

GAGA
GAMES

РАСХИТИТЕЛИ ФИЛ УОКЕР-ХАРДИНГ ПОДЗЕМЕЛИЙ



Правила игры

РАСХИТИТЕЛИ ФИЛ УОКЕР-ХАРДИНГ ПОДЗЕМЕЛИЙ

3–5 игроков • От 8 лет • от 20'

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В этой игре вы становитесь группой храбрых героев, спускающихся в опасное подземелье, чтобы отыскать как можно больше сокровищ, пробираясь через монстров и ловушки.

Подземелье состоит из нескольких этажей, каждый из которых представлен рядом из 5 карт комнат, содержащих сокровища, монстров, ловушки или тайники. Некоторые комнаты не освещены, и пока игроки не войдут в них, их карты будут лежать лицом вниз. В каждой комнате игроки будут разыгрывать карты силы, чтобы подобрать хранящиеся в сундуках монеты, сразиться с монстром или обойти смертоносную ловушку. Периодически игроки будут находить тайники, в которых они смогут заставить полезными предметами, обладающими особыми одноразовыми эффектами.

Преодолев все комнаты одного этажа подземелья, каждый игрок забирает все свои карты силы обратно в руку и может снова их использовать на следующем этаже. Побеждает игрок, обладающий наибольшим количеством монет после прохождения 5-го этажа подземелья. Однако игрок, набравший к концу игры больше всех ран, потеряет сознание и не сможет победить!



СОСТАВ ИГРЫ

- А** = 7 карт этажей: 7 разных схем расположения комнат.
- Б** = 30 карт комнат: 11 комнат с монстром, 10 комнат с сокровищем, 5 тайников и 4 комнаты с ловушками.
- В** = 25 карт силы: 5 наборов карт со значениями от 1 до 5.
- Г** = 24 карты предметов: 6 карт с факелом, 6 карт с кристалльным шаром, 6 карт с ключом и 6 карт с мечом.
- Д** = 10 карт боссов: 10 разных боссов.
- Е** = 5 карт персонажей: Исследователь, рыцарь, вор, воин и волшебник.
- Ж** = 38 жетонов монет: 24 жетона со значением 1 и 14 жетонов со значением 5.
- З** = 26 жетонов ран: 20 жетонов со значением 1 и 6 жетонов со значением 5.
- И** = 1 карта свитка
Маркер первого игрока. Используется только в тактическом режиме игры.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

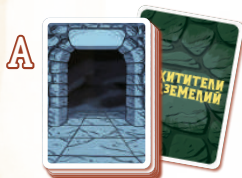
А— **Соберите колоду карт комнат.** Перемешайте все карты комнат лицом вниз. Затем уберите из игры 6 случайных карт из получившейся колоды (не переворачивая). Выберите 1 случайную карту босса и, не глядя на ее лицевую сторону, положите под низ этой колоды. Поместите колоду карт комнат в центр стола.

Б— **Соберите колоду этажей подземелья.** Перемешайте все карты этажей лицом вниз. Затем уберите из игры 2 случайные карты из получившейся колоды. Поместите колоду карт этажей рядом с колодой карт комнат.

В— **Подготовьте общий запас предметов.** Разложите карты предметов по типу на 4 колоды и положите их на стол чуть выше колоды карт комнат.

Г— **Подготовьте запас монет и ран.** Разместите запас жетонов монет и ран на столе в пределах доступности всех игроков.

Д— **Подготовьте персонажей.** Выдайте каждому игроку по 1 случайной карте персонажа (остальные уберите из игры). Игроки выкладывают полученные карты персонажей перед собой лицом вверх и кладут рядом указанное на них количество жетонов монет и ран. Затем каждый игрок берет в руку набор карт силы со значениями от 1 до 5, а также карты предметов, указанные на карте его персонажа. Игроки не показывают друг другу, какие карты находятся в их руках.



