

PAPER DUNGEONS



meeplebr



LAVKA
GAMES

ПРАВИЛА



1-8



10+



30'

В «Бумажных подземельях» каждый игрок управляет командой героев классического фэнтези, отправившихся в путешествие в поисках славы. Странствия приводят героев в подземелье, полное чудовищ и ловушек, с которыми им предстоит справиться, чтобы выполнить свою опасную миссию. В течение 8 раундов ваши герои будут оттачивать свои умения, сражаться с жуткими порождениями зла и их отвратительными приспешниками и пытаться заполучить сокровища.

В конце игры команды возвращаются в родную деревню, чтобы поведать истории о своих свершениях в местной таверне. Победителем становится игрок, чья команда получила больше всего славы во время удивительных приключений!

СОСТАВ ИГРЫ



6 кубиков
(3 белых и 3 чёрных)



12 карт
подземелий



12 карт чудовищ



16 карт миссий



16 карт талантов



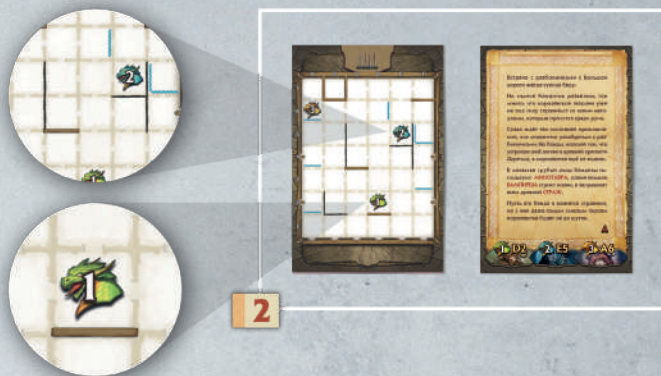
16 карт целей



100 планшетов
игроков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый участник берёт **планшет игрока** и ручку или карандаш. Все важные заметки в игре делаются на планшете.
2. Перемешайте все **карты подземелий** и откройте одну из них. На карте изображена схема **подземелья**, в котором будет происходить действие игры. Следуя инструкциям на **карте подземелья**, обведите кружками с цифрами на своём планшете те **помещения**, где прячутся 1, 2 и 3-е **чудовища**, и скопируйте чёрные стены, соблюдая их конфигурацию и расположение. Кроме того, откройте 3 **карты чудовищ**, указанные на обороте **карты подземелья**.
 Каждый участник играет за команду героев. Все команды героев исследуют одно и то же подземелье. Каждая команда делает это самостоятельно, но некоторые события влияют на всех.
3. Положите 6 **кубиков** рядом с открытыми **картами чудовищ**.
4. Случайным образом возьмите 3 **карты миссий** и положите их рядом с открытыми **картами чудовищ**.
 Первые несколько игр мы советуем не использовать карты миссий.
5. Перемешайте и раздайте случайным образом по 2 **карты талантов** и 2 **карты целей** всем игрокам — каждый из них выбирает по 1 карте каждого типа и сбрасывает 2 оставшиеся.
6. Верните в коробку все неиспользованные и сброшенные карты.
7. Закрасьте 2 клетки (*тип личности*) рядом с символами ваших героев согласно вашей **карте цели**. Символы находятся в левом верхнем углу вашего **планшета игрока**.



СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ИГРОКА

Классы героев и повышение уровней (с. 7)

Шкалы здоровья и ранений команды (с. 6)

Инвентарь волшебных предметов (с. 8, 15)

