности на игровом поле заменяется на уникальную возможность;

- в пятом сезоне есть фестиваль!

Битва имеет следующие особенности:

- битва происходит 5 раундов, а не 4;
- каждая фаза битвы начинается с фазы барда.

И эти особенности влияют на обе части игры:

- теперь два паладина;
- игроки могут использовать питомцев для одноразовых действий.

Питомцы



– Я полагаю ты осведомлён, что среди лордов подземелий вошло в моду приобретать питомцев и показывать их своим коллегам. Как они ластятся, эти тупые скоты! Отвратительно. В мои дни лорды подземелий держались стандартов. Они были суровыми, неумолимыми и жестокосердными. И если им был нужен преданный соратник, с которым они могли бы разделить злодейский смех или конспираторское подмигивание, у них были миньоны.



– Выше нос. Посмотри на этих маленьких созданий. Кто не захотел бы иметь такого? Они такие милые, такие игривые, такие... лакомые!

Не беспокойся, демон не хочет есть твоих питомцев. В действительности он не сможет их съесть даже если захочет, потому что питомцы не являются монстрами. Но прежде чем мы объясним, что они могут делать, сначала расскажем как их можно получить.

Фаза Питомцев

В обычной игре первый раунд года был коротким, так как не имел фазы событий и фазы приключенцев. Вместо них вы переходили от фазы производства к концу раунда. Хорошо, теперь это изменилось. Вы увидели снеговика на поле прогресса? Он поможет вам вспомнить, что после производства и возвращения приказов у вас фаза питомцев, в течение которой вы получите питомца. Фаза питомцев случается только в первом раунде года.

В первый год

На этапе подготовки вы должны перемешать колоду питомцев и положить её на поле совсем-уж-дальних земель. Начните фазу питомцев первого года с того, что раздайте каждому игроку по 2 карты из колоды питомцев.

Игрок смотрит свои карты питомцев и выбирает одну, а оставшуюся карту передаёт игроку слева, получая новую карту от игрока справа. Из этих двух игрок выбирает одну и оставляет её у себя, а вторую кладёт лицом вниз в сброс на поле совсем-уж-дальних земель.

Выбранный питомец остаётся скрытым до тех пор, пока не будет использован. Положите карту питомца лицом вниз на «коробку питомца» на расширении поля игрока.

Во второй год

Во второй год в фазе питомцев также раздайте каждому игроку по 2 карты питомцев.

Если у игрока нет лежащих лицом вниз карт питомца (т.е. он использовал полученную в первый год карту питомца), то всё происходит как и в первый год: выбрать 1, передать 1 налево, получить 1 справа, выбрать 1 себе и 1 сбросить.

Если у игрока есть одна или более карт питомцев (полученных другими способами), лежащих лицом вниз, то он добавляет их к тем двум, что у него в руках. После чего он выбирает из них одну для передачи налево. Это может быть только что полученная карта или та, что была у игрока раньше. Как и раньше одна карта приходит от игрока справа, после чего нужно выбрать одну карту для сброса и оставить остальные.

Игрок заканчивает эту фазу, имея на 1 лежащую лицом вниз карту больше, чем начинал. Карты, бывшие у игрока в начале фазы могут остаться у него или быть переданы налево или сброшены.



– Если у тебя есть проблемы с тем, чтобы вспомнить о том, что нужно сыграть фазу питомцев, делай так: на этапе подготовки к году, возьми по 2 карты питомцев на каждого игрока и положи их на поле прогресса так, чтобы они накрыли четвёртую фазу.

В этом случае вы не сможете завершить раунд, пока не сыграете фазу питомцев.

Использование питомцев

На карте питомца написано, когда эффект питомца может быть использован. Некоторые из них используются при строительстве, некоторые в битве, другие при подсчёте победных очков. Для использования питомца нужно объявить о своём намерении сделать это, раскрыть карту и следовать написанному в ней тексту. Эффект питомца может быть использован только раз за игру (два питомца: Малыш Голем (Baby Golem) и Глазастый Саженец (Stareplant) имеют эффекты, которые делятся до конца битвы этого года).



– Как я сказал, это всё мода. Все так возбуждаются, когда у подземного лорда появляется новый питомец, но через неделю эти новости устаревают. У этих существ нет устойчивых достоинств. В отличие, скажем, от миньонов, которые спокойно и старательно осуществляют свои обязанности день за днём столетиями... даже если никто и никогда не почешет их за ухом и не спросит: «Воза хороший мальчик?»

Если эффект питомца используется в битве, это не считается за использование монстра (или призрака). Заклинания действующие на монстров (или призраков) не оказывают эффекта на питомцев. Священники не могут лечить, если против приключенцев не было послано монстра (или призрака).

Исключение: это правило не работает для Малыша Голема (Baby Golem). Если игрок использует Малыша Голема в битве, то на него действуют заклинания, священники получают возможность лечить, и он учитывается в лимите монстров (если только игрок не посылает его вместе с большим големом). Однако Малыш Голем не может быть использован для других целей. Он не может быть съеден демоном и его нельзя загрузить в Катапульту Монстров (Monster Catapult).

После использования эффекта питомца, его карту можно оставить в коробке питомцев лицом вверх, чтобы можно было насладиться иллюстрацией. Однако, на оставшуюся игру они не оказывают никакого эффекта, даже при подсчёте победных очков.



– Только подземные лорды с ледяным сердцем могут выбросить использованную карту питомца в сброс.

Питомцы при подсчёте победных очков

Питомцы, которые могут быть использованы только при подсчёте победных очков, остаются лежать лицом вниз до конца игры. Подсчёт победных очков начинается с большого шоу питомцев, для всех питомцев, которые всё ещё лежат лицом вниз.

Начните с открытия любой карты питомца с эффектом победных очков, которую вы хотите использовать. Подсчитайте её очки.

Когда игрок открывает любую оставшуюся лицом вниз карту питомца, он может не показывать её эффект остальным. Тогда он получает 1 победное очко за такую карту (заметьте, что если вы решили не использовать питомца с эффектом победных очков, вы также можете получить за него 1 победное очко). Игрок не получает 1 очко за питомцев, которые были использованы (все уже видели их, так что они не могут впечатлить кого-то на шоу питомцев в конце игры)



– Подведу итог: ты получаешь 1 питомца в первом раунде каждого года. Каждый питомец имеет эффект, который может быть использован один раз за игру. Если ты не использовал его, ты получаешь 1 победное очко.

Уникальные возможности



– Я предпочитаю, чтобы мои дни были предсказуемыми. Ты не согласен? Давай пропустим этот раздел. Я сомневаюсь в том, что мы найдём его приятным.



– Хе. Я думаю, ты недооцениваешь наших игроков, миньон. Всех, кто покупает расширение, похоже возбуждают новые возможности.

Новые возможности представлены на 8 дощечках. Каждая уникальная возможность может заменять одно из 8 мест, куда вы посылаете миньонов. Они уникальны, потому что каждая из них появляется только раз за игру.

Раскрытие уникальных возможностей

Уникальные возможности предназначены для 5-раундного года. Новые возможности появляются каждый раунд, за исключением первого. Игроки знают на один раунд вперёд, какая локация будет заменена.

Первый раунд

В фазе «новый раунд» игроки открывают событие следующего раунда и приключенцев, которые придут в следующем раунде. В это же время нужно перевернуть верхнюю дощечку стопки уникальных возможностей. Оставьте её на верху стопки лицом вверх. Эта возможность станет доступной в следующем раунде.

Второй раунд

В фазе «новый раунд» второго раунда положите верхнюю карту стопки уникальных возможностей вверх локацией на центральном поле с соответствующим символом. Обычные действия не будут доступны в этот раунд. Вместо этого игроки будут использовать действия, предлагаемые уникальной возможностью.