ПОДГОТОВКА ЭТАЖА

Игра проходит на 5 этажах подземелья, каждый из которых представляет собой ряд из 5 карт комнат. При подготовке нового этажа игроки переворачивают верхнюю карту колоды этажей подземелья. Затем игроки берут карты с верха колоды карт комнат и выкладывают их в центр стола в порядке, указанном на карте этажа. Зеленый символ означает, что карта комнаты кладется лицом вверх, а красный — лицом вниз. После подготовки комнат карта этажа убирается из игры.

Использование факела: В любой момент во время игры (даже сразу после подготовки этажа) игрок может объявить, что он разыгрывает с руки карту факела, благодаря эффекту которой он может посмотреть все лежащие лицом вниз карты на этаже, не меняя их расположение и не показывая остальным игрокам. Несколько игроков могут разыграть карты факела на одном этаже. Разыгранные карты факела немедленно возвращаются в общий запас.



ХОД ИГРЫ

Игроки продвигаются по этажу из комнаты в комнату в следующем порядке:

1. Вход в комнату

Игроки входят в следующую комнату подполья, которой является самая левая карта на этаже. Если эта карта лежит лицом вниз, игроки переворачивают ее.

2. Розыгрыш карт

Каждый игрок должен выбрать одну карту силы или предмета в своей руке и разыграть ее, поместив перед собой лицом вниз. Когда все игроки сделают свой выбор, они одновременно переворачивают разыгранные карты.

Использование кристального шара: Если игрок разыграл карту кристального шара, то после того, как все игроки перевернут свои разыгранные карты, он может выбрать и разыграть новую карту (лицом вверх), уже зная, какие карты выбрали его соперники. Если карты кристального шара разыграли одновременно несколько игроков, они переворачивают свои новые карты одновременно. После розыгрыша карты кристального шара немедленно возвращаются в общий запас.

3. Результат прохождения комнаты

Игроки определяют результат прохождения комнаты в зависимости от ее типа.

Комната с сокровищами: Игрок, разыгравший карту силы с наибольшим значением, получает монеты.

Комната с монстром: Если игроки не победили монстра, то он атакует, и игрок, разыгравший карту силы с наименьшим значением, получает раны.

Тайник: Каждый игрок получает определенный бонус.

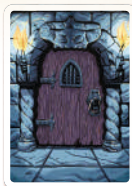
Ловушка: Игрок с наибольшим количеством монет может их потерять, либо игрок с наименьшим количеством ран может их получить.

Босс: в последней комнате самого нижнего этажа игроков поджидает босс. Прохождение его комнаты похоже на прохождение обычной комнаты с монстром, но с небольшими отличиями (см. полные правила розыгрыша комнат ниже).

4. Сброс комнаты

После прохождения комнаты ее карта удаляется из игры. Игроки оставляют свои разыгранные карты лежать на столе лицом вверх, пока они не пройдут весь этаж. Таким образом, при принятии решений все игроки видят, какие карты уже разыграли их соперники.

Прохождение этажа: После того, как игроки пройдут все комнаты этажа, он считается завершенным. Игроки забирают обратно в руку все разыгранные ими карты силы и подготавливают следующий этаж подполья. После прохождения всех 5 этажей игра завершается.



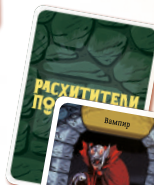
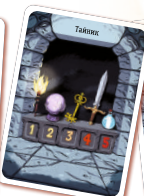
1



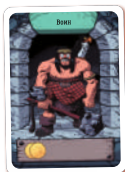
2



3



4



ПРОХОЖДЕНИЕ КОМНАТЫ С СОКРОВИЩАМИ

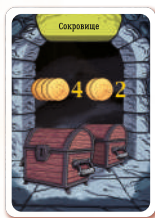
Сравните значения разыгранных игроками карт силы. Игрок, разыгравший карту с наибольшим значением, забирает сокровища из самого ценного сундука в комнате, получая указанное на нем количество монет. Если карты с наибольшим значением разыграли сразу несколько игроков, то они делят полученные монеты между собой поровну (с округлением вниз и игнорированием остатков). Если в сундуке с сокровищами меньше монет, чем игроков, которые должны их получить, никто из них не получит эти монеты.

