

ПРАВИЛА ONE DECK DUNGEON, ВЕРСИЯ 1.1

Приключения зовут вас! Обнаружены подземелья, в глубинах которых кишат монстры. Ваша задача, как героев, ясна: захватить все подземелья, победить всех врагов, преодолеть все опасности! По традиции вы будете входить в каждое подземелье только с простейшими снаряжением и набором навыков.

Колода карт столкновений содержит всех врагов и опасные препятствия, с которыми вы встретитесь. На каждой карте также указаны трофеи и навыки, которые вы можете получить, если выживете в схватке. Вам пригодится любое преимущество, поскольку всякий раз, когда колода будет перемешиваться, вы будете спускаться на один ярус ниже. И каждый раз, когда вы будете это делать, все монстры и ловушки будут становиться сильнее и опаснее. Если запас здоровья какого-либо героя иссякнет, игра закончится. Если вы пройдете три яруса, в самом низу вас будет ждать босс подземелья. Одолейте его и празднуйте победу!

Эта книга правил состоит из двух частей: Иллюстрированное руководство (стр. 4-23) и Справочник по правилам (стр. 24-37). Иллюстрированное руководство проведет вас через игру с примерами и рисунками. Справочник по правилам содержит только текст с объяснением всех частей игры. Мы считаем, что большинству игроков лучше ознакомиться с правилами с помощью Иллюстрированного руководства, а Справочник использовать для ответов на вопросы по правилам, но вы используйте их так, как лучше подходит вам!

ЦЕЛЬ

Очистите все три яруса подземелья и победите босса! Если запас здоровья какого-либо героя иссякнет, игра закончена.

КОМПОНЕНТЫ

- 5 карт героев
- 30 кубиков (8 пурпурных / ловкость, 8 желтых / сила, 8 синих / магия, 8 черных / героизм)
- 1 карта-памятка хода
- Колода из 56 карт (44 карты столкновений, 4 карты уровней, 5 карт подземелий / боссов, 2 карты базовых навыков, 1 карта лестницы)
- 15 красных маркеров ран
- 6 белых маркеров снадобий
- 1 блокнот с листами кампаний

ОГЛАВЛЕНИЕ

- Стр. 4-5: Подготовка к игре
Стр. 6-7: Ваш ход: течение времени, исследование / вход в комнату
Стр. 8-11: Боевые столкновения
Стр. 12-13: Навыки и снадобья
Стр. 14-15: Столкновения с опасностью
Стр. 16-17: Трофеи
Стр. 18-19: Повышение уровня, спуск вниз
Стр. 20-21: Битва с боссом
Стр. 22-23: Режим кампании, правила для 4 игроков

КАК НАЧАТЬ РЕЙД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

ВЫБРАТЬ ГЕРОЯ И ПОДЗЕМЕЛЬЕ

ГЕРОЙ



ПОДЗЕМЕЛЬЕ / БОСС



Точки рядом с названием подземелья обозначают его сложность. Одна точка – самое легкое, три точки – самое сложное. Босс на обратной стороне карты.

Каждый игрок выбирает карту героя, затем ваша команда выбирает подземелье для вылазки. Игры с несколькими игроками полностью кооперативные.

Используйте стороны 1P карт героев и уровней при игре соло, стороны 2P при игре вдвоем или вчетвером.

Параметры вашего героя обозначены значками силы (🗡️), ловкости (👉), магии (💠), также он имеет значки здоровья (❤️).

ПОДГОТОВИТЬ ИГРОВУЮ ЗОНУ



- Сложите в стопку карты уровней (сверху уровень 1, снизу – 4).
- Перемешайте все карты столкновений и сформируйте из них колоду. Поместите карту лестницы под низ колоды.
- Подложите карту подземелья под карту-памятку хода, так чтобы был виден только первый ярус (floor 1).
- Поместите 1 кубик снадобья на карту-памятку хода.
- Верните неиспользованные подземелья и карты базовых навыков в коробку.
- Положите остальные кубики и маркеры в общий запас.
- (По желанию) Выберите степень сложности игры: эксперт, стандартный, новичок (см. стр. 23).

ВОЙДИТЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ!

С каждым ходом ваша команда будет продвигаться дальше в подземелье. Вся ваша команда делает общий ход.

ШАГ 1: ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ ⌚ ⌚

Вы должны потратить 2 единицы времени в начале каждого хода.



Значок ⌚ обозначает время, проведенное в подземелье. Для каждой единицы времени, которую вы должны потратить, сбросьте верхнюю карту колоды в стопку сброса, лежащую лицом вверх.

ШАГ 2: ИССЛЕДОВАТЬ ИЛИ ВОЙТИ В КОМНАТУ

Исследовать: Добавьте карты столкновений лицом вниз в игровую зону как **закрытые двери**, так чтобы всего в игре было 4 двери.

Войти в комнату: Откройте закрытую дверь (лежащую лицом вниз) или выберите **открытую дверь** (лежащую лицом вверх). Либо примите вызов, либо убежите. Если вы убегаете, оставьте карту в игре как открытую дверь. Пока вы с ней не разберетесь, она будет занимать одно из четырех доступных мест для дверей.

ХОД 1: ИССЛЕДОВАТЬ



После того, как потратите ⌚ ⌚ в свой первый ход, исследуйте, выложив 4 карты из колоды лицом вниз как двери.

ХОД 2: ВОЙТИ В КОМНАТУ



После того, как потратите ⌚ ⌚ в свой второй ход, войдите в комнату. Откройте одну из дверей, перевернув ее лицом вверх. Вы должны либо принять вызов, либо убежать.

⚔ Боевые столкновения описываются на стр. 8.

👾 Столкновения с опасностями описываются на стр. 12.

ХОД 3 и ДАЛЕЕ

В следующие ходы вы будете тратить ⌚ ⌚ и затем должны выбрать, будете ли вы исследовать, или входить в комнату.



БОЕВЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Боевые столкновения – это бои с врагами в подземелье. У каждого врага есть несколько ячеек угроз, которые вы должны постараться заполнить. После окончания боя каждая незаполненная ячейка принесет вам негативные последствия. Если вы выживете, то получите трофей! Подземелье тоже имеет ячейки угроз, и оба объекта, подземелье и враг, имеют особые свойства, которые могут создать дополнительные трудности.

Трофей
(предмет)

Трофей
(навык)



Специальное
свойство

Ячейки
угроз

Специальное
свойство
подземелья



Ячейки угроз
подземелья
(боевые
столкновения)

ШАГ 1: ВОЗЬМИТЕ ВАШИ КУБИКИ!

Каждый значок на карте вашего героя дает вам кубик того же цвета во время боевого столкновения. Каждый игрок берет кубики для своего героя.

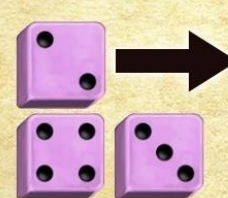


Ваш навык героизма может также позволить вам добавить черный кубик героизма (★) сейчас, до бросков кубиков. Кубик героизма может быть использован как замена кубика любого цвета.

РАЗМЕЩЕНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ



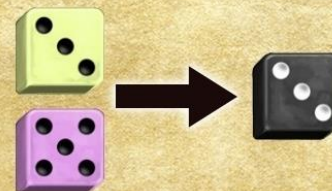
Кубик может занять ячейку того же цвета, если его значение равно или больше числа в ячейке.



Вы можете использовать любое количество кубиков подходящего цвета для заполнения широкой ячейки, если сумма их значений равна или больше числа в ячейке. Два героя могут помещать кубики в широкую ячейку вместе.



Кубик героизма может быть размещен вместо кубика любого цвета, в том числе при заполнении широкой ячейки.



Любые два кубика (даже от двух героев) могут быть сброшены для получения кубика героизма со значением, равным наименьшему из значений сбрасываемых кубиков.

ШАГ 2: БРОСЬТЕ ВСЕ ВАШИ КУБИКИ!

Каждый игрок бросает все свои кубики. Если свойство подземелья или врага влияет на ваши брошенные кубики, примените эти эффекты сразу после броска.

ШАГ 3: ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ НАВЫКАМИ И РАЗМЕСТИТЕ КУБИКИ

Поместите ваши кубики на ячейки угроз (как врага, так и подземелья), как описано на стр. 9. Вы можете также однократно использовать каждый из своих навыков (см. стр. 12), выпить любое количество снадобий, конвертировать пары кубиков в кубик героизма и сбросить ненужные вам кубики в запас. Это может быть сделано в любом порядке.

Если есть ячейки со щитом (🛡️), вы должны заполнить их до заполнения остальных ячеек. Если их нельзя заполнить, вы не можете разместить никакие другие кубики.

ШАГ 3: УЧТИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Ячейки, которые вы не смогли заполнить, отражают издержки боя:

💎: Каждый видимый значок 💎 означает 1 рану. Возьмите маркер раны и поместите его на свою карту героя. Если какой-то герой имеет столько же маркеров ран, сколько у него здоровья, игра закончена. При игре вдвоем раны должны быть распределены между игроками как можно равномернее (например, 3 раны распределяются как 1 и 2).

⌚: Каждый видимый значок ⌚ означает расход 1 единицы времени. Сбросьте верхнюю карту колоды за каждую израсходованную единицу времени.

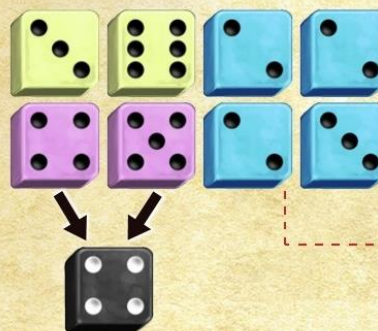
Если вы заполнили все ячейки, вы без труда покончили с врагом! Но даже если вы пострадали от последствий боя, тем не менее, вы победили врага и получите трофей, при условии, что вы выжили.

ШАГ 4: ПОЛУЧИТЕ ТРОФЕЙ

Выжив после боя, один из героев может получить побежденную карту как трофей: либо как ХР (очки опыта), либо как предмет, либо как навык, либо как снадобье. ХР подкладываются под карту уровня, предметы и навыки подкладываются под вашу карту героя. Найденные снадобья подкладываются под карту-памятку хода. (См. раздел «Трофеи» на стр. 16)

ПРИМЕР БОЯ

Маг кидает в бою свои кубики:



Ячейки со щитами заполняются первыми. Затем 2 кубика тратятся на получение кубика героизма, так как иначе кубики ловкости были бы бесполезны. Наконец, остальные кубики помещаются в ячейки угроз, включая ячейку на карте подземелья.

Бой имеет следующие последствия: ⌚⌚⌚💎



НАВЫКИ И СНАДОБЬЯ

When you explore or flee, place a ★ here (max 2). You may roll them before any encounter. **MANA CHARGE**

Навык героизма: Первый навык каждого героя дает ему доступ к черным кубикам героизма. Воительница (Warrior), Маг (Mage) и Рыцарь (Paladin) запасают кубики героизма при выполнении различных условий. Эти кубики помещаются на карту героя, и вы можете бросать их перед началом столкновения. Бродяга (Rogue) и Лучница (Archer) могут бросать кубики героизма перед началом каждого столкновения, но за это нужно заплатить, либо есть вероятность, что придется заплатить, некоторую цену. : Навыки героизма не могут использоваться в битве с боссом. Брошенные кубики героизма сбрасываются после каждого столкновения.

Place a ★ 6 in an armor box. **ARMOR CRUSH**

Навыки силы: Стоимость – от 1 до 3 кубиков силы. Чтобы использовать навык, сбросьте кубики силы (или героизма), которые вы бросили.

Add two  dice. **BACKSTAB**

Навыки ловкости: Стоимость – от 1 до 3 кубиков ловкости. Чтобы использовать навык, сбросьте кубики ловкости (или героизма), которые вы бросили.

