

Башня Дракона

Правила игры





Оглавление

Суть игры	3
Подготовка к игре	3
Выбор карт Героев	3
Взятие Умений	4
Раздача жетонов Здоровья	4
Раздача карт Возможностей	5
Оплатите Умения	5
Составьте карту башни	5
Схема раскладки	6
Ход	8
Обсуждение дальнейшего пути	8
Пополнение карт Возможностей	8
Вход в комнату и добавление Отягчающих обстоятельств	9
Бой	9
Завершение хода	11
Окончание игры	11
Рассказывание историй	12
Дополнительные Боссы	13
Достижения	14
Дополнительная информация по Умениям	15
Дополнительные факультативные правила	15



Суть игры

Ваша задача — маленьким, но сплоченным отрядом отважных Героев одолеть Дракона, обитающего на самом верху высокой Башни. Путь к Дракону лежит через внутренние залы Башни, кишасщие Монстрами. Для победы над ними Героям придется приложить все свои Умения и задействовать предметы, которые добавляют Героям Силы, Веры, Магии, Ловкости. В пути нужно быть осторожным и правильно выбирать комнаты, избегая прямых стычек с теми Монстрами, встреча с которыми может стать для Героев роковой. Вернитесь с победой из опасного путешествия!

Состав игры

В игре есть 10 разных колод карт (колоды никогда не смешиваются) и 24 жетона Здоровья.



Герои (18 карт)

Из колоды карт **Героев** каждый игрок в начале игры получает одного Героя и кладёт эту карту в открытую перед собой (см. *Выбор карт героев*)



Умения (13 карт)

При варианте игры с **Умениями** каждый игрок в начале игры получает одно Умение и кладёт эту карту в открытую перед собой. (См. *Взятие умений*)



Обычные монстры (40 карт)



Элитные монстры (16 карт)



Возможности силы (15 карт)



Возможности веры (15 карт)



Боссы (5 карт)



Обстоятельства (20 карт)



Возможности магии (15 карт)



Возможности ловкости (15 карт)

Из карт колод **Обычных Монстров**, **Элитных Монстров**, **Боссов** и **Отягчающих Обстоятельств** в начале игры на игровом столе выкладывается **Башня**. (См. *Составьте карту Башни*)

Четыре колоды карт **Возможностей** (**Силы**, **Веры**, **Магии**, **Ловкости**) лежат на поле рубашками вверх. Картами из этих колод игроки пополняют руку в первой фазе хода. (См. *Пополнение карт Возможностей*)



Подготовка к игре

Выбор карт Героев

В игре вы будете с помощью Героев сражаться с Монстрами. Сначала вам нужно собрать команду.

У каждого Героя есть несколько основных свойств, которые позволяют ему одолевать монстров. Например, у Паладина это — **Сила: 2, Вера: 1**. Всего свойств 4 — Сила, Вера, Магия, Ловкость.

 Итак, если вы играете в первый раз, то **выберите из колоды Героев всех 6 Обычных Героев и раздайте каждому Игроку по Обычному Герою** — в «закрытую» или в «открытую», как хотите. Таким образом собранная команда будет сбалансирована, и у нее будут очень высокие шансы пройти Башню. Дальше можете не читать, а сразу переходить к раздлу «Раздача жетонов Здоровья».

Если вы играете НЕ в первый раз и хотите попробовать поиграть самыми разными способами, то позвольте каждому из играющих выбрать того Героя, которым он хочет играть.

Вы вольны выбирать всех, кто вам интересен. Тем не менее, мы настоятельно рекомендуем собирать сбалансированную команду — это серьезно повысит ваши шансы на победу.

Критерии сбалансированной команды.

