

ПРАВИЛА ONE DECK DUNGEON, ВЕРСИЯ 1.6

Приключения зовут вас! Повсюду на местности появились логова враждебных монстров. Ваша задача, как героя, ясна: захватить все подземелья, победить всех врагов, преодолеть все опасности. По традиции вы будете входить в каждое подземелье только с простейшим снаряжением и улучшать экипировку по ходу дела.

Колода **карт столкновений** содержит всех врагов и опасности, с которыми вы встретитесь. На каждой карте также указаны трофеи и навыки, которые вы получите, если выживете в схватке. Вам нужно любое преимущество, поскольку всякий раз, когда колода перемешивается, вы спускаетесь на один ярус ниже. И каждый раз, когда это происходит, все монстры и ловушки становятся сильнее и опаснее. Если запас здоровья какого-то героя иссякнет, игра закончится. Если вы пройдете три яруса, в самом низу вас будет ждать босс подземелья. Одолейте его, чтобы выиграть!

 *Лес теней:* Эта книга правил содержит также все правила для дополнения «Лес теней» в единой книге. Правила для дополнения приводятся в блоках, подобных этому. Если вы играете без дополнения, полностью игнорируйте правила для дополнения.

ЦЕЛЬ

Очистите все три яруса подземелья и победите босса! Если запас здоровья какого-то героя иссякнет, игра заканчивается. В режиме кампании вы будете зарабатывать в каждой игре «галочки» на листе кампании, делая своего героя сильнее для следующего приключения.

КОМПОНЕНТЫ

- 5 карт героев
- 30 кубиков (8 розовых / ловкость, 8 желтых / сила, 8 синих / магия, 8 черных / героизм)
- 1 карта-памятка хода
- 1 блокнот с листами кампаний
- 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



Дополнение «Лес теней» помимо нового набора героев, столкновений, боссов, подземелий, памятки и листов кампаний также содержит:

- 8 зеленых маркеров ядов
- карту-памятку ядов
- карту базового снадобья
- карту увеличения сложности для 4 игроков Hordes of Shadows (Сонм теней)

ОГЛАВЛЕНИЕ

- Стр. 4-5: Подготовка к игре
Стр. 6-7: Использование кубиков
Стр. 8-10: Ход в игре
Стр. 11-17: Столкновения
Стр. 18-19: Подвиги, навыки и снадобья
Стр. 20-21: Повышение уровня, спуск вниз
Стр. 22-23: Битва с боссом
Стр. 24-25: Режим кампании, степень сложности
Стр. 26-27: Правила для 4 игроков
Стр. 28-29: Яды, удаление из игры, снадобья лечения / стартовые снадобья
Стр. 30-31: Благодарности

КАК НАЧАТЬ РЕЙД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

СНАЧАЛА: ВЫБЕРИТЕ 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**, и ваша команда выбирает подземелье для вылазки. Игры с несколькими игроками полностью кооперативные. Используйте стороны 1P карт героев и уровней при игре соло, стороны 2P, если играют 2 или 4 игрока.

Карта вашего героя имеет значки **силы** (🗡️), **ловкости** (👉), **магии** (🔮), также на ней имеются значки **здоровья** (❤️).

ЗАТЕМ: ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВУЮ ЗОНУ



Лес теней: Начинать с одним **базовым снадобьем**, которое подложите под нижний край карты-памятки хода как снадобье лечения (см. стр. 29: Снадобье лечения).

Шаги подготовки к игре:

- 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).
- Верните неиспользованных героев и подземелья в коробку.
- Поместите 1 **кубик снадобья** на карту-памятку хода.
- Положите остальные кубики и маркеры в **общий запас**.
- **Начинайте ваше приключение!**

После вашей первой игры вы можете начать **кампанию** и выбрать **степень сложности** (см. стр. 24-25: Режим кампании, степень сложности). Карты **базовых навыков** используются только в режиме кампании.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ

Перед началом вашего приключения вам нужно узнать о кубиках. 30 кубиков в коробке – это ваше средство преодоления препятствий, с которыми вы столкнетесь в подземелье. Есть 4 цвета кубиков. Желтый для силы (🗡️), розовый для ловкости (🦋), синий для магии (💎), также есть черные кубики героизма (★), которые можно использовать как кубики любого цвета. Кубики обычно находятся в трех местах: в **общем запасе**, в вашем **пуле кубиков** или на **карте столкновения**, куда ваша команда будет помещать их для заполнения **ячеек угроз**.

ОБЩИЙ ЗАПАС

Кубики вместе с маркерами снадобий формируют **общий запас**. Имеется по 8 кубиков силы, ловкости и магии, 6 кубиков героизма и 6 маркеров снадобья. Кубики возвращаются в общий запас сразу после оплаты ими навыка, маркеры снадобий возвращаются после их использования для применения эффекта снадобья, и все кубики возвращаются в запас в конце столкновения. Кубики и маркеры снадобий ограничены теми, которые имеются в общем запасе. Количество маркеров ран не ограничено. Замените их чем-то еще, если они закончатся.

