

DUNGEON INQUEST

REVISED EDITION



LEARN TO PLAY

DUNGEON QUESTTM

REVISED EDITION

КРАТКИЙ ОБЗОР

В игре **Dungeon Quest** игроки исследуют Подземелье Огнедышащего Дракона, собирают сокровища, и сражаются с монстрами. Каждый игрок, который оказался достаточно удачливый, чтобы войти в сокровищницу, может попытаться ограбить ее. Однако, он должен быть внимательным, чтобы не разбудить Калладру, лорда дракона, который спит на своих сокровищах. Когда игроки наполнят свои сумки золотом, они должны успеть покинуть подземелье до захода солнца, либо оно станет их могилой.

Целью игры **Dungeon Quest** является накопление трофеев, с последующим выходом из подземелья до захода солнца. Тот из покинувших подземелье игроков, который вынес больше всего сокровищ, объявляется победителем.

Добро пожаловать в Подземелье Огнедышащего Дракона!

Несметные сокровища ожидают приключенца, который окажется достаточно сильным, чтобы противостоять ужасным монстрам и достаточно смелым, чтобы обойти ожидающие его ловушки. Но нужно поспешить, так как после захода солнца двери закрываются, и оставшимся внутри не будет спасения от гнева стерегущего сокровища дракона.

КОМПОНЕНТЫ

Игровое поле



6 Листов героев с маркерами путешествия



6 Фигурок героев



117 Тайлов комнат



50 Карт Подземелья



40 Карт Катакомб



15 Карт Мертвецов



15 Карт Ловушек



10 Маркеров входа в катакомбы



10 Жетонов Монстров



65 Жетонов Решимости/поиска



1 Жетон солнца



15 Карт Склепов



15 Карт Дверей



30 Карт Поиска



32 Карты Сокровищ



39 Жетонов ранений



1 Маркер первого игрока



4 6-гранных кубика



6 Боевых Карт



12 Карт Рун



20 Карт Монстров



8 Карт Дракона



3 Героя
3 Монстра

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БРОШЮРЫ

Правила игры написаны лишь с целью обучения новых игроков правилам игры **Dungeon Quest**. Потому она не содержит в себе пояснение некоторых игровых исключений.

В дополнение к этой брошюре идет «Дополнение к правилам», которое содержит пояснение некоторых сложных игровых ситуаций. В нем также имеется набор опциональных правил, которые помогут разнообразить игру.

РАССТАНОВКА КОМПОНЕНТОВ

Перед началом первой игры в *DungeonQuest*, осторожно выдавите жетоны из картонных листов. Далее по шагам.

1. **Разместите игровую доску:** Разложите игровую доску и разместите ее в центре игровой зоны.
2. **Подготовьте стопки тайлов комнат:** Положите все тайлы комнат на крышку коробки и соберите их вместе. Переверните их рубашкой вверх и сложите их в несколько стопок.
3. **Подготовьте боевые карты:** Положите боевые карты монстров и героя рядом с игровым полем.
4. **Подготовьте колоды:** Разложите карты по колодам в зависимости от их типа. Перемешайте карты в колодах. Положите колоды рубашками вверх на соответствующие области на игровом поле. Положите колоды монстров и рун рядом с игровым полем.
5. **Подготовьте шкалу времени:** Разместите жетон солнца на первой позиции шкалы времени.
6. **Подготовьте наборы жетонов:** Расположите жетоны ранений, жетоны входов в катакомбы, жетоны монстров и жетоны поиска/решимости отдельно друг от друга рядом с игровым полем.
7. **Определите первого игрока:** Каждый игрок бросает один кубик. У кого выпало самое большое значение, тот и ходит первым. Если ничья, кубики перебрасывают.
8. **Выберите героев:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает один лист героя и размещает его в своей игровой зоне. Потом игроки берут фигурки своих героев и их маркеры путешествия. Положите лишние листы героев и их фигурки обратно в коробку.
9. **Выберите карты рун:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок тянет одну карту рун и кладет ее лицом вверх рядом с листом своего героя.
10. **Разместите героев:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок размещает фигурку своего героя в башне на игровом поле. В одной башне может находиться только один герой.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Во время игры *DungeonQuest* проводится серия ходов, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Каждый игрок обязан полностью окончить свой ход перед тем, как его начнет следующий игрок.