 3 Add a ★. **SHIMMERBLAST**

Навыки магии (заклинания): Стоимость – от 1 до 6 маны. Чтобы использовать заклинание, сбросьте один или более кубиков магии (или героизма) с общим значением не меньше, чем количество маны, которое нужно заплатить.

 If you would take two or more damage, reduce it by one. **THICK SKIN**

Бесплатные навыки: Стоимость – нет. Эти навыки могут быть использованы 1 раз за столкновение.

 Change two of your non-★ dice to be 6s. **HEROISM**

Снадобья: Стоимость – 1 маркер снадобья. Чтобы выпить снадобье, сбросьте 1 кубик снадобья с карты-памятки хода, и примените эффекты одного любого вида снадобья из найденных вами (известных вам).

Все навыки и снадобья имеют значки, показывающие, можно ли их использовать в боевом столкновении и столкновении с опасностью. **Каждый навык может быть использован только один раз во время каждого столкновения или раунда битвы с боссом.** Снадобья могут использоваться многократно в одном столкновении или раунде битвы с боссом, при условии, что ваша команда имеет достаточное количество кубиков снадобья.

Снадобья исцеления и снадобья-невидимки являются специальными и могут использоваться вне столкновений. Снадобья исцеления могут быть даже применены сразу после получения героем раны, чтобы избежать окончания игры.



СТОЛКНОВЕНИЯ С ОПАСНОСТЬЮ

Опасности – это препятствия в подземелья, которые вы должны преодолеть. Есть два варианта действий. Вы должны выбрать, как действовать, взвесив, насколько сложен и опасен каждый из вариантов. Некоторые варианты потребуют потратить время просто на выполнение попытки, независимо от того, будет ли она успешной или неудачной. Как и в случае боевых столкновений, карта подземелья сделает каждое столкновение более сложным.

Трофей
(предмет)

Трофей
(навык)



Стоимость
в единицах
времени

Вариант 1

Вариант 2

Ячейки угроз
подземелья
(столкновения
с опасностью)



Специальное
свойство
подземелья

ШАГ 1: ВЫБЕРИТЕ ВАРИАНТ ДЕЙСТВИЙ

Команда должна выбрать один из двух вариантов действий на карте опасности, это делается до броска кубиков. Если выбранный вариант имеет стоимость в единицах времени, потратьте это время сейчас. При игре вдвоем вы делаете выбор сообща.

ШАГ 2: БРОСЬТЕ ВАШИ КУБИКИ!

При преодолении опасности каждый герой бросает только кубики, цвет которых соответствует цвету выбранного варианта действий. Каждый герой по-прежнему может использовать свой навык героизма, чтобы добавить черный кубик героизма к своим кубикам перед их броском.



ШАГ 3: ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ НАВЫКАМИ И РАЗМЕСТИТЕ КУБИКИ

ШАГ 4: УЧТИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

ШАГ 5: ПОЛУЧИТЕ ТРОФЕЙ

Эти шаги выполняются так же, как при боевом столкновении (стр. 10).

- В случае столкновения с опасностью карта подземелья добавляет ячейки угроз, находящиеся на ее левой стороне, вместо правой.
- При использовании навыков или снадобий убедитесь, что они имеют значок опасности ().
- Даже если вы пострадали от последствий столкновения, вы все равно получаете трофей.

ТРОФЕИ!

Когда вы получаете карту как трофей после столкновения, вы выбираете, как ее использовать. Герой не может иметь дублирующиеся навыки. Команда не может найти одно и то же снадобье дважды.

- 1) Предметы представляют собой новое снаряжение, которое вы подбираете в подземелье, и которое дает вам больше кубиков в каждом столкновении. Чтобы взять карту как предмет, подложите ее под левую сторону вашей карты героя.
- 2) Навыки – это различные возможности использования ваших кубиков для получения наибольшего эффекта. Чтобы взять карту как навык, подложите ее под нижнюю сторону вашей карты героя.
- 3) Найденные снадобья дают вам больше вариантов использования ваших маркеров снадобий. Каждый имеющийся у вас маркер может быть использован как снадобье одного из известных вам видов. Чтобы найти снадобье, добавьте маркер снадобья на карту-памятку хода и затем подложите карту под ее нижнюю сторону.
- 4) ХР (очки опыта) помогают вам повысить уровень. Чтобы взять карту как ХР, подложите ее под карту уровня, так чтобы были видны фонарики опыта.

Ваша текущая карта уровня ограничивает количество предметов и навыков, которые вы можете иметь. Она также предоставляет вам бонусный кубик героизма для всех столкновений, как только вы достигнете уровня 2.

Когда вы берете предмет или навык, вы можете заменить имеющийся у вас предмет или навык на новый трофей. Замененная карта становится ХР.

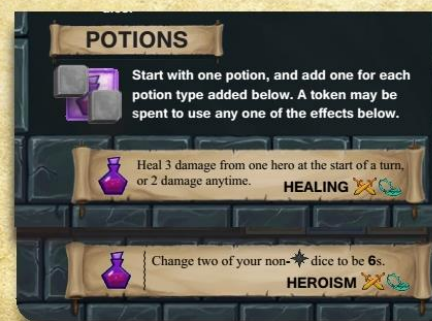
1



КАРТА-ПАМЯТКА ХОДА

2

3



4



ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Когда ваша команда накопит достаточно опыта (на картах, подложенных под карту уровня), герои все вместе повышают свой уровень!

Удалите предыдущую карту уровня и все ХР, использованные для достижения нового уровня. **Поместите их в коробку.**

Каждое повышение уровня дает 1 бесплатный маркер снадобья. Также увеличивается количество предметов и навыков, которые могут иметь герои. Наконец, карта уровня показывает, сколько бесплатных кубиков героизма вы получаете в **каждом столкновении**. Команда каждый раз выбирает, кто из героев кидает бонусные кубики героизма.

Уровень 4 – максимальный. После достижения уровня 4 команда может получать снадобья, уплачивая 5 ХР за каждое.



Накопленные 7ХР

СПУСК ВНИЗ

На старте каждого яруса подземелья карта лестницы помещается под низ колоды. Когда она открывается, дорога идет глубже в подземелье. Кстати, если вы будете слишком мешкать, до вас доберутся различные монстры подземелья.

Пока карта лестницы остается видимой, помещайте на нее по 1 маркеру раны за каждую единицу времени, которую вы израсходовали по любой причине. Каждый раз, когда на карте скапливаются 3 маркера, один из героев получает 1 рану, и эти 3 маркера удаляются с карты лестницы. Это может случиться несколько раз.

В конце любого хода, когда карта лестницы является видимой, вы можете спуститься вниз. Сбросьте все двери, находящиеся в игре, перемешайте стопку сброса и сформируйте из нее новую колоду, которую поместите поверх карты лестницы. Сдвиньте карту подземелья, чтобы открылись эффекты и ячейки угроз нового яруса. Все видимые эффекты и ячейки угроз действуют на новом ярусе.



БИТВА С БОССОМ

Когда вы спускаетесь вниз с третьего яруса подземелья, переверните карту подземелья. Пришло время сразиться с боссом! Битва с боссом проходит так же, как боевое столкновение, но она продолжается несколько раундов. Карта босса имеет показатель здоровья и специальную способность, они указаны там, где обычно находится поле навыка на карте столкновения.

Навыки героизма отмечены значком  и не могут использоваться в битве с боссом. Если на вашей карте героя имеются кубики героизма, сбросьте их до начала битвы.

- 1) **Возьмите и бросьте ваши кубики:** Как в обычном боевом столкновении.
- 2) **Разместите кубики / воспользуйтесь навыками:** Обратите внимание, что никакие эффекты и ячейки угроз с карты подземелья не действуют во время битвы с боссом.
- 3) **Последствия:** За каждый ненакрытый значок  получите рану.
- 4) **Нанесите раны боссу:** За каждый накрытый значок  нанесите рану боссу, поместив маркер раны на его карту. Если у босса количество ран сравняется со здоровьем, вы победили его!
- 5) **Новый раунд:** Уберите все кубики с карты босса и начните новый раунд. Навыки могут использоваться в каждом раунде, также в каждом раунде добавляются бонусные кубики героизма, предоставляемые картой уровня.

ПРИМЕР БИТВЫ С БОССОМ



После броска кубиков (и удаления всех выпавших «1» из-за специального свойства Йети) Воительница повезло заполнить большинство ячеек на карте Йети, начиная с ячейки со щитом.



Воительница получает 3 раны, однако, Йети также получает 3 раны благодаря трем закрытым ячейкам с . Все кубики убираются, и начинается новый раунд. Если Воительница сможет выжить, она может победить Йети в следующем раунде!

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Блокнот с листами кампаний позволяет вам наращивать мощь героя на протяжении серии из нескольких игр. Каждый лист представляет приключения одного игрока с одним из пяти героев. В конце каждой игры вы заработаете «галочки», которые сможете использовать для получения доступа к талантам.

Вы зарабатываете «галочку» всякий раз, когда спускаетесь вниз или повышаете уровень, и дополнительные три, если вы победили босса. После легкого подземелья вы можете отмечать галочками только зеленые кружки, после среднего подземелья – либо зеленые кружки, либо желтые квадратики, после сложного подземелья – любые цветные значки. Как только будут отмечены все значки рядом с каким-либо талантом, вам становится доступно использование этого таланта во всех последующих играх.

Имеется четыре группы талантов, называемые «специализациями». Все герои могут научиться базовым (Basic) талантам, но должны выбрать только одну из трех остальных групп. Перед тем, как научиться любому таланту в группе, герой должен разблокировать ее ключевой талант, находящийся вверху группы.

Таланты с изображением ,  или  – это бесплатные навыки, который вы можете использовать 1 раз за соответствующее столкновение. Остальные таланты действуют все время. Ваш базовый навык от таланта «Ветеран» («Veteran») не учитывается в лимите на количество навыков с карты уровня.

ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

С двумя коробками One Deck Dungeon (или имея базовую игру и будущее дополнение) вы можете сформировать команду из четырех героев. С четырьмя героями две колоды столкновений перемешиваются вместе, и большинство вещей в игре удваиваются. Закрытые двери состоят из двух карт, лежащих лицом вниз, и когда команда решает войти в комнату, она разбивается на две группы по два героя, чтобы разыграть два столкновения. Каждое из них разыгрывается отдельно, как бы это было при игре двух игроков. Полные правила см. на стр. 36-37.

СТЕПЕНЬ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

One Deck Dungeon – это игра, бросающая вызов, в соответствии с традициями жанра rogue-подобных игр. Следующие варианты игры (вне зависимости от выбранного вами подземелья) могут быть более щадящими.

Эксперт: Изменений в правилах нет. Получите две дополнительные «галочки» в конце каждой игры в режиме кампании.

Стандартный: Перед началом игры вытяните 1 карту и используйте ее как ХР. Получите одну дополнительную «галочку» в конце каждой игры в режиме кампании.

Новичок: Перед началом игры продвиньтесь на уровень 2.

СПРАВОЧНИК ПО ПРАВИЛАМ

Эта часть книги правил – сухое текстовое описание процесса игры. Если вам нужно текстовое объяснение без «воды» любой части игры, этот раздел для вас!