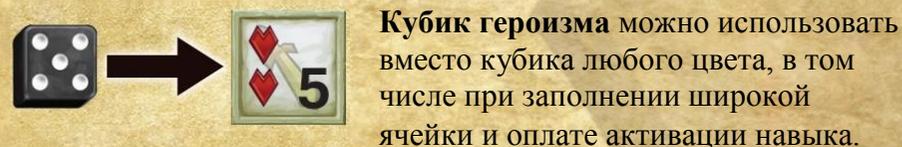
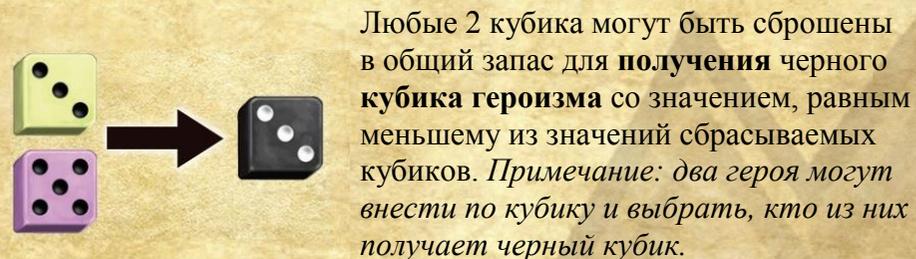
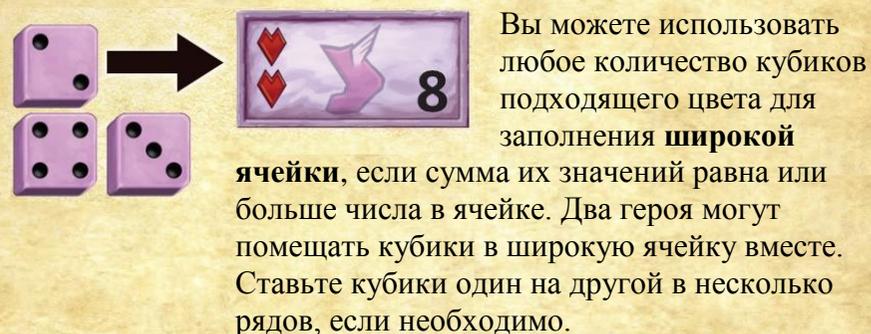
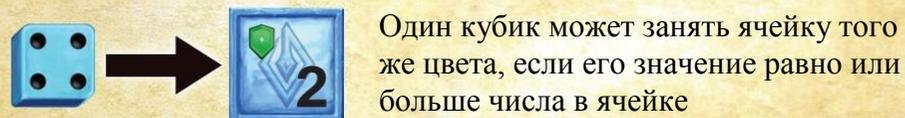
ВАШ ПУЛ КУБИКОВ

Во время столкновения все брошенные вами кубики образуют ваш **пул кубиков**. При игре вдвоем каждый игрок держит свой пул кубиков отдельно. Кубики из него могут быть использованы для оплаты активации навыков этого героя или для заполнения ячеек угроз на карте столкновения. Кубики, полученные или брошенные благодаря навыкам, всегда идут в ваш пул кубиков.

РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

Каждая карта столкновения в игре имеет много **ячеек угроз**. Ваш успех зависит от заполнения как можно большего количества этих ячеек. Каждая незаполненная ячейка заставит вас получить рану или потерять драгоценное время! (см. стр. 15: Понесите последствия)

Кубики размещаются в ячейках угроз по следующим правилам:



ХОД В ИГРЕ

Каждый ход состоит из 2-х шагов, вся команда делает общий ход.

ШАГ 1: ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ ⏳ ⏳

Вы должны потратить 2 единицы времени в начале каждого хода.

Течение времени в One Deck Dungeon представлено сбрасываем верхних карт из колоды столкновений. За каждую потраченную единицу времени (⏳) сбросьте 1 карту лицевой стороной вверх в стопку сброса, лежащую рядом с колодой столкновений.



ШАГ 2: ИССЛЕДУЙТЕ ИЛИ ВОЙДИТЕ В КОМНАТУ

В One Deck Dungeon нет карты или игрового поля. Вместо этого компоновка подземелья представлена картами, которые лежат рубашкой вверх и называются «**закрытые двери**» – на обратной стороне каждой карты столкновения изображена большая деревянная дверь. Доступных слотов для дверей всегда 4.

Опция **исследования** позволяет команде найти в подземелье новые двери. В следующие ходы вы можете **войти в комнату**, перевернув закрытую дверь и открыв столкновение и трофеи!

ОПЦИЯ ХОДА: ИССЛЕДОВАНИЕ

Чтобы **исследовать**, добавляйте карты из колоды столкновений рубашкой вверх на стол до тех пор, пока в игре не будет в общей сложности 4 двери. Открытые двери (карты, лежащие лицом вверх, откуда вы убежали) учитываются в лимите на количество дверей, как и закрытые двери с предыдущих ходов исследования.

- Вы не можете исследовать, если в игре уже есть 4 двери (открытые или закрытые).
- Вы не можете исследовать, если видна карта лестницы, потому что это означает, что колода столкновений пуста.
- Вы можете исследовать, если в колоде столкновений есть хотя бы 1 карта, даже если карт недостаточно для образования 4 дверей. Выложите столько карт, сколько возможно, затем ход завершается. Команда может принять решение спуститься вниз.
- Некоторые подземелья изменяют лимит на количество дверей.