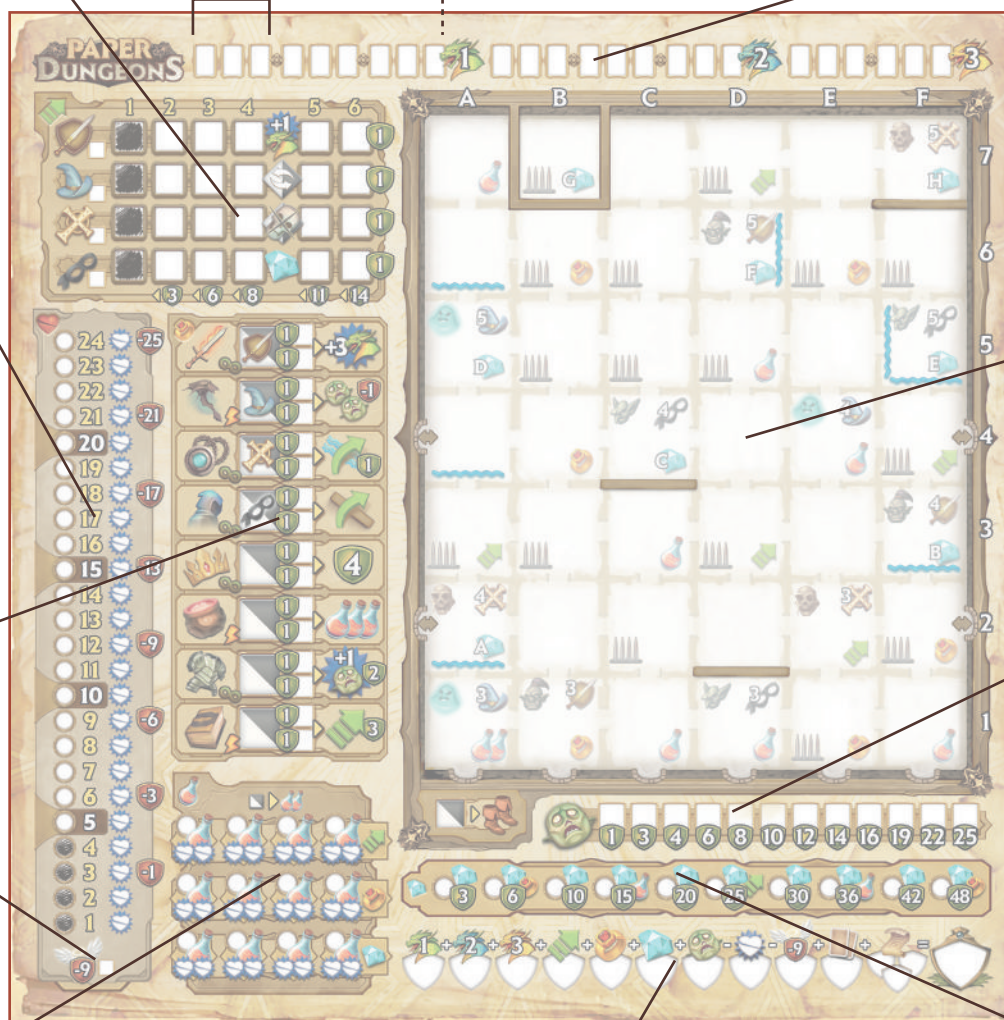
Отметка об использовании воскрешения (с. 6)

Область для имеющихся и использованных зелий (с. 9)

Этап

Раунд

Шкала раундов, включающая сражение с чудовищем по окончании каждого этапа (с. 11)



Подземелье


Шкала побеждённых приспешников (с. 10)

Шкала собранных самоцветов (с. 11)

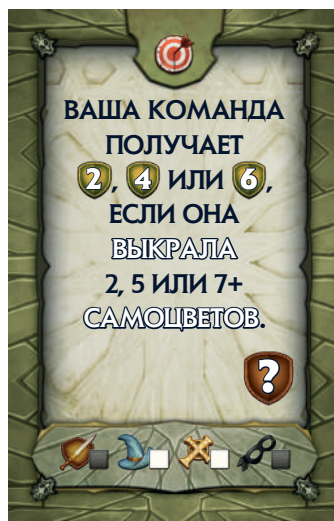
Шкала славы. Славу можно получить как в ходе игры (с. 11), так и в конце (с. 14)




МИССИИ

В каждой партии игрокам доступны 3  карты миссий, которые определяют общие задачи для всех команд. Требования для выполнения миссии указаны на её карте.

В конце каждого раунда игрок, чья команда выполнила требования одной из миссий, может сообщить об этом соперникам и отметить полученную славу на своём планшете. Уберите карту выполненной миссии из игры — в следующих раундах эта миссия уже недоступна. Если сразу несколько команд смогли выполнить требования миссии в одном и том же раунде, славу за это получает каждая из них.




ЦЕЛИ

В начале партии каждый игрок получает по 1  карте цели, которая является персональным заданием для его команды. Команда может выполнить задание целиком или частично (или даже игнорировать его, не получив славы). Если к концу игры цель достигнута, команда получает столько славы, сколько указано на карте цели.

Карта цели также определяет тип личности (цвет кубиков) каждого из героев в вашей команде. Не забудьте отразить эту информацию на своём планшете во время подготовки к игре.



ТАЛАНТЫ

В начале партии каждый игрок получает по 1  карте таланта, которая даёт его команде уникальное преимущество для прохождения испытаний в подземелье. Таланты применяются либо до начала первого раунда (при подготовке к игре), либо при выполнении определённого условия, либо раз в раунд. Кроме того, некоторые таланты приносят или отнимают славу в конце игры.

Подробное описание талантов см. на с. 16.

КУБИКИ

Различные грани **кубиков** используются для заполнения клеток на **планшете**: повышения **уровней**, получения предметов, исследования **подземелья**.

На гранях встречаются 7 символов: **меч и щит** (воин), **шляпа** (маг), **крест** (священник), **маска** (плут), **клевер** (удача; только на белых кубиках), **3 сапога** (тройное перемещение; только на чёрных кубиках) и **череп**.

Рядом с каждым символом (кроме черепа) указан номер. Выбрав кубик, запишите соответствующий номер на шкале текущего раунда.


За каждый символ **черепа** все команды получают по 1 ранению в начале раунда. Кроме того, в текущем раунде этот кубик уже не используется.

Символ **клевера** означает, что вам повезло: вместо него вы можете выбрать **любой** результат на кубике любого цвета, кроме **3 сапог** и **черепа**.