Переверните верхнюю дощечку стопки уникальных возможностей, так чтобы игроки могли видеть, что придёт в следующем раунде.

Третий и четвёртый раунды

Тут всё также как и во втором раунде, за исключением того, что нужно убрать уникальную возможность предыдущего раунда перед тем как класть уникальную возможность этого раунда. Только одна уникальная возможность доступна в раунде. Игроки всегда свободно могут посмотреть уникальную возможность следующего раунда.

Убранная с поля уникальная возможность отправляется в соответствующий сброс.

Пятый раунд

Этот раунд похож на третий и четвёртый за исключением того, что не нужно открывать верхнюю карту стопки уникальных возможностей (т.к. это последний раунд). Уникальная возможность пятого раунда снимается с поля в фазе фестиваля. Все четыре возможности, использованные в этом году станут призами на фестивале! После фестиваля их следует вернуть в коробку, чтобы они не смешивались с возможностями, используемыми во второй год.

Второй год

Играется также как и первый, используются оставшиеся четыре уникальные возможности в раундах 2-5, каждая по одному разу.

Использование уникальных возможностей

Уникальная возможность становится частью центрального поля на текущий раунд. Игрок может послать своего миньона на неё обычным способом: сыграть карту приказа с соответствующим символом и отправить миньона на незанятое место с наименьшим номером. Когда выполняются действия уникальной возможности, начните с миньона на самом коротком месте.

Урожай еды



– Сельские жители в нашей местности имеют нелегкую жизнь. Если ты хочешь по-прежнему вымогать у них еду, ты должен иногда давать им шанс вырастить немного больше. Если твой миньон хороший дипломат, управляющий пригласит твоих импов помочь с урожаем. Как только импы включатся в их работу, крестьяне будут смотреть на них с притворным восторгом. Они знают, что импы возьмут лучшую часть урожая. Из фруктовых корзин импы возьмут все спелые, мягкие, богатые личинками образцы. С картофельных полей импы заберут всю ботву, оставив за собой только комковатые коричневые клубни. Но крестьяне будут ухмыляться и терпеть это. Как я говорил, у них не лёгкая жизнь.



Это похоже на добычу золота или копание туннелей. Вы получаете обозначенное количество еды, посылая импа за каждую получаемую еду, но кроме того придётся послать надзирателя. 3-е место требует двух надзирателей, но крестьяне будут так впечатлены дисциплинированностью импов, что соответствующий игрок сможет опуститься на одну позицию вниз на злобометре (это можно сделать даже если послать только двух надзирателей!).

Импы, посланные на урожайные работы, больше не могут быть использованы в этом раунде. Положите их сверху своего подземелья, чтобы показать, что они были использованы.



– Я не смогу помочь тебе здесь. Эта «еда» не имеет никакого смысла. Как кто-то может хотеть есть мёртвые вещи?

Маскарад



– Бал-маскарад Академии Приключенцев – это самое ожидаемое событие. Люди одевают костюмы монстров. Монстры одеваются как обычно и весело принимают комплименты о их «реалистичных костюмах». А миньоны? Мы любим одеваться как миньоны другого подземного лорда. Тогда мы можем вытворить что угодно.

Первый миньон крадёт деньги из входной лотереи. Возьмите 1 монету, остальные игроки получают по 1 злу.



Второй миньон шпионит вокруг картотеки Академии. Вы можете посмотреть одну боевую карту также как и в обычных правилах, но с бонусом, что вы можете вернуть её на любую позицию. Нужно сказать другим игрокам, что вы делаете. Например: «я посмотрел четвертую карту и положил её наверх» или «я посмотрел вторую карту и вернул её на вторую позицию». Когда персонал поймает твоего миньона, шныряющего вокруг, они подумают, что он шпионит для твоих противников, все другие игроки получают по 1 злу.

Бал заканчивается. Все проверяют свои лотерейные билеты, и организаторы отдадут все деньги пока те не кончатся. Пришло время для вас спасти праздник, если вы заплатите 1 золото, то потеряете 1 зло и все другие лорды подземелий будут выглядеть так плохо на вашем фоне, что получат по 1 злу. Более того вы получите шанс посмотреть одну из боевых карт (но вам придётся вернуть её на то же место).

Каждый раз, когда все другие игроки получают 1 зло, это относится даже к игрокам, которые не посылали своих миньонов на бал-маскарад.



– Будь осторожен! Раньше или позже Академия устроит свой маскарад. И тогда ты сам сможешь увидеть двух парней, одетых в сияющие отполированные доспехи.

Не забывайте, что действия происходят в определённом порядке (в данном случае: 1,2,3). Этот порядок может определить к кому отправится какой паладин. Однако, эффект каждого действия происходит одновременно для всех игроков. Например, на третьей позиции игрок перемещается вниз по треку зла одновременно с тем как все остальные поднимаются вверх.



При игре на двух игроков, счётчик зла цвета отличного от цветов игроков не подвержен эффекту этого действия.

Улучшение туннелей



– Очень часто бывает так, что офис разрешений на рытьё туннелей закрыт на внутреннюю ревизию. Пока они закрыты никто не может рыть новые туннели.



– С другой стороны, никто не проверяет делаешь ли ты какие-то улучшения в тех туннелях, что у тебя есть. Хотя эти улучшения не легальны, у нас есть молчаливое понимание, что офис будет смотреть в другую сторону.



– Ха! Они вообще никуда не смотрят. Я как-то спустился к ним во время прошлогодней «ревизии», так они все храпели!

Миньоны выполняют действия по порядку, начиная с самого короткого места. Обратите внимание, что в данном случае порядок: 2,1,3.

Каждое действие имеет несколько опций (разделенных чертой), игрок может выбрать только одно из:



– Используйте двух импов для улучшения одного незахваченного туннеля. Верните жетон туннеля на центральное поле, заменив его на один из пяти жетонов улучшенных туннелей.



– Используйте двух импов, чтобы снять захват с одного из захваченных туннелей. Переверните один из туннелей на тёмную сторону.



– Используйте трёх импов, чтобы снять захват с одной из захваченных комнат. Переверните одну из комнат на тёмную сторону.



– Если эта возможность появилась в первый год, ты, вероятно, не имеешь ещё ничего захваченного, так что тебя будет интересовать только первая опция.

Порядок важен, особенно если кто-то хочет жетоны улучшенных туннелей. Игрок на второй позиции может выбирать из всех 5 жетонов улучшенных туннелей, игрок на третьей позиции ходит последним и может выбирать улучшения только из того, что осталось от двух предыдущих игроков. Но зато он может получить два улучшенных туннеля (если у него хватит импов).

Игрок на третьей позиции также единственный, кто может снять захват с двух туннелей, но он не может комбинировать опции. Например, снять захват с одного из туннелей и получить улучшенный туннель нельзя.

Импы, используемые для этих действий, кладутся на жетон, на котором они работают. Они не доступны до конца раунда.

Улучшенный туннель по-прежнему является туннелем. На него начисляются налоги как на обычный туннель, в нём можно добывать золото, его можно заменить на комнату и т.д. Но он также имеет особый эффект. Эти эффекты описаны в приложении к этой книге правил.



– Жетоны улучшенных туннелей лежат на совсем-уж-дальних землях. Любой может посмотреть их в любой момент. В вашей первой игре с этим расширением, будет забавным убрать их подальше и показать только когда откроется эта уникальная возможность.

Инвестирование золота



– Иногда и офис добычи золота оказывается закрыт. Не беспокойся. Твой миньон всё ещё сможет принести тебе золото. Люди изобрели эту штуку, называемую банк. Вместо того, чтобы заниматься поиском золота наугад, ты сажаешь немного золота в подземное хранилище. Оно растёт и растёт, и через некоторое время банкир снимает урожай, и у тебя получается больше золота, чем ты посадил. Ну хорошо, банкир говорит, что это работает немного по-другому...



