

AGE 8+

# Dungeon МАУНЕМ

## ПРАВИЛА

Подземелье Хаоса™ это карточная битва для 2-4 игроков. Сыграйте за одного из четырех различных персонажей со своей уникальной колодой карт и останьтесь последним выжившим, чтобы победить!

### Составы игры

- 4 карты для отслеживания жизней
- 4 жетона персонажей
- 4 карты памяти
- 16 жетонов урона
- 4 колоды персонажей

**SUTHA**  
THE SKULLCRUSHER



Варвар

**AZZAN**  
THE MYSTIC



Маг

**LIA**  
THE RADIANT



Паладин

**ORJAX**  
THE CLEVER



Плут

## Если вы играете первый раз

Выдавите картонные жетоны из рамок, затем разделите карты на колоды по цветам.

## Подготовка к игре

1. Выберите одну из четырех колод персонажей.
2. Возьмите соответствующие вашему персонажу карту для отслеживания жизней, жетон персонажа и карту памятьку и положите их перед собой.
3. Положите жетон персонажа на деление вашей карты для отслеживания жизней.
4. Перемешайте остальные ваши карты и положите колоду перед собой лицом вниз.



## ДАВАЙТЕ СРАЖАТЬСЯ!

Каждый игрок берет из своей колоды 3 карты.

Первым ходит самый младший игрок.

Вот что нужно делать в свой ход:

1. Возьмите карту в руку из своей колоды.
2. Сыграйте карту с руки, положив ее на стол перед собой. В некоторых случаях вы можете сыграть больше одной карты в ход, но вы должны сыграть хотя бы одну карту.



Сверяйтесь со своей картой памятькой, чтобы решить, какую карту вы хотите сыграть. Вы можете узнать, как работают те или иные карты, на обратной стороне памятьки.

3. Переместите все сыгранные вами в этот ход карты в сброс, если только на них нет символа . Карты с остаются на столе перед вами, пока их не уничтожат – тогда они тоже отправляются в стопку сброса.
4. Передайте ход игроку слева от вас.

### Вы сыграли все свои карты?

Если у вас больше нет карт на руках, поздравляем! Возьмите 2 карты из колоды.

### У вас закончились карты в колоде?

Не проблема! Просто перемешайте вашу стопку сброса и начните колоду заново.



## ЗДОРОВЬЕ

Каждый игрок начинают игру с 10 ед. здоровья. Каждый раз, когда Вы наносите урон игроку - он теряет 1 ед.здоровья (только если у него нет карт с ). Каждый раз, когда Вам наносят урон - двигайте жетон своего персонажа на количество полученного урона. Если здоровье упало до 0 () - игрок выбывает из игры.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Используйте ваши карты, чтобы наносить урон вашим оппонентам, а сами постарайтесь не получать урона. Игра закончится, когда в игре останется только 1 игрок – он и станет победителем! Иногда карта может нанести урон сразу по нескольким игрокам и выбить их из игры. Если после этого в игре не осталось ни одного игрока, это ничья – готовьтесь к реваншу!

# ТИПЫ КАРТ



## Атака (Attack)

Карты атаки наносят урон вашим оппонентам. У каждого персонажа свои уникальные карты атаки. Когда вы играете карту атаки, выберите игрока (или его карту защиты) целью этой атаки. Этот игрок теряет 1 ед. жизни за каждый символ ✖ на карте (если только у игрока нет карты защиты – см. примеры ниже)



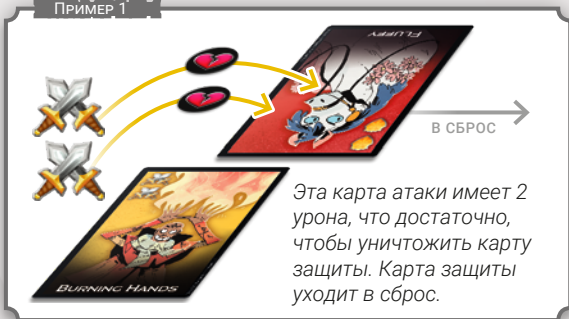
## Защита (Defense)

Карты защиты обороняют Вас принимая урон на себя.

Вот всё, что нужно знать о таких картах:

- ◆ Количество символов ♦ на карте защиты – это количество урона, которое эта карта может принять.
- ◆ Когда вы играете карту защиты, поместите ее лицом вверх на стол перед вами. Она остается здесь до тех пор, пока ее не уничтожат.
- ◆ Поместите жетон урона на каждый символ ♦ за каждую единицу урона, которую приняла карта защиты. Когда символов ♦ на карте не останется, карта считается уничтоженной и отправляется в стопку сброса.
- ◆ У вас может быть несколько карт защиты, защищающих вас, и карты атаки не могут нанести вам какой-либо урон, пока не уничтожат все ваши карты защиты.
- ◆ Если карта атаки наносит больше урона, чем может принять карта защиты, «лишний» урон можно направить на другую карту защиты атакуемого игрока. Если же последняя карта защиты уничтожена, «лишний» урон наносится атакуемому игроку.

ПРИМЕР 1



ПРИМЕР 2



## Добрать карты (Draw)

Сыграв карту "Draw", возьмите карты из колоды, по одной за каждый символ ♦ на карте.



## Лечение (Healing)

Карты лечения позволяют вам восстановить количество ваших жизней: вы получаете 1 ед. жизни за каждый символ ♥ на карте.



## Сыграть снова (Play again)

Карты "Play again" позволяют вам сыграть больше карт в свой ход. Когда вы играете карту "Play again", вы играете 1 дополнительную карту за каждый символ ⚡ на вашей карте. Помните, что дополнительные карты, которые вы разыгрываете за каждый символ ⚡, также могут быть картами "Play again"! Ваш ход не закончится, пока вы не разыграете карту за каждый символ ⚡ на картах, которые вы использовали в этот ход. Если вы разыграли все карты с руки до того, как закончили своё действие "Play again", доберите 2 карты из вашей колоды и продолжайте ход.

## КОМБИНАЦИИ

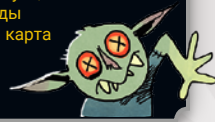
На некоторых картах нарисовано больше одного типа символов. Когда вы играете такую карту, вы можете использовать все изображенные символы.

## МОГУЩЕСТВЕННЫЕ СИЛЫ

Каждый персонаж обладает специальными способностями, уникальными для каждого персонажа. Когда вы играете одну из таких карт, просто сделайте то, что велит карта!

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

- В:** Могу ли я использовать карты лечения, чтобы получить больше 10 ед. жизни?  
**О:** Нет. 10 – это максимальное количество жизней.
- В:** Если я играю карту с символом ⚡ на ней, должен ли я играть еще одну карту, даже если я этого не хочу?  
**О:** Да. Вы всегда должны играть одну карту за каждый символ ⚡ на картах, которые вы разыграли.
- В:** Если я использую мощную способность мага, чтобы получить карту защиты другого игрока, что происходит, если этот игрок выбывает из игры?  
**О:** Вы сохраняете эту карту защиты, пока она не будет уничтожена, а затем возвращаете её выбывшему игроку.
- В:** Если я использую мощную способность плута, чтобы украсть и разыграть карту из колоды другого игрока, в чей сброс отправляется карта после розыгрыша?  
**О:** Украденная карта отправляется в сброс игрока, у которого была украдена.



### Questions?

Contact us: [Support.Wizards.com](mailto:Support.Wizards.com)

### Credits

Lead Design: Jordan Comar, Roscoe Wettlauffer  
Additional Design: Mike Mearls, C.J. Prosisie  
Editing: Gregg Luben  
Copy Editing: Katy Bowman  
Illustration: Kyle Ferrin  
Graphic Design: Trish Yochum  
Art Direction: Emi Tanji  
Creative Direction: Shauna Narciso

Production Management: Cynda Callaway, Gretchen Tapp, Tom Wänerstrand  
Producer: Dan Tovar  
Packaging Design: Roni Ruggenberg  
Prepress Management: Jefferson Dunlap  
Brand Direction: Nathan Stewart  
Brand Management: Shelly Mazzanoble  
Playtest Coordination: C.J. Prosisie, Dawson Hadaway

