



ПРОГУЛКИ

В

Подземелье

ПРАВИЛА ИГРЫ

Об игре

В каждом раунде игроки участвуют в торгах, выбирая, кто поведёт героя в кишасшее монстрами Подземелье. В свой ход вы можете либо добавить в подземелье монстра, либо сбросить монстра и избавить героя от части снаряжения, либо спасовать. Последний, кто не спасует, ведёт героя в подземелье и бьётся с монстрами тем снаряжением, что у него осталось. Успешная прогулка в Подземелье приближает игрока к победе!



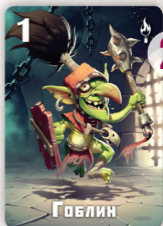
Цель игры

Тот, кто успешно прошёл два подземелья, выигрывает игру. Тот же, кто потерпел неудачу в двух подземельях, выбывает из игры. Таким образом, игру может выиграть и последний не выбывший из неё игрок.

Состав игры

- 13 карт монстров
- 4 жетона героев
- 24 жетона снаряжения
- 4 жетона успехов
- 4 памятки
- Правила игры

1



2

Карта монстра

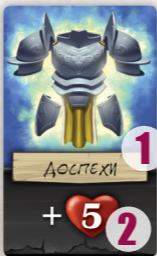
1. Сила монстра
2. Снаряжение, которым его можно победить



1

Герой

1. Название
2. Здоровье



1

Снаряжение

1. Название
2. Эффект



Жетон успеха

Памятка

Белая сторона / красная сторона (1 неудача)



Подготовка к игре

1. Выберите (либо вытяните случайно) одного героя. Именно этому герою предстоит отправиться в подземелье в первом раунде. Положите его жетон в центре стола, а остальных трёх героев уберите в коробку. Если это ваша первая партия, рекомендуем выбрать воина.
 2. Выложите рядом с героем соответствующие ему жетоны снаряжения (определяются по цвету фона). К примеру, если вы играете за воина, выложите доспехи, рыцарский щит, колдовской меч, драконье копье, Святой Грааль и факел.
 3. Замешайте монстров в колоду и положите её лицевой стороной вниз.
 4. Каждый игрок получает памятку и кладёт её перед собой белой стороной вверх.
 5. Выберите место для стопки подземелья. В неё вы будете добавлять монстров в каждом раунде.
 6. Положите рядом 4 жетона успехов. Они послужат вам победными очками.
- Определите первого игрока случайным образом.

Пример расклада для 2 игроков

1. Игрок 1

2. Колода монстров

3. Герой

4. Снаряжение героя

5. Стопка подземелья

6. Жетоны успеха

7. Игрок 2

Ход игры

Игра проходит в несколько раундов. На каждом раунде игроки должны определить, кто поведёт героя в подземелье. Игрок, которому выпадет эта честь, окажется на шаг ближе к поражению или победе — в зависимости от результата прогулки в подземелье.

Каждый раунд состоит из двух фаз: торги и подземелье.

Фаза торгов

В этой фазе ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок либо **берёт карту из колоды монстров**, либо **пасует** и выбывает из раунда. Выбывший возвращается в игру только в следующем раунде.

Важно: если колода монстров опустела, вы в свой ход обязаны спасовать.

Если вы не спасовали, возьмите верхнюю карту из колоды монстров, не показывая её другим игрокам. Посмотрите её и выберите одно из двух действий:

1. **Добавить монстра в подземелье.** В закрытую положите взятую карту монстра в стопку подземелья. В этой стопке окажутся все монстры, с которыми герою предстоит сразиться, когда он спустится в подземелье.

Важно: в любой момент раунда игроки могут подсчитывать количество монстров в подземелье. Но заглядывать в сами карты нельзя.

2. **Сбросить монстра.** В закрытую уберите взятую карту монстра в сброс. Кроме того, вы должны сбросить 1 предмет снаряжения героя по собственному выбору. Этот монстр и этот предмет не участвуют в игре до конца раунда.

Важно: если вы взяли карту монстра, а у героя больше нет снаряжения, вы обязаны добавить монстра в подземелье.



На этом ваш ход закончен. Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

Конец фазы торгов

Когда все, кроме одного игрока, спасовали, фаза торгов закончена. Последний неспасовавший игрок поведёт героя в подземелье с тем снаряжением, которое у него осталось. Начинается фаза подземелья.