– ... но он просто пытается держать свои секреты при себе. Будь твёрдым. Скажи им, что ты хочешь много больше золота, чем то, с чего ты начнёшь. Упомяни дым, поднимающийся от пепла вокруг деревни, и они не будут сомневаться, что ты серьёзный клиент.



Заплати обозначенную цену. Ты получаешь обозначенное количество золота, но не сразу. Ты получишь его, когда фаза приказов закончится. Другими словами, ты не сможешь использовать эти деньги для других действий в этом раунде, таких как рекрутирование импов, покупка ловушек, найм монстров и строительство комнат.



– Да, но это ещё быстрый возврат вложенного. Только будь уверен, что у тебя есть некоторое количество припасённого золота, чтобы ты мог вложить его. Вот поэтому ты видишь уникальную возможность на ход раньше.

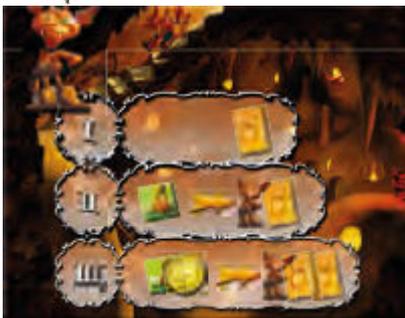
Приобретение питомцев



– Я думал мы уже всё сказали о питомцах. Этот магазин питомцев кажется возник за ночь. Не беспокойся. Обычно 2 или 3 возникают за раз и все они банкротятся через месяц.



– Эй миньон, кончай болтать и иди до того, как они закроются. У них есть импы, которые могут работать в нашем подземелье. И я уверен, что подземный лорд будет рад дополнительному питомцу. Попробуй найти посочней.



Заплати обозначенную цену и получи обозначенное количество импов и карт питомцев (первое действие бесплатно, но не даёт импов, а только 1 карту питомца). Вытяни карты сверху колоды питомцев и положи лицом вниз в коробку питомцев. Питомцы, полученные таким способом, ничем не отличаются от питомцев, полученных обычным способом.

Установка ловушек



– Иногда фабрика ловушек закрывает магазин и берёт свои изделия на Выставку Ловушек. Это очень неприятное место. Чужие импы устанавливают хвастливые стенды их превосходных сооружений. Продавцы патрулируют этаж, напористо бубня под нос рекламные памфлеты. Они даже нанимают бардов петь рекламные джинглы.



– Эй, но ты можешь заключить хорошие сделки на выставке. К примеру, ты можешь действительно увидеть какую ловушку ты получаешь, и они установят её для тебя.



В фазе «новый раунд», когда уникальная возможность заменяет «покупку ловушек», необходимо взять из колоды ловушек 3 карты. Положите их рядом с центральным полем лицом вверх. Действия выполняются в порядке 3,2,1 – похоже на то, как это происходит при найме монстров или строительстве комнат: игроки будут выбирать свои ловушки из этих трёх выложенных карт.

Заплатите цену (если есть), выберите одну из открытых карт и установите её немедленно. Держите установленную ловушку лицом вверх под коробкой для питомцев. Выберите один из незахваченных жетонов подземелья, пометьте его жетоном золота из банка, чтобы показать в каком именно жетоне подземелья была установлена ловушка. Вы должны заплатить цену за установку ловушки. Если вы устанавливаете ловушку в комнате, вы должны заплатить 1 золотой (не жетоном,

который отмечает подземелье с ловушкой, а своим золотым). Если не можете заплатить цену, не можете взять ловушку.

Замечание: Цена ловушки дана в левом верхнем углу желтого текста на карте. Если устанавливаете «Камикадзе», нужно немедленно сбросить 1 импа (до того как ловушка сработает он будет прятаться в маленькой пещерке, чтобы потом выпрыгнуть оттуда). Если вы используете «Катапульту монстров», нужно немедленно сбросить монстра (положите его на карту ловушки, чтобы потом можно было вспомнить – был ли это маленький монстр или большой). Для отравленной еды вы платите 1 или 2 еды, в зависимости от текущего года (т.е. можно заплатить 1 еду, если установить её в первый год, а потом использовать во второй).

Ловушка срабатывает автоматически в первую же битву в этом туннеле или комнате. Нельзя выбрать не использовать её. Однако, она не учитывается как ваша ловушка в этом раунде. Можно использовать обычную карту ловушки по обычным правилам. Также можно решить в каком порядке сработают эти ловушки. Чтобы уменьшить урон от второй ловушки, приключенцы могут использовать только те символы , которые останутся у них после срабатывания первой ловушки (это работает как в Лабиринте, и да, если ловушка была установлена в Лабиринте, то получится, что вы можете использовать в нём 3 ловушки).

Карта ловушки и отмечающий место установки золотой должны быть сброшены после того, как ловушка сработает. Также их следует сбросить, если соответствующий жетон подземелья будет сменён (например, если туннель сменит комната или улучшенный туннель, или он будет как-то захвачен без битвы).

Найм монстров-экспертов



– Иногда подземная таверна привлекает компанию особого рода. Гоблин в углу изучает миньонов взглядом наёмника. Троль смеётся, но нехорошим смехом. И ведьма, которая такая... большая. Да, и нужно больше хорошей еды, чтобы впечатлить этих монстров.



В течение фазы «Новый раунд» монстры (или призраки) кладутся на поле как обычно. И как при обычном визите в подземную таверну, действия совершаются в порядке 3,2,1. Каждый игрок может выбрать одного из доступных монстров (или призраков). Игрок на позиции 3 выбирает первым, но он должен заплатить 1 зло – экспертных монстров (и призраков) впечатляют жестокие подземные лорды.

Когда вы выбираете монстра (или призрака), вы также берёте жетон экспертности монстра (или призрака), обозначенный на вашем месте дощечки уникальной возможности. Каждый такой жетон добавляет этому монстру (или призраку) цену. Эта доплата:

-  – за очень умного монстра (или призрака),
-  – за очень жестокого монстра (или призрака),
-  – за очень большого монстра (или призрака),

Доплата применяется когда вы нанимаете монстра и каждый раз, когда вы должны заплатить его цену (день зарплаты, к примеру). Это тоже самое, как если бы дополнительные символы были изображены на карте монстра (или призрака). Если вы не можете заплатить полную цену, включая доплату, вы не можете нанять монстра (или призрака).

Жетон экспертности остаётся с экспертным монстром (или призраком) до конца игры. Его нельзя передавать. Если монстр-эксперт (или призрак) сбрасывается, то сбрасывается и его жетон экспертности.

Каждый жетон экспертности даёт одинаковый бонус: +2 силы в первой атаке. Это применяется только к одной атаке на одного приключенца за 5 раундов боя, даже если монстр обладает множественной атакой. Экспертная Слизь атакует первого приключенца на 3, а всех остальных на 1. Атака экспертной ведьмы ниже черты наносит 3 повреждения любому приключенцу, а затем 1 любому приключенцу (её атака над чертой нанесёт 6 повреждений первому приключенцу).

Экспертный голем нанесёт 6 повреждений только в первой битве, в последующих раундах битвы этого года как обычно будет наносить 4 урона.

Чтобы напомнить себе о том, что вы уже использовали жетон экспертности в этом году, переверните его лицом вниз. После окончания битвы переверните все жетоны экспертности лицом вверх. Если вы получили экспертного монстра в первый год, то вы можете использовать его жетон экспертности и во второй год тоже (доплата входит в цену вне зависимости от того лежит жетон экспертности вверх лицом или вниз).