Символ **3 сапог** можно использовать только для **перемещения**. Он позволяет совершить до 3 перемещений по подземелью.



ХОД ИГРЫ


Действие игры происходит в течение 8 раундов, составляющих 3 этапа (в первом и втором этапах по 3 раунда, в заключительном — 2 раунда). По окончании каждого этапа (в конце 3, 6 и 8-го раундов) команды сражаются с опасным чудовищем, соревнуясь в том, кто из них нанесёт ему больше урона и получит больше  **славы**.



Игра завершается в конце третьего этапа (8-го раунда) после битвы с третьим чудовищем. Затем происходит финальный подсчёт и определение победителя.

Каждый раунд состоит из 2 частей:

1. Бросок кубиков.
2. Выбор кубиков.

1. БРОСОК КУБИКОВ

Случайный игрок бросает 6  **кубиков**, создавая общий запас, который в этом раунде будет доступен всем командам.

Если в начале раунда выпало 3 или более символов  **черепа** либо 3 или более символов  **клевера**, перебрасывайте кубики, пока ситуация не изменится.

ПОЛУЧЕНИЕ РАНЕНИЙ

Команда получает **ранения** в результате некоторых событий: выпадения в начале раунда **черепов**, сражений с **чудовищами** и их **приспешниками** либо срабатывания **ловушек**.

Если получено **ранение**, закрасьте первое доступное сердце на **шкале ранений** (в левой части **планшета**), начиная снизу. Если у вашей команды есть **зелье** (с. 9), можете вместо этого отметить ранение в **области зелий**.

Шкала здоровья отражает суммарное значение **уровней** всех **героев** вашей команды. **Повысив уровень** героя, отметьте это на шкале здоровья. Если ваша команда получила больше **ранений**, чем позволяет её здоровье, вы получаете штраф, учитывающийся в конце игры (см. «**Воскрешение**» ниже).





Полученные **ранения** также влияют на то, сколько **славы** команда потеряет в конце игры.

ВОСКРЕШЕНИЕ

Если ваша команда получила больше **ранений**, чем позволяет её **здоровье**, вы не выбываете из игры. Вместо этого закрасьте клетку на планшете, чтобы использовать **воскрешение** — так вы продолжите игру, но в конце ваша команда потеряет 9 **славы**.

После **воскрешения** количество **ранений** команды может превышать значение **здоровья**, однако помните, что ранения, полученные командой в ходе игры, определяют, сколько **славы** она потеряет в финале (штрафы указаны сбоку от шкалы ранений).


2. ВЫБОР КУБИКОВ

Сперва за каждый выпавший на общих кубиках  череп все команды героев получают по 1  ранению (см. «Получение ранений» на с. 6) — в этом раунде кубики с черепами больше не используются. Затем все команды одновременно выполняют свои действия: выбрав в любом порядке 3  кубика из оставшихся в общем запасе, игроки отмечают выпавшие на них символы на своих  планшетах.





Кубики считаются общими: в одном раунде сразу несколько команд могут использовать один и тот же кубик.

Каждый символ можно использовать лишь один раз за каждый кубик, на котором он выпал.





Прежде чем использовать кубик, сперва запишите номер символа на **шкале раундов** (в верхней части планшета; номер указан рядом с символом).


Примените символы на кубиках, отмечая их в соответствующих клетках **области действий** на вашем планшете (затемнённые области; см. далее), либо для  перемещения (или его части; см. «Перемещение» на с. 9).

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

На  планшете игрока есть 3 области действий:  **повышение уровней**,  **инвентарь** и  **зелья**.



1. ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЕЙ

Эта область отождествляется с вашей командой. Повышая уровни героев, отмечайте их новый уровень здесь. В каждой команде 4 героя, по одному каждого из 4 классов:  **воин**,  **маг**,  **священник** и  **плут**.

Для того, чтобы **повысить уровень** одного из ваших **героев**, сперва выберите  кубик с символом этого героя и цветом, со-

впадающим с его **типом личности** (**чёрный** или **белый** кубик).

Затем закрасьте первую доступную клетку в ряду данного героя и следующий кружок на шкале здоровья. Повышая уровни героев, вы увеличиваете **силу** команды.

В верхней части области повышения уровней указаны значения от 1 до 6 — это текущий уровень каждого из героев. Сумма уровней в команде определяет её силу и здоровье. Уровень героев в основном важен для сражения с  **приспешниками** и  **чудовищами**.

В данном примере вы решили повысить уровень своего **воина** до **2-го**. Вы выбрали **чёрный кубик** с символом **меча** и **щита** и закрасили первую доступную клетку слева. За счёт этого **сила** и **здоровье** вашей команды возрастут на 1 (с изначальных 4 до 5). Повысив уровень героя, не забудьте закрасить кружок на **шкале здоровья**.



Все герои начинают игру с **1-м уровнем** (все первые клетки на **планшете игрока** изначально закрашены). Таким образом, начальная **сила** и **здоровье** команды равны **4** (соответствующие кружки шкалы здоровья тоже изначально закрашены).

Если герой достиг **4-го уровня**, команда получает особую способность в зависимости от класса героя:

Воин: получите +1 к боевой мощи против **чудовищ**.

Маг: можете использовать **белый кубик** вместо **чёрного** и наоборот.

Священник: вы больше не получаете **ранений** за **черпа**, выпавшие в начале раунда.

Плут: немедленно **выкрадите** **самоцвет** (см. с. 11).

В конце игры ваша команда получает **славу** исходя из самого низкого **уровня** героя в ней. Под каждым столбцом уровня изображён щит, на котором указано, сколько славы получит команда, если среди её героев этот уровень окажется наименьшим. Кроме того, команда получает по 1 славе за каждого героя, достигшего 6-го уровня.

Пример: если в конце игры самый низкий уровень вашей команды равен 3, команда получит 6 славы.



В начале игры у всех героев в команде **1-й уровень**. В данном случае для повышения уровня **воину** и **священнику** потребуются **чёрные кубики**, а **плуту** и **магу** — **белые**.

2. ИЗГОТОВЛЕНИЕ ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Для этого **действия** выберите **кубик**. Ваша команда **изготавливает** часть **волшебного предмета**. Предметы могут быть использованы во время игры, а в конце партии принесут **славу**.

В примере справа был изготовлен **огненный меч** и **доспехи героев**, а также были закрашены по 1 клетке **мантии неосязаемости** и **котелка алхимика**. 6 закрашенных клеток принесут вам **6 славы**. В каждом бою против приспешников доспехи героев дают +1 к уровню сражающегося героя, а в конце игры они принесут ещё 2 славы. Огненный меч даёт +3 к боевой мощи против чудовищ. Незаконченные предметы не дают преимуществ во время игры.





Каждый волшебный предмет состоит из 2 частей (клеток). Выберите **кубик**, который позволит закрасить **клетку** волшебного предмета. Цвет кубика значения не имеет. Для первых четырёх предметов требуются определённые символы.


Когда **вторая клетка** волшебного предмета закрашена, предмет считается законченным — с этого момента команда получает связанную с ним награду. Награды бывают двух видов: **мгновенные**, дающие однократное преимущество, и **постоянные**, сохраняющие свой эффект до конца игры.



В конце игры каждая закрашенная клетка волшебного предмета принесёт вам по 1 славе, а некоторые из законченных предметов дадут бонус или штраф.

❗ **Полное описание волшебных предметов см. на с. 15.**

3. **ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ**

Чтобы выполнить это действие, выберите  **кубик**. Ваши герои **варят  исцеляющие зелья**.

Любой  **кубик** позволяет сварить **2 зелья**. Закрасьте кружок на **планшете** возле первого доступного зелья (сверху вниз и слева направо). Когда вы закрасили последний кружок зелья в ряду, команда немедленно получает указанную награду.






Исцеляющее зелье  может исцелить любое ранение: вместо того, чтобы отметить **ранение** на **шкале ранений**, закрасьте сердце под доступным зельем. Под каждым зельем есть два сердца, поскольку 1 зелье исцеляет до **2  ранений**. Если герой получил больше ранений, чем есть возможность исцелить, отметьте неисцелённые ранения на **шкале ранений**.



В этом примере вы сварили **6 зелий**. Как только вы закрасили последний кружок в первом ряду зелий, команда получила указанную **награду** (вы немедленно повысили **уровень** одного из ваших **героев** на 1). **3 ранения** уже исцелены, но остаётся возможность исцелить больше.

Количество зелий ограничено. Если у команды больше зелий, чем позволяет игра, излишки не учитываются.

4. **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**

Выполняя это действие, выберите  **кубик**, чтобы ваша команда могла  **переместиться** по **подземелью**, сразиться с  **приспешниками** и  **чудовищами**, активировать  **ловушки** и найти **сокровища**.

Любой **символ** позволяет совершить **2 перемещения**, за исключением **символа 3 сапог** (он даёт **3 перемещения**) и символа **черепа**.

Подземелье расчерчено на квадратные помещения; каждое **перемещение** позволяет попасть в помещение, **соседнее** с тем, где герои находятся, и расположенное **в том же ряду или столбце**. Движение по диагонали невозможно.


Первые свои перемещения в игре команда делает, двигаясь



В этом примере команда начала перемещение, двигаясь от **входа С1** в помещение **С1**, а затем в **Д1**, где её поджидает **гоблин** 3-го уровня. Для победы над ним нужен **плут**, но у вашего лишь **2-й уровень**. Гоблин побеждён, однако команда получает **1 ранение**. После этого команда получает **1 зелье**.

от любого из 6 входов в нижней части подземелья.

При каждом перемещении рисуйте линию из центра того помещения, где герои остановились в предыдущий раз (или одного из входов), в центр **соседнего помещения**. **Пересекать водные преграды и проходить сквозь стены** (изначально изображённые на планшете или дорисованные в ходе подготовки) **нельзя**.

