



YLAADA CHVATIL DUNGEON LORDS

Они встретились в таверне. Они напились эля. Ещё до рассвета, сильный воин, коварный волшебник, праведный священник и подлый вор объединились в неразлучную команду искателей приключений, готовых извлечь мир от зла. И знаешь? Как раз есть некое зло неподалеку отсюда. Темный повелитель расположился в близлежащем холме и заполнил его ловушками, туннелями, сокровищами и тролями. И на следующее утро (или после полудня, если было выпито слишком много эля), герои отправляются сражаться за правое дело, исследовать подземелья и карать злобного повелителя (и забрать все его сокровища, конечно же). Это классический сценарий и любой ветеран ползания по подземельям расскажет вам, что там должно быть.

Но что с темным повелителем? Хотя кто-нибудь подумал, что чувствует он? Эти искатели приключений, которые никогда не занимались достойной уважения ежедневной работой, не могут даже представить себе сколько сил уходит на постройку приличного подземелья. Они не представляют как трудно рыть туннели в граните, как дороги хорошие ловушки в наше время, как трудно найти квалитифицированных импов или как много еды нужно, чтобы прокормить троля. А бюрократия!? Подземелья должны удовлетворять строгим техническим требованиям безопасности, золотые шахты должны работать по установленным правилам, а также налоги должны платиться всякий раз, когда Министерство По Подземельям посчитает нужным. И как только подземелье построено, какая-нибудь банда «благотенителей человечества» приходит и разрушает все. Жизнь не легка у повелителя подземелья.

Игра выходит при поддержке Целевого Фонда Министерства Подземельного Образования. Мы надеемся опровергнуть распространенные предубеждения в отношении подземелий и их строителей, а также показать какую большую роль искатели приключений играют в разрушении экосистемы подземелий. Для тех, кто жаждет стать повелителем подземелья, этот текст можно считать введением в предмет строительство подземелий, акцентированное на моральных обязательствах обеспечивать надлежащий уход за монстрами и своевременную уплату налогов. И наконец, эта игра дает искателям приключений возможность задаться вопросом: что интереснее - строить подземелье или разрушать его?



О, вы уже здесь? Хм... входите. Мое имя [отредактировано в соответствии с правилами размещения рекламы]. Вот уже более 300 лет я служу великому [отредактировано в соответствии с правилами размещения рекламы]. Министерство По Подземельям попросило меня добавить в повествование некоторые дополнения из моего многовекового опыта. Это большая честь для меня. Хотя, если они не прекратят подвергать меня цензуре, они могут взять свой карандаш и [отредактировано в соответствии с правилами о цензуре].



Привет, как дела? Меня зовут Безмятный Демон из Бесконечной Грани Вечного Проклятия, но друзья зовут меня просто Этот Проклятый Демон. Я здесь чтобы помочь вам понять эти правила. Я когда-то был инструктором Строящегося Знаменитого Подземельного Лагеря Выживания Разамота.



Насколько я помню, из Лагеря Разамота выжил только один студент, который был весь покрыт пятнами, когда его поймали и поэтому его признали «слишком заразным чтобы есть».



Эй, это был жесткий лагерь. Скажем так, я знаю что движет честолюбивыми повелителями подземелий. Например, ставлю на то, что ты читаешь эти правила, чтобы потом объяснить как играть своим друзьям. Я буду подсказывать, как сделать это.



Возможно, сейчас самое время вас предупредить. Жизнь повелителя подземелий не легка и не каждый вынесет её. Проблемы возникают уже на этапе строительства, а потом ещё появляются искатели приключений...



Да, подземельями управлять - не по парку гулять. Если ты ищешь простой и легкой забавы - иди купи щеночка или кого ещё. Но если ты не боишься окунуться в волны ужаса и хаоса, если поведовать подземельями у тебя в крови, ты все поймешь очень быстро. Просто читай дальше.



Мы объясним правила подробно, с примерами и с примечаниями.



Это не так сложно, как выглядит. Ты найдешь подробную сводку правил в конце книги.

Кратко

Повелители подземелий игра от 2 до 4 игроков. Вы берете роль юного честолюбивого повелителя подземелий (возрастом всего 15-20 десятилетий), который пытается получить лицензию повелителя подземелья. Министерство по Подземельям дает вам пробный период, в течение которого вы можете попытаться построить высококачественное подземелье и защитить его от искателей приключений. По истечении двух лет ваше подземелье посетит представитель Министерства, который выставит оценки за ваши инженерные и тактические успехи.

Обзор игры

В игре чередуются строительство и бой. Каждая фаза игры отображается на Поле Прогресса, которая имеют одну сторону для Строительства и другую для Боя.

Строительство



Игра начинается со Строительства, которое длится четыре раунда (зиму, весну, лето и осень). Каждый раунд разделен на несколько фаз, которые обозначены кружками на Доске Прогресса. Маркер Прогресса двигается по этим кружкам, показывая текущую фазу и раунд.

Во время строительства, игроки расширяют и улучшают свои подземелья, нанимают импов, принимают на работу монстров, покупают ловушки и платят налоги. Повелители подземелий с самой плохой репутацией привлекают самых сильных героев, тогда как слабые герои идут в наименее грозные подземелья. Наиболее злой повелитель подземелья может привлечь паладина, самого сильного искателя приключений в игре. После четырех раундов строительства, вы должны защитить свое подземелье.

Бой



Бой также длится четыре раунда. В каждом раунде искатели приключений пытаются завоевать одну область подземелья игрока. Игроки используют ловушки и монстров, приобретенные на этапе строительства, чтобы как можно быстрее устранить искателей приключений, пока они не нанесли большого ущерба подземелью.

Второй год



Искатели приключений во Второй Год более сильные, вероятно благодаря некоторому таинственному ритуалу, который называется повышение уровня.

Очки

После окончания Боя во Второй Году, игроки подсчитывают очки. Выигрывает игрок, набравший больше всего очков.



И вы называете это краткой информацией? Вот как надо: строимся, сражаемся, строимся, сражаемся, подсчитываем очки. Вот и все что надо делать.

Боевое обучение

После Строительства три искателя приключений приходят в ваше подземелье, чтобы встретиться в бою с вашими монстрами лицом к лицу. Хотя мы забегаем вперед, мы сначала поведаем о Бое, чтобы вы знали, на что обращать внимание во время Строительства.



Когда ты будешь объяснять игру своим друзьям, не пропусти боевое обучение. Покажи им много разных примеров боя, чтобы они поняли, что вскоре их ждет. Если твои друзья не поймут эту часть игры или она их не позабавит, значит это игра не для них. Ты можешь только съест их (или что там люди делают с людьми вместо этого).

Несмотря на всеобщее заблуждение, призраки технически не монстры. Чтобы избежать дискриминации и потери чувства собственного достоинства, к которому может привести использование слова «монстры» по отношению к призракам, в соответствии с положением Министерства По Подземельям, обращаться к монстрам (и призракам) мы будем рекомендованной фразой «монстры (и призраки)».

Карточка монстра (или призрака)



← Цена

Плата за монстра (или призрака), которую нужно заплатить при найме на работу и в день зарплат (она не важна в обучении бою).

← Способности

Что монстр (или призрак) может делать в бою.



Обратная сторона карточки монстра (или призрака) показывает когда он может быть нанят. - в первый год (серебряная) или во второй год (золотая). При обучении бою мы будем смотреть только на монстров (и призраков) первого года.

Карточка искателя приключений

Символ ➔



Два искателя приключений с одинаковыми символами имеют одинаковую силу. Искатели приключений с более сложным символом имеют большую силу. Уровень силы также отображается оттенком фона карты - более светлые искатели приключений более сильные.

◀ Очки здоровья

Количество повреждений, которые искатель приключений может получить, прежде чем будет устранин.

◀ Специальные способности

Здесь изображается профессия искателя приключений.

- ➔ Воин идет впереди.
- ➔ Вор обезвреживает ловушки.
- ➔ Священник лечит.
- ➔ Волшебник колдует заклинания.



На рубашке карты искателя приключений отображается когда они появляются - в первый год (серебряная) или во второй год (золотая). При обучении бою, мы будем использовать искателей приключений первого года.

Карточка ловушки

Название ловушки ➔



◀ Изображение

Описание ➔

Эффект от ловушки, включая любую специальную стоимость. Некоторые ловушки имеют различную силу или стоимость во второй год. Мы будем игнорировать эти значения для второго года при обучении бою.



Все карты ловушек имеют одинаковую рубашку. Используется одна колода ловушек и для первого, и для второго года.

Учебное подземелье

Для боевого обучения мы будем использовать одобренные Министерством учебные подземелья. Они выглядят очень похоже на реальные подземелья и их можно найти на обратной стороне Поля Подземелья каждого игрока. Даже если вы играете меньше, чем вчетвером, вы должны использовать все четыре учебных подземелья, они содержат разные учебные сценарии. В каждом учебном подземелье установлены монстры (или призраки), ловушки и изображены искатели приключений.



Пусть твои друзья сами установят поля. Это будет и быстрее, и они узнают, какие бывают карты. Убедись, что они понимают, что это только пример. В игре они сами будут решать, каких монстров (или призраков) нанимать и сколько ловушек покупать.

Вход с предварительно нарисованными искателями приключений. ➔

Группа состоит из трех искателей приключений, которые идут в определенном порядке. Они работают вместе до последнего так долго, как смогут в вашем подземелье. Впереди идут воины и защищают остальных. Воры охраняют тех, кто впереди от повреждений ловушками. Если группу атакуют, то священник лечит всех после боя. Первым делом он лечит идущего первым. Если первый устранин, то следующий в линии искатель приключений становится первым. В тренировочном сценарии вы будете использовать все карточки искателей приключений с серебряной рубашкой, за исключением волшебников.

Номер сценария ➔

Проходите тренировочные сценарии по порядку. Первый сценарий самый легкий.

Тюрьма ➔

Поначалу пустая, но вы надеетесь заполнить её устранинными искателями приключений.

Маленькое подземелье с тремя туннелями ➔

Положите три сектора туннеля на изображенные квадраты темной стороной вверх. Искатели приключений будут стараться завоевать эти сектора (и перевернуть их светлой стороной вверх). Ваш успех будет выражаться в том, как мало они захватят.



Счетчики повреждений ➔

Счетчики повреждений используются, чтобы отмечать повреждения, нанесенные искателями приключений. Держите их поблизости. Когда искатели приключений получают повреждения, положите на их карточки счетчики повреждений по количеству повреждений. Если количество счетчиков повреждений равно или больше очков здоровья искателя приключений (красная цифра), искатель приключений обезврежен и его карточка убирается в тюрьму.



◀ Поле битвы

Здесь изображены шаги сражения, которые будут объяснены ниже. Здесь также находится место для размещения монстров (и призраков) и ловушек, которые вы используете во время боя.

◀ Сокровищница/Кладовая

Обычно её нет в учебном подземелье, но некоторые учебные сценарии требуют жетоны еды и жетоны золота.



◀ Ваши боевые единицы

Найдите карты ловушек и карточки монстров (или призраков) с соответствующими иллюстрациями и положите их сюда лицом вверх.



Фигурки слуг ➔

Слуги нужны для должного функционирования любой темницы. В бою они помогают следить за действиями.

Бой

Бой идет несколько раундов. Каждый раунд искатели приключений пытаются захватить один сектор вашего подземелья. А вы, используя монстров (и призраков) и ловушки, пытаетесь нанести им повреждения, достаточные, чтобы обезвредить их.

Раунд боя

Поле битвы показывает этапы боя. Возьмите фигурку слуги и поставьте на первый квадратик: планирование. После завершения каждого этапа, передвигайте фигурку на следующий квадрат.

Планирование



Прежде всего, вы должны решить, где будет происходить битва. Вначале это легко: искатели приключений всегда атакуют ближайший ко входу сектор подземелья. Возьмите ещё одну фигурку слуги и установите её на сектор туннеля, где начался бой.



Затем вы решаете каких монстров (и призраков) и какие ловушки будете использовать. В туннеле вы можете использовать одну ловушку и одного монстра.

Положите карту ловушки и карточку монстра (или призрака) на указанное место на поле битвы.

Вы также можете решить использовать ловушку без монстра (или призрака), или монстра (или призрака) без ловушки, или не выкладывать ничего.

Ловушки



На этом этапе ваша ловушка уходит. На карте написано, что именно ловушка делает. Обычно она наносит некоторые повреждения. Сбросьте карту ловушки после использования.



Каждый следующий пример использует одну группу искателей приключений из учебного подземелья. Использую этих искателей приключений, чтобы объяснить этапы боя твоим друзьям, заимствуя ловушки и монстров из других учебных темниц, если понадобится.

Пример 1:



Положите по 1 счетчику повреждений на воинов и 2 на священника позади.



Пример 2:



Положите 3 счетчика повреждений на первого воина. Это устраняет его. Положите его в тюрьму и уберите счетчики повреждений обратно в банк.

Воры имеют способность уменьшать повреждения от ловушек. За каждый символ ловушки, воры уменьшают повреждения на 1. Повреждения искателей приключений, идущих первыми, уменьшаются в первую очередь.

Пример 3:



Катящийся камень наносит 3 повреждения, но вор уменьшает повреждения на 2. Положите один счетчик повреждений на воина.



Пример 4:



Стена огня наносит 1 повреждение воину и 1 повреждение священнику, вор может предотвратить их оба. Это предел его возможностей, сам он получает 2 повреждения.