Лес теней: После исследования команда должна попытаться нейтрализовать яд, если у нее имеется хотя бы 1 маркер яда (см. стр. 28: Яд).

ПРИМЕР ХОДА 1: ИССЛЕДОВАНИЕ



После того, как вы потратите ⏳ ⏳, чтобы начать первый ход в игре, выполните **исследование**, выложив 4 карты из колоды рубашкой вверх как закрытые двери. На следующей странице второй пример демонстрирует опцию **входа в комнату**.

ОПЦИЯ ХОДА: ВХОД В КОМНАТУ

Все действие в One Deck Dungeon происходит за дверями. Когда команда использует свой ход, чтобы **войти в комнату**, вы должны выбрать одну из дверей в игре.

Если дверь закрыта (карта лежит рубашкой вверх), сначала **откройте** дверь, перевернув карту лицом вверх. Затем команда может выбрать: либо вступить в **столкновение**, либо убежать. Если вы убегаете, ход сразу же заканчивается, а перевернутая карта остается в игре как открытая дверь. В противном случае начните столкновение, используя эту карту.

Если дверь уже открыта (карта лежит лицом вверх), начните столкновение. Вы не можете использовать свой ход, чтобы войти в уже открытую дверь и затем убежать от нее.

Как разыгрывается столкновение, описано на следующих страницах. После завершения столкновения ход заканчивается.

ПРИМЕР ХОДА 2: ВХОД В КОМНАТУ



Потратив $\times \times$ в свой второй ход, **войдите в комнату**. Откройте одну из дверей, перевернув ее лицевой стороной вверх.

Вы должны выбрать: вступить ли в столкновение на карте, или убежать и закончить ход.

ХОД 3 И ДАЛЕЕ

В последующие ходы вы будете расходовать $\times \times$ и затем решать, будете ли вы **исследовать** или **входить в комнату**, в зависимости от текущей ситуации.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Каждая карта в колоде столкновений показывает что-то, что стоит между вами и захватом подземелья. В центре карты изображено препятствие, которое команда должна преодолеть, а по краям – трофеи, которые вы получите, если выживете. Столкновения бывают двух типов: **бои** и **опасности**.

БОЙ

Метка*

Трофей (предмет)

Трофей (навык)



Трофей (очки опыта)

Особое свойство

Ячейки угрозы

ОПАСНОСТЬ

Метка*

Трофей (предмет)

Трофей (навык)



Трофей (очки опыта)

Вариант 1

Вариант 2

Столкновение состоит из нескольких шагов, выполняемых по порядку. В любом столкновении ваша конечная цель – заполнить как можно больше ячеек угроз. Каждая незаполненная ячейка принесет вам негативные **последствия**. Боевые столкновения и столкновения с опасностью имеют некоторые различия, но их общая структура одинакова.

СТАРТ: ОСОБОЕ СВОЙСТВО (ТОЛЬКО)

Большинство врагов в боевых столкновениях имеют особое свойство. Его эффект начинается в этот момент. В случае свойств с таким указанием, как у Fire Elemental: «Поместите маркер раны на карту героя», выполните это указание в этот момент.

ШАГ 1: ВЫБОР ВАРИАНТА (ТОЛЬКО)

Столкновения с опасностью предлагают 2 варианта преодоления препятствий, которые они представляют. Команде нужно выбрать один из них в этот момент. Ряд вариантов имеют связанную с ними стоимость в единицах времени, которая уплачивается в этот момент сбрасыванием верхних карт из колоды столкновений. Ячейка угроз другого варианта полностью игнорируется.

ШАГ 2: ПРИМЕНИТЕ ПОДВИГ

Каждый герой может решить применить свой **подвиг**. Подвиги позволяют вам бросать черные **кубики героизма** (★), которые можно использовать как кубики любого цвета в столкновении. Вместе со всеми кубиками, брошенными во время столкновения, они добавляются к вашему **пулу кубиков**. При игре вдвоем один герой принимает решение о применении подвига и полностью разыгрывает его до принятия решения о подвиге вторым героем. Многие подвиги имеют значок , показывающий, что они не могут использоваться во время битвы с боссом.

Для некоторых подвигов вы запасаете кубики на вашей карте героя. Они не являются ни частью общего запаса, ни частью пула кубиков до тех пор, пока вы не примените подвиг, чтобы бросить их. Вы можете решить вернуть их в общий запас в любое время.

ШАГ 3: ВОЗЬМИТЕ И БРОСЬТЕ КУБИКИ

Каждый значок на вашей карте героя (плюс значки на всех предметах, приобретенных вами) дает вам доступ к кубику такого же цвета.



В **боевом столкновении** вы будете бросать все доступные вам кубики. В примере справа вы бросите все 7 кубиков.

В **столкновении с опасностью** вы будете бросать только те доступные вам кубики, которые соответствуют цвету варианта, выбранному вами на шаге 2. В примере выше, при выборе варианта на карте опасности, основанного на магии, вы бросите 4 синих кубика магии и проигнорируете кубики ловкости и силы.