1. Если вы играете втроем или вчетвером, посмотрите, чтобы каждое свойство было хотя бы у одного героя! Например, если ни у кого не будет Силы, вам будет очень сложно преодолеть сильных монстров. В случае, если вы играете вдвоем, это не так важно — однако следите за тем, чтобы вам не хватало максимум одного Свойства. Например, не стоит играть Варваром (сила: 5) и Паладином (сила: 2, вера: 1) — вам будет очень сильно не хватать Магии и Ловкости. В то же время вариант игры вдвоем Паладином (сила: 2, вера: 1) и Священником (вера: 2, магия: 1) вполне приемлем.
2. В команде должен быть хотя бы один Обычный Герой.
3. В команде не должно быть больше одного Особого Героя.
4. В команде не должно быть больше одного Запасливого Героя.

Также, чтобы лучше понять особенности каждого типа Героев (Обычных, Особых, Универсальных и Запасливых) прочитайте раздел «**Пополнение карт Возможностей**».

Если вы составили свою команду, переходите к следующему этапу.



Взятие Умений

Умения — это дополнительные особенности Героев, которые делают игру более разнообразной.



Если вы играете в первый раз, пожалуйста, пропустите этот раздел — брать Умения для Героев необязательно. В первый раз Умения значительно затрудняют игру.

Возьмите колоду Умений и выберите своим Героям те Умения, которые у них будут. Каждый Герой может взять не более 1 Умения, и вправе не брать их вовсе. Особенности и стоимость Умений указаны на самих картах.

При использовании Умений необходимо держать в голове 3 основных правила:

- Здоровье Героя ни при каких условиях не может становиться более 6 очков.
- Как только Здоровье Героя становится равно 0, он сразу умирает (возможно, вместе с Монстрами, с которыми он бился). Его нельзя вылечить, он не может отрегенерировать и пр.
- Любое Умение можно использовать не более 1 раза за этаж.

Раздача жетонов Здоровья

Раздайте каждому Герою столько жетонов Здоровья, сколько указано у него на Карте в разделе «Вначале». Больше 6 жетонов Здоровья быть не может.

Раздача карт Возможностей

Всего есть четыре типа карт Возможностей: Сила, Вера, Магия, Ловкость. Перетасуйте каждую из колод и выложите на стол рубашкой вверх.

Раздайте каждому Герою **взакрытую в руку те Карты, которые указаны на его Карте в разделе «Вначале»**

Оплатите Умения



Каждый Герой, у которого есть Умение, применяет те эффекты, которые указаны в разделе «Эффект в начале игры». Если у Героя нет Умений, пропустите этот раздел.

Правила применения эффектов следующие:

- Если указано «-X Здоровья» — Здоровье уменьшается на X единиц.
- Если указано «-X Карт» — другой игрок случайным образом выбирает X карт Возможностей в руке Героя (втемную), после чего эти карты сбрасываются. Советоваться, какие карты будут сброшены, нельзя.



- Если указано «+X любых Карт» — Герой имеет право получить X дополнительных любых карт Возможностей, взяв их в закрытую сверху колод Возможностей, лежащих на игровом поле. Не имеет значения, какие Свойства указаны на карте Героя.

Если Герой не может оплатить данное Умение (например, Запасливый Герой не может сбросить 2 карты в начале игры), то считается, что он не может взять это Умение.

Составьте карту башни

«Сэр, разведка донесла, что...»

Башня состоит из 6 этажей: на 1, 2, 4 и 5 этаже по две комнаты, на 3 и 6 — одна. В каждой комнате находятся несколько Обычных или Элитных монстров — колоды для них отдельные.

Перетасуйте колоды Элитных и Обычных монстров, а также Отягчающих обстоятельств, и выложите нужное число карт на каждый этаж и в каждую комнату.

Монстры кладутся в открытую, Отягчающие обстоятельства — в закрытую. Карты «Дракон» и «Тень Дракона» находятся в колоде Боссов.



Если вы играете в первый раз, или играете с детьми, то уберите одного Элитного монстра с 6, последнего этажа башни. Например, при игре вдвоем там должен остаться только один Дракон.

На этом подготовка завершена.

Дальше вы делаете ходы до тех пор, пока не пройдете башню... или не умрете.