Некоторые помещения, расположенные по краям подземелья и помеченные символом , **позволяют переместиться** на противоположный край подземелья (например, герои могут попасть из помещения F2 в A2 за 1 перемещение).

Если команда входит в новое помещение, то проверьте, не произойдёт ли из-за этого какое-либо событие. **Все события** разыгрываются сразу, как только команда оказалась в помещении.

Команда может **повторно войти** в помещение, где уже побывала. В этом случае **события** повторно не разыгрываются, однако ловушки снова срабатывают (см. «Активация ловушек»). События разыгрываются в следующем порядке:

1. Сразитесь с приспешниками или активируйте ловушки.
2. Получите награду: изготовьте часть волшебного предмета, повысьте уровень, получите зелье или выкрадите самоцвет.

Для наглядности перечёркивайте ✗ крестом изображение побеждённого **приспешника**. Если в качестве награды в **помещении** команда получает 🍷 **волшебный предмет**, 📈 **повышение уровня**, 🧪 **зелье** или 💎 **самоцвет**, то обведите кружком символ полученного. Перечёркните ✗ **самоцвет**, если в вашем подземелье он стал недоступен (см. «Кража самоцветов»).

СРАЖЕНИЕ С ПРИСПЕШНИКАМИ

Если герои входят в помещение с 🧟 **приспешником**, то должны вступить с ним в бой. В игре

4 разновидности приспешников: 👁 **привидения**, 🦉 **гоблины**, 🧛 **орки** и 🧟 **зомби**. Победить приспешника может только определённый **герой**, чей **символ** указан в **помещении**.

Если **уровень** вашего **героя** больше или равен уровню приспешника, команда побеждает, не получив ранений. Если же уровень героя меньше уровня приспешника, команда всё равно побеждает, но получает столько 🛡 **ранений**, какова разница между **уровнями приспешника** и **героя**.

Когда бой завершён, перечёркните ✗ символ приспешника и закрасьте клетку на шкале приспешников.

АКТИВАЦИЯ ЛОВУШЕК

Если герои входят в помещение с 🕸 **ловушкой** (как впервые, так и повторно), то получают 1 🛡 **ранение**.



ПОЛУЧЕНИЕ ЗЕЛИЙ И НАГРАД


В некоторых **помещениях** изображены символы 🧪 **зелий**, 🍷 **волшебных предметов** или 📈 **повышения уровня**. Эти награды герои получают, победив 🧟 **приспешника** или активировав 🕸 **ловушку**.



🧪 **Зелье**: когда команда получает **зелье**, закрасьте первый доступный кружок в **области зелий**, как если бы герои сварили его сами.


Волшебные предметы и повышение уровней: войдя в помещение с символом 🍷 **волшебного предмета** или 📈 **повышения уровня**, герои получают указанную награду. Закрасьте 1 клетку в соответствующей области вашего **планшета**, игнорируя требования к символам или цвету кубиков.

В этом примере герои начали **перемещение** со **входа** в нижнем правом углу **подземелья**. При первом перемещении (в **помещении F1**) они **получают зелье**. При втором перемещении они попадают в **помещение E1**, получают ранение от ловушки, а затем получают **часть любого волшебного предмета**.



КРАЖА САМОЦВЕТОВ


В **подземелье** спрятано 8  **самоцветов**, обозначенных буквами. Если команда(-ы) выкрала(-и) самоцвет, то, в отличие от прочих **сокровищ**, он **исчезает** и со следующего раунда становится недоступным для соперников.

Войдя в **помещение** с доступным **самоцветом**, команда должна сперва победить  **припешника** или активировать  **ловушку**, а затем выкрасть самоцвет. После этого немедленно закрасьте самый левый пустой **кружок** на **шкале самоцветов**. Ваша команда получает **награду**, если она есть.

В конце каждого **раунда** игроки должны назвать **буквы** тех **самоцветов**, которые их команды выкрали в этом раунде. Затем игроки, чьи команды не выкрали названные самоцветы,  вычёркивают их в своих **подземельях**. Тем самым, даже если в дальнейшем соперники войдут в помещение с вычеркнутым самоцветом, они не смогут его выкрасть. Один и тот же самоцвет могут выкрасть сразу несколько команд, если сделают это в одном раунде.


За пределами **подземелья** находятся **ещё 2 самоцвета** — они




доступны всем командам в течение всей игры. Ваша команда может выкрасть их, если ваш  **плут достиг 4-го уровня** и если у команды есть 12-е  **зелье**.

В конце 3-го раунда (в конце 1-го этапа) герои оказались в помещении с привидением и зельем. Однако чуть раньше они побывали в помещении, где притаилось  чудовище, поэтому теперь они могут сражаться с ним, даже находясь в разных помещениях.






СРАЖЕНИЕ С ЧУДОВИЩАМИ

Сражения с  **чудовищами** — самое важное в игре. Ваша команда жаждет славы и отважно бросается в бой с легендарными порождениями зла, притаившимися в недрах подземелья и готовыми растерзать неосторожного искателя приключений.