Ход состоит из двух фаз, выполняемые такой последовательности:

1. **Начальная фаза:** Игрок выполняет свойства карт в области, где он находится в начале своего хода. Если это ход первого игрока, он передвигает жетон солнца на одну позицию дальше по шкале времени.
2. **Фаза действий:** Игрок выбирает один из следующих вариантов:

- » **Движение:** Передвинуть фигурку героя в соседнюю область.
- » **Поиск:** Обыскать комнату в которой он находится (если возможно).
- » **Войти в катакомбы:** Выполнить действия для входа в катакомбы (если возможно). См. стр. 6.

Когда игрок завершил обе фазы, его ход заканчивается и ход передается следующему игроку.

ДВИЖЕНИЕ

Игровая доска представляет собой план Подземелья Дракона с разметкой. Каждый квадрат сетки является либо **исследованной областью** (иначе — **комнатой**), либо **неисследованной областью**. В начале игры большая часть подземелья не исследована. Область, занимаемая фигуркой героя, это всегда **исследованная область**.

Каждая комната имеет один или более проходов, через которые может двигаться герой. Когда игрок выполняет движение, он может передвинуть фигурку своего героя в любую соседнюю область, которая соединяется с его текущей комнатой проходом.



ВХОД В КОМНАТУ

Каждый раз, когда игрок входит в комнату, он разыгрывает событие этой комнаты. Событие комнаты определяется картинкой, на ее тайле. Далее см. «События комнат» на стр. 8.

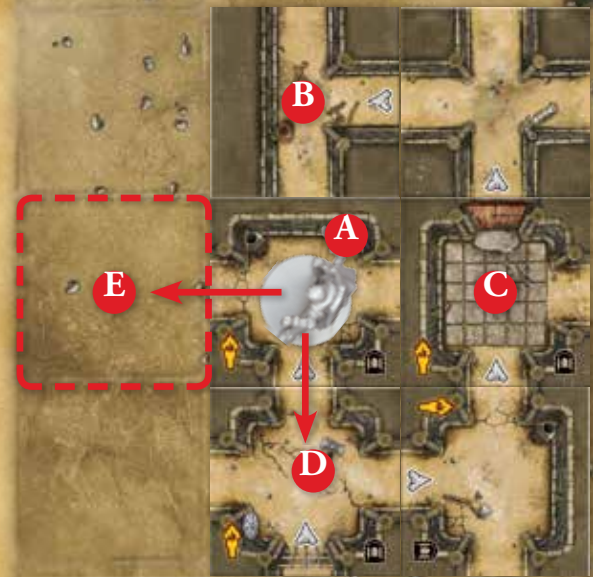
Игрок не может войти в комнату, где уже стоит фигурка чужого героя.

ВХОД НА НЕИССЛЕДОВАННУЮ ОБЛАСТЬ

Область на поле, которая не содержит тайл комнаты, называется **неисследованной**.

Каждый раз, когда игрок заходит на неисследованную область, он вытягивает один тайл комнаты из любой стопки и кладет его лицевой стороной вверх так, чтобы **стрелка входа** только что вытященного тайла примыкала к той комнате, из которой он вышел. Теперь эта область считается исследованной. Игрок ставит фигурку своего героя в новую комнату и разыгрывает ее событие.

ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ



Из центральной комнаты, в которой он начал свой ход (А), Линдел может переместиться только в области D, либо Е. Он не может войти в комнаты В и С, поскольку проход заблокирован стеной.

Неисследованная область: Если он решит двигаться через проход в область Е, он должен вытянуть новый тайл комнаты, положить его лицом вверх на эту область, поставить сверху фигурку своего героя, и разыграть событие комнаты.

Исследованная область: Если он решит двигаться через проход в исследованную комнату (D), он должен будет вытянуть и разыграть карту подземелья.

ПОИСК

Обыскивая комнату, игрок может найти трофеи, секретные двери, столкнуться с монстрами и т.д.

Чтобы получить возможность обыскать комнату, должны выполняться следующие условия:

- Комната должна иметь **изображение факела**.
- В комнате не должно находиться **жетонов монстров**.
- В комнате не должно находиться **жетона поиска**.