При подсчёте очков экспертные монстры (или призраки) считаются также как и обычные.

Аренда комнат



– Люди никогда не упустят бизнес-возможность. Ты думаешь, что подземелья – это одна из тех территорий, что притушит их экономический энтузиазм, но нет. Они просто откроют свои подвалы и сдадут их в аренду подземным лордам. Теперь каждый подземный лорд думает, что его подземелью следует иметь филиал под городом.

Во время фазы «Новый раунд» комнаты кладутся на поле как обычно. Но эти комнаты не будут построены в подземельях. Это комнаты, сдающиеся в аренду в городе.



Игроки арендуют комнаты в порядке 3,2,1, так что третий миньон выбирает комнату первым, как обычно. Если все три места заняты, то миньон на позиции 3 выбирает первым, но должен заплатить 1 золото. Затем выбирает игрок на позиции 2 – бесплатно. Он может не оставить комнат для игрока на 1 позиции, но тот имеет выбор – если игрок на третьей позиции заплатил 1 золотой, то игрок на первой позиции может этот золотой забрать. Если же игрок на третьей позиции не взял в аренду комнату, то игрок на первой позиции не может взять золотой, но зато это значит, что осталась комната, свободная для найма!

Что можно сделать с арендованной комнатой:

- Не кладите арендованную комнату в своё подземелье, положите её под коробку с питомцами. Не нужно заменять туннель и можно игнорировать обозначенные на комнатах первого года ограничения зоны строительства.

- Арендованные комнаты не считаются комнатами в фазе событий (в частности за них не платят налоги).

- Арендованные производящие комнаты используются как обычно, но только один раз за раунд (даже во второй год). Импов (или жетонов троллей) требуется столько же.

- Арендованные боевые комнаты могут быть использованы в любом раунде битвы. Когда выбирается жетон подземелья для следующего боя, арендованные боевые комнаты всегда доступны для вашего выбора. Если они захвачены, они считаются как захваченные комнаты: они дают -2 очка и мешают в получении титула Лорд Битвы. Но арендованные комнаты никогда не учитываются при назначении титула Лорд Залов.

- Арендованные комнаты, дающие победные очки, дают их по обычным правилам.

- Арендованные комнаты не учитываются при подсчёте победных очков: они не дают 2 победных очка и не учитываются при назначении титула Лорд Залов.

Фестиваль!



– Сезон фестивалей – это самое красивое время в году. Монстры (и призраки) поднимаются на поверхность, где празднуют до упаду, давая мне всю ночь, чтобы я мог спокойно сделать свою бумажную работу!

Лучше всего, когда хозяин отправляет импов. О, они занимаются всеми видами шалостей. Они вытаскивают лопаты и начинают копать туннели или строить комнаты. Они идут танцевать с приключенцами. И они практически всегда возвращаются с чем-то: бумажная конфета, потерянная монетка, милое колечко. Иногда они приводят домой родственников, а однажды они притащили домой пьяного гоблина.

Фаза фестиваля бывает только в пятом раунде каждого года (т.е. дважды в игре). Она происходит после фазы приказов, но до фазы производства.

Ты можешь послать импов, чтобы они принесли тебе приз с фестиваля. Тот, кто посылает самую большую группу, выбирает приз первым.

Возьмите 4 уникальные возможности, которые были разыграны в этом году (включая ту, что была разыграна в этом раунде). Символ в углу дощечки показывает какой приз она представляет.



При игре втроем уберите дощечку, использованную в пятом раунде, чтобы осталось 3 приза.



При игре вдвоем уберите дощечки, использованные в четвертом и пятом раундах, чтобы осталось 2 приза.

Все игроки выбирают одновременно некоторое количество свободных импов и кладут их в руку (можно выбрать 0). Помните, что импы которые уже были использованы в этом раунде (например рыли туннели или добывали золото), не доступны. Остальных доступных импов спрячьте в другой руке под столом. Не говорите другим игрокам сколько импов вы посылаете на фестиваль, но если они спросят, вы должны сказать, сколько у вас свободных импов всего.

Все игроки одновременно показывают сколько импов они послали на фестиваль. Тот, кто послал импов больше, раньше выбирает приз. В случае ничьи раньше выбирает более злой (выше на злобометре) подземный лорд (его импы имеют самые острые локти). Как обычно, если у игроков ничья на злобометре, порядок хода определяет кто из них более злой (чем ближе к начинающему тем милее).

Игрок, который не послал ни одного импа, ничего не получает. Если игрок послал хоть одного импа, то, когда до него дойдет очередь, он выбирает одну из оставшихся табличек и немедленно получает приз, в зависимости от изображения в левом верхнем углу дощечки:



Получи 1 еду.



Потеряй 1 зло.



Выкопай туннель (по обычным правилам, но дополнительного импа тратить не нужно).



Получи 1 золото.



Получи 1 импа (он будет доступен в ближайшую фазу производства).



Возьми 1 карту ловушки.



Заплати 1 еду, чтобы нанять монстра (или призрака) из сброса. Заплати цену монстра по обычным правилам (заметьте, что если в этом раунде будет день зарплаты, то придется платить и за этого монстра (или призрака)).



Заплати 1 золото, чтобы построить 1 комнату из сброса (по обычным правилам).

Как только игрок выбрал приз, тот становится недоступен для тех, кто выбирает после. Можно не брать приза. Найм монстров (или призраков) и строительство комнаты имеют цену, если вы не заплатите полную цену, вы не сможете взять этот приз.

Если приз разрешает вам взять жетон из сброса, вы можете использовать любой жетон, сброшенный до этого. Не важно по каким причинам он был сброшен. Во второй год можно брать жетоны, сброшенные в первый год.



– Дополнительная цена, которую вы платите за найм монстров или строительство комнаты, это тоже самое, что и при выполнении соответствующих действий с третьей позиции. Это плата за больший выбор.

Все посланные на фестиваль импы недоступны до конца раунда, даже если вы не взяли приз. Положите их на картинку города на вашем игровом поле.

После того как фестиваль первого года сыгран, 4 уникальные возможности, которые были сыграны в этом году, убираются в коробку, чтобы не смешаться с оставшимися 4 уникальными возможностями, которые сыграют во второй год.

Новые паладины

Каждый год есть два паладина: эльф и гном (так получилось из-за того, что два гнома не смогли одновременно усидеть под одним тентом). Эти два паладина имеют одинаковый цвет фона и символ в верхнем левом углу у них одинаковый, даже их способности равны. Единственная разница в том, что гном может нанести больше повреждений (возможно иллюстрации наводят на мысль, что это должно быть так).

Паладины и злобометр

Первый игрок, чей счётчик на злобометре окажется на или превысит отметку паладина на злобометре...



– Эй. Просто скажи: «игрок, который достигнет отметки паладина». Мы не хотим потратить целый день на это.

О, ладно... Итак, первый игрок, достигший отметки паладина, получает эльфийского паладина. Это похоже на обычную игру. Эльф идёт впереди приключенцев. Даже если игрок опустится ниже отметки паладина, эльф останется в этом подземелье... пока другой игрок не достигнет отметки паладина.

Когда следующий игрок достигает отметки паладина, может произойти одно из трёх:

- Если этот второй игрок теперь единственный, кто достиг отметки паладина (потому что игрок с эльфом-паладином спустился ниже отметки), эльф идёт к этому второму игроку (гном остаётся под тентом).

- Если игрок с эльфом всё ещё находится не ниже отметки паладина, но второй игрок оказался строго выше на шкале злобометра, то паладин-гном покидает тент и идёт в подземелье второго игрока. Паладин-эльф остаётся на месте.