Способность вора уменьшать повреждения может быть использована снова каждый раунд, пока вор не устранен. Если в группе несколько воров, их способности складываются. Однако, эта способность работает только на повреждения от ловушек. Если ловушка делает что-то другое, то вор не может предотвратить это.

Пример 5:



Все 3 очка повреждений предотвращены ворами. Никто не получает счетчики повреждений.

Пример 6:



Оба очка повреждений предотвращаются, но дополнительный эффект (пропустить завоевание) все равно применяется.

Монстры (и призраки)



Монстры (и призраки) атакуют после того, как сработали ловушки. Если у вас больше одного монстра, вы должны решить в каком порядке они будут атаковать. Некоторые монстры имеют два способа атак, разделенные горизонтальной чертой. Вы должны выбрать из них один.



В последующих примерах используются атаки выше горизонтальной линии.

Есть три типа атак:

Стандартная атака

Монстр атакует первого икаетеля приключений и наносит ему указанное количество повреждений. Все повреждения наносятся первому икателью приключений, даже если это более, чем достаточно, чтобы устранить его.



Если вы используете стандартную атаку ведьмы на 4, она наносит 4 повреждения первому в линии икателью приключений. На воине уже лежит 2 счетчика повреждений, так что 4 - более чем достаточно, чтобы устранить его. Оставшиеся повреждения не переходят следующему икателью приключений в линии.



Атака любого

Она происходит как стандартная атака, за исключением того, что вы можете выбрать цель

Пример:



Вы используете у вампира атаку любого на 3, вы можете выбрать устранить первого икателья приключений, последнего или нанести второму 3 повреждения.



Атака всех

Вы используете у слизи атаку всех на 1, каждый икатель приключений получает 1 повреждение. Этого хватает, чтобы устранить воина.

Пример:



После атаки монстр (или призрак) автоматически выводится из боя. Верните карточку монстра (или призрака) в его логово рубашкой вверх. Его больше нельзя использовать в последующих раундах. Однако, вы не теряете его навсегда. Он перевернется лицевой стороной вверх после последнего раунда битвы.



Монстры (и призраки) никогда не выигрывают. Это закон подземелья. Никто не знает почему, но они дерутся и умирают... или по крайней мере выходят из боя. И как последняя услуга, которую они оказывают своему повелителю подземелья, выбитые монстры кладутся лицом вниз, чтобы их легко можно было отличить от тех монстров, которые пока просто отдыхают.

Лечение



Далее наступает этап священника. Если кто-нибудь из икательей приключений был атакован, священники будут лечить группу. Но если монстры (или призраки) не нанесли повреждения группе в этот раунд, священники не лечат, даже если у икательей приключений есть повреждения от ловушек или остались повреждения с предыдущих раундов.



Священники ненавидят свою роль в группе икательей приключений и не ладят с другими. Однако, с законом они весьма дружелюбны. Они понимают Кодекс Икательей Приключений буквально, где говорится: «Священники обязаны лечить группу после боя лучшей своей способностью». Видите? «После боя». Нет боя - нет лечения.



Каждый священник убирает 1 счетчик повреждения с группы за каждый символ сердца на своей карточке икателя приключений. В это время он не различает, что именно нанесло повреждение - ловушка или монстр (или призрак). Он просто лечит всех кого может, начиная с первого икателя приключений (который идет впереди группы). Священник будет лечить и себя, если ни у кого перед ним нет повреждений.

Устраненные икатели приключений остаются устраненными. Священник не может снять жетоны повреждений с них.

Пример 1:



Троль атакует и наносит 3 повреждения воину. Священник лечит 1 повреждение в фазе лечения, таким образом, на воине остается лежать 2 счетчика повреждений.

Пример 2:



Вампир атакует вора и устраняет его. Во время фазы лечения ничего не происходит, потому что никто из оставшихся икательей приключений не имеет повреждений.

Пример 3:



Группа уже изранена, когда гоблин атакует. Он наносит 2 повреждения первому священнику. Во время фазы лечения, священники исцеляют 4 повреждения. Убираются 2 повреждения с первого священника, одно повреждение с вора и одно повреждение с последнего священника. В этом случае, лучше было бы не посылать гоблина.

Усталость и захват



Сейчас икатели приключений стараются захватить отмеченный сектор.



Но это не так легко. Им приходится иметь дело с темнотой, крысами, сыростью и кривым полом. Иногда они спорят куда идти, кто должен нести фонарь, и что означают термины «ответвление» или «Т-образный перекресток». Да только прогулка по подземелью может быть весьма утомительной.

Перед тем как группа сможет завоевать сектор, она накапливает усталость. Это отображено двумя счетчиками повреждений на картинке этого этапа боя. Оба счетчика повреждений идут первому икателью приключений (потому что он получает больше всего стресса). В отличие от всех остальных повреждений в игре, повреждения от усталости наносят по 1 повреждению за раз. То есть, если первый икатель приключений устранен одним повреждением, следующий икатель приключений получит оставшееся повреждение.

Если все икатели приключений устранены после накопления усталости (или раньше), то бой окончен и икатели приключений не захватывают сектор.

Однако, если после накопления усталости остался хотя бы один икатель приключений, сектор захвачен. Переверните его светлой стороной вверх. Следующий бой будет проходить за следующий сектор.

Следующие раунды

После захвата, раунд заканчивается. Следующий раунд начинается и проходит по таким же правилам. Не забывайте, что используемые ловушки сбрасываются, а использованные монстры кладутся лицом вниз, и они не могут вам помочь в следующих раундах. Бой продолжается пока все икатели приключений не будут устранены, или пока не будут захвачены все сектора подземелья.

Обучающие сценарии

Сейчас мы можем посмотреть сценарии в подготовленных учебных подземельях.



Опиши возможности монстров и пусть твои друзья прочитают карты ловушек. Затем попроси их показать, как они будут проходить каждый из этих сценариев. Убедись, что они передвигают фигурку Слуги и точно описывают свои действия на каждом этапе. Если кто-то не знает что делать, пусть остальные ему помогут, но пусть он сам рассчитывает свой бой.

Используемые монстры

Перечислим монстров (и призраков), использованных в учебных сценариях.



Троль

У тролля есть стандартная атака на 3. Если вы заплатите 1 еду, он будет атаковать на 4.



Гоблин

У гоблина стандартная атака на 2. Если он устраняет первого искателя приключений, он атакует следующего атакующего на 1.



Ведьма

У ведьмы есть выбор между стандартной атакой на 4 или двумя атаками любого на 1. Эти две атаки могут быть сделаны на одного искателя приключений или на двух разных.



Призрак

Призрак может атаковать любого искателя приключений на 2, за исключением первого. Призрак - это не монстр и ограничение на количество монстров к нему не применяется. В туннели вы можете послать одного монстра и столько призраков, сколько хотите.



Вампир

Вампир может атаковать всех, кроме священника. Он может выбрать: атаковать на 3 или сделать «укусить-и-бежать» атаку на 2. Во втором случае, он не выбывает из боя. Он возвращается в логово монстров лицом вверх, готовый к использованию в последующих раундах.



Слизь

Слизь может выбирать между атакой любого на 1 или хлопнуть вокруг их лодыжек и держать их на одном месте. Второй эффект - это не атака, поэтому лечение не запускается.

Это специальный эффект, благодаря которому искатели приключений не захватывают сектор (и не накапливают усталость) в этом раунде. Но если вы используете атаку слизи или её эффект, она выбывает из боя после этого.

Прохождение



Ты должен найти прохождения учебных сценариев самостоятельно. А уже затем прочитать эту часть, чтобы посмотреть, прав ли ты. Каждый сценарий имеет прохождение, при котором искатели приключений захватывают только один сектор. Если твои друзья не нашли оптимального решения, это не имеет значения. Цель обучения состоит в том, чтобы они поняли механику боя.

Первый сценарий



Самое простое решение - это использовать Катящийся Камень и тролля в первом раунде, дать троллю одну еду, чтобы задействовать его сильнейший удар. Это устраняет обоих воинов. Священнику некого лечить и он получает 2 повреждения до время захвата. Ловушка сбрасывается, тролль переворачивается лицом вниз и мы остаемся только с гоблином. Он легко устранит священника в следующий раунд. Или мы можем оставить священника одного. Без атак, он не будет лечиться, и затем он устранится от накопленной усталости, перед тем как сможет захватить ещё один сектор.

Более эффективным решением является использование бесплатной атаки тролля, после того как ловушка устранит первого воина. Это не устранит второго воина, и священник вылечит ему одно повреждение, но воин будет устранен усталостью. Чтобы устранить священника в следующем раунде, атакуем гоблином на 2. Хотя он одно здоровье себе восстановит, он все равно будет устранен усталостью перед тем, как сможет захватить сектор. В итоге мы имеем тот же результат, но сэкономили одну еду для дальнейшего использования.

Второй сценарий



Выглядит так, как будто-то ловушка может вывести из строя первого искателя приключений, но вору уменьшат наносимые ею повреждения до одного. («Эй, брось это! Оно может быть отравлено... Ты что, уже откусил?») Вместо этого, сохраним ловушку на следующий раунд боя, а сейчас выставим ведьму и призрака. Ведьма может устранить первого героя, но мы сначала пошлем призрака. Мы хотим призраком атаковать вора посередине, но мы не сможем этого сделать, если этот вор будет стоять первым.

Затем ведьмой мы устраняем воина, а раненый вор устраняется от усталости. На второй раунд у нас остался только один вор. Ему мы приготовим отравленную еду. И хотя вор знает, что не должен - он пробует маленький кусочек (1 повреждение). Он устранен усталостью до того, как сможет завоевать второй сектор.

Третий сценарий



Эти искатели приключений круче. Сможет ли наш вампир откусить больше, чем может пережевать? Он не может атаковать священника, значит мы сохраним Маятник для него. Но для того, чтобы он был эффективным, мы должны избавиться от вора.

В первом раунде мы выставим вампира и проклятое кольцо. Кольцо наносит повреждения только вору (он объясняет всем, что кольцо представляет собой ловушку, и они не должны драться за нее, но в драке ему достается в глаз). Вампир может устранить вора сейчас, но тогда сам вампир выйдет из боя. Вместо этого, мы вампиром атакуем на 2 и он возвращается в логово лицом вверх. Священник восстанавливает одно здоровье, поэтому у вора в конце раунда 2 повреждения. Кольцо предотвращает этап захвата, поэтому искатели приключений не получают повреждения от усталости.

Во втором раунде сражаемся в том же секторе. Мы просто посылаем вампира, чтобы он покончил с вором. Вампир возвращается лицом вверх. Священнику лечить некого. Во время захвата, воин получает 2 повреждения от усталости.

В третьем раунде, мы, наконец, играем маятник с вампиром. Маятник наносит 3 повреждения священнику. Мы используем более сильную атаку вампира на воина. Воин устранен. Это также выводит из игры вампира, но это не имеет значения, как мы увидим. Священник лечит себя на 1. Не смотря на то, что он получил повреждение от ловушки, он себя лечит, потому что вампир нанес повреждения воину. Священника устраняет усталость до того, как он сможет захватить второй сектор.

Четвертый сценарий



Давайте будем терпеливыми. Будем удерживать искателей приключений на месте слизью и выставять Стену Огня. Слабый вор сможет только уменьшать повреждения первому священнику. Вор получает 1 повреждение и последний священник получает 2 повреждения. Священники никого не лечат, потому что никто не атакował. Группа захватывает первый сектор, после того как первый священник получит 2 повреждения от усталости.

Во втором раунде мы выставим Анти-Магические Дротики и Слизь. Из-за вора, дротики не нанесут повреждения цели - священнику, но их дополнительный эффект (пропуск фазы лечения) все равно работает. Слизь атакует и наносит 1 повреждение всем. Это устраняет первого священника. У вора и священника остается по одному очку здоровья. Священник не может лечить из-за дротиков. Во время фазы захвата, первое повреждение от усталости наносится священнику и устраняет его, второе повреждение - наносится священнику и устраняет его, до того как они смогут захватить второй сектор.

Бой в комнатах

До сих пор мы рассматривали только бои в туннелях. Но некоторые сектора подземелья могут быть комнатами. Тут есть два отличия:

Вы можете посылать до двух монстров в бой (наряду с любым количеством призраков). Когда приходит время атаковать, вы сами выбираете порядок, в котором они атакуют.

Вы можете использовать одну ловушку, также как и в туннелях, но при этом вы должны заплатить одно золото.



Представьте себе такую картинку: Туннель преграждает дверь с ловушкой, а за ней сидит монстр с дубиной. В комнате стоит маленький сундук с сокровищами под пятитонной гирей и рядом ещё есть место для двух монстров. Вы всегда можете использовать столько призраков, сколько хотите, потому что они могут стоять за стенкой.

Все остальное работает так же, как в туннелях. Если комната захвачена, переверните её обратной стороной вверх.

Тренировочный сценарий



Достаньте первый сценарий снова. Что делать, если бой начнется в комнате? Возьмите комнату и положите её лицом вверх на квадрат у входа. Возможно, вы видите, что если использовать одну ловушку и двух монстров, вы можете выиграть в первом же раунде боя, но это будет стоить вам 1 еду (для сильной атаки тролля) и 1 золото (для срабатывания ловушки).



Легко установить ловушку в туннеле. Искателям приключений её там не обойти. Однако в комнате, вы должны установить ловушку в правильном месте, чтобы обмануть искателей приключений. Это можно сделать, положив на месте ловушки золото.

Правила

Правила написаны для игры на четырех игроков. Игра на трех игроков похожа, с похожей стратегией. Игра на двоих имеет несколько дополнительных отличий и стратегия немного отличается. Мы рекомендуем играть в первый раз втроем или четвером.