Стр. 26: Подготовка к игре
Стр. 27: Структура хода
Стр. 27: Исследовать
Стр. 27: Войти в комнату
Стр. 28-30: Столкновения
Стр. 30-31: Размещение кубиков
Стр. 31: Использование снадобий
Стр. 32: Использование навыков
Стр. 33: Получение трофея
Стр. 34: Повышение уровня
Стр. 34: Лестница
Стр. 35: Спуск вниз
Стр. 35: Битва с боссом
Стр. 36: Режим кампании
Стр. 36-37: Правила для 4 игроков

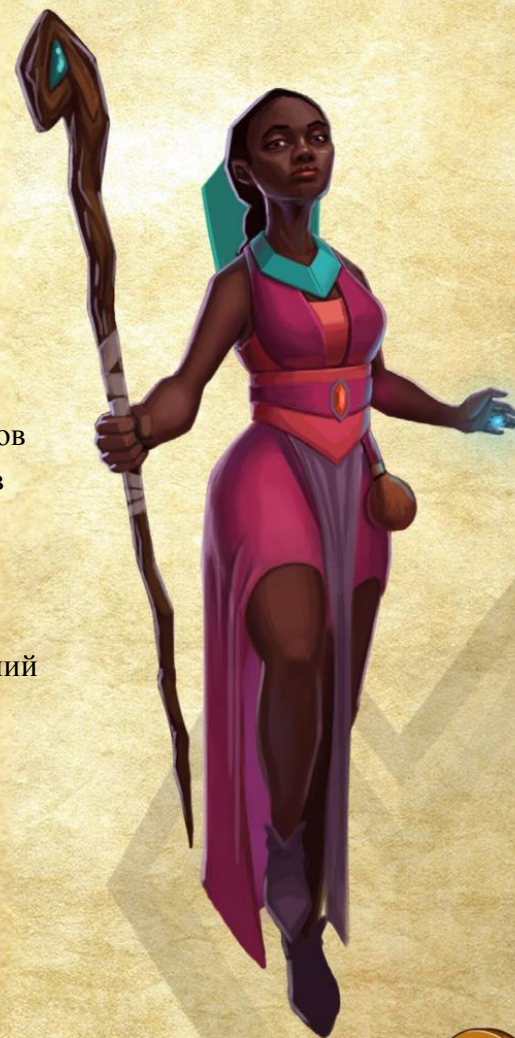


ЦЕЛЬ

Очистите все три яруса подземелья и победите босса! Если запас здоровья какого-либо героя иссякнет, игра закончена.

КОМПОНЕНТЫ

- 5 карт героев
- 30 кубиков
 - 8 пурпурных / ловкость
 - 8 желтых / сила
 - 8 синих / магия,
 - 8 черных / героизм
- 1 карта-памятка хода
- Колода из 56 карт
 - 44 карты столкновений
 - 4 карты уровней
 - 5 карт подземелий / боссов
 - 2 карты базовых навыков
 - 1 карта лестницы
- 15 красных маркеров ран
- 6 белых маркеров снадобий
- 1 блокнот с листами кампаний



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает героя. Поместите неиспользуемые карты героев в коробку.
2. Если вы играете в **режиме кампании**, достаньте (или заведите) лист кампании для своего героя. Возьмите карту базового навыка, если ваш герой имеет на него право, в противном случае поместите карты базовых навыков в коробку.
3. Выберите подземелье, которое будете исследовать. Поместите неиспользуемые карты подземелья в коробку.
 - Подземелья имеют точки рядом со своим названием, отражающие их сложность: одна, две или три точки для легкого, среднего или сложного подземелья.
4. Подложите карту подземелья под карту-памятку хода, так чтобы был виден только первый ярус (floor 1).
5. Поместите 1 маркер снадобья на зону снадобий карты-памятки хода.
6. Сложите в стопку четыре карты уровней: сверху уровень 1, снизу – 4.
7. Используйте сторону 1Р карт героев и уровней при игре соло, сторону 2Р при игре вдвоем или вчетвером. Игры с несколькими игроками полностью кооперативные.
8. Перемешайте все карты столкновений и поместите их лицом вниз на карту лестницы в качестве колоды столкновений.
9. Если играют 4 игрока с двумя наборами компонентов, см. «Правила для 4 игроков» для более подробной информации.
10. (По желанию) Выберите степень сложности игры (см. стр. 23).

ХОДЫ

Все герои выполняют один общий ход. Каждый ход состоит из двух шагов:

1. Течение времени: Потратьте   (Переместите две верхние карты из колоды столкновений лицом вверх в стопку сброса).
2. Выберите, **исследовать** или **войти в комнату**.

ИССЛЕДОВАТЬ

Поместите карты из колоды столкновений лицом вниз в центр игровой зоны как закрытые двери, так чтобы всего в игре было четыре двери.

- Вы не можете исследовать, если колода столкновений пуста.
- Вы не можете исследовать, если в игре уже есть четыре (открытые или закрытые) двери.
- Вы можете исследовать, если в колоде столкновений есть хотя бы 1 карта, даже если их недостаточно, чтобы образовать четыре двери. В этом случае положите столько дверей, сколько сможете.
- Существующие двери (как открытые, так и закрытые) входят в максимально допустимое количество в четыре двери.
- Лабиринт минотавра (Minotaur's Maze) имеет максимально допустимое количество дверей три, а не четыре.

ВОЙТИ В КОМНАТУ

1. Выберите открытую или закрытую дверь в игре.
 - Если в игре нет дверей, вы не можете войти в комнату.
2. Если это закрытая дверь, откройте ее, перевернув лицом вверх.
3. Вы можете принять решение **убежать**. Если вы убегаете, вы не сталкиваетесь с картой и не **получаете трофеев**. Карта остается лежать в игре лицом вверх как **открытая дверь**.
4. Разыграйте **боевое столкновение** или **столкновение с опасностью** в зависимости от карты.
5. Если вы выживете, **получите трофей**.

СТОЛКНОВЕНИЯ

При боевом столкновении или столкновении с опасностью выполните все шаги, перечисленные ниже. Игнорируйте поля навыка / снадобья, предмета и опыта на карте до тех пор, пока не разыграете столкновение.

1. Сделайте выбор: при столкновении с опасностью () выберите один из двух вариантов действий на карте. Если рядом с названием выбранного варианта указана стоимость в единицах времени, потратьте это время сейчас.