- Все брошенные кубики добавляются в пул кубиков вашего героя. Не забывайте, что при игре вдвоем каждый герой держит свой пул кубиков отдельно.
- Если у команды уровень опыта 2 и выше, карта уровня дает вам бонусные черные кубики для столкновений. Когда игроки берут себе кубики, команда должна решить, какой герой будет кидать каждый бонусный кубик. Он станет частью пула этого героя.
- Если в общем запасе недостаточно кубиков какого-то цвета, ваши лишние значки не имеют эффекта. При игре вдвоем выберите, кто из героев берет себе кубики первым.
- У некоторых подземелий и врагов особые свойства срабатывают после броска кубиков, например: «Немедленно сбросьте все кубики с выпавшими 1 и 3». Они применяются сразу, до использования каких-либо навыков вашего героя.



Лес теней: Удаленные из игры кубики и маркеры помещаются в коробку. Они недоступны в оставшейся части игры.

ШАГ 4: ПРИМЕНИТЕ НАВЫКИ И РАЗМЕСТИТЕ КУБИКИ

В столкновении команда должна постараться заполнить как можно больше ячеек угроз. В боевом столкновении активны все ячейки угроз на карте столкновения. В столкновении с опасностью активна только ячейка угрозы под выбранным вариантом. Другая ячейка полностью игнорируется.

На карте подземелья также есть ячейки угроз. В зависимости от типа столкновения активны все ячейки на видимых ярусах на соответствующей стороне карты. Другая сторона игнорируется.



Вы можете выполнить следующие действия сколько угодно раз:

- Накрыть ячейку угроз кубиком из вашего пула. Пока вы не накроете все ячейки со щитом (), вы не можете заполнять какие-либо ячейки без щита. (см. стр. 7: Размещение кубиков)
- Применить один из ваших навыков (см. стр. 18: Навыки), перед этим заплатив кубики в соответствии с его ценой. Заплаченные кубики сбрасываются, затем выполняется эффект навыка. Часто это дает вам дополнительные кубики. Каждый навык может быть использован 1 раз за столкновение. Многие навыки применимы только в одном типе столкновения (бой или опасность), обозначенным значком рядом с названием навыка.
- Заплатить маркер снадобья, чтобы применить эффект одного из найденных вами снадобий.

- Заплатить 2 кубика, чтобы получить **кубик героизма**, который помещается в ваш пул. Его значение устанавливается равным меньшему из значений двух израсходованных кубиков.
- Сбросить кубик в общий запас. Это может быть полезным, если вам нужно получить или бросить кубик, а в общем запасе не осталось кубиков подходящего цвета.

Кубики, израсходованные на оплату любого из этих действий, возвращаются в общий запас и могут быть использованы при применении навыков и эффектов позднее в столкновении.

Пример боя: На стр. 30 приводится пример размещения кубиков в боевом столкновении с Glooping Ooze.

ШАГ 5: ПОНЕСИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Если вы не смогли заполнить все ячейки угроз, значки в незаполненных ячейках показывают **последствия** столкновения.

За каждый видимый значок  поместите 1 маркер раны на свою **карту героя**. При игре вдвоем раны должны быть распределены между игроками как можно равномернее. Например, 3 раны распределяются как 1 и 2).

За каждый видимый значок  потратьте 1 единицу времени, сбросив верхнюю карту колоды.



Лес теней: За каждый видимый значок  поместите 1 маркер яда на вашего героя. При игре вдвоем они распределяются точно так же, как и маркеры ран.

Если какой-либо герой имеет столько же ран, сколько у него здоровья, игра закончена, если только он не использует снадобье или другой эффект для исцеления. (см. стр. 19: Снадобья)

Если навык или эффект разрешает **игнорировать** некоторое количество значков, они никогда не становятся частью последствий столкновения.

ШАГ 6: ПОЛУЧИТЕ ТРОФЕЙ

После того, как вы понесли последствия (и выжили), карта столкновения забирается как трофей. Команда выбирает, взять ли ее как **предмет**, **навык**, **снадобье** или **XP** (очки опыта). В случае предмета или навыка команда выбирает, кто из героев получает трофей. Снадобья и XP у команды общие.

Ваша текущая **карта уровня** ограничивает количество предметов и навыков, которые может иметь каждый герой. Она также предоставляет вам бонусные кубики героизма для всех столкновений, как только вы достигнете уровня 2.

- 1) **Предметы** – это новое снаряжение, которое ваш герой находит в подземелье, оно улучшает его параметры, позволяя бросать больше кубиков в каждом столкновении. Чтобы взять карту как предмет, подложите ее под левый край вашей карты героя.
- 2) **Навыки** дают вашему герою разные способы использования кубиков для получения большего эффекта. Чтобы взять карту как навык, подложите ее под нижний край вашей карты героя.
- 3) **Найденные снадобья** дают вам больше вариантов применения ваших маркеров снадобий. Чтобы найти снадобье, подложите карту под нижний край карты-памятки хода. После этого **добавьте маркер снадобья на карту-памятку хода**. Каждым таким маркером можно оплатить эффект 1 любого снадобья.
- 4) **XP** (очки опыта) помогают команде повысить уровень. Чтобы взять карту как XP, подложите ее под карту уровня, так чтобы были видны фонарики опыта.