- Если второй игрок оказался на том же месте или ниже, что и игрок с паладином-эльфом, то эльф переходит ко второму игроку, а гном идёт к тому игроку, у которого раньше был паладин-эльф.

Таким образом паладин-гном входит в игру только когда два игрока одновременно находятся не ниже отметки паладина.



– Паладин-гном любит потягивать свой эль и ободряюще покрикивать эльфу, сражающемуся со злом. Но если он видит, что зла больше чем эльф сможет сдюжить, он вздыхает, кладёт свой кубок, берёт в руку свой топор и тоже отправляется сражаться со злом.

Начиная с этого момента паладины будут находиться в разных подземельях. Они никогда не вернутся под тент. Паладин-гном будет у наиболее злого игрока. Паладин-эльф будет у второго по злу игрока.

Каждый раз, когда порядок на злобометре меняется, паладины могут двигаться между подземельями:

- Гном движется к наиболее злому игроку. Если тот игрок, у которого он сейчас находится, спорит за звание самого злого игрока, то гном стоит на месте. Если среди тех, кто борется за звание самого злого игрока, нет того, у кого сейчас находится гном, то паладин-гном идёт к тому из них, у кого находится паладин-эльф. Если же ни у одного из них нет эльфа, то более злой из этих игроков определяется в соответствии с порядком хода (чем ближе к первому игроку тем безобидней).

- Эльф перемещается ко второму по злобе игроку. Ничьи разрешаются таким же образом, за исключением специального случая.

- Специальный случай: если у игроков, в чьих подземельях находятся эльф и гном, ничья на злобометре, а у ещё одного игрока уровень зла становится выше чем у них, то гном отправляется к этому новому самому злому игроку, а эльф идёт к тому игроку, у которого раньше был гном.

- Паладины идут к игрокам у которых уже есть паладины или которые превышают отметку паладина. Игрок, у которого сейчас нет паладина и который находится ниже отметки паладина не может получить паладина, даже если он становится самым злым или вторым по злу.

- Заметьте, что если оба паладина в игре, они всегда придерживаются порядка игроков на злобометре. Игрок с гномом никогда не может быть ниже на злобометре, чем игрок с эльфом.



– Ба, какие сложные речи. Обычно есть только несколько простых случаев:

- Никто не превышает отметку паладина, так что ни у кого нет паладина.

- Только один игрок достигает отметки паладина, тогда паладин-эльф остаётся с ним до конца года.

- Один игрок получил эльфа. Потом он опустился ниже отметки паладина, а другой игрок достиг отметки паладина. Тогда эльф отправляется к этому новому игроку.

- Один игрок получил эльфа, решил что ему больше не о чем волноваться и продолжил набирать зло. Другой игрок достиг отметки паладина. Тогда более злой игрок получает гнома, а менее злой – эльфа. Если эти два игрока в дальнейшем будут меняться местами на злобометре, то эльф и гном будут также меняться местами.

- Единственный случай когда тебе нужно волноваться, это когда оба паладина уже в игре и игрок без паладина достигает отметки паладина.

В начале второго года применяются такие же правила (кроме того, что можно не беспокоиться по поводу специального случая). Если только один игрок достиг отметки паладина, он получает эльфа. Если двое или больше игроков достигли отметки паладина, дайте гнома наиболее злому игроку и эльфа второму по злобе. Ничьи разрешаются в соответствии с порядком хода. Паладины второго года, которые не будут назначены какому-то игроку останутся сидеть под тентом и ждать своей возможности.

Паладины в битве

Паладин-эльф и паладин-гном сражаются также как обычный паладин.

Паладины также могут сменить подземелье во время битвы. Когда паладин меняет подземелье, он берёт с собой все повреждения, которые у него уже есть.

Паладины меняют подземелья по описанным выше правилам с одним исключением: если игрок выведет одного из паладинов из строя, второй не придёт к нему в подземелье (даже паладина можно запугать). Остаток битвы оставшийся паладин ведёт себя так, будто этого игрока вообще нет на злобометре. Он перемещается между подземельями других игроков согласно обычным правилам.

Это относится только к паладинам одного года. Захваченные паладины первого года не удержат паладинов второго года от посещения вашего подземелья.

Изначально мы думали что будет весело позволить вам захватывать двух паладинов в один год, но правила оказались такими дикими, что мы решили отбросить этот кусок. Если вам интересно, можно найти оригинальные правила для мини-расширения Новые паладины на www.czechgames.com.

Подсчёт победных очков за захват паладинов

При подсчёте победных очков, награда зависит от того захватили ли вы гнома или эльфа. Как и в обычной игре награда одинакова для паладинов первого года и второго года:

- паладин-эльф даёт игроку, в чьей тюрьме он находится, 4 победных очка;

- паладин-гном даёт игроку, в чьей тюрьме он находится, 6 победных очков;



– Позволь раскрыть тебе это: гномий паладин куда более паладинистый паладин, чтобы оказаться в твоей тюрьме.

Вариант для трёх паладинов

Если вам не нравится держать паладинов в коробке, вы можете играть с тремя паладинами.

Как вы могли догадаться, человеческий паладин по силе находится между эльфийским и гномьим паладинами. Первый игрок достигший отметки паладина получает эльфийского паладина. Человеческий паладин входит в игру если двое игроков одновременно окажутся не ниже отметки паладина. И гномий паладин остаётся под тентом до тех пор пока трое игроков одновременно не окажутся не ниже отметки паладина. Паладины в игре распределяются по порядку, т.е. гномий паладин будет с самым злым игроком, человеческий паладин – с вторым по злобе, а эльфийский – с

третьим по злобе. В битве паладины игнорируют подземелье, в котором в тюрьме сидит паладин этого года.

При подсчёте победных очков эльфийский паладин в тюрьме даёт 4 очка, человеческий – 5, гномий – 6.

Барды



– Девушка с лютней кажется безобидной. Она только стоит в сторонке, пощипывая струны. Но подождите, посмотрите что делают остальные приключенцы. Они бросаются в битву не обращая внимание на травмы, каждый пытается впечатлить барда своими героическими подвигами. Они хотят, чтобы бард написал о них балладу!



– За исключением паладинов. Они уже продали эксклюзивные права на баллады о них бардам высокого уровня. Паладины игнорируют этих ползающих по подземельям любителей.

Распределение приключенцев

Барды перемешиваются с остальными приключенцами, так что они могут оказаться среди тех приключенцев, которые будут распределяться между игроками в фазу приключенцев.

Барды – противоположность воинов: они всегда идут последними. Если игрок получает барда, он ставит его на последнюю позицию. Приключенцы, приходящие в следующие раунды, заполняют пустые пространства впереди барда (справа налево, как обычно), оставляя его на последней позиции. Если игрок получает барда, когда у него уже есть один бард (или больше), то новый бард занимает последнюю позицию и толкает остальных бардов вперёд.

В битве

Бард вдохновляет свою команду на храбрые подвиги. Её свойство срабатывает самым первым в бою, даже раньше чем ловушки. Шаг барда обозначен на расширении поля игрока с помощью значка лютни.

Шаг барда в первом раунде

На шаге барда, бард даёт приключенцам мужество. Бард может дать по 1 очку мужества за каждый символ лютни , что изображён на его карте. Отобразите очки мужества жетонами монеток из банка. Положите первый жетон на первого приключенца, второй на второго и так далее (теперь это жетоны мужества, а не монетки и их придётся вернуть в банк после битвы).

Бард не может дать мужество паладину. Если в подземелье есть паладин – пропустите его и кладите жетон мужества на следующего в линии.



– Чтобы было легче планировать, можно положить на приключенцев жетоны мужества ещё на этапе планирования.

Каждый бард даёт мужество независимо от остальных, начиная с первого. Так что возможно передние приключенцы будут иметь несколько жетонов мужества, даже если задние не будут иметь ни одного. Бард может дать мужество другому барду и даже самому себе (если окажется достаточно близко к передней линии).