В комнате с сокровищами может быть и второй сундук — с меньшим количеством сокровищ внутри. В этом случае игрок, разыгравший вторую по значению карту силы, получает эти сокровища. Если несколько игроков разыграли вторые по значению карты силы, они делят между собой добычу, как описано выше. В зависимости от того, как игроки разделили сокровища из сундуков, вполне возможна ситуация, когда игрок получил больше монет из менее ценного сундука.

У игрока не может быть больше 20 монет.

Например: в комнате с сокровищем находятся 2 сундука. В одном лежат 4 монеты, а в другом — 2. Игроки А, Б и В разыграли карты силы со значением 4, игрок Г разыграл карту со значением 2, а игрок Д — карту со значением 1. Первые три игрока делят между собой сокровища из большего сундука и получают по 1 монете (оставшаяся 1 монета игнорируется). Игрок Г разыграл вторую по значению карту силы и поэтому получает 2 монеты из второго сундука. Игрок Д ничего не получает.

Использование ключа: Карту ключа можно разыграть только в комнате с сокровищем, и она считается картой силы со значением 5. После прохождения комнаты использованная карта ключа возвращается в общий запас.



ПРОХОЖДЕНИЕ КОМНАТЫ С МОНСТРОМ

Сначала игроки выясняют, какова сила монстра. Она указана в нижней части карты, на щите с количеством точек, соответствующим количеству участвующих игроков. Затем игроки складывают значения всех разыгранных ими карт силы. Если итоговое значение равно или превышает силу монстра, то игроки побеждают его, и комната считается пройденной.

Если итоговое значение меньше силы монстра, то он атакует. Игрок, разыгравший карту с наименьшим значением, получает раны в количестве, указанном в нижнем правом углу карты комнаты с монстром. Если карты с наименьшим значением разыграли несколько игроков, каждый из них получает указанное количество ран. Количество ран, которое может получить игрок, не ограничено.

Например: текущая комната является логовом дракона. В игре участвуют 4 игрока, поэтому его сила равна 18. Игрок А разыграл карту силы со значением 5, игрок Б — карту со значением 4, а игроки В и Г — со значениями 3. Суммарное значение разыгранных игроками карт — 15, что меньше силы дракона, и поэтому он атакует. Игроки В и Г получают по 3 раны, поскольку они разыграли карты с наименьшим значением.

Использование меча: Карту меча можно разыграть только в комнате с монстром, и она считается картой силы со значением 5. После прохождения комнаты использованная карта меча возвращается в общий запас.



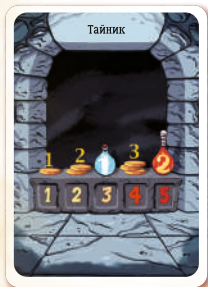
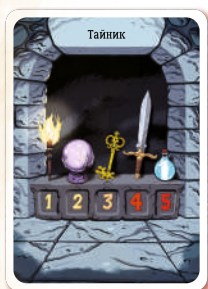
ПРОХОЖДЕНИЕ ТАЙНИКА

Каждый игрок получает бонус, зависящий от значения разыгранной им карты силы.

Факел, кристальный шар, ключ, меч: Игрок берет в руку одну карту соответствующего предмета из общего запаса. Если несколько игроков должны взять определенный предмет, но таких карт в общем запасе недостаточно, то никто из них его не получает. Количество карт в руке игрока не ограничено.

Монеты (1, 2 или 3): Игрок получает указанное количество монет. Если несколько игроков должны получить одинаковый бонус в монетах, то каждый из них получает указанное количество монет. У игрока не может быть больше 20 монет.