По **окончании** каждого **этапа** героям предстоит пройти испытание и вступить в бой с указанным **чудовищем**. В конце 3-го раунда они сражаются с  **чудовищем**, в конце 6-го раунда — с  **чудовищем**, и, наконец, в конце 8-го раунда — с  **чудовищем**.

Каждая команда, которая успела пройти через помещение (или сейчас находится в нём), где скрывается чудовище текущего этапа, должна вступить с этим чудовищем в бой. Текущее ме-

стонахождение команды роли не играет. Сражаясь, команды соревнуются в том, кто нанесёт чудовищу больше  **ранений**, чтобы получить  **славу** и возможные награды.

В нижней части **карты чудовища** указаны 3 **символа**, обозначающие **диапазон ранений**, которые каждая команда может нанести чудовищу, и **последствия боя** для каждой команды. Чем больше ранений нанесёт чудовищу ваша команда, тем больше **славы** и тем меньше  **ранений** она получит.

Все команды, сражающиеся с чудовищем, делают это **одновременно**, но **по отдельности**. Поэтому **ранения**, нанесённые вашей командой, никак не повлияют на бой чудовища с соперниками.

Кроме того, каждое **чудовище уязвимо** перед героем определённого класса (уязвимость обозначена **символом** героя на **карте чудовища**). Это означает, что **уровень указанного героя удваивается**, но только для этого боя.

Добавьте к силе команды (с учётом удвоенного уровня указанного героя) любые **боевые бо-**

нусы (если есть), влияющие на **чудовищ** (4-й уровень **воина** и/или **огненный меч**). Итоговая сумма — это **боевая мощь** команды, определяющая диапазон ранений, который герои нанесут **чудовищу** в этом бою.

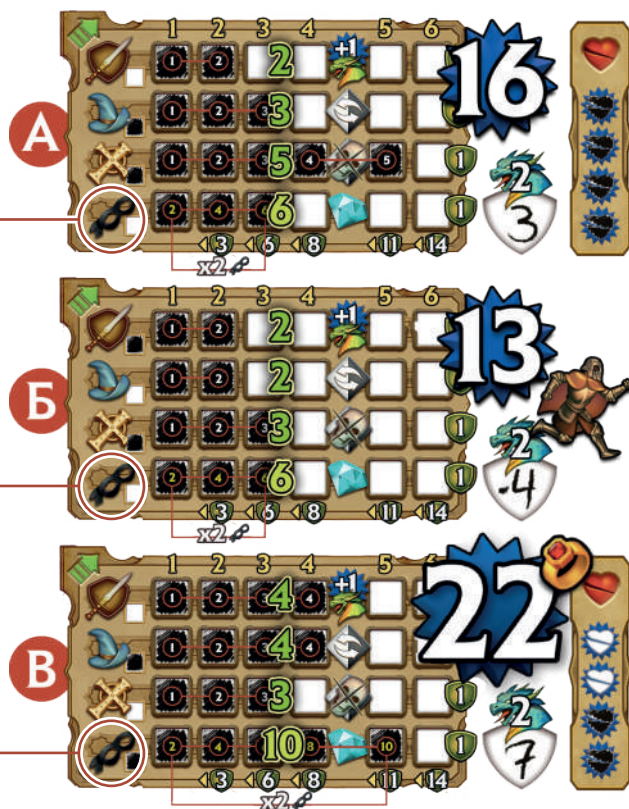
Если к моменту сражения **герои не успели попасть** в по-

мещение с **чудовищем** либо боевая мощь команды не превышает **минимального значения**, при котором чудовище получит **ранения**, герои должны **убежать** от чудовища, **потеряв** столько **славы**, сколько указано на **карте чудовища** (см. п. IV на с. 13). Однако и **ранений** герои не получат, поскольку успеют унести ноги.

После этого те команды, которые смогли нанести **чудови-**

ХИМЕРА

В этом примере команды сражаются с химерой. Она уязвима перед плутом. Сложите значения уровней всех героев команды, дважды посчитав плута. Так, **боевая мощь команды «А»** равна 16, что больше 14 (необходимый минимум для боя с химерой), но меньше 18 (вторая граница диапазона ранений). Команда «А» получает 3 **славы** и 4 **ранения**. **Боевая мощь команды «Б»** равна 13, что меньше требуемого. Команде «Б» приходится **бежать**, **потеряв** 4 **славы**. Наконец, **боевая мощь команды «В»** равна 22; эта команда получает 7 **славы** и 2 **ранения**. Поскольку команда «В» обладает самой высокой **боевой мощью** (без ничьей), в качестве **награды** игрок за неё закрашивает клетку части **волшебного предмета**.