Схемы раскладки монстров по этажам и комнатам в зависимости от числа Героев

Обозначения карт

Обстоятельства
(кладутся
в закрытую)



Монстры
(кладутся
в открытую)



Дракон



Тень
Дракона



Обычный
Монстр



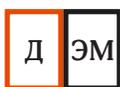
Элитный
Монстр

Комнаты
(1 или 2 комнаты
на этаже)



Эти два обычных
монстра находятся
в одной комнате

2 игрока



6 этаж
Дракон



5 этаж
Обычные
Монстры



4 этаж
Обычные
Монстры



4 этаж
Элитные
Монстры



2 этаж
Обычные
Монстры



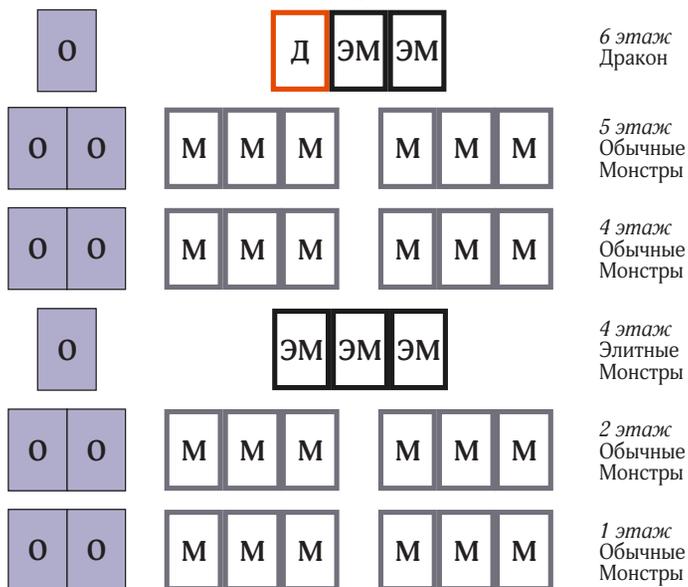
1 этаж
Обычные
Монстры

Пример раскладки для двух игроков

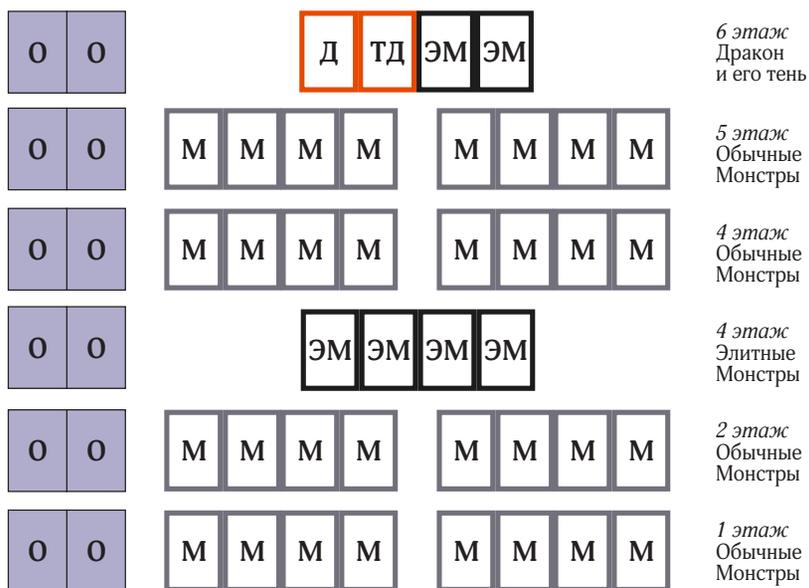




3 игрока



4 игрока





Ход

На каждом ходе вы поднимаетесь на следующий этаж Башни; таким образом, вся игра в любом случае закончится не больше чем за 6 ходов.

Обсуждение дальнейшего пути

Прежде чем подняться на следующий этаж, обсудите между собой, в какую из комнат на этаже войдут ваши Герои и кто из Героев каких Монстров на себя возьмет. На тех уровнях, где есть две комнаты (1, 2, 4 и 5 уровни), вы имеете право пойти через любую из них; Монстры из другой комнаты при этом сразу отправляются в Сброс. Если на уровне есть только одна комната (3 и 6 уровень) — вы обязаны идти через нее.

Важно: в обсуждении вы не должны называть конкретные цифры, соответствующие вашим картам Возможностей, однако вы можете образно описать ваши возможности — например: «Паладин готов взять на себя Тролля, ему для этого хватит Силы». Чтобы получить больше удовольствия от игры, рекомендуется все обсуждения в игре вести от лица ваших Героев, штурмующих неприступную Башню Дракона.

Вы также имеете право устраивать обсуждение в любой момент, не только в этот — например, после Пополнения карт.

Пополнение карт Возможностей

*«Мы же не собираемся идти в эту ***** с пустыми руками?»*

Каждый Герой берет те карты Возможностей, которые указаны на его карте в разделе «Пополнение».

В частности:

- Каждый **Обычный** Герой берет 1 Карту на свое основное Свойство, и 1 любую Карту.
- Каждый **Универсальный** Герой берет 2 карты Возможностей, соответствующие его основным Свойствам. Например, Бард может взять 1 карту на Магию и 1 на Ловкость, или 2 карты на Веру; карты на Силу Бард брать не имеет права.
- Каждый **Особый** Герой берет в закрытую в руку 1 карту Возможностей любого типа.
- Каждый **Запасливый** Герой берет: 1 карту Возможностей, соответствующих его основному Свойству — например, Карманник в обязательном порядке берет 1 карту на Ловкость и 2 карты Возможностей любого типа.

Количество карт на руке не ограничено.

В случае, если карты в соответствующей колоде Возможностей закончились (может быть актуально при игре вчетвером), перетасуйте уже сброшенные карты Возможностей



соответствующего типа и выложите как колоду. Если сброшенных карт нет (что крайне маловероятно), вашему Герою придется взять что-то другое.

Герои берут карты в произвольном порядке; однако каждый Герой, если берет карты, должен взять их все до того, как карты начнет брать другой Герой. Например, на 1 этаже Герои могут взять карты в следующем порядке: Паладин, Бард, Священник, а на 2 этаже — Бард, Паладин, Священник.

Вход в комнату и добавление Отягчающих обстоятельств

Итак, вы выбрали комнату и входите в нее.

В этот момент вскройте те карты Отягчающих обстоятельств, которые находятся на том же самом этаже, и положите в ту же самую комнату. Например, для 2 игроков после входа в комнату на 1 этаже там будут находиться 2 Обычных Монстра и 1 Обстоятельство.

Бой

«И что, я должен все это порубить?!»

Теперь ваша задача победить всех тех, кто оказался в комнате.

Вы можете биться с любым монстром **в одиночку**, или можете биться **вдвоем** (максимум). Вы имеете право биться в одиночку с несколькими монстрами, или биться с ними вдвоем. Борьба с Отягчающими Обстоятельствами происходит также, как борьба с Монстрами.

Бой для каждого героя происходит так:

- Соберите всех Монстров и Обстоятельства, с которыми **вы бьетесь в одиночку** (это может быть и один монстр; вы также можете ни с кем не биться в комнате и оставить это дело другим Героям; одиночные бои могут проходить в любом порядке).
 - Просуммируйте все Свойства Монстров и Обстоятельств по соответствующим элементам; например, если вы сражаетесь с Привидением (вера: 3) и Гоблином-шаманом (вера: 1, магия 3), то получится «Вера 4, магия 3».
 - Выложите карты Возможностей так, чтобы сумма ваших основных Свойств Героя и карт была больше или равна соответствующим Свойствам ваших соперников. Например, Паладин с Верой 1 может выложить карту «Божественная песнь (Вера: +3)» — тогда считается, что он преодолел соперников по Вере, однако при этом ему еще нужно сделать то же самое по Магии. Например, он может выложить карту «Удар молнии (Магия: +3)», и таким образом полностью победить врагов.
 - Иногда бескровная победа невозможна — вполне может быть, что у Паладина нет карт с нужным достоинством. Тогда он может добиться нужного результата, пожертвовав очками Здоровья по одному за каждую недостающую единицу Свойств. Например, пусть в примере выше у Паладина нет карты «Удар молнии (Магия +3)»,