Фаза подземелья

В этой фазе участвует только один игрок — тот, кто не спасовал в предыдущей.

Для начала игрок подсчитывает суммарное здоровье своего героя (❤️). Сложите уровень здоровья, указанный на жетоне героя, с бонусами от оставшегося у него снаряжения.

Затем игрок по одной открывает карты из стопки подземелья.

- Если у героя есть снаряжение, которым можно убить открывшегося монстра, монстр сбрасывается, а герой не теряет здоровья.
- В противном случае герой теряет столько здоровья, какова сила монстра. После этого сбросьте монстра.

Игрок продолжает тянуть карты монстров, пока колода не закончится.

- Если герой потерял меньше здоровья, чем у него было перед входом в подземелье (с учётом всех бонусов), подземелье успешно пройдено. Игрок берёт жетон успеха. Если к этому моменту у него уже был жетон успеха, он побеждает в игре!
- Если герой потерял больше или столько же здоровья, сколько у него было перед входом в подземелье (с учётом всех бонусов), поход окончился неудачей. Игрок переворачивает свою памятку красной стороной вверх. Если к этому моменту его памятка уже лежала красной стороной вверх, этот игрок выбывает из игры. Если все участники, кроме одного, выбыли, то последний оставшийся в живых побеждает.

Раунд окончен. Если никто не победил в игре, начните новый раунд.

🎴 Новый раунд 🎴

Замешайте всех монстров в колоду и положите её в закрытую. Игрок, который спускался в подземелье в прошлом раунде, выбирает, какой герой отправится в подземелье на этот раз. Положите этого героя и всё его снаряжение в центре стола. Если вы выбрали нового героя, предыдущего (и всё его снаряжение) отложите в сторону.

Начинается новый раунд. В новом раунде первым ходит игрок, который спускался в подземелье в прошлом раунде.

Если этот игрок выбыл, первым ходит тот, кто сидит слева от него.

🎴 Конец игры 🎴

Игрок побеждает, если:

- он должен получить второй жетон успеха
или
- все остальные игроки выбыли из игры.



Пояснения к жетонам



Кольцо власти: к примеру, если вы встретили в подземелье гоблина и скелета, вы побеждаете их и добавляете их силу (1+2) к вашему здоровью.



Колдовской меч / Колдовской кинжал: выберите тип монстра перед тем, как открыть первую карту в фазе подземелья. Всех монстров того типа, который вы выбрали, вы побеждаете. Если вы, например, выбрали скелетов, а их в подземелье двое, вы побеждаете обоих.



Колдовской топор: это оружие позволяет победить только того монстра, которого вы только что открыли. Нельзя открыть всех монстров и только потом выбрать, какого из них победить топором.



Всемогущество: закончив проходить подземелье, просмотрите всех монстров, которые в нём были. Если они оказались разными, в этом раунде вам засчитывается победа, даже если вы потерпели неудачу.



Сделка с демоном: если демон — последний оставшийся в подземелье монстр, вы автоматически его побеждаете. Вторая часть сделки с демоном в таком случае не действует.



Полиморф: если стопка монстров пуста, эту карту нельзя использовать.



Целительное зелье: если вы раскрыли карту монстра и он сократил ваше здоровье до нуля (или увёл в минус), вы можете использовать зелье. Ваше здоровье теперь равно базовому здоровью героя (4 у варвара, 3 у плута и т. д.). Вы можете продолжать открывать карты монстров.

Вариант игры

Разработчик предлагает попробовать такой вариант: в свой первый ход в фазе торгов каждый игрок должен добавить взятую карту монстра в подземелье.

Типы монстров



Гоблин

Сила 1



Голем

Сила 5



Скелет

Сила 2



Лич

Сила 6



Орк

Сила 3



Демон

Сила 7



Вампир

Сила 4



Дракон

Сила 9



ИИ Авторский коллектив ИИ

Разработчик: Масао Уэсуги

Художник: Поль Мафейон

Продюсеры: Людовик Папэ и Ольвье Трокль

©2013 Oink Games

OINK GAMES, WELCOME TO THE DUNGEON, and their logos are trademarks of OINK GAMES.

©2015 IELLO USA LLC. IELLO and its logo are trademarks of IELLO USA LLC.



ИИ Русское издание: ИИ **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Гагинский

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно