

ГЕРОИ СОКРОВИЩА

ПОДЗЕМЬЕ ЗА 12 МИНУТ

ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ

- Правила игры
- 10 больших карт героев
- 110 стандартных карт:
4 Дракона, 4 Властелина Подземелья,
34 монстра уровня I,
34 монстра уровня II,
34 монстра уровня III



Авторы игры: Рустан и Эли Хоканссон
Иллюстраторы: Туули Хюлен и Лаури Бремер



ЦЕЛЬ ИГРЫ

При помощи двух своих героев игроки вступают в схватку с различными монстрами — и получают за это звонкую монету! Победителем станет игрок, собравший больше всех монет к концу игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Случайным образом выберите одного Властелина Подземелья и одного Дракона и положите их лицевой стороной вверх в центр стола.
- 2 Также в центре стола разложите все 10 карт героев.
- 3 Случайным образом выберите первого игрока.
- 4 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт себе одну карту героя.
- 5 Затем, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок берёт себе ещё одну карту героя. Игроки кладут выбранные ими карты на стол перед собой. Сбросьте оставшиеся в центре стола карты героев.



- 6 Отдельно перемешайте карты монстров уровней I, II и III и положите все 3 стопки возле игровой зоны.

Вы готовы спуститься в подземелье!

КАРТЫ И СИМВОЛЫ

КАРТЫ ГЕРОЕВ

В начале игры каждый герой обладает навыками в одной или двух категориях, представленных символами:

- ① Владение мечом (меч)
- ② Стрельба из лука (стрела)
- ③ Магия (жезл)
- ④ Хитрость (маска)

В начале игры у Волшебницы есть 1 навык Владения мечом и 1 навык Магии.

Если в начале игры у героя нет навыков в какой-либо из категорий, на карте с этим героем вместо соответствующей иконки изображён контур (см. ② и ④).

В ходе игры герои получают навыки (см. далее).



КАРТЫ МОНСТРОВ

У монстров есть 4 параметра:

- ① Название
- ② Навыки, необходимые для победы над монстром
- ③ Навыки, полученные за победу над монстром
- ④ Количество монет, полученное за победу над монстром



ВЛАСТЕЛИНЫ ПОДЗЕМЬЯ И ДРАКОНЫ

У Властелинов Подземелья и Драконов есть 3 параметра:

- ① Имя/Название
- ② Навыки, необходимые для победы над Властелином Подземелья или Драконом в конце игры
- ③ Количество монет, полученное за победу над Властелином Подземелья или Драконом



ХОД ИГРЫ

ИГРОВОЙ РАУНД

На каждый из трёх уровней подземелья приходится по три раунда. Игра завершается после девяти раундов, после чего происходит подсчёт очков.

В каждом раунде игроки:

- Открывают карты монстров
- Атакуют монстров
- Проверяют результат сражения

1-й раунд

2-й раунд

3-й раунд

Карты монстров уровня I

4-й раунд

5-й раунд

6-й раунд

Карты монстров уровня II

7-й раунд

8-й раунд

9-й раунд

Карты монстров уровня III

Раздайте каждому игроку по две карты монстров *взакрытую* (см. таблицу). Игроки ни в коем случае **не смотрят** полученные карты!

Игроки одновременно открывают свои карты монстров.

Примечание: Карты должны лежать так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

СРАЖЕНИЕ

Все игроки одновременно пытаются как можно быстрее **атаковать и победить монстров**. Левая рука игрока символизирует карту героя, лежащую слева от игрока, а правая — карту героя, лежащую справа от него. Чтобы атаковать монстра, игрок должен **накрыть его рукой, соответствующей атакующему герою**. Два героя одного и того же игрока могут атаковать разных монстров.



Все игроки одновременно пытаются как можно быстрее **атаковать и победить монстров**. Левая рука игрока символизирует карту героя, лежащую слева от игрока, а правая — карту героя, лежащую справа от него. Чтобы атаковать монстра, игрок должен **накрыть его рукой, соответствующей атакующему герою**. Два героя одного и того же игрока могут атаковать разных монстров.

Игрок **не может изменить своё решение**, если он уже атаковал одного или двух монстров! Игрок также может решить **не атаковать**.

РЕЗУЛЬТАТ СРАЖЕНИЯ

Игрок может атаковать одного монстра **двумя героями одновременно**. В таком случае он накрывает монстра обеими руками. Игрок объединяет навыки своих двух героев, чтобы понять, повержен монстр или нет.

Два разных игрока не могут атаковать

Если игрок одержал победу, поверженный монстр приносит одному из героев игрока один навык: игрок подкладывает карту монстра под карту одного из своих героев. Располагайте карты монстров так, чтобы одни и те же символы находились рядом друг с другом (см. рис. справа).

Магическая руна на картах некоторых монстров приносит любой навык (на выбор игрока, победившего такого монстра). Игрок должен сразу сделать свой выбор, после чего он больше **не может** поменять расположение карты монстра с магической руной **до самого конца игры**.

Карту побеждённого монстра можно подложить под любого из своих героев. Если игроку удастся одолеть **сразу двух монстров**, он может подложить обе карты монстров под карту одного и того же героя.



Примечание:
Карты монстров, не приносящие навыков, игроки складывают в отдельную стопку перед собой лицевой стороной вверх.

Если монстр одержал победу над героем, игрок кладёт карту этого монстра в отдельную стопку перед собой **рубашкой вверх**: при подсчёте очков игрок теряет одну монету за каждую такую карту.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После **девятого** раунда любой игрок может сразиться с выбранным в начале игры Властелином Подземелья или Драконом. Он должен сделать это самостоятельно, без помощи других игроков.

Игрок объединяет **навыки своих двух героев** и сравнивает их с навыками, необходимыми для победы над Властелином Подземелья или Драконом (*но не обоими*). Если у двух героев игрока в сумме есть все необходимые навыки, игрок получает **столько монет, сколько указано на карте побеждённого Властелина Подземелья или Дракона**. Сразу несколько игроков могут отдельно сразиться **с одним и тем же** Властелином Подземелья или Драконом и получить одинаковое количество очков (*указанное на карте Властелина Подземелья или Дракона*).

Каждый игрок подсчитывает монеты, полученные им за победу над монстрами в течение игры: каждый побеждённый монстр (*карты под картой героя или лежащие лицевой стороной вверх перед игроком*) приносит игроку **столько монет, сколько указано на карте с этим монстром**. Каждый игрок теряет одну монету за каждого монстра, которого ему одолеть не удалось (*карты, лежащие рубашкой вверх перед игроком*).



**Побеждает игрок, у которого больше всех монет.
В случае ничьей игроки разделяют победу.**



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