Если игрок решил осуществить поиск, он вытягивает верхнюю карту из колоды поиска и кладет жетон поиска на эту комнату. Если жетон поиска на комнате уже есть, значит, ее уже обыскивали и повторить ее обыск ни один игрок уже не может.



Изображение факела



Жетон Монстров



Жетон поиска

ПРОВЕРКА ХАРАКТЕРИСТИК

Эффекты некоторых карт и комнат требуют проверки характеристик игрока. Есть четыре разных характеристики, которые могут подвергнуться проверке: сила, ловкость, защита и удача. Листы героя содержат информацию о каждой характеристике героя и о его специальных способностях.

Специальные способности Здоровье

Место жетона решимости

Сила
Ловкость
Защита
Удача



Художественный текст

Если согласно эффекту карты, событию комнаты или согласно правилам игроку необходимо провести проверку характеристики, он бросает два кубика и суммирует их результаты. Если результат **равен или меньше** проверяемой характеристики, проверка считается **успешной**. Если результат больше, проверка считается **проваленной**. Каждый раз при провале проверки игрок кладет один **жетон решимости** на лист своего героя.

ЖЕТОНЫ РЕШИМОСТИ

Игрок получает жетоны решимости когда проваливает проверку характеристик. Когда игрок бросает кубики во время проверки характеристик, он может потратить любое количество своих жетонов решимости, убрав их с листа героя и сбросив их в общий набор жетонов. Каждый сброшенный жетон решимости уменьшает результат броска кубика на 1.



Жетон решимости

ВРЕМЯ

Жетон солнца и шкала времени определяют игровое время. В начале своего хода, игрок, который начинал партию, передвигает жетон солнца на одну позицию вперед на шкале времени.



Жетон солнца



Шкала времени

Каждый раз, когда жетон солнца попадает на позицию шкалы времени, содержащую цифры, первый игрок немедленно бросает один кубик. Если выпавшее на кубике число больше числа на позиции шкалы времени, игра продолжается. Если число на кубике равно, либо меньше числа на текущей позиции шкалы времени, это означает что солнце зашло, двери подземелья закрываются и партия немедленно заканчивается.

Каждый игрок, не успевший покинуть подземелье до захода солнца, немедленно погибает.

РАНЕНИЯ

В определенных игровых ситуациях, персонаж игрока получает **РАНЕНИЯ**. Положите жетоны ранений на лист героя, чтобы отметить их количество. В момент, когда суммарное значение на всех жетонах ранений лежащих на листе героя сравняется либо превысит количество его здоровья, герой погибает (далее ниже).



Жетоны ранений

Эффекты некоторых карт и умений позволяют игрокам **ЛЕЧИТЬСЯ**. Это единственный способ снять жетоны ранений с листа героя. Каждый раз, когда игрок **ЛЕЧИТСЯ**, он снимает определенное количество жетонов ранений с листа своего героя и возвращает их в общий набор жетонов.

СМЕРТЬ

Игрок может **погибнуть** несколькими способами. Если суммарное значение на жетонах ранений на листе героя игрока равно или больше количества его здоровья, либо если согласно тексту на карте герой игрока должен погибнуть, либо если до захода солнца герой игрока не успел покинуть подземелье, он мгновенно погибает. Каждый раз, когда погибает герой игрока, ход последнего заканчивается; он убирает фигурку своего героя с игровой доски, кладет свои карты в сброс соответствующих колод и возвращает все свои жетоны в общий набор. Потом он возвращает лист своего героя в игровую коробку. Он больше не принимает участие в текущей игровой партии. Однако, он продолжает брать на себя роль игрока за монстра во время сражений других игроков (см. «Столкновение с Монстрами на стр. 6).

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра окончена, когда зашло солнце, или когда каждый из игроков либо покинул подземелье, либо погиб.

Когда игра закончилась, каждый выживший игрок проверяет свои карты трофеев (далее ниже) и выполняет их указания. Если картой предписано сделать что-либо по завершению игры, ее обладатель должен это исполнить. Игрок с наибольшей суммарной стоимостью всех своих трофеев, выигрывает партию.

