

Фил Уолкер-Хардинг

DUNGEON RAIDERS

Рекомендуемый возраст: от 8 лет.
Примерное время игры: около 20 минут.
Для 2–5 игроков.

Краткое описание

В игре Dungeon Raiders вы выступаете в роли одного из храбрых приключенцев, исследующих опасное подземелье.

Ваша цель – найти как можно больше сокровищ, при этом избежать повреждений от монстров и ловушек.

Каждый уровень подземелья состоит из пяти комнат, представленных рядом из пяти карт подземелья.

В каждой комнате вас будет ждать сокровище, монстр, ловушка или тайник. Некоторые карты подземелья будут лежать рубашкой вверх, представляя собой темные комнаты. Содержимое такой комнаты остается загадкой до тех пор, пока вы в нее не войдете.

Состав

- ☛ **30 карт подземелья:**
 - 10 комнат монстров,
 - 10 комнат сокровищ,
 - 5 комнат ловушек,
 - 5 тайников.
- ☛ **25 карт силы:**
 - 5 наборов карт со значениями от 1 до 5.
- ☛ **24 карты предметов:**
 - 6 факелов,
 - 6 хрустальных шаров,
 - 6 ключей,
 - 6 мечей.
- ☛ **5 карт персонажей:**
 - Исследователь,
 - Рыцарь,
 - Вор,
 - Воин,
 - Волшебник.
- ☛ **5 карт дверей.**
- ☛ **11 карт боссов.**
- ☛ **24 жетона жизней.**
- ☛ **36 жетонов сокровищ.**
- ☛ **1 жетон первого игрока**

В каждой комнате игроки будут разыгрывать одну из своих пяти карт силы, которые позволяют получить сокровище, победить монстра или запустить ловушку. В тайнике игроки могут получить предметы, которые позволяют воспользоваться специальной одноразовой способностью.

В конце уровня игроки отдыхают и возвращают потраченные карты силы обратно в руку. После того как будут пройдены все пять уровней подземелья, игрок, обладающий наибольшим количеством сокровищ, побеждает в игре. Однако игрок с наименьшим количеством жизней выбывает и не может стать победителем.

Подготовка к игре

Подготовьте карты подземелья.

Возьмите все 30 карт подземелья, перемешайте их и создайте колоду. Случайным образом выберите из этой колоды шесть карт и не глядя уберите их в коробку: в этой игре они вам не понадобятся. Переверните верхние 12 карт колоды лицом вверх и положите их обратно на верх колоды. Вновь перемешайте всю колоду. При этом следите, чтобы карты, лежащие лицом вверх, случайно не перевернулись. Затем не глядя положите одну случайную карту босса рубашкой вверх под низ колоды.

Подготовьте ряд подземелья.

Положите дверь на верх перемешанной колоды карт подземелья. Теперь возьмите верхние шесть карт из этой колоды (пять карт подземелья и одну дверь, которую вы только что добавили) и положите их в отдельную стопку с картой двери наверху.

Проделайте это действие еще четыре раза, чтобы создать пять стопок из пяти карт подземелья, на каждой из которых сверху должна лежать дверь. Расположите все стопки в ряд в центре стола. Это называется рядом подземелья. Каждая стопка является одним из уровней подземелья.

Пример подготовки персонажа к игре



Начинает игру с
1 сокровищем,
2 картами хрустальных шаров,
9 жетонами жизни

Стартовая рука



Кстати! Самые храбрые игроки могут перемешать карты под столом, чтобы случайно не подглядеть, какие комнаты их ждут.

☛ **Подготовьте предметы.**

Отсортируйте карты предметов по типу. Положите получившиеся стопки карт каждого типа лицом вверх недалеко от ряда подземелья.

☛ **Выберите персонажей.**

Возьмите пять карт персонажей взакрытую и перемешайте их. Сдайте каждому игроку по одной карте. Карта, которую вы получили, является вашим персонажем. Уберите все неиспользованные карты персонажей в коробку, они не принимают участия в игре.