Зелье (со значением 1 или 2): Игрок сбрасывает количество ран, равное значению полученного зелья. Если несколько игроков берут одинаковое зелье, каждый из них сбрасывает указанное количество ран. Жетоны сброшенных ран возвращаются в запас.



ПРОХОЖДЕНИЕ ЛОВУШКИ

При прохождении ловушки учитывается разыгранная карта силы с наибольшим значением.

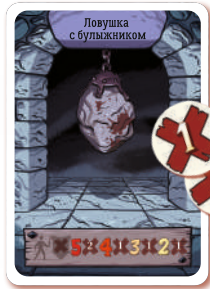
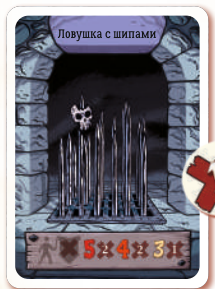
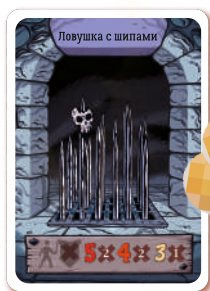
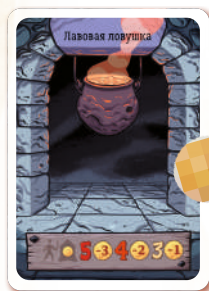
Лавовая ловушка: Игрок(и) с наибольшим количеством монет теряет(ют) 3/2/1 монеты(у), если наибольшее значение разыгранной карты — 5/4/3.

Магнитная ловушка: Игрок(и) с наибольшим количеством монет теряет(ют) 2/2/1/1 монеты(у), если наибольшее значение разыгранной карты — 5/4/3/2.

Ловушка с шипами: Игрок(и) с наименьшим количеством ран получает(ют) 2/2/1 раны(у), если наибольшее значение разыгранной карты — 5/4/3.

Ловушка с валуном: Игрок(и) с наименьшим количеством ран получает(ют) 2/1/1/1 раны(у), если наибольшее значение разыгранной карты — 5/4/3/2.

Если несколько игроков обладают наибольшим количеством монет или наименьшим количеством ран, каждый из них получает полный штраф за ловушку.



ПРОХОЖДЕНИЕ БОССА

Комната с боссом проходится так же, как и комната с монстром но со следующими отличиями:

Налоговик: Вместо получения ран от его атаки атакованный игрок теряет 3 монеты.

Медуза: Вместо получения ран от ее атаки атакованный игрок выбывает из игры и не может победить. Если все игроки выбывают из игры, то игра заканчивается проигрышем всех игроков! Оставшиеся игроки переходят к финальному подсчету очков, где из игры могут выбить дополнительные игроки.

Вампир: Атакованный игрок получает 1 рану и теряет 2 монеты.

Сфинкс: Атакованный игрок получает 2 раны. Кроме того, игрок, разыгравший карту с наибольшим значением, получает 2 монеты. Если несколько игроков разыграли карты с наибольшим значением, то каждый из них получает по 2 монеты. Если все игроки разыграли карты с одинаковым значением и не победили сфинкса, никто не получает монеты.

Минотавр: Атакованный игрок получает 1 рану. Кроме того, игрок, разыгравший карту с наибольшим значением, получает 1 монету. Если несколько игроков разыграли карты с наибольшим значением, то каждый из них получает по 1 монете. Если все игроки разыграли карты с одинаковым значением и не победили минотавра, никто не получает монеты.



Волчья стая: Если игрок разыграет карту факела, то он сможет сбежать из комнаты. Это означает, что он не участвует при подсчете общего показателя разыгранных игроками карт и не учитывается при определении атакованного игрока.

Некромант: Если игрок разыграет карту кристального шара, то он сможет сбежать из комнаты. Это означает, что он не участвует при подсчете общего показателя разыгранных подсчете карт и не учитывается при определении атакованного игрока.