зато есть карта «Зелье маны (Магия +2)». Тогда он может выложить её, после чего пожертвовать 1 очко Здоровья (жетон отдается в банк), чтобы увеличить Магию еще на 1 и одолеть врага.

- После того, как одиночные бои закончились, **соберите монстров, с которыми вы собираетесь биться вдвоем**. Каждый монстр рассматривается в отдельности, и его касается все, что написано ниже. Вы имеете право биться с монстрами в том порядке, в котором считаете нужным.
 - Считается, что бьющиеся вместе Герои мешают друг другу, так что прибавьте к Свойствам монстра по единице: например, если вы бьетесь с Гоблином-шаманом (Вера 1, Магия 3), то у вас получится «Вера 2, Магия 4».
 - Выложите карты Возможностей так, чтобы сумма карт Возможностей была больше или равна соответствующим Свойствам соперников. **Если для кого-то из Героев это первый бой в этой комнате** (он не сражался с другими монстрами ни вдвоем, ни в одиночку), то этот Герой имеет право также прибавить к выложенным Возможностям свои базовые Свойства.
 - Если нужных Карт не хватает, любой из Героев может пожертвовать очками Здоровья, чтобы получить нужный результат; также пожертвовать очками могут оба Героя в любой пропорции.

Пример битвы вдвоем:

- Предположим, что в примере выше в бой с Гоблином-шаманом вступили Паладин (Сила 2, Вера 1) и Маг (Магия 2, Ловкость 1). При этом Паладин уже побывал в битве с Привидением, поэтому учитывать свою Веру он не имеет права и должен выложить какую-то карту Возможностей, которая давала бы +2 к Вере.



Пример битвы на 1 этаже двух игроков, которым выпало одно Отягчающее обстоятельство. Все битвы — одиночные; Паладин выложил две карты Возможностей, Ассасин — одну.



Например, он может для этого выложить карту «Амулет дневного света (Вера +2)».

- Однако останется необходимость преодолеть Свойство Гоблина-шамана «Магия 4». Тут вмешивается Маг, который до этого не участвовал в сражении, и поэтому может учесть свою базовую Магию: 2. Он добавляет карту «Магический амулет (Магия +1)», однако и этого не хватает. Тогда Воин жертвует 1 очко Здоровья для повышения Магии на 1, и враг оказывается повержен.

Внимание: если вы не можете одолеть Монстра даже пожертвовав всеми Очками Здоровья (при битве в одиночку или вдвоем), то Монстр считается оставшимся в живых с полным набором своих свойств! Тогда его должны будут одолевать ваши товарищи.

Ход завершается, когда побеждены все Монстры и преодолены Отягощающие обстоятельства.



Совет

Чтобы было легче подсчитывать, участвовал кто-то в сражении, или еще нет, рекомендуем после того, как вы с кем-то бились, переворачивать вашего Героя рубашкой вверх — это будет означать, что первый бой в этой комнате уже пройден, и вы не имеете право учитывать свойства Героя в следующем бою (вдвоем). Соответственно, по окончании прохождения комнаты переверните Героев лицом вверх.

Завершение хода

Если вы прошли 3 уровень Башни и победили Элитных монстров, добавьте каждому живому Герою по 1 очку Здоровья.

Мертвые Герои очков Здоровья не получают. Больше 6 очков Здоровья быть не может

Окончание игры

Игра заканчивается:

- победой, если вы прошли все этажи Башни и убили всех Монстров, включая Дракона; в живых должен остаться хотя бы один Герой.
- поражением, если все Герои умерли.