Так будут обозначаться правила для 2 или 3 игроков. Картинка в углу показывает что правило относится к игре вдвоем или втроем. Для игры на четверых, пропускайте такой текст.

Первая игра

Правила для первой игры слегка упрощены. Для полной версии игры правила написаны в книге далее.



Я знаю о чем ты думаешь: «Эй! Я хардкорный игрок! Я могу начинать с полных правил». А знаешь что? Это игра разработана как раз для хардкорных игроков. И мы все равно хотим, чтобы ты начинал с легких правил. Ты должен научиться раздражать, прежде чем научишься мучить, парень.



Мой коллега, несомненно, прав. Даже в упрощенной игре надо следить за многими факторами и недосмотр хотя бы за одним из них может закончиться печальными необратимыми последствиями. Для новичка и упрощенная игра будет достаточно сложной.

Министерство по Подземельям предупреждает, что игра в полную игру с новичками приводит к безнравственности в виде неуплаченных налогов из-за отсутствия средств.

Установка

Установите игровое поле, фигурки, фишки и карточки как показано на рисунке.



← Поле далеких земель

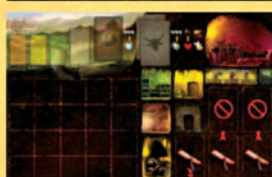
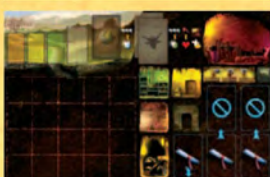
Поле далеких земель может быть где-нибудь в сторонке. Она содержит карты, которые не используются в настоящий момент.

Поле подземелья ➡

Каждый игрок имеет своё собственное поле подземелья.

Поле прогресса (вверх стороной строительства) ➡

Поле прогресса нужно расположить так, чтобы каждый игрок мог его видеть, но только один игрок будет работать с ним.



← Поля подземелий не-игроков

При игре втроем или четвером возьмите оставшиеся подземелья, переверните их и положите этой стороной вверх.

← Центральное поле

Оно должно лежать на середине стола и быть доступно для всех.



Жетон первого игрока ↑

Перед первой игрой, наклейте смайлик на желтый цилиндр, чтобы сделать жетон первого игрока. Самый красивый игрок получает жетон первого игрока (или можете выбрать игрока случайным образом).

Центральное поле

Карты боя для первого года

Перемешайте 9 карт боя с серебряными мечами. Выберите 4 случайных карты и положите их лицом вниз на город на центральной карте. Не глядя уберите оставшиеся 5 карт в коробку.



Город хорошо известен Академией Искателей Приключений, где толстые седые старики читают лекции о том, как исследовать подземелья. Поскольку большинство их лекций содержат истории о том, как много вещей они вытащили на поверхность, когда сами были искателями приключений, можно записать программу за весь год на четырех маленьких карточках.



Банк фишек еды

Банк карточек туннелей

Банк фишек золота



Паладины

Оба паладина кладутся на свое место в углу поля лицом вверх. Потемнее, с серебряным знаком - сверху. Более светлый, с золотым знаком, не используется до второго года.



В то время как другие искатели приключений собираются и пьют в тавернах, паладин ставит свою палатку за городом и обзореает окрестности своим строгим, внимательным взглядом (другими словами, он пьет в одиночку). Если он чувствует, как кто-то творит великое зло, он надевает свою святую броню и смело шагает в бой (если он чувствует мало зла, он просто сидит и отважно полирует доспехи).

Злометр

Все игроки ставят свои счетчики зла на указанное место.



При игре на двух игроков, счетчик зла одного свободного цвета (за который не играют игроки) нужно поставить здесь же, рядом со счетчиками игроков (не важно какого именно цвета).

Если карта или правила говорят вам «получи одно Зло», вы передвигаете счетчик зла на одно деление вверх по Злометру, поближе к злому личику. Если сказано «вы теряете 1 Зло», вы передвигаете счетчик зла на одно деление вниз, поближе к счастливому личику. Злометр отмечает, как стремлящиеся в повелители подземелья выглядят в глазах местных жителей. Злые поступки увеличивают значение Злометра. Мирные жесты и пропаганда - уменьшают. Самые мощные искатели приключений атакуют игрока с самым высоким значением по Злометру. Обратите особое внимание на значок паладина на шкале. Если ваша репутация доходит до него, вам лучше подготовиться к приходу паладина.



Теперь я понимаю, что многие из вас хотели бы стать повелителем подземелий только ради удовольствия побыть злым. И это благородно. Однако, я должен предупредить вас, что злая слава только тогда приносит удовольствие, когда у вас есть монстры и ловушки, чтобы отстоять её.

Банк фигур Импов

Банк фигур Импов также содержит три жетона Тролля. Тролли - единственные монстры, кому нравится тусоваться с Импами.

Колода карт ловушек

Перемешайте колоду Карт Ловушек и разместите на центральной поле лицом вниз.

Подземельная Таверна

Место для доступных карточек Монстров (или Призраков).

Декоратор помещений

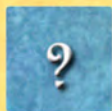
Место для доступных карточек помещений.

Поле прогресса (сторона строительства)



Метка прогресса

Можно положить её рядом с полем прогресса во время подготовки к игре. Когда игра начнется, переместите её на первый этап.



Событие

Три жетона событий перемещиваются и кладутся лицом вниз указанное место - в раунды весны, лета и осени.

Места для искателей приключений

Искатели приключений прибывают весной, летом и осенью. Карточки искателей приключений выкладываются сюда в каждой фазе. А затем, несколькими фазами спустя, они распределяются среди подземелий игроков. В начале игры, здесь пусто.

Раунды и этапы

Строительство происходит в 4 раунда: зима, весна, лето и осень. Каждый раунд имеет несколько этапов, отмеченных местом на поле (некоторые этапе пропускаются в первом раунде, потому что зима короче). Метка Прогресса передвигается по треку после каждого этапа, чтобы показывать текущий раунд и этап.

Поле далеких земель

Компоненты, которые пока ещё не используются, наряду с компонентами, которые уже покинули игру, располагаются на Поле Далеких Земель.

Колода сброса

Карточки и карты, которые покинули игру - не возвращаются. Кладите их в колоду сброса. Карточки сбрасываются лицом вверх, а карты ловушек - лицом вниз.



Банк счетчиков повреждений



Некоторые из нас называют его «Банк крови». Маленькие кубы напоминают жизненные силы, которые бегут по венам искателей приключений. Мы поместили их здесь, потому что они больше нигде не поместились.

Карты боя на второй год

Перемешайте карты боя на второй год и выберите из них 4 случайных карты. Положите их сюда, лицом вниз, на Поле Далеких Земель. Верните остальные в коробку не подсматривая.

Стек монстров ↑

Разделите карточки монстров (и призраков) на две группы в соответствии с их рубашками и перемешайте каждую из этих групп. Положите на указанное место карточки с золотой рубашкой. Затем положите карточки с серебряной рубашкой сверху.

Стек комнат ↑

Разделите карточки комнат на две группы в соответствии с их рубашками и перемешайте каждую из этих групп. Положите на указанное место карточки комнат с золотой рубашкой, карточки комнат с серебряной рубашкой положите сверху.

Стек искателей приключений ↑

Разделите карточки искателей приключений на две группы, в соответствии с их рубашками и перемешайте каждую из этих групп. Положите их на указанные места.

Поле игрока

Каждый игрок выбирает цвет. Он берет своего цвета поле подземелья, 3 фигурки слуг, счетчик зла (кубик), 8 карт приказов, и две карты-подсказки, на которые изображено начисление очков. Расположите свой счетчик зла на стартовой позиции злометра (смотрите Центральное Поле в предыдущем разделе). Другие компоненты расположите, как показано на рисунке.

Открытая область вашего подземелья для публики

Вход ↓



Это место, где собираются искатели приключений в течение всего года. Никто из них не смеет входить в одиночку. Но как только они соберутся втроем, вы должны призвать своих монстров к оружию. Да, здесь есть ещё место для четвертого, оно немного побольше. Но давайте пока просто надеяться, что оно останется пустым.

Закрытая область вашего подземелья для публики

↓ Поле боя



Ты уже это видел во время тренировки боя. Здесь есть несколько символов новых, но поговорим о них позже.
Карты подсказок

↓ Карты подсказок



← Убежище монстров



Здесь вы храните своих монстров, чтобы ваши подземелья были надежно защищены. (Также они удержат вас от одиночества).

↘ Недоступные приказы

Перемещайте вашу стопку приказов, выберите два случайным образом и положите здесь, лицом вверх.

↓ Карты приказов

Возьмите оставшиеся 6 карт в вашу руку.



← Место для трех приказов



Ваше рабочее место. Держите его в чистоте и порядке. Отсюда вы издаете приказы, которые ведут ваше подземелье к росту и процветанию.

Строительная площадка с тремя карточками туннеля

Карточки туннелей располагаются в трех обозначенных квадратах, темной стороной вверх.



Ах, строительная площадка. Несколько тысяч кубических метров горы, в которых можно рыть, строить туннели и помещения. Что мы можем сказать? В каждом повелителе подземелий сидит маленький мальчик, который жаждет вырваться наружу. В некоторых случаях - буквально.

↑ Склад ловушек



Когда вы будете строить или покупать ловушки, убедитесь что они в хорошем состоянии. Нет ничего более неловкого, чем пружинный дротик летящий в тебя же с ржавым скрипом.

Офис с тремя фигурками слуг



Ваши верные слуги к вашим услугам. Без нас здесь ничего не сделать.



← Кладбище писем



Место, где мы держим уведомления о неуплаченных налогах. Будем надеяться, что такого не случится.

Кладовая с тремя фишками еды ➔



Будь-то хлеб, сыр, грибы или мясо, подземные жители всегда едят зеленое.

Логово Импов, с тремя изображениями Импов ➔



Это место, где импы спят, когда не работают. Демонология классифицирует импов как слабых демонов. На самом деле их сверхъестественная сила в том, что они действительно хотят работать.



Сокровищница с тремя жетонами золота



Это место, где хранится золото. Обычный способ получить золото - добывать его в туннелях, но есть и другие. Некоторые из них даже легальные.

Темница



Это место для содержания поверженных искателей приключений. Они будут медленно чахнуть и их ждет мучительная судьба. В конце игры, как пример для всех, кто осмелится вторгнуться в ваше подземелье, вы их считаете.



Поле подземелья не-игрока



Согласно правилам Министерства по Подземельям, проверка на лицензию повелителя подземелья всегда проводится в группах по четыре человека. Если же кандидатов меньше, Министерство выдает временные строительные лицензии повелителям подземелья в соседних регионах. Они посылают своих слуг в наш город, которые повышают цены. Сейчас, когда вы примите во внимание, что эти нарушители даже не платят налоги... [Отредактировано для краткости МП].

Вам понадобится Поле Подземелья, Карты Действия и Фигурки Слуг всех четырех цветов, даже при игре на двоих или на троих.



При игре втроем, выберите игрока и дайте ему Поле Подземелий не-игрока.



При игре вдвоем такое поле получает каждый игрок.



Фигурки слуг



Неиспользуемые приказы

Перемещайте карты приказов не-игрока и выложите три случайных из них лицом вверх.

Место для приказов

Колода с картами приказов

Колода содержит оставшиеся 5 приказов.

Остатки

После расстановки, все должно быть на столе за исключением следующего:



Карты боя - 5 штук первого года и 5 штук второго года, которые вы вернули в коробку.



Карты с подсказками цветов, за которые не играют.



Один счетчик за при игре на 2 или 3 игроков (при игре на двух игроков, один из неиспользуемых счетчиков за кладется на Злометр).



Девять специальных карт-событий, которые вы НЕ будете использовать в своей первой игре. (Просто сложите их обратно в коробку.)

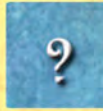
Первый год



Положите метку прогресса на первую ячейку шкалы прогресса.

После каждой фазы вы должны продвигать метку прогресса дальше. Год разделен на 4 раунда: зима, весна, лето и осень. Каждый из них разделен на этапы, за исключением зимы, у которой нет этапа Событий и Искателей приключений

События следующего раунда



Переверните Карточку События для следующего раунда. Это событие не происходит сразу. Оно показывает что случится в конце следующего раунда. Это дает вам два раунда для подготовки. События буду описаны ниже, при описании Фазы События.

Искатели приключений следующего раунда



Возьмите четыре карточки искателей приключений и выложите их по порядку на 4 места для искателей приключений в следующем раунде.

Затем передвиньте их так, чтобы более слабые искатели приключений (темные, с простыми символами) были левее, а более сильные искатели приключений (светлые, с более сложными символами) - правее. Карточки с одинаковыми символами (и оттенком) остаются в той же последовательности.

При игре на 2 или 3 игрока, вы тянете только 3 карты искателей приключений.

Если все искатели приключений имеют одинаковый символ, положите последнего вытянутого искателя приключений под низ колоды и вытяните ещё одного. Делайте это, пока не вытяните другой символ. Затем перепорядочьте искателей приключений.

Этап Начало раунда



Требуется немного усилий, чтобы определить настоящего джентльмена. Мой повелитель просыпаясь находит пару свежевыжатых тапочек для копыт рядом с кроватью и кубок со свежей горячей лавой, который ждет его на столике для завтрака. Утренняя почта рассортирована на 4 стопки: каталог комнат подземелья, резюме монстров, ищущих работу, письмо от Министерства по Подземельям, и ежедневник Времени Искателей Приключений - малобюджетная газетка благодетелей человечества, в которой часто публикуют интервью с искателями приключений, которые собираются разорять наши земли.