☛ **Подготовьте жетоны сокровищ и жизней.**

Положите карту своего персонажа перед собой лицом вверх. Разместите рядом с ней столько жетонов сокровищ и жизней, сколько указано на картинке.

☛ **Возьмите карты силы и карты предметов.**

Каждый игрок берет в руку набор карт силы номиналом от 1 до 5. Также он берет стартовые карты предметов, перечисленные внизу карты персонажа, и добавляет их себе в руку. Не показывайте карты в своей руке другим игрокам.

Сокровища и ранения

В течение игры жетоны сокровищ используются для того, чтобы следить за количеством сокровищ персонажа, а жетоны жизни используются для того, чтобы следить за количеством жизней персонажа.

Когда вы получаете ранение, уберите с карты своего персонажа соответствующее количество жетонов жизни.

Когда вы должны восстановить жизни, возьмите из запаса столько жетонов жизни, сколько вам полагается, и верните на карту.

У персонажа не может быть больше 10 жизней.

Когда вы получаете или теряете сокровище, возьмите или уберите жетоны сокровищ в зависимости от того, что требуется сделать: прибавить или отнять сокровища.

Подготовка нового уровня

В начале игры и каждый раз после того, как уровень пройден, наступает время подготовить новый уровень подземелья. Возьмите крайнюю левую стопку карт подземелья из ряда подземелья. Уберите из игры карту двери, лежащую наверху стопки. Выложите в ряд слева направо все пять карт подземелья. Перевернутые рубашкой вверх карты не открываются, открытые карты не закрываются. Карты подземелья сохраняют ориентацию, которую они имели в стопке. Теперь это называется рядом уровня.

Так выглядит игра после подготовки первого уровня:



Предметы



Ряд подземелья



Ряд уровня

Ход игры

В каждой комнате подземелья игроки проходят следующие шаги:

- ✦ Входят в комнату.
- ✦ Каждый игрок разыгрывает карту силы.
- ✦ Отыгрывается эффект комнаты.
- ✦ Комната сбрасывается.

1. Вход в комнату

Игроки входят в крайнюю левую комнату подземелья в ряду уровня. Переверните карту, если она лежит рубашкой вверх.

2. Каждый игрок разыгрывает карту силы

Каждый игрок должен выбрать карту силы, которая будет разыграна в этой комнате, из своей руки. Чем выше число, тем большую силу ваш персонаж использует. Разыгранные карты силы возвращаются к вам в конце уровня, так что выбирайте с умом! Игроки разыгрывают свои карты силы лицом вниз. Когда все игроки выложили карты, они одновременно переворачиваются, и отыгрывается комната.

3. Отыгрывается эффект комнаты

Когда все игроки выложили карты силы, должен быть отыгран эффект комнаты. В зависимости от типа комнаты совершите следующие шаги:



☛ **Комната с сокровищами:** игрок с наибольшим значением на карте силы получает сокровище!

Сравните значения на картах силы, выложенных игроками. Игрок с наибольшим значением получает сокровище из самого ценного сундука в комнате.

Если у нескольких игроков одинаковые значения силы, то они делят содержимое сундука поровну, округляя вниз. Если сокровищ в сундуке меньше, чем претендентов, никто из них не получает ничего. В комнате может находиться второй сундук, содержащий меньше сокровищ. В таком случае игрок, разыгравший вторую по величине карту силы, получает сокровища из такого сундука. Если у нескольких игроков ничья, они делят сокровище поровну, округляя вниз. Возможна ситуация, когда игрок получит больше сокровищ, заняв второе место, чем заняв первое.

Пример: в комнате два сундука с четырьмя и двумя сокровищами. Игроки А, Б и В разыгрывают карту сил со значением 4. Игрок Г разыгрывает двойку, и игрок Д разыгрывает единицу. У А, Б и В ничья, но также у них наибольшее значение на карте, таким образом, они делят между собой сундук с четырьмя сокровищами. Каждый из них получает по одному сокровищу (округляется вниз). Игрок Г выложил вторую по значению карту силы, так что ему достается весь сундук с двумя сокровищами. Игрок Д не получает ничего.