Герой умирает, когда его очки Здоровья становятся равны 0.



Совет

Обычно имеет смысл жертвовать остатками Здоровья только на последнем этаже, когда нужно победить Дракона; если кто-то из Героев **погибнет** на нижних этажах, то победить Дракона на последнем этаже **неполной командой** станет почти невозможно.



Рассказывание историй

Рассказывать истории необязательно, но игра становится гораздо более увлекательной, если игроки не просто выкладывают карты для преодоления Монстров, но еще и в ярких красках повествуют о ходе битвы. Названия карт Возможностей помогут вам в этом.

Например:

Паладин: *Итак, мы входим в комнату, и... (открывает карту Особых обстоятельств) на нас обрушивается потолок! Что делаем?*

Ассасин: *Ну что, что? Я выпиваю Зелье ловкости (бросает на стол карту соответствующую карту Возможности) и вытаскиваю нас всех из этого камнепада!*

Предлагаем вам рассказывать истории о славных битвах ваших Героев по следующей формуле:

- Если у Монстра или Обстоятельства, с которым вы бьетесь, есть Ловкость, начните историю с того, что **вы уворачиваетесь от его оружия**; если же вы при этом жертвуете здоровьем, говорите, что оружие вас задело. Например: «Священник: ну что, я бьюсь со Скелетом-лучником (Вера 2, Ловкость 2). Я делаю Кувырок назад (Ловкость +1, выкладывается карта), чтобы вернуться от его стрел, но мне это удается не полностью, и стрела задевает меня (отдает 1 жетон Здоровья, чтобы сравняться с Монстром по Ловкости)».
- Далее, если у Монстра есть Магия, продолжите историю тем, что **вы что-то делаете, чтобы защититься от заклинаний** (вариант: развеять заклинания). Например: «Маг: я черчу Магический круг (выкладывается карта), чтобы блокировать темные заклинания Некроманта».
- Если у Монстра есть Вера, вы можете продолжить историю тем, что **вы что-то делаете, чтобы не поддаться/развеять ауру страха/ауру ужаса/демоническую ауру**. Например: «Священник: я читаю Молитву (выкладывается соответствующая карта) и развеиваю темные силы, породившие Клубящуюся Темноту».
- Наконец, если у Монстра есть Сила, у вас легко получится достойное завершение истории фразой о том, что **вы что-то делаете, чтобы ударить и оглушить/убить Монстра**. Например: «Паладин: и, наконец, я Мощным ударом (выкладывается соответствующая карта) наношу Орку удар прямо в челюсть!».

Рассмотрим финальный пример использования всех этих идей в битве с Драконом.



Совет

Старайтесь, если это не противоречит правилам игры, оставлять битву с Драконом напоследок — как правило, эта битва достойно украшает и заканчивает историю.

«Священник: *Итак, а теперь наш Ассасин начинает свою эпическую битву с Драконом!*
Ассасин (Сила 1, Ловкость 2): *Ну, для начала, я делаю Кувырок назад (выкладывает карту Ловкость +1) и ловко уворачиваюсь от огненного дыхания Дракона (Ловкость*



3). Далее, я выпиваю Зелье маны (Магия +2), которое позволяет мне защититься от драконьих заклинаний, но похоже, я делаю это слишком медленно, и в меня попадает огненная стрела (жертвует 1 очко Здоровья, чтобы сравниться с Драконом по Магии 3). Далее, я совершаю краткий обряд со Священным символом (Вера +3), чтобы преодолеть гигантскую демоническую ауру, окружающую Дракона (Вера 3). Ну, и наконец, я наношу Мощный удар (Сила +3) прямо в драконью глотку!

Священник: Итак, Дракон повержен! Наша героическая Миссия выполнена!»

Дополнительные Боссы

Сражаться с дополнительными Боссами не обязательно. Если вам захочется разнообразить игру, просто замените Дракона на самом верху Башни на другого легендарного соперника с не менее впечатляющими свойствами.