Возьмите три карточки сверху Стека Монстров, с Поля Далеких Земель и поместите их лицом вверх на Подземельную Таверну на Центральном Поле. Подобным образом возьмите 2 карточки из Стека Комнат и положите их на Декоратора помещений. Любые монстры и комнаты, которые остались после предыдущего раунда на Центральном Поле, должны быть перенесены в соответствующие стопки сброса. Каждый раунд будет полностью новым набор карт.



В первых трех раундах вы также получаете предсказание грядущих неприятностей - смотрите события следующего раунда и искателей приключений (осенью нет предсказаний, потому что это последний сезон в году).

Для того чтобы стоять в очереди в Министерстве по Подземельям требуются другие умения. Как говорил мой господин: «Эти полезные бюрократы как конфета в горле» [Цитата немного подправлена по стилистическим причинам]

И потом это Подземелье, город под городом. В очаровательных туннелях предместия или в усовершенствованном деловом торговом комплексе, любой сможет найти много удобных случаев, чтобы получить удовольствие от благ цивилизации. Я имею в виду «удобных случаев услужить своему господину», конечно же.

Выбор приказов

Вы начинаете раунд с 6 Картами Приказов на руках (два недоступных приказа лежат лицом вверх на Поле Подземелья). Все игроки принимают решение одновременно. Выбирают 3 приказа и кладут их рубашкой вверх на указанное место на Поле Подземелья. Приказ, который вы хотите выполнить первым, должен быть слева.



Когда ты будешь объяснять эту часть своим друзьям, скажи им просто сделать это. Это просто пример, это просто пример и не имеет значение, какие карты они сюда выложат.

Этап Приказов



Сейчас посмотрите на центральное поле. В центре есть 8 мест, куда можно послать ваших слуг. Каждое место имеет 3 области, которые отображают немного разный способ выполнения вашего приказа.



Открытие приказов

Когда все разместят по три приказа, все вскрывают свои первые карты (самую левую). Начиная с первого игрока, каждый игрок ищет место на Центральном Поле, которое соответствует вскрытому приказу и располагает одну из своих фигурок слуг на первой свободной области (с самым низким номером). Таким образом, если кто-нибудь из игроков, который ходил до вас, выбрал такое же место, как и вы, ваш слуга встанет уже на вторую область.



Затем все вскрывают свои вторые приказы. И снова все поочередно размещают своих вторых слуг на первой незанятой области, которая соответствует выбранному приказу (некоторые из этих мест могут оказаться занятыми, или потому что другие игроки заняли его первым приказом, или потому что игроки, которые ходят перед вами, сыграли такой второй приказ).

Наконец, все вскрывают свой третий приказ и размещают своих третьих слуг, по тем же правилам.

Пусть твои друзья делают это, пока ты им объясняешь. Ты можешь даже поменять некоторые карты приказов местами, чтобы сделать пример более интересным.

Возможно такое, что когда вы собираетесь поставить слугу, все три области на выбранном месте уже занято. В таком случае, вы ставите фигурку слуги на карту приказов. Это показывает, что он не в состоянии выполнить приказ.



Не выполненный приказ - совсем не смешно, и если это случилось с тобой - не приходи плакаться ко мне. Вы можете видеть недоступные приказы других игроков. Если вы выбираете карту, которая доступна всем игрокам, лучше сыграйте её пораньше.

Пример: На картинке изображена ситуация, когда все три карты приказов уже вскрыты. Все 4 игрока выбрали золотую шахту, и зеленый слуга остался стоять на карте приказа, потому что все области на месте этого приказа уже заняты.



- Не беспокойтесь на счет забавных пиктограмм на картах приказов, они пригодятся только в полной версии игры.



Выполнение приказов

Действия всегда выполняются в определенном порядке. Вы начинаете с действия «Получение пищи» в левом верхнем углу и двигаетесь слева направо по верхнему ряду. Затем вы выполняете действия во втором ряду, тоже слева направо.

В каждом месте, слуги выполняют свои приказы, начиная с наиболее короткой области (обычно они действуют в том порядке, в котором были поставлены - I, II, III - но когда покупаются комнаты или нанимаются существа, порядок хода меняется на противоположный, как объясняется ниже). Когда ход доходит до вашего слуги, вы выполняете показанное действие и возвращаете фигурку слуги на ваше Поле Подземелья. Вы можете решить не выполнять указанное действие и вернуть фигурку слуги на карту приказов, чтобы показать, что приказ не выполнялся.

На каждой области показано, что вы получаете от этого действия. Если картинка не содержит стрелочки, вы получаете это бесплатно. Однако, обычно действие имеет цену, которая указана слева от стрелки. Если вы платите стоимость, вы получаете вещь, на которую показывает стрелка.

Если цена - это золото или пища, вы платите её, взяв указанное количество жетонов золота или еды с вашего Поля Подземелья и вернув их в банк. Если вы не хотите или не можете заплатить, вы не можете использовать действие. В этом случае, уберите фигурку слуги на Карту Приказа, показывая, что приказ не выполнен.

Вы должны заплатить полную цену или не платить ничего. Вы не можете заплатить часть цены и получить часть награды. Вы не можете заплатить двойную цену и получить двойную награду.

Если игрок решает не использовать действие, область становится неиспользованной. Другие фигурки слуг не поднимаются вверх. Они остаются где были.

Иногда действие оплачивается вашей репутацией. Это означает, что вы должны переместить ваш Счетчик Зла на одну клетку вверх по Злометру, ближе к злому смайлику (если вы ещё не на самой вершине). Два злых смайлика означает, что вы должны переместиться на две клетки.

Описание действий

Получение пищи



Первый слуга, который добирается до деревни просто покупает пищу за золото.

- После этого, жители деревни больше не хотят продавать. Они утверждают, что пища им нужна самим. Абсурд! Слуга просто объясняет, как сильно его повелитель жаждет пищи и что случится с деревней, если он не получит её. Жители деревни дают ему пищу очень быстро.

- Угрозы третьего слуги уже не действуют. Однако, после того как исполнятся эти угрозы, он может найти среди руин деревни не только пищу, но также и золото, которое заплатил первый слуга.

Деревня - это главный источник пищи в игре. Вы платите за пищу или золотом, или репутацией, в зависимости от того на какую область встал ваш слуга.

Улучшение репутации



Первый слуга направляется в Академию Искателей Приключений. Дополнительно со знакомством со студентами и факультетом они получают ценную догадку по поводу того, какие именно заклинания нынче в моде у волшебников.

- Второй слуга скитается по трущобам, обсуждая социальные проблемы с бедняками.

Например, «Почему городские жители в лохмотьях? Это делает меня грустным. Наш повелитель хорошо ухаживает за нами».

- Чтобы взять лучшее из обоих миров, третий слуга просто платит местному нищему, чтобы он слухами сделал господину доброе имя, пока сам слуга знакомится с Академией.

За каждый улыбающийся смайлик, вы передвигаете свой Счетчик Зла вниз по Злометру на 1 клетку (если вы и так не в самом низу).

Если вы также получаете шанс шпионить, вы можете посмотреть любую одну из четырех карт Карт Боя (обычно, лучше всего смотреть верхнюю карту, если только ваш тайный агент уже не смотрел её в этом раунде). Не меняйте порядок карт.



В бою вам понадобится любое преимущество, которое вы сможете получить. Хорошо используйте своих шпионов.

- Бой может длиться четыре раунда, поэтому в игре четыре карты боя.

Большинство карт содержат заклинания. Тебя это должно беспокоить, если хотя бы один волшебник идет к тебе. Хорошая идея - заполнить заклинание и заполнить когда оно действует - до атаки вашего монстра или после.

- Даже если ни одного волшебника не идет, ты узнаешь как много очков усталости искатели приключений получат в этом раунде. Это информация указана внизу карты.

- Да, и постарайся запомнить какую карту ты посмотрел, на случай если в этом году у тебя ещё будет другой шпион. Если ты будешь смотреть одну и ту же карту каждый раз, это будет немного бессмысленно.



Копать туннель



В былые времена повелители подземелий копали как им вздумается, пока вся сельская местность не стала вся дырявой, как швейцарский сыр. Сейчас они должны посылать своего слугу в Министерство по Подземельям, получить разрешение на туннелирование. Первый слуга может получить разрешение на двух импов рыть два туннеля. Второй слуга может получить разрешение на три туннеля. Третий слуга получает разрешение на четыре туннеля, но Министерство требует, чтобы работа проходила под руководством foreitpr.

Действие позволяет вам прорыть не больше указанного количества туннелей. На каждый туннель требуется один имп. Вы можете не рыть все указанные туннели. Вы можете вырыть меньшее количество туннелей и занять меньшее количество импов.

Если ваш слуга оказался на третьем месте, вы должны использовать одного импа, как foreitpr, даже если вы роете один туннель. Поместите фигурку импа на вход в подземелье, чтобы показать его руководство (если вы выбрали не рыть туннели, вы не используете foreitpr).



Если вы выбрали «не рыть туннели», поместите фигурку вашего слуги на карту приказа Рыть Туннель, чтобы показать что этот приказ не выполняется.

Каждый туннель роется следующим образом: возьмите одну карточку туннеля из банка и положите ее (темной стороной вверх), так чтобы она прилегала одной стороной к ранее размещенным туннелям или комнатам. Разместите фигурку импа в правом верхнем углу новой карточки туннеля, чтобы показать, что имп работает над туннелем. Новые туннели могут быть размещены рядом друг с другом или они могут соединяться с комнатами и туннелями, построенными ранее.

По соображениям безопасности, Министерство по Подземельям не позволит вашим туннелям образовывать квадрат 2x2. По этим причинам, в любом блоке 2x2 вашей строительной площадки, должен оставаться хотя бы один квадрат пустой.



Добыча золота



Вы должны получить разрешение на добычу золота, которое используется для уплаты налогов, которые выделяются для офиса, который выдает вам разрешение.

Добыча золота аналогична рытью туннелей. Ваш слуга добудет вам разрешение на 2, 3 или 4 импов. При последнем разрешении, вы также должны положить foreitpr на вход в подземелье для наблюдения. Также, как и при рытье туннелей, вы можете задействовать меньше импов, чем указано в разрешении (что особенно полезно, если у вас не хватает импов или их не хватает на рытье туннелей).

Импы могут добывать золото только в незахваченных туннелях (карточки которых лежат темной стороной вверх). Импы не могут добывать золото в комнатах. Чтобы добыть золото, поместите импа на середину туннеля и возьмите одно золото из банка.



Два импа не могут добывать золото в одном туннеле, но имп может добывать золото в туннеле, вырытом в этот ход. Так, одна карточка туннеля может иметь импа в правом верхнем углу (он рыл туннель) и на середине (он добывал золото).

Импы, задействованные на рытье, не могут быть задействованы на добыче золота. Каждый имп выполняет только одну работу за раунд.

Найм импов



Импы. Вы можете найти их в окрестностях любого подземного города. Они ютятся в небольших группах, бормочущих на их странном языке. Они делают ту работу, которую никто не будет делать, и они делают её с удовольствием.

- Слуга может найти импа, который будет работать за еду. Другой может найти парочку импов, которые будут работать за большее количество еды... или за еду и золото.

- Независимо от того, как вы их набрали, после того как импы доберутся до подземелья, они будут настолько довольны своей работой, что не заметят, что вы никогда не кормите их.

Чтобы нанять импов, заплатите указанную цену Пищей (и возможно Золотом) и возьмите указанное количество Фигурок Импов из банка. Новые импы не могут быть задействованы в рытье туннелей или добыче золота в этом ходу, потому что эти действия уже прошли, но они все ещё могут помочь на стадии производства, которая наступает позже.

Покупка ловушек



Некоторые предприимчивые импы сделали мастерскую ловушек на окраине города. Вот как предприимчивые импы делают бизнес:

- Они предлагают свою первую ловушку за 1 золото.

- После продажи своей первой ловушки, они так радуются, что предлагают вторую ловушку со скидкой. Пока они не совершат продажу, они не поймут, что отдадут ее даром.

- Чтобы компенсировать свои потери, они предлагают следующую ловушку за два золота, которую никто не будет покупать, поэтому они решают предложить принцип «купи одну, получи вторую бесплатно».

- После продаж, они закрывают лавочку. Видение бизнеса - тяжкий труд. Чтобы раскрутиться, они строят много ловушек. Они заворачивают их в непомеченные упаковки и сразу же забывают где какая.

Чтобы купить ловушку, заплатите указанную сумму Золотом (или ничего не платите, если ваш слуга стоит на втором квадрате) и возьмите из колоды указанное количество Карт Ловушек. Вы держите ваши Карты Ловушек лицом вниз на Поле Подземелья, но можете смотреть их в любое время.

Найм монстров (или призраков)



В отличие от импов, монстры (и призраки), которые собираются в подземной таверне, знают чего стоят.

- Каждый слуга пытается обрисовать картину жизни в подземелье своего хозяина более грандиозно, чем предыдущий. Третий слуга превосходит двух других тем, что приносит ужин. (В подземной таверне, никого не волнует, если начальник приносит еду. В некоторых случаях - он сам еда.)

В отличие от предыдущих действий, здесь раньше выполняет действие первый тот, кто пришел позже. Начиная со слуги с третьего квадрата (III) (самое короткое), продолжая второй клеткой (II), затем первой (I).