Мужество

Мужество защищает приключенцев от повреждений. Когда приключенец с жетоном мужества должен получить жетон повреждения, по каким бы то ни было причинам, вместо этого снимите с него жетон мужества. Снятие каждого жетона мужества отменяет получение одного жетона повреждений. Например, если приключенец с 2 жетонами мужества получает 3 жетона повреждений, то два жетона мужества снимаются и приключенец получает только 1 повреждение. Мужество срабатывает тогда, когда повреждение в действительности наносится. Когда срабатывают ловушки и наносят повреждения, сначала срабатывают способности вора и мужество будет использоваться только к оставшимся повреждениям (если такие будут).

Пример



Если вы используете ловушку Катящийся камень, чтобы нанести 3 повреждения воину, то вор уменьшит их до 1. Воин потеряет 1 жетон мужества вместо того, чтобы получить 1 повреждение.

Если вместо этого вы используете ловушку Отравленная еда, она пытается нанести 5 очков повреждений (жетоны мужества не увеличивают очки жизни). Вор предотвращает 2, и ещё 2 отменяются снятием 2 жетонов мужества. Воин получает только 1 повреждение.



– Не смотри на них как на леди.

Что будет если использовать ловушку Проклятое кольцо? Оно пытается нанести по 1 повреждению каждому приключенцу. Воин и вор защищены способностью вора: они не получают жетонов повреждений и не теряют жетонов мужества. Оба барда получают каждый по 1 повреждению, так как они ничем не защищены.

Мужество временно

Вдохновляющий эффект бардовских песен уменьшается к концу боя. Он продолжается во время ловушек, быстрых заклинаний, монстров (или призраков), медленных заклинаний и шага лечения. В это время жетоны мужества убираются только для отмены получения жетонов повреждения. Они остаются даже если барды выведены из строя (у них навязчивый мотивчик).

Но затем приключенцы получают усталость. Уберите все жетоны мужества до этапа захвата (даже если вы пропускаете этот шаг). Повреждения, полученные во время захвата (и позже, например, от ловушки Отравленный дротик) наносят урон приключенцам, так как их мужество покинуло их.



Итак, теперь ты получаешь их уставшими, испуганными и может быть даже немного ранеными. Хорошо, но праздновать ещё рано, так как барды запоют снова в следующем раунде. Тебе придётся поразить нескольких приключенцев, если ты хочешь действительно ослабить их боевой дух.

Скорбь



Мужество работает также в последующих раундах за исключением того, что эффекты бардов уменьшаются на количество приключенцев в этой компании, которых вы уже вывели из строя (барды любят попеть о тех, кто пал в битве, и это не увеличивает храбрость тех, кто ещё сражается).

Каждый бард теряет 1 🍌 за каждого побеждённого в этой битве приключенца, не считая паладина (эти барды не могут оплакивать их падение, ведь те заключили эксклюзивный контракт, помните?). Вы всегда можете сказать сколько приключенцев пали, подсчитав количество пустых мест (кроме места паладина) в ряду приключенцев.



– Хе. Этот последний пример показывает наилучший способ нейтрализации эффекта барда в следующем раунде. Дай мне знать, если тебе понадобится моя помощь.

Правила второго года



– Мы получили новые детали для работы, но это не значит, что новые особенности разрушили старые правила.

Первый игрок во второй год

Когда в году 5 сезонов, жетон первого игрока в конце года окажется у того, кто держит его в сезон фестиваля. В начале второго года он передаёт его:

- при игре вчетвером игроку напротив (т.е. напротив относительно игрока, который начинал первый год);



- при игре втроем игроку слева (т.е. игроку справа от того игрока, который начинал первый год);



- при игре вдвоём другому игроку (т.е. не тому, кто начинал первый год).

Злобومتر для двух игроков:



При игре вдвоём передвиньте неигровой жетон зла на 3 позиции вниз вместо 2. Несмотря на это неигровой жетон зла достигнет отметки паладина в начале фазы приключенцев последнего раунда второго года.

Варианты комбинаций

Элементы этого расширения спроектированы так, чтобы работать вместе. Но возможно убрать некоторые из особенностей, оставив другие.

Четыре сезона

Вы не обязаны играть 5 сезонов, если не хотите. Вы можете оставить новые карты и жетоны в игре. Они увеличат разнообразие (но также и случайность) в игре. Если вы играете с бардами и используете расширение поля игрока, вам необходимо помнить, что одно место в ряду приключенцев всегда будет пустым и это не уменьшает бардовского эффекта.



– Но мы рекомендуем 5-раундную игру для продвинутых лордов подземелий. Игра более интересна, подземелье более обширно, а битвы более эмоциональны.

Уникальные возможности и фестиваль

Однажды использовав уникальные возможности, вы можете попробовать сыграть без них. Это может быть забавным: посмотреть что вы сможете сделать, будучи ограниченными старыми добрыми действиями.

Если вы откладываете в сторону уникальные возможности, вам следует также отказаться от фестиваля. Однако, если хотите, можете отказаться от фестиваля, но всё же играть с уникальными возможностями.

Паладины

Если вы скучаете по старому (обычному) паладину, можете использовать его вместо новых паладинов. Однако будьте осторожны, может выпасть особое событие, которое привнесёт их в игру в любом случае.

Другой способ использовать обычного паладина – это поиграть вариант с тремя паладинами.

Питомцы

Мы истово вам рекомендуем не играть с питомцами! Знайте, что подлые маленькие твари всё ещё могут прокрасться в игру через уникальные возможности, так что в идеале, вам следует отложить их тоже. Их все. Разве не лучше иметь вещи обычные и предсказуемые?

Замечание редактора: осведомляем читателя, что предыдущий абзац может не принадлежать официальным правилам. Мы попробовали сравнить его с черновиком, который мы подготовили до того, как текст был представлен демону и миньону для комментариев, но эти ранние черновики мистическим образом исчезли.

Вариант для новичков

Если вы хотите представить игрокам более простую игру, вы можете играть 5 сезонов строительства, но только 4 сезона битвы с меньшим числом приключенцев. В итоге у вас будет игра даже более снисходительная чем в обычных правилах Dungeon Lords.



– Скукотища!

В этом варианте:

- подготовьте только 4 карты битвы для каждого года;
- не выставляйте приключенцев для второго раунда, игроки начинают получать приключенцев только с третьего раунда;
- не используйте расширение поля игрока, четвертое место для приключенца только смутит новичков;
- используйте расширение поля прогресса для строительства, но не для битвы, битва идёт только 4 раунда;
- если хотите сделать битву проще, не используйте бардов (у вас всё равно на поле нет символа шага бардов), хотя вы всё ещё можете использовать новых монстров и комнаты;
- если люди играют в первый раз, возможно стоит убрать уникальные возможности;
- в варианте с одним паладином легче следить за тем, как он будет перемещаться между игроками;
- для вас важно решить будете ли вы использовать питомцев и/или фестиваль.

Правила расширения кратко



– Это короткая сводка правил расширения без болтовни.



– ...



– Хороший мальчик.

Установка

Подготовьте игру по обычным правилам с замечаниями, отмеченными в главе «установка».

Строительство подземелья

Фаза «новый раунд»:

- в раундах 2-5 замените обычное действие на уникальную возможность;
- если это «установка ловушек», положите рядом с полем 3 карты ловушек в открытую.
- в раундах 1-4 раскройте уникальную возможность, доступную в следующем раунде.