- I. Буквенное и цветное обозначение чудовища.
- II. Уязвимость чудовища. В бою против этого чудовища уровень указанного героя удваивается.
- III. Награда за победу над чудовищем достаётся только той команде, которая нанесёт чудовищу больше ранений (без ничьей).
Примечание: в одиночной игре награды нет.
- IV. Штраф за бегство. Столько славы потеряет команда, если она не успела добраться до помещения с чудовищем либо ей не хватило боевой мощи.
- V. Исчезнувшие самоцветы: в одиночной игре после боя с этим чудовищем вычеркните указанные самоцветы (если команда не выкрала их ранее).
- VI. Диапазон ранений. 3 степени боевой мощи, необходимой для сражения с чудовищем, и соответствующие награды.
- VII. Слава, которую герои получают в конце боя, учитывая диапазон ранений.
- VIII. Ранения, которые герои получают в конце боя, учитывая диапазон ранений.

щущу ранения, получают столько славы и ранений (п. VII-VIII), сколько указано возле соответствующей границы диапазона ранений, отмечая это на своих планшетах.

Команда, которая нанесла чудовищу больше всего ранений (с самой высокой боевой мощью), получает награду (п. III). В случае ничьей награда не достаётся никому.

! В одиночной игре награды за бой с чудовищем нет.

КОНЕЦ ИГРЫ








Игра завершается после сражения с **3** чудовищем по окончании 8-го раунда.


ПОДСЧЁТ ОЧКОВ


Подсчитайте всю **3** славу, которую заработала ваша команда. Побеждает игрок, слава команды которого больше. При ничьей побеждает игрок, чья команда исследовала больше помещений в подземелье.

Если всё ещё ничья, претенденты разделяют победу.



В соответствующем месте на **3** планшете отметьте всю полученную за игру славу. Вся слава подсчитывается только в конце игры, кроме той, что команда получила за победу над **3** чудовищами и выполненные **3** миссии (эту славу вы должны были отметить сразу после получения). Итоговая слава складывается из следующего:

- А.** Слава за победу над  чудовищем.
- Б.** Слава за победу над  чудовищем.
- В.** Слава за победу над  чудовищем.
- Г.** Слава за  **повышение уровней:** команда получает славу исходя из наименьшего уровня в ней (см. с. 8). Получите по 1 дополнительной славе за каждого героя, достигшего **6-го уровня**.
- Д.** Слава за  **волшебные предметы:** команда получает по 1 славе за каждую закрасненную клетку в инвентаре. Кроме того, некоторые законченные волшебные предметы приносят славу, а другие отнимают её (например,  **доспехи героев** приносят 2 славы).
- Е.** Слава за **выкраденные**  **самоцветы:** команда получает столько славы, сколько указано под последним закрасненным кружком на **шкале самоцветов** (например, выкрадв 7 самоцветов, герои получают 30 славы).


Ж. Слава за **побеждённых**  **приспешников:** команда получает столько славы, сколько указано под последней закрасненной клеткой на **шкале приспешников** (например, победив 9 приспешников, герои получают 16 славы).

З. **Штраф за полученные ранения:** команда теряет столько славы, сколько указано на самом верхнем символе штрафа (щите), рядом с которым закраснена клетка ранений (например, получив 11 ранений, герои потеряют 6 славы). Ранения, исцелённые с помощью  **зелий**, не учитываются.

И. **Штраф за воскрешение:** если команда воспользовалась воскрешением (с. 6), она теряет 9 славы в дополнение к славе, потерянной за шкалу здоровья.

К. Слава за **цели и таланты:** если герои достигли своих  **целей** (полностью или частично), они получают столько славы, сколько указано на карте цели. Кроме того, некоторые  **таланты** приносят или отнимают славу. Например, если цель выполнена

частично (4 славы) и у команды есть талант, дающий дополнительные 2 славы, всего за это она получит 6 славы.




Л. Слава за **выполненные миссии:** получите по 4 славы за каждую выполненную  **миссию**.

М. Подсчитайте **итоговую славу**.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

До начала партии все игроки должны договориться об использовании любого из предложенных **вариантов**. В **одиночной игре** вариант с **исчезающими самоцветами** обязателен. Мы рекомендуем использовать варианты после того, как вы сыграете несколько партий по обычным правилам.

ИСЧЕЗАЮЩИЕ САМОЦВЕТЫ

В этом варианте после боя с чудовищами  и  некоторые  **самоцветы** будут исчезать из подземелья.

В правых частях карт чудовищ 1-го и 2-го этапов перечёркнуты два самоцвета с разными буквами. Если ваша команда не успела выкрасть указанные самоцветы до боя с чудовищами, после боя вычеркните их из своих подземелий.



РЕЖИМ КАМПАНИИ

В этом режиме вы познакомитесь с легендарным миром «Бумажных подземелий». Сыграйте несколько партий подряд, чтобы выяснить, чья команда войдёт в историю!

Вам доступны 4 сценария. Разыгрывая их, обращайте внимание на буквы в **нижнем правом углу** карт подземелья. Выберите сценарий, в который захотят сыграть все игроки, и подготовьте соответствующие главы. **Разыграйте главы в следующем порядке:**

Городские легенды:

А, Б, затем В

Мумия Хамнапты:

Г, Д, затем Е

Зловещая башня:

Ж, З, затем И

Вокруг королевства:

К, Л, затем М

Игра проходит как обычно, но в конце каждой главы подсчитываются промежуточные результаты каждого игрока. По окончании последней главы сценария подведите итоги, сложив результаты всех предыдущих глав. Побеждает тот, чья слава больше — имена его героев будут увековечены в Зале славы!