Чтобы нанять монстра (или призрака) выберите одну из доступных карточек монстров (или призраков) и оплатите стоимость, указанную в углу карточки. Поместите вашего нового монстра лицом вверх на Убежище Монстров на вашем Поле Подземелья.

Каждый игрок может нанять одного монстра (или одного призрака). Тот игрок, слуга которого располагается на третьей клетке, должен дополнительно заплатить 1 пищу, но зато он выбирает из всех трех доступных монстров (и призраков). Следующий игрок выбирает монстра (или призрака) уже из оставшихся.

Если вы не можете заплатить цену, указанную на карточке монстра (или призрака) (или если вы не можете заплатить её с добавочной стоимостью на третьей клетке), вы можете не выполнять действие.



Когда вы нанимаете тролля, возьмите жетон тролля из банка и положите его на пещеру импов. Если вы потеряете тролля позже, жетон надо будет также вернуть в банк.



Тролли живут в Логове Монстров, как и другие монстры (и призраки), но они не любят здесь быть, поэтому они часто прогуливаются поиграть с импами. Иногда они даже помогают импам в их работе.

Строительство комнат



Хотя спрос высок, продавцы комнат всегда готовы пойти на сделку. Комнаты можно купить за очень разные суммы. Повелитель подземелья, который хочет заключить сделку, может ждать и надеяться, что что-нибудь останется для него после распродажи.

Как и в случае найма монстров, игроки покупают комнаты в обратном порядке, начиная со слуги с третьей клетки (III). Каждый игрок может купить только одну комнату и только 2 комнаты доступны. Игрок на первой клетке (I) не платит ничего, но если игроки на второй (II) и третьей клетке (III) купили комнату (за золото), ему не достается ничего. (в этом случае игрок передвигает своего слугу с клетки I на Карту Приказа Строительство Комнаты, чтобы показать что приказ не был выполнен)

Когда вы получаете комнату, вы заменяете ей один из незахваченных туннелей. Комната должна быть расположена в соответствии со следующими ограничениями:

- Комнаты первого года должны быть помещены в подходящую область подземелья. Некоторые комнаты должны быть недалеко от поверхности, некоторые должны быть глубоко, некоторые - в центре, и некоторые - у края. Область показана на карточке комнаты. Светлыми квадратами обозначены места, где комната может быть построена.
- Две комнаты не могут быть рядом (но допустимо, чтобы комнаты соприкасались углами или соединялись туннелями).



Если у вас нет незахваченных туннелей или областей, удовлетворяющим требованиям, вы не можете купить комнату.

Туннель можно заменить комнатой даже если он был вырыт ранее в этом раунде. В комнатах нельзя добывать золото, но туннель можно заменить комнатой, даже если ранее в этом раунде в нем добывали золото. (только переместите импов с карточек туннеля на в угол карточек новой комнаты, чтобы показать что они работали в этом раунде).

Комнаты приносят очки в конце игры, и они дают вашим импам и троллям место для работы, как указано ниже. Также бой в комнатах немного отличается.

Новые туннели могут быть вырыты рядом с комнатами, точно так же, как рядом с туннелями. (и вы также не можете заполнять полностью блоки 2x2 карточками Туннелей и Комнат).

После выполнения приказов

Фаза Приказов заканчивается когда выполнены все действия в 8 областях. Слуги, которые выполнили приказ возвращаются на Поле Подземелья. Другие остаются на карточках приказов, которые они не выполнили.



Ты, наверное, уже заметил, что слуга, который поставлен вторым, как правило, имеет преимущество над тем, который поставлен первым, а иногда слуга, который прибыл третьим находится в лучшем положении из всех. Это зависит от того, что вы хотите получить.

- Когда ваши партнеры понимают игру, они начинают играть свои действия так, чтобы максимально себе помочь. Смотря на вещи с их точки зрения, вы можете предположить как они будут играть и размещать свои приказы так, чтобы вы получили именно то, что вы хотите.



Фаза приказов при трех игроках

Перед тем, как выбирать приказы, вы должны выбрать приказы для цвета, за который не играет игрок. У него должно быть 3 недоступных приказа на его Поле Подземелья.

Выберите из оставшихся 5 приказов случайным образом 3 и положите их на его Поле Подземелья лицом вверх.

Возьмите 3 недоступных приказа и затасуйте их в колоду. Вы должны закончить с тремя новыми недоступными приказами на поле и 5 приказами в колоде.

Возьмите три фигурки слуг этого не-игрока и поместите их на квадрат II действия, указанного на картах приказов. Новые карты приказов должны быть передвинуты на место недоступных приказов.

Все выбирают и показывают приказы, как было описано выше. Место, занятое слугой не-игрока запрещено, поэтому первый игрок ставит своего слугу на квадрат I, второй игрок ставит своего слугу на квадрат III. Если все три игрока выбрали такой приказ, который выбрал не-игрок, то одному из игроков не достается ничего.

Действия играют как описано выше. Когда приходит действие слуги не-игрока, слуга просто возвращается на его Поле Подземелья.



Фаза приказов с двумя игроками

Перед тем, как выбирать приказы, вы должны выбрать приказы для цвета, за который не играет игрок. На каждом Поле Подземелья не-игрока должно быть 3 недоступные карточки приказов. Для цвета не-игрока, за который вы отвечаете, перетасуйте 5 оставшихся карт приказов, выберите 2 из них случайно и откройте.

Возьмите 2 фигурки слуги цвета не-игрока и расположите их на клетке II действия, которые вы только что вытянули. Если у обоих не-игроков выпал одинаковый приказ, то у одного из них фигурка ставится на клетку II, а у другого - на клетку III. У каждого игрока остается по 3 карты приказов не-игрока.

Когда вы выберете свои собственные приказы, вы также должны выбрать третий приказ не-игрока, за которого вы отвечаете и положить его лицом вниз рядом с первыми двумя приказами.

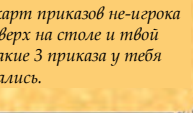
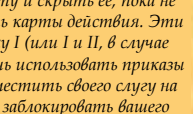
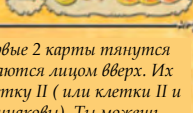
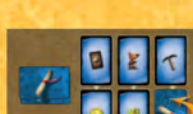
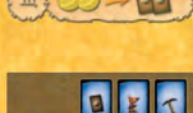
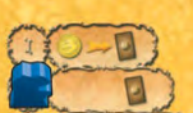
Когда оба игрока выберут приказы для себя и третий приказ для не-игроков, вскрывается последний приказ не-игроков и кладется соответствующая фигурка слуги на квадрат I выбранного приказа. В случае совпадения третьего действия не-игроков, фигурки кладутся на I и II клетки.



Эй, давай прощай. Первые 2 карты тянутся случайно и выкладываются лицом вверх. Их слуги ставятся на клетку II (или клетки II и III, если приказы одинаковы). Ты можешь выбрать третью карту и скрыть её, пока не придет время открыть карты действия. Эти слуги идут на клетку I (или I и II, в случае совпадения). Ты можешь использовать приказы не-игрока, чтобы разместить своего слугу на лучшей позиции или заблокировать вашего противника. Зависит от тебя.

Но не забывай, что 5 карт приказов не-игрока уже лежат лицом вверх на столе и твой противник знает какие 3 приказа у тебя остались.

После того, как приказы вскрыты, возьмите 3 недоступные карты приказов не-игрока и положите их в колоду к двум картам, которые вы не использовали. Таким образом, у вас останется на поле 3 карты приказов, которые вы передвигаете на место для недоступных приказов. Места, занятые слугами не-игроков - недоступны. Слуги игроков встают на первые незанятые места, если такие есть.



Фаза производства и возвращения приказов



В этой фазе вы можете использовать производство в комнатах (даже в тех, которые были построены в этом ходу). Вы также берете обратно 3 карты приказов. Чтобы увеличить скорость игры, все игроки могут делать это одновременно, но если кто-то хочет принимать свои решения в зависимости от действий других игроков, тогда действуйте по порядку, начиная с первого игрока.

Производство

На комнатах, в которых что-то производится, указано как много импов требуется и что импы производят. Если у вас достаточно импов в вашей Пещере Импов, вы можете переместить их в комнату и взять указанные товары из банка. (Импы, которые добывали золото или копали туннели или контролировали это, не доступны в этой фазе). Комнаты подробно описаны на последней странице в этих правилах правил.

Жетон тролля может быть использован, как фигурка импа в фазе производства. Однако, тролли могут только помогать в комнатах. Они не могут быть использованы для рытья туннелей или добыче золота.

Вы можете использовать несколько производственных комнат, если они у вас есть. Однако, в первый год можно использовать только 1 комнату за раунд.



Ты должен попытаться взять хотя бы одну комнату в первый год. Это даст тебе уверенность, что твои импы будут заняты делом. Эти маленькие парни просто очень любят работать.

Возвращение приказов

В эту же фазу некоторые ваши приказы возвращаются вам.

Возьмите обратно два недоступных приказа

Возьмите обратно приказ, который вы поставили на первую позицию и передвиньте два других приказа на место для недоступных приказов, как показано стрелками на Поле Подземелья.



Однако, если у вас есть невыполненный приказ (который показан фигуркой слуги на нем), вы можете взять обратно его, вместо первого приказа. В любом случае, вы можете взять обратно только 1 карту из 3, которые вы выложили в этот раунд. Остальные 2 становятся недоступными.



Пример: В такой ситуации, вы должны вернуть 2 недоступных приказа: добыча золота и покупка ловушек. А также взять обратно или рытье туннелей (потому что она в первой позиции) или нанять монстров (потому что фигурка слуги показывает, что приказ не выполнен). Другой приказ и приказ добычи еды уйдут на место недоступных приказов.



Приказ, который ты положил первым, скорее всего, поставил слугу на слабое место, но вы берете приказ назад чтобы снова сыграть в следующем раунде.

Фаза событий



В первом раунде (зимой) события не происходят, но в остальных трех раундах есть фаза событий. События открываются в начале раунда, перед тем раундом, в котором они происходят, таким образом у игроков есть 2 раунда, чтобы подготовиться к ним. После того, как событие случилось, уберите Карточку События с Поля Прогресса.

События действуют на всех игроков. Если игроки должны принять решение (платить много налогов или позволить монстру уйти), они решают это по порядку, начиная с первого игрока.

Каждый год имеется 3 карточки событий.

День зарплаты



В случае дня зарплаты, каждый игрок должен платить зарплату своим монстрам (или призракам). Стоимость указана в углу карточки монстра (или призрака).



Важно заботиться об основных потребностях ваших монстров (и призраков). Некоторые монстры требуют мало. Гоблина хватит мешка сушеных грибов, слизи достаточно хоть чего-нибудь. Тролли, с другой стороны, будут есть немного больше. Вампиры не едят, но... хорошо, вы должны отпускать их время от времени. Призракам необходимо являться, а ведьмам нужна ночь, чтобы провести свой шабаш.

Такие ночные мероприятия местные жители не одобряют, так что можно ожидать, что много вампиров, призраков и ведьм не принесут вам веселую, солнечную репутацию.

Если вы не хотите или не можете платить деньги монстру (или призраку), он покидает ваше подземелье. Уберите карточку монстра (или призрака) на поле далеких земель. Если монстр (или призрак) уходит от вас таким образом, вы получаете 1 Зло. Передвиньте ваш счетчик зла на 1 вверх по Злометру.



Старайся нанимать только тех монстров, с кем действительно сможешь расплатиться. Если вы им не платите, они оставляют свои ярость и неистовство в сельской местности, жалуюсь на твой стиль управления всем, кого не следят.

Пример:



В этой ситуации вы должны заплатить 2 жетона еды и передвинуть свой счетчик зла на три клетки вверх. Но если вы это сделаете, вы станете таким злым, что к вам придет паладин.

Вы не можете избежать прихода паладина, не заплатив ведьме. Вы заплатите 1 еду и 2 репутации, но вы также получите 1 Зло за то, что ведьма уйдет. Единственный способ избежать паладина - позволить уйти вампиру. Вы заплатите 1 еду и 1 репутацию (двигаете на 1 клетку вверх) и затем получаете 1 Зло, за то что позволили вампиру уйти (еще на 1 клетку вверх). Конечно, если вы не боитесь паладина, вы можете заплатить всем трем монстрам.

Налоги



Когда наступает время платить налоги, каждый игрок платит налог в зависимости от размера своего подземелья. За каждые 2 карточки подземелья (туннеля или комнаты) вы платите 1 Золото (окружается вверх, за 3 туннеля платится 2 золота).



Конечно, Министерство берет налоги без разницы - завоеваны ваши карточки или нет. Неужели вы не удивлены?

За каждое 1 золото, которое вы не заплатите, Министерство дает вам черную метку. На самом деле - это красная метка, уведомления о незаплаченных налогах написаны кровью. Возьмите жетон повреждения и поместите его в Офис Мертвых Писем (в правом углу офиса слуг). В конце игры, каждый из этих жетонов будет стоить вам 3 очка



Вы сами решаете сколько платить. Даже если вам хватает, вы можете выбрать не платить весь налог.



Иногда не платить полностью налог может быть в твоих интересах (И если какой-нить толкач из Министерства по Подземельям отредактирует эту фразу, пусть помнит, что я найду его). Трудно что-нибудь сделать без золота и 3 очка могут сохранить лишнюю монету. Вот несколько примеров:

- 1) Если вы должны купить еду или репутацию в следующем раунде (добыча золота происходит позже в раунде).
- 2) Когда вы не можете добыть золото в следующем раунде
- 3) В последнем раунде вам надо сохранить золото, чтобы заплатить за срабатывание ловушки в комнате.