Всего таких соперника три: Гигантский тролль, Темный Властелин и Повелитель мертвых.

Все они находятся в колоде Боссов с такой же рубашкой, как и карта «Дракон».

Чтобы пройти Башню с новым боссом, поменяйте в начальной раскладке Башни:

- при игре вдвоем и втроем замените Дракона на выбранного Босса;
- при игре вчетвером замените Тень Дракона на выбранного Босса.

Несколько комментариев по специальным особенностям Боссов:



Гигантский тролль обладает толстой шкурой — в битве против него все ваши сброшенные карты Возможностей на +1 к любому Свойству не дают никакого эффекта. Жертвовать Здоровьем и применять Умения можно так же, как и обычно.



Темный Властелин приготовил вам адский сюрприз — в начале игры подложите 1 дополнительную Карту Обстоятельств под него. Вскройте её перед пополнением карт на 6 Этаже, и добавьте её значение к Свойствам Властелина. Это означает, что Герой не может биться против данного Обстоятельства и Властелина в отдельности - только вместе. (Также на это Обстоятельство не действуют никакие специальные свойства Умений вроде «Прорицателя» или «Знатока неприятностей»).



Повелитель мертвых призовет на помощь тех Монстров, которых вы уже успели повергнуть. Откладывайте отдельно карты Обычных Монстров, которых вы победите на 1, 2, 4 и 5 Этажах Башни, формируя Сброс. Перед пополнением карт на 6 Этаже перемешайте этот Сброс, выложите два Обычных Монстра и добавьте значения их Свойств к Свойствам Повелителя. Таким образом, Герой не может биться против Монстров и Повелителя в отдельности — только вместе.

Достижения

Зарабатывать Достижения не обязательно, но, вероятно, вам будет интересно получить некоторые Достижения в данной игре.

Условия получения Достижений указаны на отдельных листах, которые вложены в игру.

Как правило, Достижения можно получить, пройдя игру с определенными условиями: используя определенные команды, умения и пр.

Некоторые достижения (например, «Ловкая команда») потребуют от вас пройти Башню несбалансированной командой. Для этого вам потребуется правильно подобрать набор Умений для ваших Героев, иначе сделать это будет почти невозможно.

Дополнительные факультативные правила

Вы также можете применить следующие правила, если игра покажется вам слишком простой:

- **Вариант «Для нас важен каждый!».** Критерий победы – все Герои должны остаться в живых.
- **Вариант «Они нас окружают!».** Вы должны договориться о том, кто атакует Монстров и в каком порядке до входа в комнату; после входа менять договоренности нельзя вне зависимости от того, какое Отягчающее обстоятельство выпало. С Отягчающим обстоятельством может биться любой Герой.
- **Вариант «Настоящим Героям не нужен перерыв!».** Не добавляйте себе очков Здоровья после прохождения элитных Монстров на 3 этаже.

Вы также можете разрешить брать Героям больше одного Умения. В этом случае они должны будут оплатить каждое Умение.

Интересные факты о том, как создавалась игра

После игры в самый первый прототип мы подумали: «А не сыграть ли нам ещё?».
После чего были сыграны без перерыва ещё пять партий.



Мы прогнали более 2000 игр на компьютерной симуляции,
чтобы улучшить баланс «Башни Дракона».



«Сила магического убеждения» — одно из сложнейших достижений.
Даже зная все тонкости игрового процесса, мы получили его раза с седьмого.



Во время очередной встречи авторов с продюсером в кофейне
мы заработали достижение «Хомяки против Дракона».



Авторы игры:

Владислав Январев
Анастасия Малкова
Арсений Виноградов

ООО «ГЕМОТ»

Продюсер:
Сергей Голубкин

Иллюстрации и дизайн:
Даниэль Дигин

Верстка и дизайн:
Мария Мотова

Особые благодарности:
Маргарита Голубкина