2. Получите кубики:

- При боевом столкновении () каждый герой берет по 1 кубику для каждого значка параметра (всех трех типов) на своей карте героя, с учетом приобретенных предметов.
- При столкновении с опасностью () каждый герой берет по 1 кубику для каждого значка параметра (только того цвета, который соответствует **ячейке угрозы** выбранного варианта действий) на своей карте героя и всех приобретенных им предметах.
- Если ваш уровень 2 или выше, добавьте кубики героизма, как указано на карте уровня. Вы получаете эти кубики героизма для всех типов столкновений: столкновения с опасностью, боевого столкновения и битвы с боссом. При игре вдвоем эти кубики для каждого столкновения получает команда, а не каждый герой. Игроки могут решить, как распределить их между собой.
- Если в игре недостаточно кубиков нужного цвета, то недостающие кубики теряются. При игре вдвоем игроки могут решить, кто из героев берет кубики первым.

СТОЛКНОВЕНИЯ (ЧАСТЬ II)

3. Навык героизма: первый навык каждого героя может быть использован только до броска остальных кубиков.

- Оба игрока одновременно решают, использовать или нет свои навыки героизма.
- Бросьте все кубики, предоставленные вашим навыком героизма, перед броском остальных кубиков.
- Штраф Бродяги, если на кубике выпадает 1, учитывается до применения каких-либо свойств подземелий или монстров.

4. Бросьте кубики: каждый игрок бросает все кубики, полученные им на шаге 2.

- Мгновенные эффекты свойств подземелий и монстров применяются в этот момент, между броском кубиков и использованием навыков / размещением кубиков.

5. Воспользуйтесь навыками и разместите кубики: каждый герой может разместить кубики, однократно использовать каждый из своих навыков, использовать снадобья, конвертировать кубики в кубики героизма или сбросить кубики. Это может быть сделано в любом порядке, любое количество раз (за тем исключением, что каждый навык может быть использован только 1 раз).

- Разместите кубики: см. «Размещение кубиков».
- Воспользуйтесь навыком: см. «Использование навыков».
- Воспользуйтесь снадобьем: см. «Использование снадобий».
- Конвертируйте кубики: используйте любые 2 кубика. Они сбрасываются, и вы добавляете 1 черный кубик героизма со значением, равным наименьшему из значений сбрасываемых кубиков. Если два героя сбрасывают по кубику, выберите, кто из них получит кубик героизма.
- Сбросьте кубики: любое количество кубиков может быть сброшено обратно в запас. Если все кубики какого-либо цвета использованы, это может позволить вам применить навык, разрешающий вам добавить или бросить кубик того же цвета. Вы можете также сбросить кубики героизма, накопленные благодаря вашему навыку героизма.

СТОЛКНОВЕНИЯ (ЧАСТЬ III)

6. Учтите последствия: каждая незаполненная ячейка, содержащая  или , приводит к получению раны или расходу времени.

- Для каждого значка  поместите 1 маркер раны на героя. Если какой-либо герой имеет столько же маркеров ран, сколько у него здоровья, игра закончена. Помните, что снадобье исцеления может быть применено в любой момент, даже сразу после получения раны, чтобы предотвратить проигрыш.
- При получении двух или более ран в игре 2-х игроков раны должны быть распределены между игроками как можно равномернее.
- Для каждого значка  потратьте 1 единицу времени (сбросьте 1 верхнюю карту из колоды столкновений).
- Значки  не имеют последствий. Помните, что пока есть хотя бы один незакрытый , никакие другие ячейки не могут заполняться.

РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

- **Активные ячейки:** при столкновении с врагом () все ячейки на карте столкновения активны, наряду со всеми видимыми ячейками на *правой* стороне карты подземелья.
- **Активные ячейки:** при столкновении с опасностью () большая ячейка под выбранным вами вариантом действий активна, наряду со всеми видимыми ячейками на левой стороне карты подземелья. Ячейку под другим вариантом заполнять не нужно. Серые ячейки можно заполнять кубиками любого цвета.
- **Маленькая ячейка угрозы:** чтобы поместить кубик в маленькую ячейку, его цвет должен соответствовать цвету ячейки, а значение должно быть не меньше числа в ячейке. В маленькую ячейку можно поместить только 1 кубик.

РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

- **Большая ячейка угрозы:** в большую ячейку можно поместить сколько угодно кубиков. Все они должны соответствовать цвету ячейки, а сумма их значений должна быть равна или больше числа в ячейке. Два героя могут заполнять большую ячейку совместно, внося свои кубики.
- Кубик героизма: черный  кубик может заменить собой кубик любого цвета.
- Ячейки со щитами: если имеются ячейки со значком , они должны быть заполнены до ячеек без значка . Это означает, что если вы не можете заполнить все ячейки с , ни одна другая ячейка не может быть заполнена.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СНАДОБИЙ

Чтобы использовать одно из ваших снадобий, заплатите 1 маркер снадобья и затем получите выгоду от одного любого вида снадобья из найденных вами. В отличие от навыков, вы можете использовать сколько угодно снадобий во время одного столкновения. Вы можете даже использовать один и тот же вид снадобья несколько раз, заплатив несколько маркеров снадобий.

- Снадобья **просветленья**, **героизма** и **маны** используются во время столкновений.
- Снадобья **исцеления** используются в начале хода для излечения трех ран или сразу после получения раны для излечения двух ран, чтобы предотвратить проигрыш. При игре вдвоем снадобье исцеления применяется только к одному герою и не может быть разделено между героями.
- Снадобья-**невидимки** используются тогда, когда вы решаете убежать. Пропустите все шаги столкновения и вместо этого возьмите карту как трофей. При использовании против Элементалю огня (Fire Elemental) или Элементалю льда (Ice Elemental) свойства последних не запускаются.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

Чтобы воспользоваться одним из своих навыков, заплатите его стоимость и затем выполните его эффект. Каждый навык можно применить только 1 раз за столкновение или раунд битвы с боссом.