Специальные события



Эти карточки событий не действуют в первой игре. Специальные карты событий используются в полной игре.

Фаза искателей приключений



Также как и карточка событий, карточка искателей приключений засвечивается для весны, лета и осени в начале предыдущего раунда. В этой фазе, искатели приключений распределяются по подземельям игроков.

Каждый игрок получает одного искателя приключений. Распределяются искатели приключений по порядку, начиная слева (с самым простым знаком). Он идет к самому милому повелителю подземелья, который находится ниже всех по злометру. В спорной ситуации назначение игроков следующее: в случае равного положения на злометре, более милым считается первый игрок, затем идет игрок слева от первого игрока и так далее. Улыбающееся лицо на жетоне первого игрока должно вам помочь запомнить это.

Следующий искатель приключений приходит ко второму по милости повелителю подземелья, и так далее. Самый правый искатель приключений (и самый сильный) пойдет к игроку, который занимает самое высокое положение по злометру.



Этот справа может быть самый сильный, но это не значит, что он самый опасный для тебя. Если ты полагаешься на ловушки, слабый вор доставит больше проблем, чем сильный священник. С другой стороны, если ты полагаешься на вампиров, то священников лучше избегать. Ты будешь хорошим знакомом игры, когда сможешь управлять своим положением на злометре, чтобы получить таких искателей приключений, каких захочешь.

Когда вы берете свою первую карточку искателя приключений (весной), вы помещаете её на клетку, самую близкую ко входу в пещеру. Вторая карточка искателя приключений идет на вторую клетку, и третья - на оставшуюся, так что искатели приключений входят в ваше подземелье в том порядке, в котором они прибывают к вам.

Воин - исключение из этого правила. Когда вы берете первого воина, он кладется спереди. Все остальные искатели приключений сдвигаются (новый воин сдвигает уже выставленного воина и кладется перед ним).



Назначение искателей приключений для двух игроков

При игре на двух игроков, имеется 3 карточки искателей приключений и 3 счетчика зла на злометре.

Перед распределением искателей приключений, передвиньте счетчик зла не-игрока на одну клетку ближе ко злу. Распределите искателей приключений так, как в игре на трех игроков (в случае ничьи, не-игрок более добрый). Искатели приключений, которые назначаются не-игроку идут на поле далеких земель.

Конец раунда



В конце каждого из первых трех раундов, жетон первого игрока передается игроку слева. В конце четвертого раунда (осень) жетон не передается. Вместо этого начинается бой.

В любом случае, на этом этапе вы перемещаете все фигурки илтов обратно в вашу пещеру илтов. Они готовы работать в следующем раунде. И они, безусловно, не хотят ввязываться в бой.

Паладин



Каждый год имеется только один паладин. В первый год берется более слабый паладин, с более темным фоном и серебряным знаком.

Если ваш счетчик зла лежит на клетке палладина или выше на злометре, паладин начинает атаковать ваше подземелье. Возьмите карточку палладина с центрального поля и поместите на самую большую клетку рядом со входом в подземелье. Паладин всегда идет впереди группы. Каждый новый воин сдвигает всю группу, но не палладина.



Паладин сам по себе мощный воин. И священник. И волшебник. И даже немного вор. По замыслу этих правил, он не является кем либо из них, но любой, кто встретится с паладином поймет, что он сам по себе уже является группой искателей приключений.

Если вы пересекаете линию, вы немедленно привлекаете палладина. Например, если вы встали на клетку с палладином, потому что угрожали жителям, вы не можете избежать его, улучшив свою репутацию в городе, хотя улучшение репутации происходит сразу же после получения пищи. Когда паладин идет в подземелье, нет больше никакого способа вернуть его в свою палатку. Однако, есть способы, которые заставляют перейти его в другое подземелье.



Вы можете пропустить следующий кусок текста и вернуться к нему, когда паладин действительно к кому-нибудь придет.

Паладин переходит в подземелье другого игрока, если встречаются два следующих условия:

- Счетчик зла этого игрока на клетке с палладином или за ней
- Счетчик зла этого игрока выше чем счетчик зла игрока, у кого паладин сейчас (Он должен быть выше. Если они на одной клетке - этого недостаточно).

Помните, что в игре все происходит по порядку (например, даже если все игроки отвечают на карту событий одновременно, теоретически они принимают свои решения по порядку, начиная с первого игрока). Таким образом, невозможна ситуация, когда два игрока одновременно двигаются вперед по злометру. Однако, есть один неоднозначный случай:



В этом примере двое игроков одновременно становятся самыми злыми. В фазе искателей приключений, мы объясняли, что чем ближе игрок к первому игроку, тем он «более хороший». Паладин пойдет к другому игроку.



Хорошо. Это строительство. После того, как вы объяснили эту часть, оцените настроение своих партнеров по игре. Если они больше не хотят слышать всякого бормотания, то начинайте играть. Вы уже проводили им боевое обучение, поэтому у них уже есть идеи по поводу того, почему им нужны разные ловушки и монстры. Вы сможете им объяснить детали боя после того, как пройдете этап строительства первого года.

Бой

Фаза планирования



Выбор захватываемого подземелья

Используйте фигурки слуг, чтобы отметить какую-то карточку подземелья, которую искатели приключений будут захватывать.

Вы должны выбрать из незавоеванных карточек самую близкую к входу. В первом раунде это означает, что вы должны выбрать карточку на входе. В более поздних раундах, когда завоевана эта карточка, могут быть несколько незавоеванных карточек, которые будут самыми близкими. В этом случае, вы выбираете среди них.

Пример:



В первом раунде игрок выбрал карточку у входа. Искатели приключений захватили её. В раунде 2 игрок может выбрать бой в туннеле справа или в комнате. Допустим, он выбрал комнату и использовал способность слизи, чтобы предотвратить захват. Комната не захвачена и в раунде 3 у игрока опять 2 выбора. Сейчас он выбрал туннель и искатели приключений захватили его. В раунде 4 он должен выбрать комнату, потому что это самая близкая ко входу карточка.

Вместе с выбором карточки подземелья, вы должны определить, какие ловушки и монстры (и призраки) вы будете использовать в бою. Все могут принимать решения одновременно, но если кто-то хочет действовать на основании действий других игроков, тогда все принимают решения по порядку, начиная с первого игрока (тем, кто начинал первый раунд строительства). Ловушки играют лицом вниз. Монстры (и призраки) играют лицом вверх. Вы можете не использовать ловушки или монстров (или призраков), если не хотите.

Некоторые ловушки имеют стоимость (импы, еда или золото). Вы должны заплатить её, когда ловушка вскрывается. Вы не можете изменить свой выбор.

Бой в туннелях

В бою в туннелях вы можете использовать только одну ловушку и монстра. Призраков можно использовать любое количество.



Бой в комнатах

В бою в комнате вы можете использовать только одну ловушку и вы должны дополнительно заплатить одно золото за это. Положите золото на карту с ловушкой, чтобы не забыть. Вы можете использовать до двух монстров и столько призраков, сколько захотите.



Фаза вскрытия карт боя



Когда все игроки выберут свои ловушки и монстров (и призраков), вскройте карту боя. Игроки, которые использовали способность шпиона, чтобы подсмотреть карту, имеют преимущество, остальные игроки составляли план действий не зная, что там за карта.

Карта боя не делает эффекта прямо сейчас, она просто засвечивается.

Фаза боя



Бой - последняя фаза в раунде. Игроки сражаются по порядку, начиная с первого игрока.



Так как вы уже прошли тренировку боя, эта часть будет довольно легкой. Добавится только несколько дополнительных правил.

Бой длится 4 раунда. Все искатели приключений, которые не были устранены после четвертого раунда покидают твоё подземелье и уходят в Далекие Земли.

В каждый раунд есть своя собственная карта боя. Она показывает тебе какие заклинания кастуют волшебники (если есть у кого-нибудь волшебники) и сколько повреждений получит первый искатель приключений от усталости. Ты должен составить свой план до того, как боевая карта будет вскрыта.

Каждый раз, когда искатели приключений захватывают карточку подземелья, вы перемещаете счетчик зла вниз на одну клетку на зометре.

Теперь мы пробежимся по правилам боя ещё раз подробно от начала и до конца. Если вам нужно больше примеров, вернитесь назад на главу с боевым обучением.

В конце последнего раунда строительства, поле прогресса должно быть пусто. Каждое подземелье имеет 3 искателя приключений (не считая паладина). Во время боя, искатели приключений пытаются захватить подземелье.

У каждого искателя приключений есть определенное число очков здоровья (красная цифра). Во время боя искатели приключений получают Счетчики повреждений (красные кубики). Когда количество счетчиков повреждений на карточке искателя приключений равно или больше его очков здоровья, карточка искателей приключений немедленно перемещается в тюрьму подземелья.



Счетчики повреждений хранятся на поле Далеких земель, таким образом они не мешают тебе на этапе строительства. Во время боя нужно раздать горсть всем, чтобы у всех было столько нужно.

Установка

Переверните Поле Прогресса боевой стороной вверх. Возьмите 4 карты боя с центрального поля и положите их лицом вниз на обозначенное место на Поле Прогресса. Убедитесь, что сохранили порядок. Верхняя карта должна пойти на клетку с 1 кристаллом, а нижняя - на клетку с 4мя кристаллами.

Поле прогресса показывает 4 раунда боя. Каждый раунд делится на 3 части: Планирование, Вскрытие карт боя, и Бой. Положите маркер прогресса на первую клетку.





Ты должен рассказывать о своей битве другим игрокам. Таким образом, они смогут проследить, что ты все сделал правильно.

Порядок важен. Во время боя, рейтинг на зометре может измениться. Это может привести к тому, что паладин выберет другое подземелье (как разъяснено выше, в разделе про паладина). Паладин перейдет немедленно (вместе со счетчиками повреждений, которые на нем есть). Так что возможно, что паладин будет сражаться в нескольких подземельях за один раунд. Однажды будучи устраненным, паладин перестает перемещаться, не смотря на счетчик зла.



Паладин в твоей темнице принесет больше очков, чем обычный искатель приключений. Ты действительно хорошо разбираешься в игре, если сможешь переместить паладина в свое подземелье с другого игрока и добить его.

Битва идет за несколько этапов, что отражено на поле подземелья. Когда наступит ваш ход, поместите вторую фигурку слуги на иллюстрацию первого этапа, и двигайтесь по ним после каждого этапа.

Фаза ловушек



Начиная бой, откройте карту с ловушкой, если вы играете её. Если у ловушки есть стоимость за использование, вы должны оплатить эту стоимость. Если бой идет в комнате, вы должны заплатить 1 золото за использование ловушки. Нельзя использовать ловушку, если вы не можете оплатить её стоимость.

Ловушки обычно наносят раны искателям приключений. Повреждения уменьшаются на 1 за каждый символ ловушки на карточках паладина и вора в группе. Приоритет при предотвращении повреждений дается искателям приключений с начала группы. Для примера можно посмотреть главу по тренировочному бою.

Ловушка также может иметь дополнительный эффект. Он не может быть предотвращен.

Когда ловушка использована, она сбрасывается на поле далеких земель.

Фаза быстрых заклинаний



Эта фаза происходит, если совпадают два события.

- На карте бое в этом раунде есть иконка быстрых заклинаний.
- У группы достаточно очков магии.

Количество требуемых очков магии обозначено на поле прогресса над карточкой боя. В первом раунде заклинания требуют только 1 очко магии. В раунде 2 требуется 2. И так далее. Если количество символов магии в группе у паладинов и магов равно или больше указанного, группе хватает очков магии.



Эффект быстрого заклинания описан на карте. Он обычно влияет на остальную битву. Если заклинание говорит «отзовите» (withdrawing) монстра, это означает вернуть вашего монстра в логово монстров лицом вверх, как будто-то вы не посылали его в бой.

Если заклинание не быстрое, если группа не может кастовать заклинание, или если у группы недостаточное количество очков магии, то игнорируется текст на карте и эта фаза пропускается.

Фаза монстров (и призраков)



Сейчас ваши монстры (и призраки) атакуют. Если вы послали больше чем одного, то выбираете порядок в котором они атакуют.

Карточка монстра (или призрака) показывает атаку монстра (или призрака). Если две атаки разделены горизонтальной линией, вы можете выбрать какую атаку использовать.

Если вы послали монстра (или призрака) вы должны атаковать, если это возможно. Затем он выбывает из битвы и идет отдыхать в этом году. Переместите монстра (или призрака) в логово монстров лицом вниз.

В главе про тренировку боя было много примеров атак и специальных способностей. Вот обобщение:



Стандартная атака: первый искатель приключений получает обозначенное количество повреждений.



Атака любого: Вы выбираете искателя приключений, который получает указанное количество повреждений.



Атака всех. Каждый искатель приключений получает указанное количество повреждений.



Монстр не может атаковать священника



Призрак не может атаковать первого искателя приключений



После атаки монстр возвращается в логово лицом вверх. Он не побит в бою.



Группа не завоевывает (и не устает) в этом раунде



Священники не могут никого лечить в этом раунде



Не монстр



Возьмите жетон тролля (не влияет на бой).

Фаза медленных заклинаний



Фаза происходит, если выполнены два условия:

- Карта боя для этого раунда имеет иконку медленного заклинания
- Группа имеет достаточное количество очков магии (как рассказано выше).

Заклинание выполняет эффект, указанный на карте. Обычно наносят ущерб вашему подземелью.



Заклинания работают так: в первом раунде группе требуется 1 очко магии. Во втором раунде им нужно два очка и так далее.