Фаза приказов:

- действия происходят по порядку начиная с короткого места к более длинному;
- новые значки:



- все остальные игроки получают зло;



- посмотрите одну из боевых карт и верните её на любую позицию;



- используйте двух импов, чтобы снять захват с туннеля;



- используйте трёх импов, чтобы снять захват с комнаты;



- используйте двух импов, чтобы заменить один туннель на исправленный;



- получите эту награду после фазы приказов;



- возьмите одну из представленных ловушек, установите её на один из жетонов подземелья (отметьте его жетоном золота из банка), заплатите цену ловушки (включая цену за установку ловушки в комнате);



- наймите 1 монстра (или призрака) и возьмите отмеченный жетон экспертности, этот жетон – постоянная часть цены этого монстра (или призрака);



- арендуйте 1 комнату и положите её рядом с игровым полем;



- возьмите 1 золото, но только в том случае, если игрок, ходивший раньше, заплатил 1 золото.



- возьмите верхнюю карту колоды питомцев и оставьте себе;

Фаза фестиваля (только в 5-м раунде)

- возьмите уникальные возможности, сыгравшие в этом году (по 1 на каждого игрока);

- каждый игрок скрытно берёт несколько своих свободных импов в руку, эти импы задействованы в фестивале, кто послал импов больше выбирает награду раньше, ничьи разрешается в пользу того, кто злее;

- в свою очередь каждый игрок может использовать (и сбросить) одну дощечку уникальной возможности:

- игрок получает вещь, нарисованную в левом верхнем углу дощечки;

- если это комната, то она берётся из сброса за 1 монету;

- если это монстр (или призрак), то он берётся из сброса за 1 еду и стоимость его найма.

Фаза производства и возвращения приказов

- арендованные производящие комнаты могут быть использованы только раз за раунд (даже во второй год).

Фаза питомцев (только в первом раунде)

- фаза питомцев происходит после фазы производства и возвращения приказов;

- каждый получает 2 карты питомцев;

- одна из карт передаётся игроку налево (это может быть и ещё не использованная карта питомца из первого года);

- одна из карт сбрасывается (может быть неиспользованная карта, оставшаяся с первого года), остальные сохраняются лицом вниз.

Фаза событий

- не забудьте про цену жетонов экспертности в «день зарплаты»;

- игнорируйте арендованные комнаты в эту фазу.

Фаза приключенцев

- барды идут в конец компании приключенцев.

Два паладина

Каждый год есть два паладина;

- паладин-эльф входит в игру, когда первый игрок достигает отметки паладина;

- пока эльф единственный паладин в игре, он перемещается аналогично обычно правилам;

- паладин-гном входит в игру, когда одновременно два игрока находится не ниже отметки паладина;

- гном всегда идёт к самому злому игроку, эльф – ко второму по злобе, в соответствие с злобомером;

- рассматриваются только игроки у которых уже есть паладин или которые находятся не ниже отметки паладина;

- при движении паладинов ничьи разрешаются:

- при ничье, тот у кого сейчас гном считается более злым;

- при ничье, тот у кого сейчас эльф считается более злым (исключая игрока с гномом);

- при ничье игроков без паладина, более злым считается тот, кто позже ходит относительно первого игрока.

- это означает:

- гном не двигается, пока не будет игрока строго выше на злобомере;

- если у игроков с паладинами ничья и они самые злые, то паладины не двигаются;

- если у игроков с паладинами ничья, и другой игрок превышает их уровень и достигает отметки паладина на злобометре, то гном идёт к этому новому игроку, а эльф к тому, у кого был гном.

В бою:

- игрок, сразивший паладина, игнорируется вторым паладином.

При игре вдвоём:

- если не-игрок получает паладина, сбросьте этого паладина;

- паладин никогда не приходит к не-игроку в битве.

Битва

Переверните поле прогресса и его расширение, разложите все 5 боевых карт по порядку лицом вниз.

Фаза планирования

- вы можете выбрать сражаться в арендованной комнате;

- если на жетоне подземелья, который вы выберете для сражения, есть установленная ловушка (с помощью соответствующей уникальной возможности), то вы можете вдобавок установить ещё одну ловушку по обычным правилам.

Фаза боя

Шаг барда:

- каждый бард даёт 1 мужество (золотой из банка) стольким приключенцам, сколько у неё символов лютни, мужество раздаётся по порядку от переднего края к концу, исключая паладина;

- за каждого сраженного в этом году приключенца (исключая паладина), бард теряет 1 лютню.

Шаг ловушек:

- если бой проходит там, где установлена ловушка, она должна быть использована, после чего сбрасывается;

- игрок выбирает порядок, в котором срабатывают его ловушки;

- после того сработает эффект воров, если оставшиеся повреждения наносятся по приключенцу, у которого есть жетоны мужества, то он сбрасывает по жетону мужества для того чтобы предотвратить получение жетона повреждения.

Шаг монстров (или призраков):

- монстры (или призраки) с жетоном экспертности получают +2 в первой атаке, этот бонус можно использовать не более одного раза в году;

- каждый приключенец, получающий жетоны повреждения, сбрасывает жетоны мужества, чтобы предотвратить этот урон (один к одному).

Шаг лечения:

- питомцы, используемые в битве, не считаются монстрами, посланными в атаку, за исключением Малыша Голема (Baby Golem).

Шаг захвата:

- начинается с сброса всех оставшихся жетонов мужества;

- если дополнительные эффекты модифицируют урон от усталости, примените их в следующем порядке: удвоение, уменьшение вдвое, добавление.

Конец битвы:

- примените урон от яда василисков и ловушки «отравленный дротик».

Второй год

При игре вдвоём передвиньте счётчик зла не-игрока на 3 позиции вниз.

Передайте жетон первого игрока:

- при игре вчетвером на 2 позиции влево;

- при игре втроём на одну позицию влево;

- при игре вдвоём на одну позицию влево.

Подсчёт очков

Начните с питомцев:

- каждый игрок может задействовать питомцев, которые используются при подсчёте очков;

- игроки получают по 1 очку за каждого оставшегося не использованным в игре (лежащего лицом вниз) питомца.

Захваченные паладины:

- 4 очка за эльфа;
- 6 очков за гнома.

Арендванные комнаты не считаются комнатами

- посчитайте бонусные очки, предоставляемые арендованными комнатами, приносящими очки.

Захваченные арендованные комнаты считаются как захваченные комнаты.

Секретный коридор (Secret Passage) не считается ни при каких обстоятельствах, даже если захвачен.

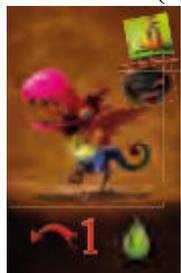
Другие исправленные туннели считаются как обычные туннели.

Экспертные монстры (или призраки) считаются как обычные монстры или призраки.

Приложение

Новые монстры (не призраки)

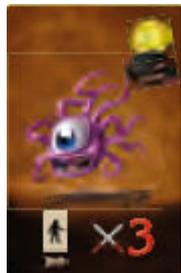
Василиск (Cockatrice)



О Василиске легко заботиться. Конечно, если вы не будете его кормить, он будет много визжать, но затем он успокоится и забудет об этом. Так что вы можете заплатить 1 еду или 1 зло за него. Можно выбирать разный вариант при каждой оплате.

В бою Василиск может атаковать любого на 1. Его удар кажется слабым, но отравлен. В конце раунда яд наносит дополнительную единицу урона (даже если повреждения от самого удара было предотвращено сбросом жетона мужества). Это аналогично отравленному дротику.

Злобный Глаз (Evil Eye)



На самом деле он не злобный. Но это выглядит жёстко, когда ваше лицо (и большая часть тела) является гигантским гипнотическим глазом.

Злобный Глаз может загипнотизировать любого приключенца. Этот приключенец выходит вперёд линии приключенцев, даже вперёд паладина. После чего Злобный Глаз атакует этого приключенца на 3.

Загипнотизированный приключенец остаётся стоять впереди (если не будет оглушён) и может быть атакован другим монстром со стандартной атакой (а призрак получает шанс атаковать паладина).

В конце фазы монстров паладин или волшебный приключенец, созданный иллюзией, выйдут вперёд загипнотизированного приключенца, но тот всё ещё останется впереди остальных приключенцев.

Старейший (Elderbeast)



Старейший проводит время, проникая в другие измерения и насаждая верования. Он движется всё медленнее в своих преклонных годах и теперь он очень медленно бродит вокруг вашего подземелья.

Цена Старейшего включает одного свободного импа. Назовём его персональным помощником. Когда бы вы не платили его цену, верните в банк одного свободного импа. Не думайте о нём слишком много.

Старейший знает все фокусы: если вы посылаете его в битву, то пропускаете шаг быстрых заклинаний. Не важно сколько значков магии у приключенцев, быстрые заклинания они колдовать не могут. Медленные заклинания срабатывают как обычно. В это время Старейший уже спит в своём логове.

Производящие комнаты

Пекарня (Bakery)



В этой полезной комнате импы делают кексы, пироги и другие вкусности из ингредиентов, которые они находят вокруг подземелья (не спрашивайте). Вы можете кормить этими восхитительными продуктами своих монстров или можете бесплатно раздавать их в окрестных деревнях.

Держите пекарню на двух верхних этажах, потому что вы не хотите, чтобы всё подземелье наполнилось дымом. Каждый раз, когда вы используете эту комнату, вы выбираете получить 1 еду или потерять 1 зло. Когда используете эту комнату дважды во второй год можете выбрать получить один и тот же бонус дважды или по одному разу каждый из бонусов.

Тренировочная комната (Training room)



Импы любят своё подземелье и восхищаются монстрами, которые их защищают (призраки пугают их). Теперь эти хилые маленькие импы становятся боевыми машинами. Или хотя бы слегка жёсткими импами. Держите эту комнату на краю вашего подземелья. Тренировки – шумное дело.

В течение фазы производства вы можете сделать одно из: послать 1 свободного импа в тренировочную комнату или забрать 1 импа из тренировочной комнаты. Как только вы забираете импа из тренировочной комнаты, он тут же становится свободным и его можно использовать где-то ещё. Во второй год можно либо послать 1 или 2 импов в тренировочную комнату, либо забрать оттуда 1 или 2 импов. Импы из этой комнаты не возвращаются в пещеру импов в конце раунда. Можно послать импа в комнату, даже если там кто-то ещё находится с предыдущих раундов.

В битве эти вооруженные и натренированные импы защищают твоё подземелье. Каждый раз, когда приключенцы получают урон от усталости, игрок может вернуть 1 импа из тренировочной комнаты в пещеру импов. Его диверсия добавляет приключенцам 1 усталость. Этот эффект не удваивается и не ополовинивается другими эффектами (например, «Разведчик у входа» или «Тёмный туннель»).

Вы можете использовать только 1 импа из тренировочной комнаты каждый раз, как приключенцы получают усталость, т.е. один раз за раунд (если только получение усталости не происходит дважды за раунд, как при «Песни мужества»). Если этап получения усталости пропускается в этом раунде, использовать импа из тренировочной комнаты нельзя. Импы, оставшиеся в этой комнате в конце битвы, остаются там на следующий год. Импы оставшиеся здесь на конец игры, учитываются как обычные импы.

Жетоны тролля нельзя использовать в этой комнате. Если эта комната оказывается захвачена или сброшена, немедленно верните всех импов из неё в пещеру импов.

Приносящие победные очки комнаты

Фиолетовая гостиная (Violet Lounge)



Пурпурный – цвет этого года. Простите, фиолетовый. Пригласите сюда нескольких своих друзей выпить, а затем вскользь упомяните о своих новых монстрах, которые по счастливой случайности тоже фиолетовые. Вы получаете 2 очка за каждого Старейшину и по 1 очку за Василиска или Злобный Глаз.

Боевые комнаты

Зал хаоса (Hall of chaos)



Может быть у вас уже есть такая комната, где хаос полностью победил порядок. В этой комнате приключенцы становятся слегка сбитыми с толку, их способности страдают. Команда в этой комнате имеет на 1 🌍, 1 ❤️ и 1 🌍 меньше чем обычно (не влияет на 🍷, так как бард не думает, что это хуже чем любая шумная таверна).

Во время захвата приключенцы получают на 1 усталость больше. Этот эффект не удваивается и не ополовинивается другими эффектами (но к нему можно прибавить другие эффекты, к примеру воздействие тренировочной комнаты).

Исправленные туннели

Исправленные туннели всё ещё остаются туннелями. За них платятся налоги как за туннели, в низ можно добывать золото, их можно заменить на комнату и т.д. Но они также имеют особые эффекты.

Сарай с инструментами (Tool shed)



Сарай с инструментами делает все соседние производящие комнаты требующими на 1 импа меньше. Каждая комната может использовать эту скидку только один раз за раунд. Например, когда во второй год используется комната, требующая 3 импов, то можно послать в неё 2 импов, чтобы использовать её 1 раз или 5 импов, чтобы использовать её дважды.

Можно использовать эту скидку в нескольких комнатах за один раунд. Нельзя использовать сарай с инструментами для получения скидки в Тренировочной комнате. Но можно для получения скидки в магической комнате (не спрашивайте).

Фойе (Foyer)



Элегантное простое кресло и экзотический ковёр задают тон всем соседним комнатам. В конце игры получите 1 очко за фойе и по 1 очку за каждую соседнюю незахваченную комнату.

Тёмный туннель (Dark tunnel)



- Эй, кто задул факелы?
- Ой! Что это было?

Да, приключенцам будет немного труднее захватить этот туннель. Когда они попробуют, считайте, что на боевой карте написано вдвое большее число усталости.

Это удвоение касается только числа, написанного на боевой карте, но не к другим бонусам, увеличивающим усталость от захвата, например, от Тренировочной комнаты.

Секретный коридор (Secret Passage)



Это просто туннель. Но он секретный! И это означает, что никто не знает, что он здесь. Более того, Министерство подземелий не знает, что он здесь, т.е. на него не распространяются налоги. По факты любые карты, правила или эффекты, которые считают количество ваших туннелей или жетонов подземелий, игнорируют Секретный коридор.

Приключенцы всё же могут найти его во время битвы (они эксперты по поиску секретных коридоров), но не страшно, если они захватят его, потому как он ни учитывается при подсчёте очков. Он не считается при определении титула Лорд Битвы. Однако, он также не считается при определении Лорда Туннелей.

Замечание: это единственный улучшенный туннель, чей эффект работает даже после захвата (поэтому картинка есть с обеих сторон жетона). Остальные теряют свои эффекты после захвата.

Мифрильная жила (Mithril vein)



На вас напало богатство! Когда вы используете действие Добыча золота, вы можете послать двух импов в этот туннель (каждый принесёт по 1 золоту). Импы, добывающие золото в этом туннеле не подпадают под ограничения, накладываемой вашим порядком в этом действии (добыча мифрила стала популярной всего пару столетий назад и Министерство не стало обновлять свои правила ради мимолётной причуды).

Например, если вы используете действие добыча золота с позиции 1, вы можете послать 2 импов добывать золото в других туннелях и ещё 1 или 2 в этот улучшенный туннель. Каждый имп принесёт вам 1 золотой.

Автор: Vlaada Chvátil, иллюстрации: David Cochard.

Автор благодарит Drew Sonnenberg, Chris Wilczewski и Matt Eyo-Tonks.

Переводчик на русский: Васильченко Василий Александрович aka Bleidd.