- Чтобы использовать навык в **боевом столкновении**, он должен иметь значок  справа от своего названия.
- Чтобы использовать навык в **столкновении с опасностью**, он должен иметь значок  справа от своего названия.
- Навыки со значком  нельзя использовать в битве с боссом. Для использования навыка в битве с боссом он должен иметь значок .
- Стоимость навыка указана слева от вертикальной линии, а его эффект – справа от нее. Стоимость навыка бывает трех типов:
 - 1-3 кубика . Сбросьте указанное количество уже брошенных кубиков .
 - 1-3 кубика . Сбросьте указанное количество уже брошенных кубиков .
 - Число со значком  показывает, сколько маны стоит заклинание. Сбросьте уже брошенные кубики  с общим значением, не меньшим, чем это число. Избыточно уплаченная мана теряется.
 - Фиолетовая круговая стрелка означает бесплатный навык. У него нет стоимости, но он так же может использоваться только 1 раз за столкновение или раунд битвы с боссом.
- Израсходованные кубики возвращаются в запас немедленно, до применения эффекта навыка или заклинания.
- Кубики героизма заменяют любые кубики при оплате навыка.
- Навыки могут позволить **добавить** кубик с определенным значением, **бросить** новый кубик или **увеличить** значение уже брошенного кубика. Кубик, который **добавляется** или **бросается**, берется из запаса. Если кубиков в запасе недостаточно, возьмите столько, сколько есть. Помните, что вы можете сбросить кубики перед использованием навыка.
- Свойства подземелья и монстров применяются к кубикам, брошенным благодаря навыку, сразу после их броска.

ПОЛУЧЕНИЕ ТРОФЕЯ

- Каждая карта может быть использована как трофей одного из четырех типов.
 - Предмет дает 1 значок параметра и иногда увеличивает максимальное здоровье на 1. Он подкладывается под левую сторону вашей карты героя, так что значок параметра встраивается в ряд с имеющимися значками.
 - Опыт обозначается фонариками () в правом верхнем углу карты. Каждый фонарик – это 1 очко опыта (1XP). Подкладывайте карты, взятые как опыт, под карту уровня.
 - Навык дает новый способ использования кубиков в столкновении. Навыки подкладываются под нижнюю сторону вашей карты героя.
 - Найденный новый тип снадобья дает вам, во-первых, 1 маркер снадобья, во-вторых, новый способ использования ваших маркеров снадобий. Найденные снадобья подкладываются под нижнюю сторону карты-памятки хода.
- Когда вы получаете карту как трофей, поместите ее в соответствующее место. При игре вдвоем игроки решают, кто из них получит карту как трофей.
- Вы не можете иметь дублирующиеся навыки и не можете найти тип снадобья, который уже вам доступен.
- При получении предмета или навыка вы можете заменить им один из уже имеющихся у вас предметов / навыков. Если вы делаете это, замененный предмет или навык преобразуется в ваши очки опыта.
- Вы не можете иметь больше предметов и навыков, чем указано на вашей текущей карте уровня. Навыки с вашей карты героя не учитываются в лимите на количество навыков.
- После **получения трофея** вы можете повысить свой уровень, если у вас имеется достаточно XP.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

1. Чтобы повысить уровень, удалите (в коробку) карты опыта, содержащие не меньше ХР () , чем стоимость повышения уровня. Также удалите из игры предыдущую карту уровня.
 - Избыточные ХР на сброшенных картах теряются. Лишние карты опыта подкладываются под новую карту уровня (например, если стоимость повышения уровня 7ХР, а вы имеете карты с 3, 4 и 2 ХР, то карта с 2ХР сохраняется).
 - Если вы достигли уровня 4, то вместо повышения уровня вы можете удалить 5 ХР для получения маркера снадобья.
 - Повышение уровня необязательно. Вы можете принять решение повысить уровень после любого действия **получения трофея** при наличии достаточного количества ХР, даже если вы не получили ХР на этом ходу.
2. После повышения уровня получите 1 маркер снадобья.

ЛЕСТНИЦА

- В конце любого хода, когда открыта карта лестницы, вы можете спуститься вниз.
- Пока открыта карта лестницы, каждая израсходованная единица времени вызывает размещение 1 маркера раны на карте лестницы. Если на карте скапливаются 3 маркера ран, один из героев получает 1 рану, и эти 3 маркера удаляются.
 - Если третий маркер помещен на карту, а нужно израсходовать еще время, получите 1 рану, удалите 3 маркера и продолжите размещать маркеры.
 - При игре вдвоем раны с карты лестницы необязательно распределять равномерно между игроками, даже если это происходит после столкновения.
- Если карта лестницы открывается в процессе расходования нескольких единиц времени, остаток расходуемого времени размещается как маркеры ран.
- Если карта лестницы открывается во время действия исследования, маркеры ран не размещаются и больше дверей в игровую зону не добавляется.

СПУСК ВНИЗ

1. Удалите все оставшиеся маркеры ран с карты лестницы.
2. Воспользуйтесь всеми специальными способностями, которые приводятся в действие при спуске вниз.
3. Сдвиньте карту подземелья, чтобы открыть дополнительный ярус или, в случае спуска с яруса 3, проследуйте к боссу, перевернув карту подземелья.
4. Перемешайте стопку сброса и все двери в игре и поместите эту колоду на карту лестницы как новую колоду столкновений.
 - Помните: это не затрагивает карты, использованные как ХР для повышения уровня и удаленные из игры.
5. Начните новый ход на новом ярусе подземелья.