Мегадракон: Этого босса нельзя победить, поэтому он всегда атакует. Если игрок разыграет карту ключа, то он сможет сбежать из комнаты. Это означает, что он не учитывается при определении атакованного игрока.

Голем: Этого босса нельзя победить, поэтому он всегда атакует. Все карты силы со значением 5, а также все разыгранные карты мечей считаются картами силы со значением 1.

Мумия: Этого босса нельзя победить, поэтому она всегда атакует. Однако мумия атакует игрока, разыгравшего карту не с наименьшим значением, а с наибольшим.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игроки пройдут пятый этаж подземелья, игра заканчивается и начинается финальный подсчет очков.

Игрок с наибольшим количеством ран падает без сознания. Это означает, что он выбывает из игры и не может победить. Если в игре участвовало 4 или 5 игроков, то при равенстве в максимальном количестве ран у нескольких игроков все они выбывают. Если в игре участвовало 3 игрока, то игрок может выбыть, только если он единственный набрал больше всех ран. Независимо от количества игроков, если в конце игры у всех игроков одинаковое количество ран, никто из них не выбывает из игры.



Среди оставшихся игроков побеждает тот, кто набрал наибольшее количество монет.

Если таких игроков несколько, то среди них побеждает тот, кто набрал наименьшее количество ран. Если и после этого определить одного победителя не удалось, то все лидирующие игроки считаются победителями.



ТАКТИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ

Игроки, которые хотят добавить в игру больше тактики, могут воспользоваться этими правилами.

После подготовки к игре выберите случайного игрока, который станет первым игроком. Он берет карту свитка и кладет ее перед собой.



При розыгрыше карт сначала свою карту разыгрывает первый игрок, выкладывая ее на стол лицом вверх. Затем остальные игроки по часовой стрелке разыгрывают карты, также выкладывая их лицом вверх, а затем игроки проходят комнату как обычно. Если игрок разыгрывает карту кристального шара, он просто передает ход следующему игроку, а в конце (после остальных игроков) разыгрывает вторую карту (по часовой стрелке от первого игрока, если таких игроков несколько). Разыгранные карты кристального шара возвращаются в общий запас.

После прохождения каждой комнаты карта свитка передается тому, кто в этой комнате разыграл карту с наибольшим значением. В следующей комнате этот игрок будет первым разыгрывать свою карту. Карты ключа и меча считаются картами со значением 5. Если несколько игроков разыграли карты с наибольшим значением, то из них следующим первым игроком становится тот, кто сидит ближе по часовой стрелке от предыдущего первого игрока. Игрок, у которого была карта свитка после прохождения последней комнаты этажа, оставляет ее себе и остается первым игроком в первой комнате следующего этажа.

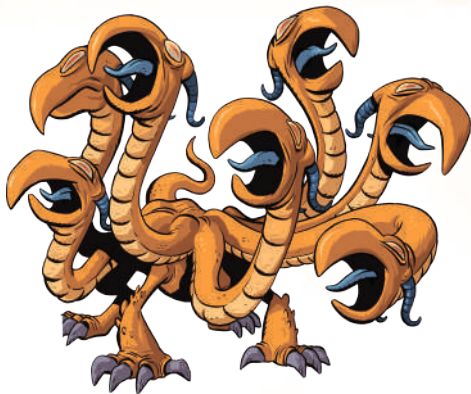
Автор: Фил Уолкер-Хардинг

Художник: Альберт Монтейз

Графический дизайн: Баску

Издатель: Дэвид Эсбри

Благодарим следующих игроков, принявших участие в тестировании игры: Мередит Уолкер-Хардинг, Крис Морфью, Дэвид Хардинг, Ник Барнетт и Керрин Уилсон. Особая благодарность Тони Серрадесанферму за вдохновение для карт боссов.



ФИЛ УОКЕР-ХАРДИНГ

РАСХИТИТЕЛИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Кирилл Войнов

Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сквородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© 000 «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.