Заклинания бывают или быстрые или медленные. Быстрые заклинания срабатывают после ловушек, но перед действиями монстров. Медленные заклинания срабатывают после действий монстров. Не проверяйте очки магии, пока заклинание только готовится. Так что ловушка, которая устраняет мага, может не дать группе сколдовать заклинание. Монстры не могут остановить быстрые заклинания, но они могут устранить волшебников, прежде чем они сколдуют медленные заклинания.

Фаза лечения



Фаза происходит, когда выполняются два условия.

Группа имеет хотя бы одного священника или паладина (с символами сердца)

Хотя бы один монстр (или призрак) атакуют (специальная способность слизи - это не атака).

В фазе лечения вы снимаете один счетчик повреждения за каждый символ сердца в группе. Снимите счетчики повреждений с искателей приключений, начиная с первого.

Искатель приключений получив максимум повреждений устраняется сразу. Его невозможно вернуть священником в фазе лечения.

Фаза завоевания



Перед завоеванием сектора подземелья, группа накапливает усталость. Усталость - это повреждения, которые приносят усилия по завоеванию. Количество повреждений указано на карте боя. Повреждения наносятся первому искателю приключений, но наносятся по одному. Если первый искатель приключений устранен, повреждения будут наноситься следующему в линии. И так далее.



Я спасу тебя от нужды просмотреть карты боя: в первом году 1 карта дает 0 усталости, 4 карты дают 1 усталость и 4 карты дают 2 усталости. Во втором году одна карта дает 1 усталость, 4 карты дают 2 усталости и 4 карты дают 3 усталости.

Если хотя бы один искатель приключений остался после нанесения повреждений усталостью, сектор захвачен. Переверните его светлой стороной вверх.



Трудно сохранить злобу, после того как искатели приключений пляшут от радости, одолев ваши ловушки и ваших монстров. Бранное слово так и рвется наружу.

Конец боя

Бой в вашем подземелье заканчивается в трех случаях:

Все искатели приключений устранены. Бой заканчивается немедленно. Вы пропускаете все оставшиеся фазы и не сражаетесь во всех остальных раундах боя.

Прошли четыре раунда. Все оставшиеся искатели приключений покидают подземелье и уходят на поле далеких земель.

Не осталось незахваченных секторов. Если у вас нет незахваченных секторов, то сражаться негде. Каждый раз когда вам нужно выбрать плитку на которой сражаться, вместо этого вы должны освободить заключенного (Уберите карточку искателя приключений из вашей тюрьмы на поле далеких земель. Вы можете оставить паладина напоследок).

Есть такая возможность, что паладин перейдет в ваше подземелье, когда все искатели приключений уже устранены. Если такое случилось, бой в подземелье начинается снова в следующем раунде (если паладин приходит в четвертом раунде, тогда бой не начинается).

Второй год

После боя, начинается второй год. Игроки продолжают в этих же подземельях. Захваченные комнаты и туннели нельзя починить ни каким образом. Зимой недоступными картами приказов будут те, которые стали недоступными в конце осени первого года.

Верните 4 карты боя в коробку. Возьмите 4 карты боя с золотой рубашкой с поля далеких земель и положите их на город на центральном игровом поле.

Если паладин первого года все еще сидит в своей палатке, уберите его на поле далеких земель. Во втором году используйте только более сильного паладина (с золотым знаком). Вы тянете новых искателей приключений, монстров и комнаты с золотой рубашкой.



При игре вдвоем, вам также нужно передвинуть счетчик зля не-игрока вниз на две клетки по зометру к улыбающемуся личику. Это симулирует захват комнат в подземелье не-игрока.

Выбор нового первого игрока

Жетон первого игрока все еще находится у игрока, который первый ходил осенью первого года. Сейчас время передать его.

При игре вчетвером жетон передается игроку напротив того, кто начинал первый год (то есть он передается 3 раза по часовой стрелке по часовой стрелке).

Строительство во втором году

Второй год похож на первый, но комнаты делают другие вещи. Искатели приключений более сильные, но и монстры тоже идут более сильные, и у вас есть немного более больше выбора при покупке ловушек.

После того, как все игроки разобрались с боем, поверните всех своих монстров (и призраков) лицом вверх - они не хотят пропустить следующую зарплату.



Есть одно большое различие между боем в тренировке и реальным боем: в тренировочных примерах есть оптимальное решение. Реальный бой намного грязнее. Если ты потеряешь только одну плитку - это будет великая победа. Ожидай что потеряешь 2 или 3 плитки и строй подземелье достаточно большим, чтобы что-нибудь после захвата еще осталось.

Заметки по выбранным ловушкам



Отравленный дротик

Дополнительные 2 повреждения наносятся, даже если вор предотвратил 1 первоначальное повреждение («Я в порядке! Это просто царапина.»).



Анти-магический дротик

Если цель волшебник, то никто, даже паладин, не могут колдовать заклинания. Если цель - священник, то никто, даже паладин, не может лечить группу. Однако, если цель паладин, то никаких специальных эффектов нет.

Комнаты и монстры во втором году

Комнаты второго года ничего не производят. Однако, комнаты первого года становятся более производительными. Если у вас есть достаточно илмов, вы можете удвоить производительность комнат первого года (например, использовать 3 илмов для производства одной пиццы, или использовать 6 илмов, чтобы произвести 2 пиццы).



Комнаты второго года дают преимущества в бою в них или дополнительные очки в конце игры.



Эти комнаты можно строить в любом месте подземелья. Если ты выложишь боевую комнату рядом со входом, ты сможешь использовать её. И постарайся выкладывать комнаты, приносящие очки, подальше от искателей приключений.

Последняя страница книги правил дает описание всех комнат и монстров. Некоторые монстры второго года имеют необычную стоимость.

Полная игра

Эти правила давались для ввода игрока в игру. Для последующих игр, вы можете использовать полные правила. Тут есть только несколько отличий:

Выбор начальных неиспользуемых приказов

В первой игре, неиспользованные приказы в первый ход первого года выбирались случайным образом. В полной игре у вас немного больше влияния.

После того, как выбран первый игрок, но до того как откроются монстры, комнаты, искатели приключений и события, перемешайте свои карты приказов и выберите три приказа случайным образом. Из этих трех выберите два недоступных приказа. После того, как все игроки выбрали недоступные приказы, они вскрываются и игра начинается, как описано выше.

Недоступные приказы в последующие раунды выбираются обычным путем.



Мы выкинули это правило из первой игры, потому что новые игроки, возможно, не понимают что делают приказы, пока не увидят их в действии. Но вы можете использовать это правило и в первой игре, если хотите.

Специальные события

Во время подготовки к игре, перемешайте синие карты специальных событий. Возьмите две из них случайным образом и положите их лицом вниз на поле далеких земель: одну под стопку карт боя для второго года, и одну сверху. Отложите оставшиеся карты событий в коробку игры, не глядя на них.



Когда карточка события «специальное событие» будет вскрыта, возьмите карту специального события этого года с поля далеких земель и положите её лицом вверх на поле прогресса. Когда придет время выполнять специальное событие, выполните его согласно тексту на карте.



Специальные события делают твою работу труднее. Если хочешь более легкой игры, можешь обойтись без них.

Найм монстров первым приказом



Маленькая ранняя птичка получает червяка, однако ранний слуга получает проблемы, так как в таверне: все ещё спит. Барабанная дробь в дверь не убеждает бармена рано открываться. Однако звон мешочка монет может быть услышан и через громкий храп.



Карта найма монстров (и призраков) имеет специальный символ, чтобы напомнить следующее правило: если вы играете карту первым приказом, это стоит вам 1 золото. Вы должны заплатить его сразу же, как вскроете карту приказов, перед тем как передвинете фигурку слуги на подземную таверну. Если у вас нет золота и вы играете эту карту первой, ваша фигурка слуги ставится сразу на карту приказа (вместо того, чтобы вставить на клетку действия и оставляет клетку открытой для других игроков).

Оплата стоимости против получения зла

Вы платите за символы зла своей репутацией, передвигаясь вверх по злометру. Если у вас больше нет клетка, чтобы двигаться вверх, вы не можете заплатить стоимость. Это аналогично тому, как не хватает золота или пищи.

Существуют три ситуации, когда передвижение вверх по злометру - это стоимость:

1. Получение пищи на клетках II или III.
2. Найм некоторых монстров (и призраков)
3. Зарплата вашим монстрам (и призракам), как в случае дня зарплаты, так и при действии на заклинание Suggestion.

Во всех других случаях (других заклинаниях, специальных событиях, увольнении монстров (и призраков) в день зарплаты), вы не платите стоимость, а получаете зло. Если вы получаете (или теряете) зло настолько, что должны переместиться за край злометра, вы просто становитесь в крайнее положение на нем.



Нам нравится называть это «Абсолютным злом». Нельзя улучшить совершенство.

Пример:



День зарплаты. Игрок в этой ситуации может заплатить только 2 очка репутации, поэтому он должен позволить ведьме или вампиру уйти. Он решает оставить вампира и платит стоимость, передвигаясь на 2 клетки вверх по злометру. Он получает 1 зло, позволяя ведьме уйти, но его счетчик зла уже на вершине, и он не становится выше.

A game by Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard
Graphic design: Filip Murmak

Translation: Jason Holt

Lead tester: Petr Murmak

Перевод _genie

Верстка Levsha

Testers: Milano, Vazoun, Peťa, Rumun, Jéna, Krupin and many others from the Brno Boardgame club, Ellife, Roneth, Vodka, Cauly the Paladinslayer and others from club Korunka in Ostrava, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladinek, Vláša Suchý, Jirka Bauma, and others from clubs Paluba and Kapsa in Prague, Plema, Flygon, Tomáš and others from clubs in Pilsen, Eklyp, Petronilla, Elwen, Tüva Bivod and his friends, and many others from all parts of the Czech Republic.

Special thanks: to dilli and her Slovakian and Austrian gaming friends, and to those nice people organizing Festival Fantazie and Gamecon events.

© Czech Games Edition, October 2009
www.CzechGames.com

English-language distribution:
Z-Man Games, Inc.
www.zmangames.com

Z-MAN
games

CGE
Czech Games Edition



Полные правила коротко



Это быстрая сводка правил, без всякой болтовни.



Я должен заметить, что...



Эй! Без болтовни.

Подготовка к игре

Выберите первого игрока и разложите игру в соответствии с рисунком на стр.7.

Случайным образом выберите 2 карты специальных событий, они не вскрываются.

Перемешайте ваши карты приказов, вытяните случайным образом 3 карты. Выберите 2 из них и положите в недоступные приказы. Все игроки вскрывают их одновременно.

Строительство

Фаза нового раунда

Вытяните 3 новых карточки Монстра (или призрака) и 2 новых карточки комнаты.

За исключением 4 раунда сделайте следующее:

- Вытяните карточки искателей приключений (4 при игре вчетвером или 3 в другом случае) и расположите их в соответствии с их цветом и знаком, от наименее сильных к наиболее сильным (если они все одинаковой силы, замените последнего новым вытянутым).
- Переверните карточку события следующего сезона. Если это специальное событие, вскройте карту специального события этого года.

Фаза приказов

Выберите приказы для всех не-игроков (стр.15)

Каждый игрок выбирает 3 карты приказов. Игроки засвечивают свои карты приказов и располагают своих слуг на квадраты действий.

- Игрок, который выбирает нанять монстра (или призрака) своим первым приказом должен заплатить 1 золото.

Если не осталось клеток действия для фигурки слуги, она ставится на свою карту приказов.

Действия играют по порядку, указанному на центральном поле, слева направо, сверху вниз.

Получить пищу, улучшить репутацию, нанять импов или купить ловушки: вы платите стоимость, указанную слева от стрелки (если есть) и получаете вещи, указанные справа от стрелки. Платить часть стоимости, чтобы получить часть услуг не разрешается.

- Игрок, которому выпадает шанс шпионить, может посмотреть одну карту боя.

- Во втором году, игрок покупающий ловушки берет на одну карту ловушки больше и сбрасывает 1 из своих ловушек.

Конание туннелей или Добыча золота: вы получаете разрешение применить до определенного количества импов. Вы можете использовать меньше, если хотите. На клетке III, вы должны выставить бригадира, независимо от того сколько импов вы задействовали в работе. Тролли не могут помочь и рытье туннелей или добыча золота.

- Новый туннель должен быть присоединен к предыдущим комнатам и туннелям. Вы не должны полностью заполнять квадраты 2x2. Вам нужен 1 имп для каждого нового туннеля.

- Каждый имп может добыть 1 золото в одном незахваченном туннеле. Два импа не могут добывать золото в одном туннеле.

Найм монстров (или призраков): Игроки выбирают в обратном порядке - III, II, I. Когда вы нанимаете монстра, вы платите его стоимость (на клетке III вы также платите 1 еду).

Строительство комнат: Игроки выбирают в обратном порядке. На клетке III и II вы платите 1 золото. На клетке I вы ничего не платите, но комнат вам может не достаться.

- Комнаты ставятся на незахваченные туннели
- Две комнаты не могут быть рядом
- Комнаты первого года должны быть построены в определенных зонах

Если вы не используете действие, верните фигурку слуги на карту приказа, чтобы показать что приказ не выполнен.

Фаза производства и возвращения карт приказов

Если у вас остались неиспользуемые фигурки импов (или жетоны троллей), вы можете использовать их в комнатах для производства. Переместите указанное количество импов (или троллей) на комнату (и заплатите дополнительную стоимость, если она указана) и получите изображенный продукт. Импы, произведенные в комнате, могут быть использованы сразу же.