БИТВА С БОССОМ

1. Откройте карту босса после спуска с самого нижнего яруса подземелья.
2. Переверните карту-памятку хода, чтобы открылась памятка по боссу.
3. Сбросьте все кубики героизма, хранящиеся на картах героев, и абстрагируйтесь от всех навыков героизма, так как ни один из них не может использоваться во время битвы с боссом.
4. Разыграйте раунд боя с боссом. Один раунд играется так же, как боевое столкновение, со следующими исключениями:
 - Нельзя использовать навыки героизма и навыки с .
 - Если герои выживают после полученных ран в конце раунда, босс получает по ране за каждый , накрытый кубиком. Поместите по маркеру раны за каждый такой накрытый значок на карту босса.
 - Уберите все кубики с карты босса после окончания раунда.
 - Навыки могут использоваться 1 раз за раунд.
 - Ячейки и эффекты карты подземелья не затрагивают битву с боссом.
5. Если раны босса равны его здоровью, герои выигрывают! В противном случае перейдите к следующему раунду боя с боссом. Маркеры ран остаются на карте босса.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

- В конце каждой игры, выигранной или проигранной, отметьте галочками геометрические значки на листе кампании вашего героя. Вы зарабатываете «галочку» всякий раз, когда спускаетесь вниз или повышаете уровень, и дополнительные три, если вы победили босса.
- После легкого подземелья вы можете отмечать галочками только зеленые кружки, после среднего подземелья – либо зеленые кружки, либо желтые квадратики, после сложного подземелья – любые цветные значки.
- Как только будут отмечены все значки рядом с каким-либо талантом, вам становится доступно использование этого таланта во всех последующих играх.
- **Специализации:** есть четыре группы талантов. Все герои могут научиться базовым (Basic) талантам, но должны выбрать только одну из трех остальных групп. Перед тем, как научиться любому таланту в группе, герой должен разблокировать ее ключевой талант, находящийся вверху группы.
- Таланты, имеющие значки ,  или  – это бесплатные навыки, которые можно использовать 1 раз за столкновение. Остальные таланты действуют все время.
- Базовые навыки не учитываются в лимите на количество навыков с карты уровня.

ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

- Отличия в подготовке к игре: все 4 игрока выбирают разных героев. Перемешайте карты столкновений из двух коробок и сформируйте из них одну колоду столкновений. Поместите 2 маркера снадобий на карту-памятку хода. Используйте стороны 2P карт героев и карт уровней.
- Течение времени: во время каждого шага **течения времени** потратьте вдвое больше времени (   ). Для Рифа гидры (Hydra's Reef) общая стоимость увеличивается до 6 единиц времени.

ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

- Исследовать: когда вы размещаете закрытую дверь, поместите стопкой две карты лицом вниз. Если в колоде осталась только одна карта, а нужно добавить дверь, сбросьте ее вместо добавления двери из одной карты.
- Войти в комнату: обе карты из стопки открываются. Герои должны разделиться на две группы по двое. Одна группа разбирается с одной картой, другая – со второй, по правилам обычного столкновения игры для двух игроков. Герои могут выбрать, в каком порядке разыгрывать столкновения. В каждом столкновении должны быть заполнены все ячейки угроз подземелья, перед вторым столкновением все кубики с карт убираются. Если хотя бы у одного героя количество ран становится равным или больше его здоровья, игра закончена.
- Трофеи: если все герои выжили после обоих столкновений, игроки решают, как распределить две карты трофеев внутри всей команды. При желании оба трофея может получить один игрок.
- Босс: босс имеет вдвое больше здоровья, чем обычно. Во время каждого раунда битвы с боссом команда разбивается на две группы по двое. Сначала одна группа вступает в бой, получает и наносит раны, затем другая группа делает то же самое. Если первая группа в каком-то раунде наносит достаточно ран, чтобы убить босса, второй группе уже не нужно сражаться. В следующем раунде битвы с боссом команда может разбиться на другие группы, если захочет.
- Лестница: всякий раз, когда на карте лестницы скапливается 6 маркеров ран, два героя получают по 1 ране каждый. Если это происходит во время столкновения, эти раны получают необязательно участники этого столкновения. Игроки всегда могут выбрать, кто получает эти раны.
- Повышение уровня: необходимое количество очков опыта для каждого уровня удваивается. Все 4 героя повышают уровень вместе. Получите 2 маркера снадобья, когда команда повышает уровень.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В: Как работают снадобья исцеления?

А: В начале хода любой герой может выпить снадобье исцеления и избавиться от 3 маркеров раны. Сразу после получения раны (для предотвращения проигрыша) любой герой может выпить снадобье исцеления и избавиться от 2 маркеров раны.

В: Ограничено ли количество кубиков / маркеров ран / маркеров снадобий?

А: Количество кубиков ограничено. Имеется только по 8 кубиков ловкости, силы и магии, а также 6 кубиков героизма. Помните, что сброшенные и израсходованные кубики возвращаются в запас и сразу же становятся снова доступными для использования. Количество маркеров снадобий и маркеров ран не ограничено – если они закончились, используйте заменители.

В: Как работают ячейки со щитами?

А: Представьте, что все ячейки угроз разделены на две группы. Одна группа – это все ячейки со значком щита. Другая группа – это все остальные ячейки. Пока все ячейки из группы щитов не будут заполнены, никакие кубики не могут быть помещены в ячейки другой группы.

В: Могу я использовать кубики героизма для оплаты навыков?

А: Да. Они могут использоваться, как будто бы они были кубиками любого цвета.

В: Если босс умирает в том же раунде, в котором заканчивается игра, выигрываем ли мы?

А: Чтобы выиграть битву с боссом, вы должны остаться в живых в финальном раунде. Босс получает раны на один шаг позже получения ран героями.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор игры: Chris Cieslik

Графический дизайн: Alanna Cervenak

Художник: Will Pitzer

Редактор: Alys Dutton

Тестирование и развитие: Eric Reuss, Julia Urquhart, Kat Dutton, Rob Seater, Mike Walsh, Marc Hartstein, Jacob Davenport, Evan Derrick, Kevin O'Brien, множество людей, которые загрузили и попробовали наш Print and Play, а также каждый, кто посетил наш Department of Fun Room на выставках GenCon 2015 и 2016!

ПОСЕТИТЕ НАС ОНЛАЙН

 @AsmadiGames

 asmadigames.com

 facebook.com/AsmadiGames

 twitch.tv/AsmadiGames