Когда вы берете предмет или навык, вы можете заменить имеющийся у вас предмет или навык новым трофеем. Замененная карта становится XP и сразу подкладывается под карту уровня. Герой не может иметь дублирующиеся навыки, а команда не может найти один и тот же тип снадобья дважды.



Лес теней: Несколько карт столкновений с опасностью имеют стрелки, ассоциированные с двумя их вариантами, одна из которых указывает на трофей-предмет, а другая на трофей-навык. Вы можете по-прежнему взять карту как XP, если не хотите брать указанный тип трофея.

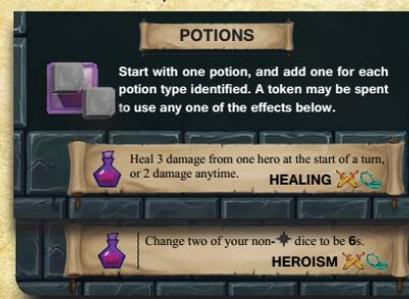
1 →



КАРТА-ПАМЯТКА ХОДА

2 →

3 ↘



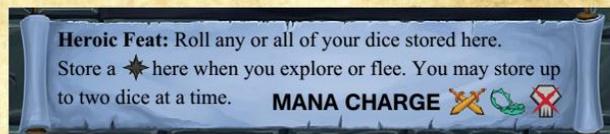
4 →



ПОДВИГИ, НАВЫКИ И СНАДОБЬЯ

ПОДВИГИ

У каждого героя есть особая способность, называемая **подвиг**, которая дает ему доступ к черным **кубикам героизма**. На шаге столкновения «Примените подвиг» каждый герой может принять решение применить свой подвиг. Подвиг **не считается навыком**.



Некоторые подвиги (такие, как Mana Charge) можно применить только после того, как вы запасете кубики героизма на основе выполнения различных условий. Эти кубики помещаются и хранятся на карте героя, пока не будут израсходованы.

Обратите внимание, что большинство подвигов нельзя использовать во время битвы с боссом (☠). Запасенные кубики возвращаются в общий запас, когда вы добиваетесь до босса.

НАВЫКИ И СНАДОБЬЯ

Каждый навык или снадобье имеет значок рядом со своим названием, показывающий, в каком столкновении он(о) может использоваться. **Каждый навык может быть использован только 1 раз за столкновение или раунд битвы с боссом.** Снадобья могут использоваться многократно в столкновении или раунде босса, пока команда имеет достаточно маркеров снадобий. Левая сторона навыка – это его стоимость. Каждый навык стоит один или более кубиков, брошенных вами для столкновения. Вы можете платить только кубики из вашего пула, не пула партнера. Потраченные кубики идут в общий запас. Правая сторона навыка – это его эффект, который поможет вам в столкновении.



Навыки силы / ловкости: Сбросьте из вашего пула столько кубиков силы или ловкости, сколько стоит навык.



Навыки магии (заклинания): Сбросьте из вашего пула один или более кубиков магии. Их значения должны быть в сумме не меньше стоимости маны, указанной на заклинании. Напр., за этот навык можно заплатить 1 и 2.



Бесплатные навыки: У бесплатных навыков нет стоимости. Их также можно использовать 1 раз за столкновение.



Снадобья: Сбросьте 1 маркер снадобья с карты-памятки хода. Герой может использовать маркер снадобья для активации эффекта 1 любого снадобья из найденных командой.

Заплатив стоимость навыка или снадобья, выполните его эффект. Эффекты используют следующую терминологию:

Gain / Получите: Возьмите кубик данного цвета из запаса и добавьте его к своему пулу с указанным значением.

Roll / Бросьте: Возьмите кубик указанного цвета, бросьте его и добавьте к своему пулу.

Increase / Увеличьте: Измените значение одного из кубиков в вашем пуле на указанную величину. Значение кубика не может стать больше 6 или меньше 1.

Reroll / Перебросьте: Перевбросьте кубик из своего пула.

Prevent / Предотвратите: Игнорируйте значки в ячейках угроз на шаге «Понесите последствия».

Discard / Сбросьте: Поместите кубик в общий запас.

Снадобья исцеления и снадобья-невидимки могут использоваться вне столкновений. При игре вдвоем оба героя пропускают столкновение, если применено снадобье-невидимка. Только один герой исцеляется, когда применено снадобье исцеления.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

В конце столкновения, если ваша команда имеет достаточно опыта (на картах, подложенных под **карту уровня**), герои все вместе повышают свой уровень!

Удалите карту уровня и карты, имеющие достаточно XP для достижения нового уровня опыта. **Поместите их в коробку.** Карты с неиспользованными XP не удаляются.

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 получает команда в **каждом столкновении**. Команда выбирает, кто из героев бросает бонусные кубики героизма каждый раз.