Если у нескольких игроков совпадает суммарная стоимость их трофеев, а победителем должен стать лишь один из них, побеждает тот, у кого есть карта с наибольшей стоимостью. Если и в этом случае выходит ничья, побеждает тот, у кого имеется большее количество карт трофеев. Если ничья получается и после этого, оба игрока объявляются победителями.

КАРТЫ ТРОФЕЕВ

Карты, имеющие обозначение «Трофей», могут присутствовать в разных колодах. Когда игрок вытягивает карту с обозначением Трофей, он кладет ее лицевой стороной вверх в своей игровой области. Трофей обычно имеет **СТОИМОСТЬ В ЗОЛОТЕ**. В конце партии тот игрок, чья суммарная стоимость трофеев выше, побеждает.



Карты Трофеев

СТОЛКНОВЕНИЕ С МОНСТРАМИ

Игрок может столкнуться с монстрами двумя способами: вытащив соответствующую карту, либо войдя в комнату с жетоном монстра. Если игрок входит в комнату с жетоном монстра, он **не разыгрывает событие этой комнаты**.

При столкновении с монстром, игрок, который ходит, выступает в роли героя, а игрок слева от него, выступает в роли монстра. Игрок за монстра вытаскивает одну карту из колоды монстров, объявляет имя монстра и кладет жетон монстра на комнату, где находится герой игрока, который с ним сражается (если там еще нет соответствующего жетона). Потом игрок за героя берет три боевых карты героев, а игрок за монстра берет три боевых карты монстров. Теперь оба игрока входят в фазу **БОЯ**.



БОЙ

Бой состоит из серии **РАУНДОВ**, которые длятся, пока герой игрока не спасется бегством, либо пока он или монстр не погибнет.

В начале каждого раунда, игрок за героя и игрок за монстра тайным образом выбирают по одной боевой карте из своей руки, после чего одновременно их вскрывают. Каждый игрок смотрит на таблицу урона своих карт и получает количество ранений, указанных в соответствующей строке столбца «Нанесено Ранений». Игрок за героя размещает на листе своего персонажа жетоны ранений, игрок за монстра размещает жетоны ранений перед собой.

Если герой игрока погибает, сражение заканчивается. Игрок за монстра сбрасывает карту монстра.

Если суммарное число на жетонах ранений перед игроком за монстра достигает или превышает количество здоровья на его карте монстра, он объявляет смерть монстра и сражение заканчивается; игрок за монстра сбрасывает карту монстра и убирает его жетон с игрового поля; игрок за героя заканчивает свой ход.

Если по окончании раунда боя ни герой ни монстр не погиб, у игрока за героя есть возможность осуществить попытку спасения бегством (далее ниже). Если он решает продолжить бой, либо совершает попытку побега и проваливает ее, оба игрока берут обратно в руку свои боевые карты (включая те, что они вскрывали в этом раунде), и начинают новый раунд боя.

ПОБЕГ

В конце каждого раунда боя, герой может попытаться **УБЕЖАТЬ**. В этом случае он делает проверку ловкости. Если проверка была успешной, бой заканчивается. Открывается карта монстра, с которым проходила битва; герой получает количество ранений, эквивалентное величине штрафа за побег, указанного на карте монстра. После этого герой игрока перемещается в соседнюю исследованную комнату, игнорируя двери и решетки. Если все соседние области не исследованы, герой игрока не может совершить попытку к бегству.

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ

Брат Герин столкнулся с Големом.



Каждый игрок выбирает и открывает одну боевую карту. Игрок за героя открыл карту «Дальней атаки», а игрок за монстра открыл карту «Магической атаки».

Далее игрок за героя смотрит строку, которая соответствует типу атаки монстра (А). Он получает одно ранение и кладет соответствующий жетон на лист героя.

Игрок за монстра смотрит строку, которая соответствует типу атаки героя (В). Там стоит ноль, значит монстр не получает никаких ранений.

КАТАКОМБЫ

Катакомбы представляют собой полный несметных сокровищ и несокрушимых монстров лабиринт, с захоронениями и тайными ходами, которые выются под комнатами подземелья.

ВХОД В КАТАКОМБЫ

Некоторые тайлы комнат и карты дают возможность войти в катакомбы по желанию игрока, в то время как другие не оставляют ему выбора и делают вход в катакомбы обязательным.