- В первом году каждая комната может производить один раз за раунд. Во втором году, каждая комната может быть использована дважды за раунд.

Верните себе обе недоступные карты приказов. Из сыгранных в этом раунде трех карт приказов, верните себе в руку или первую, или любую другую, на которой стоит фигурка слуги. Передвиньте оставшиеся две карты в недоступные приказы.

Фаза событий

События происходят со всеми игроками по порядку, начиная с первого игрока.

- Зарплата. За каждого монстра (и призрака) или платится их стоимость, или монстр уходит, а вы получаете 1 зл.
- Налоги. За каждые 2 карточки подземелья (и захваченные и незахваченные) вы платите 1 золото. Округляем вверх. Получаете 1 красную метку (-3 очка в конце игры) за каждое золото, которое вы не захотите или не сможете заплатить.
- Специальные события: Действуйте согласно тексту на карте специальных событий.

Фаза искателя приключений

При игре вдвоем передвиньте счетчик за не-игрока на 1 клетку вверх

Самый слабый искатель приключений (самый левый) идет к игроку с наименьшим злом. Следующий - идет к следующему игроку на зометре, и так далее. В случае ничьи, учитывается порядок хода. Первый игрок - наиболее добрый.

- Новые игроки встанут в линию за теми, кто пришел в предыдущем раунде, за исключением воинов, они встанут впереди группы.

Конец раунда

Верните всех импов в их пещеру.

За исключением осени, передайте жетон первого игрока влево.

Паладин

Каждый год есть только один паладин

Паладин живет в своем тенге и приходит в подземелье к первому же игроку, который поднимется до или выше уровня терпимости палладина, обозначенный на зометре.

Паладин может уйти в подземелье другого игрока, если этот игрок находится на уровне или выше уровня терпимости палладина, и выше уровня игрока, у которого паладин находится сейчас.

- В случае ничьи, первый игрок более добрый.
- Если паладин переходит в другое подземелье во время боя, он забирает все свои повреждения (если есть) с собой.

Бой

Переверните поле прогресса. Разложите карты боя лицом вниз по порядку.

Бой идет 4 раунда. Если у искателя приключений счетчиков повреждения столько же или больше, чем у него здоровья, он устранен и немедленно перемещается в темницу. Ваш бой заканчивается, если вы устранили всех ваших искателей приключений или если прошло 4 раунда.

Фаза планирования: Все игроки могут планировать одновременно.

Выберите самую близкую ко входу незахваченную карточку подземелья и обозначьте ее фигуркой слуги.

- В туннеле вы можете сыграть одну ловушку и одного монстра.
- В комнатах вы можете сыграть 1 ловушку (но это стоит 1 золото) и до 2 монстров.
- Вы можете играть столько призраков, сколько захотите.
- Вы можете не играть ловушки, монстров (или призраков), если не хотите.

Если у вас нет незахваченных карточек, вы сбрасываете одного заключенного искателя приключений вместо планирования.

Фаза вскрытия карты боя: Вскройте карту боя этого раунда.

Фаза боя: Игроки сражаются по порядку, начиная с первого игрока.

Этап ловушек: вскройте (и заплатите за нее, если необходимо) вашу карту ловушки и выполните ее действие. Воры уменьшают повреждения на 1 за каждый символ вора, защищают искателей приключений, начиная с первого в группе. Карта ловушки сбрасывается.

Этап быстрых заклинаний: Если карта боя - это быстрое заклинание и если у группы имеется достаточное количество символов магии, выполняется эффект быстрого заклинания.

Этап монстров (и призраков): ваши монстры (и призраки) атакуют в то порядке, который вы выберете. После атаки ваши монстры (и призраки) выбывают (лицом вниз) для отдыха на год.

Этап медленных заклинаний: Если карта боя содержит медленное заклинание и у группы есть достаточное количество символов магии, выполняется эффект медленного заклинания.

Этап лечения: Если атаковал хотя бы один монстр (или призрак), уберите 1 счетчик повреждения с группы за каждый символ священника. Те кто впереди, лечатся в первую очередь.

Этап завоевания:

- Группа получает столько счетчиков повреждений, сколько указано на карте боя. Они ставятся, начиная с первого искателя приключений. Если он обезврежен, оставшиеся повреждения получает следующий.
- Если остался хотя бы один искатель приключений, группа захватывает карточку подземелья. Переверните карточку подземелья и передвиньте счетчик зла на одну клетку вниз по зометру.

Второй год

Подготовка: переверните поле прогресса обратно на сторону строительства. Положите новые карты боя город. Сбросьте палладина первого года, если он до сих пор на центральном поле.

При игре на двух человек, передвиньте счетчик зла не-игрока на 2 клетки вниз по зометру.

Выберите нового первого игрока и отдайте ему жетон первого игрока:

- На один вправо при игре на 4 игроков.
- На один влево при игре на 3 игроков.
- Оставьте на месте, при игре вдвоем.

В конце зимы, весны и лета жетон первого игрока передается влево, как и в первом году.

Строитель сражается во втором году.

Подсчет очков

Выдаются очки за различные показатели подземелья

Выдаются очки за титуды

Тот, кто набрал больше всего очков - объявляется Сверхповелителем (UnderLord'ом).

Все игроки, с очками больше 0 получают свою лицензию повелителя подземелья.

Приложение

Монстры и призраки



Гоблин

Гоблин не самый большой монстр в подземелье, но если его стандартная атака на 2 устранил первого искателя приключений, он так возбужден, что атакует следующего искателя приключений на 1.



Слизь

Что за подземелье без слизи? Слизь может как атаковать всех с потолка (1 повреждение каждому), или она может хлопнуть вокруг лодыжек группы, удерживая их на месте. Если вы выбираете второе действие, группа не захватывает подземелье (и не получает повреждения от усталости) в этом раунде. Слизь выбывает из боя, но это не считается атакой. Священники не лечат группу, если только в этом раунде не атакуют другие монстры (или призраки).



Призрак

Странно в этом монстре - то, что это не монстр: Ограничение на количество монстров в бою не действует на призрака. Заклинания и события, которые действуют на монстров - не действуют на призраков (если это отдельно не указано). Призраки не считаются за монстров во время подсчета очков.

Призраки не могут быть использованы для оплаты стоимости демона. Призраки не могут атаковать первого искателя приключений, но могут атаковать любого другого на 2. Если остался только один искатель приключений, призрак не может атаковать вообще.



Троль

Этот волосатый добродушный гигант обожает помогать импам в подземелье. Когда вы нанимаете тролля, вы получаете жетон тролля, который можно использовать вместо фигурки импа в производственной комнате. Троль не помогает копать туннели или добывать золото, так же он не считается импом во время подсчета очков. Если вы теряете тролля, вы также отдаете жетон тролля.

У тролля стандартная атака на 3. Если вы платите 1 еду, он атакует на 4. Он дерется лучше на сытый желудок.



Ведьма

Ведьма специализируется на дикой магии хаоса. Она может колдовать одно большое заклинание (стандартная атака на 4) или два маленьких (две атаки любого на 1). Две атаки могут быть как на 1 искателя приключений, так и на разных.



Вампир

Ничто не выражает зло так, как сосание крови. Вампир может укусить искателя приключений на 3 повреждения. Или он может откусить и убежать: атаковать любого искателя приключений на 2 и вернуться в логово монстров лицом вверх, готовый к дальнейшему использованию в бою. Вампир не может атаковать священника (но он не пробовать палладина). Если в группе остались одни священники, вампир не может атаковать вообще.



Голлем

Вдобавок к 1 золоту, голлем также стоит 1 карту ловушки. Вы должны сбросить карту ловушки при найме голлема, и также должны сбросить ловушку в день зарплат. Если у вас нет карт ловушек, вы не можете оплатить стоимость голлема. Голлем просто атакует. И атакует. И атакует. У него стандартная атака на 4, но он не выбывает после битвы. Он возвращается в логово монстров лицом вверх и может быть использован далее в бою.



Дракон

Огненное дыхание дракона наносит 2 повреждения каждому искателю приключений. Дополнительно (потому что священник склонен носить легковоспламеняющуюся одежду) группа пропускает этап лечения в этом бою.



Демон

Демон только прыгает в середину группы и кого-нибудь вышибает. Он может атаковать любого и нанести ему 7 очков повреждений. Группа в таком шоке, что они забывают захватывать в этом раунде. Пропускается захват и усталость.

В дополнении к оплате репутацией, вы должны сбросить монстра, когда вы нанимаете демона или платите ему зарплату. Положительная сторона этого, что монстр, которого скормят демону, не нуждается в зарплате.



Ха-ха! Это я. Я всегда рад помочь тебе особо не париться. Но не думай что ты сможешь выйти из сложного положения, скормив мне призрака. Он просто пройдет сквозь меня!

Производственные комнаты

Производственные комнаты доступны только в первом году. Они могут быть использованы один раз за раунд в первый год и два раза за раунд во второй год. Каждая комната требует определенного количества импов, но жетоны троллей действуют тут тоже.



Курятник, грибница

Эти комнаты производят золото. Магазины любят жить поближе к поверхности, мухоморам нравится поглубже под землей.



Магазин сувениров, монетный двор

Комнаты производят золото. Магазины сувениров должен быть недалеко, чтобы притягивать покупателей. Монетный двор - не совсем легальный, поэтому он должен быть спрятан поглубже (хоть некоторые люди считают, что изготовление керамических кружек с изображением импов большее преступление, чем подделывание денег).



Мастерская

Изготовление ловушек - это шумное дело, поэтому лучше его вынести на окраину подземелья. Когда вы используете эту комнату, вы берете карту ловушки. Правило, что вы берете дополнительную карту во время покупки ловушек во второй год, не применяется, если вы получаете карты ловушки из мастерской.



Кладовая

Дайте импам немного больше хирок и они начнут копать, вне зависимости есть у вас разрешение или нет. Это комната позволяет вам выкопать 1 туннель, в соответствии с общими правилами. Этот туннель копают 2 импа из кладовой. Не нужно ставить дополнительную фигурку импа на него.



Печатный станок

Если вам не нравятся новости - печатайте их сами. Находясь в центре вашего подземелья, печатный станок дает вам возможность улучшить свою популярность историями, наподобие «Местный повелитель подземелья спас местную кошку» или «Местный повелитель подземелья первый в кровавом заезде».



Магическая комната

Также рекомендованное для расположения в центре, со вкусом украшенное тайное убежище, которое мы называем «Магическая комната». Отправляем туда двух импов и романтический ужин - и их становится три! Это магия!

Фигурка нового импа немедленно ставится в пещеру импов, так что её можно тут же использовать для производства. И да, даже в этой комнате вы можете использовать жетоны тролля. Что мы можем сказать? Ему действительно нравятся импы.

Боевые комнаты

Боевые комнаты попадают только во втором году. Их свойство действует, если бой происходит в них. Они не действуют вне боя или если бой происходит на другой клетке подземелья.



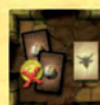
Комната для тренировок

Комната, где тролли и гоблины обучаются военному искусству. В этой комнате тролли и гоблины получают +1 к повреждениям в каждой атаке. Троль может атаковать на 4 (на 5 с едой), а гоблин может атаковать на 3, а затем на 2, если первой атакой он устранил первого искателя приключений.



Темная комната

Нет, это не так, в которой вы делаете свои фотографии. Это просто очень темная комната. В этой комнате вампиры и ведьмы получают +1 к повреждениям в каждой атаке. Вампир может или атаковать на 4, или атаковать на 3, а потом сбежать. Ведьма может стандартно атаковать на 5, или сделать 2 атака с силой на любого.



Лабиринт

Лабиринт похож на длинный туннель. Вы можете выставить здесь две ловушки и не надо платить золото за это, как в других комнатах. Однако, вы можете использовать только одного монстра здесь. Если вы играете 2 ловушки, вы можете играть их в любом порядке. Для уменьшения повреждений от второй ловушки группа может использовать только те символы вора, которые остались после предотвращения повреждений от первой ловушки.

Лабиринт считается комнатой при подсчете очков.



Анти магическая комната

Нет, это не та, которая находится напротив магической комнаты. Это комната, где группа не может колдовать никакие заклинания. При битве в этой комнате, пропустите этапы быстрого и медленного заклинаний. Ваши ловушки и монстры (и призраки) действуют нормально (антимагия даже не действует на ведьму).

Комнаты, приносящие очки

Комнаты приносящие очки доступны только во втором году. Они дают дополнительные очки в конце игры, но только если вы спасли их от завоевания. Эти очки даются дополнительно к 2 очкам за каждую незабвенную комнату. Не забудьте перевернуть ваших монстров (и призраков) лицом вверх после окончания боя во втором году. Эти монстры просто любят набирать очки.



Кафетерий

Вы получаете по 1 очку за каждого изображенного монстра (троль, гоблин, слизь или ведьма) (все эти монстры едят пищу. Драконы тоже едят, но кафетерий не дает за них очков, потому что драконы начинают драться с едой).



Часовня

С трубами органа, конечно. Сыграй этот зловещий минорный аккорд и получи 2 очка за каждого вампира и призрака (Да, именно так: очки за призраков).



Преисподняя

Готические своды, мраморные колонны, гротескные статуи и ворота в другое измерение. Подберите 2 очка за каждого голлема, дракона и демона.



Зал славы

Это место, где вы храните свои награды и трофеи. За каждый эксклюзивный титул, который вы получите, вы получаете дополнительно 2 очка (или 1 очко при игре втроем или вдвоем). В отличие от других комнат, эта комната приносит очки, когда выданы титулы.