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



СПУСК ВНИЗ

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

Пока карта лестницы видна, 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 убираются с карты лестницы. Это может случиться несколько раз. Команда может спуститься вниз в конце любого хода, когда видна карта лестницы, или немедленно, если лестница открывается во время расходования времени в начале хода. Чтобы спуститься вниз, сбросьте все двери, находящиеся в игре, и перемешайте стопку сброса для формирования новой колоды. Положите карту лестницы снова под низ колоды. Сдвиньте карту подземелья, чтобы открылись эффекты и ячейки угроз нового яруса. **Все** видимые эффекты и ячейки угроз, в т.ч. от предыдущих ярусов, 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 состоит из нескольких **раундов**. Босс имеет показатель здоровья и особое свойство, указанные в нижней части его карты. После каждого раунда команда будет наносить боссу раны.

Подвиги, отмеченные значком , не могут использоваться в битве с боссом. Если на вашей карте героя хранятся кубики для подвига, верните их в общий запас до начала битвы. Следующие шаги выполняются в каждом раунде:

- 1) Возьмите и бросьте кубики:** Как в боевом столкновении.
- 2) Разместите кубики / примените навыки:** Как в боевом столкновении. Навыки и снадобья, применимые в боевом столкновении, могут использоваться в битве с боссом. Каждый навык можно использовать 1 раз за раунд.
- 3) Последствия:** Понесите последствия за незаполненные ячейки угроз. Если раны вызывают конец игры, остановитесь до шага 4.
- 4) Нанесите раны боссу:** За каждый накрытый значок  поместите маркер раны на босса. Если у босса количество ран сравняется с его здоровьем, команда победила босса и выиграла игру!
- 5) Новый раунд:** Верните все кубики из пулов и с карты босса в общий запас и начните новый раунд.



Лес теней: В начале каждого раунда команда должна попытаться нейтрализовать яд, если у нее имеется хотя бы 1 маркер яда. (см. стр. 28: Яд)

ПРИМЕР БИТВЫ С БОССОМ



После броска кубиков и применения навыков (и сбрасывания всех выпавших «1» из-за особого свойства Йети) Воительнице повезло заполнить большинство ячеек на карте Йети, начиная с ячейки со щитом.



Воительница получает 3 раны, но и Йети 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

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

Вы зарабатываете «галочку» всякий раз, когда спускаетесь вниз или повышаете уровень, и дополнительные три, если вы победили босса. После легкого (1 точка) подземелья вы можете отмечать галочками только зеленые кружки, после среднего (2 точки) подземелья – зеленые кружки или желтые квадратики, после сложного (3 точки) подземелья – любые цветные значки. Как только вы отметите все значки рядом с талантом, вы получаете право использовать его во всех последующих играх.

Имеется 4 группы талантов, называемые «**focuses**». Вы всегда можете учиться талантам из любой группы. **Базовые** (Basic) таланты можно использовать в любой игре. Что касается других групп, то в начале каждой игры каждый герой должен выбрать одну из них. Вы не можете использовать таланты из двух оставшихся групп во время игры.

Таланты со значками ,  или  работают так же, как навыки, которые применимы 1 раз за соответствующее столкновение. Остальные таланты действуют все время. Ваш базовый навык от таланта Veteran не учитывается в лимите на количество навыков с карты уровня. За использование талантов не нужно платить кубики.

Используйте квадратики внизу листа кампании, чтобы отследить, сколько игр вы сыграли и каких боссов победили. Постарайтесь победить их всех за минимально возможное количество игр!

СТЕПЕНЬ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

При игре в режиме кампании выберите одну из четырех степеней сложности. Если вы будете играть с более высокой сложностью, это принесет вам больше «галочек» для листа кампании в конце игры.

Новичок: Перед началом игры продвиньтесь на уровень 2. Это включает получение второго маркера снабдбья.

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

Эксперт: Изменений в правилах нет. Получите 2 дополнительные «галочки» в конце каждой игры.

Храбрец: Начните игру без маркера снабдбья. Получите 3 дополнительные «галочки» в конце каждой игры.

ПРИМЕР ЛИСТА КАМПАНИИ

Ранее Лучница заработала несколько «галочек» (черные черточки), в т.ч. достаточно «галочек» для получения доступа к таланту Veteran.

BASIC		Veteran: Start each game with any one Bas
		Durability: You have one extra health.

В своем последнем приключении, она отправилась в Yeti's Cavern (пещеру Йети), подземелье средней сложности. Она дошла до третьего яруса и достигла уровня 3 при стандартной степени сложности. Она получает 2 «галочки» за очистку ярусов 1 и 2, 2 «галочки» за достижение уровней 2 и 3, и 1 бонусную «галочку» за стандартную сложность. Пяти новых «галочек» (красные черточки) хватает, чтобы заработать талант Durability.

ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

С 2 коробками One Deck Dungeon (или имея базовую игру и дополнение) вы можете играть командой из 4 героев. С 4 героями 2 колоды столкновений перемешиваются вместе, и большинство вещей в игре удваиваются. Закрытые двери состоят из 2 карт, и когда команда решает войти в комнату, она делится на 2 группы по 2 героя, чтобы вступить в 2 столкновения. Каждое из них разыгрывается отдельно, как при игре вдвоем. Команда выбирает, в каком порядке играть столкновения. Есть и другие изменения.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРИ ИГРЕ 4 ИГРОКОВ

Для игры вчетвером требуются 2 коробки One Deck Dungeon и следующие изменения в правилах:

- **Подготовка к игре:** Каждый из 4 игроков выбирает героя. Переверните карты героев и уровней стороной 2P вверх, а карту лестницы – стороной 4P вверх. Положите 2 снадобья на карту-памятку хода, или 4 снадобья при степени сложности игры «новичок». Перемешайте обе колоды вместе, чтобы сформировать 1 колоду столкновений.
- **Течение времени:** Потратьте 4 единицы времени вместо двух в начале каждого хода.
- **Исследование:** Каждая закрытая дверь – это стопка из 2 карт столкновений, лежащих рубашкой вверх. Если вы можете сделать стопку только из 1 карты, сбросьте эту карту.
- **Вход в комнату:** Переверните обе карты стопки лицом вверх – это одна открытая дверь. Команда должна выбрать, убежать или вступить в 2 столкновения.
- **Столкновения:** Команда должна разделиться на 2 пары, чтобы вступить в 2 столкновения. Они могут разыгрываться в любом порядке. Раны и эффекты от столкновения должны быть назначены участникам этого столкновения. В каждом

столкновении необходимо заполнить все ячейки подземелья, и все кубики сбрасываются перед началом второго столкновения.

- **Общий запас:** Для каждого столкновения (или раунда босса) кубики из общего запаса делятся на 2 одинаковые группы, по одной для каждой пары героев. Если какие-то кубики удалены из игры, разделите кубики по цвету как можно равномернее. Общий запас должен иметь 12 маркеров ран в игре 4 игроков.
- **Трофеи:** После завершения обоих столкновений команда решает, как распределить 2 карты трофеев. При желании оба трофея может получить один игрок.
- **Повышение уровня:** XP, необходимые для повышения уровня, удваиваются. Вся команда повышает уровень вместе и получает при этом 2 снадобья вместо одного.
- **Лестница:** Используется сторона 4P карты лестницы. Каждый раз, когда лестница имеет 6 маркеров, любые 2 героя берут по 1 ране (необязательно участники текущего столкновения).
- **Босс:** Босс имеет двойное здоровье. Во время каждого раунда босса команда делится на 2 пары. Каждая пара, по очереди, играет обычный раунд против босса, как при игре вдвоем. Если первая пара убивает босса, игра завершается, и второй паре сражаться не нужно. Команда может разделиться по-разному в каждом раунде. Если в начале раунда срабатывает особое свойство босса, оно срабатывает отдельно для каждой пары.
- **Минотавр:** X = двойное количество ран вместо четверного.
- **Свойства подземелий:** Действие эффектов, срабатывающих в каждый ход, при каждом исследовании или входе в комнату, удваивается.
- **Снадобье-невидимка:** Снадобье-невидимка позволяет пропустить столкновение одной паре героев. Второе столкновение не затрагивается.



Яд: Разделитесь на 2 группы по 2 героя для каждой нейтрализации яда, когда команда должна ее выполнить.

Hordes of Shadows: Эта опциональная карта может быть добавлена в игры 4 игроков, чтобы усложнить их. Удачи!

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ FOREST OF SHADOWS

ЯД

Помимо ран и времени, ячейки угроз в Forest of Shadows имеют значки яда (💧). Если такая ячейка не накрыта, значок яда обязывает вас поместить зеленый маркер яда на героя.

Яд – это не рана. Он медленно накапливается и может стать очень опасным, если им не заниматься. Каждый раз, когда команда выполняет **исследование** (и в начале каждого раунда босса), она должна попытаться нейтрализовать яд, бросив один любой кубик.

Если выпавшее значение больше количества маркеров яда у команды, то попытка успешна, и 1 маркер яда сбрасывается. В противном случае попытка не удалась. 1 маркер яда у героя также сбрасывается, но этот герой получает 2 раны.

Половина карт столкновений в Forest of Shadows имеют значок листика (🍃) рядом с названием карты. За каждый листик на открытых дверях добавьте 1 к выпавшему значению кубика при нейтрализации яда. Это травы-противоядия, рассеянные по лесу.

- Если в общем запасе не осталось маркеров яда, то помещайте маркер раны вместо каждого маркера яда, который должен быть помещен на героя.
- Любой эффект, убирающий маркер раны, может вместо этого убрать маркер яда.
- На бросок кубика для нейтрализации яда могут повлиять только навыки, свойства, способности и эффекты, которые прямо указывают на это.

УДАЛЕНИЕ ИЗ ИГРЫ

Некоторые эффекты требуют **удаления из игры** (exile) кубика или маркера. Удаляемый из игры кубик или маркер помещается в коробку и недоступен в оставшейся части игры.

ГИБРИДНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ / КОЛОДА

Вы можете смешать карты из One Deck Dungeon и Forest of Shadows и сформировать гибридную колоду столкновений. Используйте по 22 карты из каждого набора, а именно все карты с метками 🏰 и 🍃 рядом с названием карты. Используйте сторону «Hybrid Dungeon» карты нейтрализации яда, которая меняет условия успеха при удалении маркера яда.