Если игрок начинает свой ход в комнате, которая имеет вход в катакомбы (вход в катакомбы изображенный на ее тайле, либо на ней лежит маркер входа в катакомбы) то он может **войти в катакомбы**, вместо того чтобы перейти в другую комнату или совершить поиск.



Пример изображения входа в катакомбы



Маркер входа в катакомбы

В любом случае, когда игрок вошел в катакомбы, он кладет свой маркер путешествия на комнату, в которой сейчас находится фигурка его героя, и выбирает сторону, в которую будет направлен указатель маркера. Потом фигурка вошедшего в катакомбы игрока убирается с игрового поля и кладется на лист его героя; его ход заканчивается. Маркер путешествия будет находиться в комнате, куда его поместили, до момента выхода игрока из катакомб.



Маркер путешествия

ИССЛЕДОВАНИЕ КАТАКОМБ

Пока игрок находится в катакомбах, он не может совершать передвижение или поиск. Вместо этого он тащит одну карту катакомб, выполняет ее инструкции и кладет лицом вверх рядом с листом своего героя.



Карта катакомб

ВЫХОД ИЗ КАТАКОМБ

Некоторые карты катакомб дают игроку возможность **ПОКИНУТЬ КАТАКОМБЫ**. Если игрок решил в этот момент выйти из катакомб, он подсчитывает количество карт катакомб, которые лежат рядом с листом его героя (учитывая и только что вытянутую карту), и передвигает свой маркер путешествия на эквивалентное количество клеток в сторону, в которую он указывает. Если при этом возникла ситуация, что маркеру путешествия необходимо выдвинуться за пределы внешней стены подземелья, то он останавливается перед стеной, а остаток ходов игнорируется. Потом игрок поворачивает указатель маркера путешествия на 90° в выбранную им сторону, бросает кубик, и двигает маркер в этом направлении на количество клеток, эквивалентное выпавшему на кубике результату. Если при этом возникла ситуация, что маркер необходимо передвинуть за пределы внешней стены подземелья, тогда маркер останавливается перед ее началом, а игрок получает по одному ранению за каждое не совершенное маркером передвижение. Потом игрок кладет все свои трофеи, добытые в катакомбах, к другим своим трофеям, и сбрасывает остальные карты катакомб. После этого игрок обозначает свой выход на поверхность подземелья заменой маркера путешествия фигуркой своего героя.

ВЫХОД ИЗ КАТАКОМБ НА ИССЛЕДОВАННУЮ ОБЛАСТЬ

Каждый раз, когда игрок выходит из катакомб на исследованную область, он разыгрывает событие этой комнаты (либо сражается с монстром, если там есть соответствующий жетон). Игрок **имеет право** выходить из катакомб в комнату, где уже есть другие игроки.

ВЫХОД ИЗ КАТАКОМБ НА НЕИССЛЕДОВАННУЮ ОБЛАСТЬ

Каждый раз, когда игрок выходит из катакомб на неисследованную область, он тянет тайл комнаты и размещает его в этой области, повернув в любую сторону по своему желанию. Потом, игрок разыгрывает событие этой комнаты.

ПРИМЕР ВЫХОДА ИЗ КАТАКОМБ



Татьяна уже имеет две карты катакомб. В этом ходу она вытянула карту, которая позволяет покинуть катакомбы, и решила воспользоваться этой возможностью. Теперь у Татьяны имеется три карты катакомб, потому она перемещает свой маркер путешествия на три области вперед (А). Далее Татьяна поворачивает свой маркер путешествия влево на 90° и бросает один кубик. На кубике выпадает число «2». Татьяна передвигает свой маркер путешествия на две области вперед в выбранном направлении (В). Так как Татьяна не нашла в катакомбах трофеев, она сбрасывает все три свои карты катакомб и заменяет маркер путешествия фигуркой героя.

Татьяна вышла на неисследованную область, потому она тянет тайл комнаты и размещает его там, развернув в любую выбранную сторону (С). На этом тайле она размещает фигурку своего героя (D). Потом Татьяна разыгрывает событие комнаты.

ЧТО ТЕПЕРЬ?

Если Вы дочитали правила до этого места, значит, Вы уже готовы сыграть свою первую партию! Если в процессе игры возникнут неясности, см. «Дополнение к правилам», чтобы найти ответы на интересные вопросы.