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Ничто не мешает вашим героям добиться славы, действуя в одиночку.

Для этого подготовьтесь к игре как обычно (с. 2).

В правила игры вносятся 2 изменения. Первое касается карт миссий: в одиночной игре количество славы, которую приносят карты миссий, зависит от раунда, в котором миссия была выполнена. В правой части карты есть две колонки. В левой указаны номера раундов, а в правой — слава, которую команда получит, завершив миссию в соответствующем раунде.




Второе изменение касается исчезающих самоцветов — см. с. 14.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Автор игры благодарит всех, кто поучаствовал в этом проекте, особенно «Mansão das Peças», без которых эта игра бы не получилась.





СПРАВКА




ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ



 **Доспехи героев:** в каждом бою против  **приспешников** получите +1 к **уровню** сражающегося героя. Также в конце игры команда получает 2  **славы**.




 **Корона Праведного короля:** в конце игры команда получает 4  **славы**.




 **Котелок алхимика:** герои медленно **получают** 3  **зелья**.

 **Медальон Хара:** герои могут перемещаться  **через**  **водные преграды**. В конце игры команда получает 1  **славу**.




 **Мантия неосязаемости:** герои могут перемещаться  **сквозь**  **стены** внутри подземелья.



 **Огненный меч:** получите +3 к **боевой мощи** против  **чудовищ**.

 **Скипетр смерти:** выберите 2  **приспешников** в вашем подземелье. Они считаются побеждёнными (немедленно зачеркните их и закрасьте 2 клетки на шкале приспешников). Этот скипетр проклят, поэтому в конце игры команда теряет 1  **славу**.


 **Фолиант мудрости:** немедленно **повысьте**  **уровень** одного из своих **героев**. Также в конце игры команда получает 3  **славы**.



КАРТЫ ТАЛАНТОВ



Алхимик: используя любой кубик для варки  **зелья**, команда получает дополнительное  **зелье**. В конце игры команда теряет 1  **славу**.

Благородный: каждый раз, когда ваш герой достигает 5-го уровня, закрашивайте клетку  **волшебного предмета**. В конце игры команда теряет 1  **славу**.



Варвар: герои не получают **ранений** в бою с  **чудовищами**.


Вор: до начала игры команда может **выкрасть самоцвет**  с любой буквой. Соперники не лишаются возможности выкрасть его (он не исчезает из их подземелий).



Кровожадный: получите +2 к **боевой мощи** против  **чудовищ**. В конце игры команда теряет 2  **славы**.



Мародёр: за каждых 3 побеждённых  **приспешников** закрастье клетку  **волшебного**


предмета. В конце игры команда теряет 2  **славы**.


Мастер: до начала игры  **повысьте** уровни 2 разных героев на 1. В конце игры команда теряет 3  **славы**.




Мистик: раз в раунд можете использовать **белый кубик** вместо **чёрного** и наоборот. В конце игры команда получает 2  **славы**.


Провидец: при получении ранений за символы  **черепов** в начале раунда команда получает на одно ранение меньше. В конце игры команда получает 2  **славы**.



Разведчик:  **ловушки** в **подземелье** не наносят **ранений** вашим героям. В конце игры команда теряет 2  **славы**.



Следопыт: каждый раз, проходя через водную преграду (см. медальон Хара), команда получает  дополнительное **перемещение**




ние. В конце игры команда теряет 1  **славу**.

Торговец: каждый раз, выкрав  **самоцвет**, герои получают  **зелье**. В конце игры команда теряет 1  **славу**.

Убийца: до начала игры герои **побеждают** 2  **приспешников** в своём **подземелье** (зачеркните их и закрастье 2 клетки на **шкале приспешников**).

Умелец: до начала игры **закрастье** первые клетки двух разных  **волшебных предметов**. В конце игры команда теряет 3  **славы**.

Целитель: до начала игры команда **получает** 2  **зелья**. В конце игры команда получает 2  **славы**.

Шаман: за каждых 3 побеждённых  **приспешников** герои получают  **зелье**. В конце игры команда получает 3  **славы**.

Автор игры: **Леандру Пирес**
Художник и графический дизайнер:
Дэн Рамос

Автор сюжета: **Марсиу Ботелью**
Продюсер: **Диего Бьянкини**
Диаграммы: **Жерсон Лопес**

Обзор: **Марсиу Ботелью**
Автор правил: **Тьягу Лейте**



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Андрею Багрикову, Сергею Стажило-Алексееву, Роману Дженбазу, Андрею Королёву, Лайле Сатириной, Максиму Книшевицкому, Арине Павловой, Ксении Ивановой и Георгию Куракину за помощь в подготовке русского издания.