Вы можете свободно сочетать героев из двух наборов. Когда вы выбираете подземелье, оно должно соответствовать картам колоды столкновений. Играя гибридной колодой, вы можете выбрать любое подземелье. Играя гибридной колодой вчетвером, перемешайте все 44 карты из обоих наборов вместе. Заметьте, что только 8 маркеров яда доступны при гибридной игре вчетвером.

СНАДОБЬЕ ЛЕЧЕНИЯ

Карта-памятка хода из Forest of Shadows имеет снадобье лечения вместо исцеления. Оно автоматически добавляет исцеление к любому используемому вами снадобью и к любому получаемому вами маркеру снадобья. При использовании карты-памятки хода со снадобьем лечения команда начинает игру с одним доступным базовым снадобьем. Выберите одно из четырех на карте и подложите его как снадобье лечения при подготовке к игре.

- Если вы применяете снадобье, но не имеете маркеров ран для сброса, эффект исцеления теряется.
- Вы всегда можете потратить маркер снадобья на использование снадобья лечения для исцеления, просто это не так эффективно.
- Команда не получает дополнительного маркера снадобья в начале игры за карту базового снадобья.

ОПАСНОСТИ С ЗАДАННЫМИ ТРОФЕЯМИ

Некоторые столкновения с опасностью имеют стрелки рядом с вариантами, одну с надписью «предмет», другую с надписью «навык», указывающие на соответствующие края карты.

Получение трофея-предмета возможно только при выборе варианта со стрелкой «предмет», получение трофея-навыка – только варианта со стрелкой «навык». Вы можете взять карту как XP при выборе любого варианта.

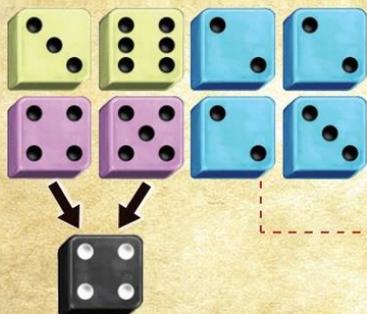
РЕЖИМ ИСТОРИИ

Как часть кампании по Forest of Shadows на Kickstarter, мы разработали сопроводительные мини-истории и события, которые вы можете использовать во время игры. Они будут направлять вас, определяя порядок исследования подземелий, и добавят ряд особых правил.

Вы можете взять их (бесплатно!) на OneDeckDungeon.com/story/

ПРИМЕР БОЕВОГО СТОЛКНОВЕНИЯ

Маг кидает в бою свои кубики:



Сначала заполняются ячейки со щитами. Затем 2 кубика меняются на кубик героизма, т.к. кубики ловкости были бы иначе бесполезны. Наконец, остальные кубики ставятся на ячейки угроз, включая ячейку на карте подземелья. «1» не выпало, поэтому у Split нет эффекта.

Бой имеет следующие последствия:



БЛАГОДАРНОСТИ

Автор игры: Chris Cieslik

Графический дизайн: Alanna Cervenak

Основные иллюстрации: Will Pitzer

Дополнительные иллюстрации: Vicki Sarkeesian

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, наши спонсоры на Kickstarter, а также все посетители нашего Department of Fun на GenCon!

ПОСЕТИТЕ НАС ОНЛАЙН

@AsmadiGames

asmadigames.com + OneDeckDungeon.com

facebook.com/AsmadiGames

twitch.tv/AsmadiGames

Получите саундтрек к One Deck Dungeon и другой бонусный контент на сайте OneDeckDungeon.com!

© 2017 Asmadi Games

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПЕРЕВОД НЕКОТОРЫХ ТЕРМИНОВ

Agility	ловкость
Armor box	ячейка со щитом
Boss	босс (=повелитель подземелья)
Boss fight	битва с боссом
Boss round	раунд битвы с боссом, раунд босса
Challenge tier	степень сложности игры
Challenge box	ячейка угроз
Check-mark	«галочка»
Choice	вариант <действий на карте опасности>
Cover, fill	заполнить <ячейку>
Damage	рана
Die, dice	кубик, кубики
Encounter	столкновение
Combat encounter	боевое столкновение
Peril encounter	столкновение с опасностью
Enter a room	войти в комнату
Exile	удаление из игры
Explore	исследовать
Feat, heroic feat	подвиг
Flee	убежать

Heroic die	кубик героизма
Level card	карта уровня
Loot	трофей
Claim loot	получить трофей
Magic	магия
Peril	опасность
Poison	яд
Resist poison	нейтрализовать яд
Potion	снадобье
Cure potion	снадобье лечения
Healing potion	снадобье исцеления
Invisibility potion	снадобье-невидимка
Skill	навык
Skip	пропустить
Special ability	особое свойство
Spell	заклинание (=магический навык)
Spend	заплатить, потратить
Stairs	лестница
Store	запасать
Strength	сила
Suffer consequences	понести последствия
Turn reference card	карта-памятка хода
Visible	видимый
XP (experience points)	очки опыта

Перевод правил на русский язык: Коновалова Леонора