СОБЫТИЯ КОМНАТ

Ниже следует описание основных событий комнат подземелья. Для более детального описания см. «Дополнение к правилам».



КОМНАТА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Тяните карту подземелья.



МОСТ

Войдя в эту комнату, Вы должны либо завершить свой ход, либо попытаться перейти мост.

Чтобы перейти через мост, выполните проверку ловкости, добавляя при этом к результату на кубике по 1 за каждую имеющуюся у Вас карту сокровища. Вы можете сбросить любое количество своих карт сокровищ перед проверкой ловкости.

Если проверка пройдена успешно, покиньте комнату и сделайте еще одно перемещение в обычном порядке. Если проверка провалена, Вы упали с моста; бросьте один кубик и получите количество ранений, эквивалентное результату, после чего войдите в катакомбы.



БЕЗДОННАЯ ЯМА

Выполните проверку удачи. В случае успеха завершите свой ход. Если проверка провалена, Вы погибаете.



ЗАВАЛ

Тяните карту подземелья. В следующем ходу, если Вы решите выйти через проход на другой стороне завала, выполните

проверку ловкости. В случае успеха покиньте комнату через выбранный проход. В случае провала, закончите свой ход.



ТЕМНАЯ КОМНАТА

Бросьте кубик и сделайте еще одно перемещение, игнорируя двери и решетки. Вы должны

покинуть комнату через проход, число на котором соответствует выпавшему на кубике результату. Если проход, через который Вам необходимо выйти, заблокирован героем другого игрока или стеной подземелья, перебросьте кубик.



ПРОПАСТЬ

Тяните карту подземелья.

Вы можете покинуть комнату только через тот проход, который находится на той же стороне пропасти, на которой находитесь и Вы.



КОРИДОР

Сделайте еще одно перемещение, игнорируя двери и решетки. Вы не можете выйти с той стороны, с которой вошли, если только все остальные проходы не заблокированы стенами, или героями других игроков.



ВРАЩАЮЩАЯСЯ КОМНАТА

Поверните тайл комнаты на 180° и завершите свой ход.



ПАУТИНА

Сделайте еще одно перемещение, игнорируя двери и решетки.

Если Вы решите выйти из комнаты не с того прохода,

через который вошли, выполните проверку силы. Если проверка пройдена успешно, покиньте комнату через выбранный проход, в противном случае Ваш ход заканчивается.

Если Вы начинаете свой ход в этой комнате, то должны сначала успешно выполнить проверку силы, прежде чем сможете выйти.

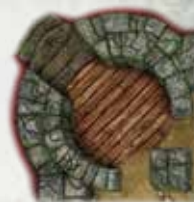


КОМНАТА С ЛОВУШКОЙ

Тяните карту ловушки.

БАШНЯ

Если у Вас есть хоть одна карта сокровища, Вы можете покинуть подземелье.



Когда игрок покинул подземелье, он больше не совершает ходов и не может вернуться обратно. Он должен дождаться завершения игровой партии и определения победителя (см. «Победа в игре» стр. 5).

Если Вы не покидаете подземелье, сделайте еще одно перемещение. Опционально, Вы можете переместиться в любую другую башню и переместиться снова.

СОКРОВИЩНИЦА



Каждый раз, когда игрок входит в сокровищницу, он тянет карту дракона.

Каждый раз, когда игрок начинает свой ход в сокровищнице, он должен либо переместиться в другую область, либо вытащить карту дракона.

В отличие от других комнат, сокровищница может быть занята сразу несколькими (2 и более) игроками. Сокровищница считается одной целостной комнатой, даже не смотря на то, что она занимает сразу две области игрового поля. Игрок может выйти из сокровищницы через любой из ее проходов, если они не заблокированы стенами или героями других игроков.

ДВЕРИ

В некоторых комнатах есть двери. Если игрок решил пройти через дверь, он тянет одну карту двери и выполняет ее инструкции.



Двери

РЕШЕТКИ

В некоторых комнатах есть решетки. Если игрок намерен пройти сквозь решетку, он должен выполнить проверку силы. Если проверка выполнена успешно, он продолжает свое перемещение в обычном порядке. В противном случае его ход заканчивается.



Решетки