☛ **Комната с монстром:** все игроки должны сложить свои силы, чтобы победить монстра. В противном случае игрок, разыгравший наименьшую карту силы, получит ранение!

Сначала игроки выясняют, какова сила монстра. Она указана в нижней части карты подземелья, на щите с количеством точек, равным числу живых игроков (см. правила для двух игроков на предпоследней странице).

Затем игроки складывают значения на всех разыгранных в этой комнате картах силы. Если их сумма больше или равна силе монстра, монстр считается побежденным, а комната — отыгранной. Если же сумма меньше, чем сила монстра, он выживает. Монстр атакует игрока, который разыграл карту силы с наименьшим значением.

Такой игрок теряет жизни в количестве, указанном в нижней части карты подземелья. Если несколько игроков разыграли наименьшие карты, они оба получают ранения в полном объеме (не делите их между игроками).

Пример: в комнате оказался дракон. Живы четыре игрока, так что сила дракона равна 18. Игрок А разыграл карту со значением 5, Б выложил четверку, а В и Г сыграли тройку. Сумма силы всех игроков всего лишь 15, так что дракон атакует! Оба игрока В и Г получают по три раны, потому что разыграли карты с самым низким значением.



☚ **Комната с ловушкой:** некоторые ловушки вредят лидирующим игрокам, остальные вредят вообще всем!

- **Магнитная ловушка:** игрок с наибольшим количеством сокровищ теряет одно, два или три из них, если наибольшая разыгранная карта в этой комнате равна тройке, четверке или пятерке. Если у нескольких игроков наибольшее количество сокровищ, они несут потери.

- **Ловушка с булыжником:** игрок с наибольшим количеством жизней теряет одну, две или три жизни, если наибольшая разыгранная карта в этой комнате равна соответственно тройке, четверке или пятерке. Если у нескольких игроков наибольшее количество жизней, они несут потери.

- **Лавовая ловушка:** если наименьшая разыгранная в этой комнате карта равна 3, все теряют по одному сокровищу. Если это двойка, все теряют по два сокровища. И, наконец, если это единица, все теряют половину своих сокровищ, округляя вниз.

Пример: игрок с пятью сокровищами потеряет два из них и останется с тремя.

- **Ловушка с шипами:** если наименьшая разыгранная в этой комнате карта равна 3, все теряют одну жизнь. Если это двойка, все теряют две жизни. И, наконец, если это единица, все теряют половину своих жизней, округляя вниз. Или же, другими словами, они уже одной ногой в могиле!

Пример: у игрока семь жизней. Половина от семи, округляя вниз, это три. Так что он теряет три жизни и остается с четырьмя.

Во всех комнатах с ловушками имеет значение только наибольшее или наименьшее число среди всех разыгранных карт, причем неважно, кто ее выложил или как много их было сыграно. Так что вы можете случайно прикончить самого себя, запустив ловушку!



☞ **Тайник:** каждый игрок получает преимущество в зависимости от значения разыгранной им карты.

- **Факел / Хрустальный шар / Ключ / Меч:** возьмите в руку одну карту из соответствующей колоды.

Если несколько игроков хотят получить один и тот же предмет, а карт в колоде недостаточно, то никто не берет предмет.

Важно! Нет ограничения на количество карт, которые вы можете держать на руке.

- **Стопка с 1/2/3 монетами:** получите одно/два/три сокровища. Если несколько игроков хотят получить монеты, они получают их в полном объеме (не делят).

- **Зелье:** получите столько жизней, сколько нарисовано на зелье. Если несколько игроков выбрали зелье, они получают жизни в полном объеме (не делят).

Важно! Помните, что у вас не может быть больше 10 жизней.

Все игроки оставляют разыгранные ими карты силы лежать лицом вверх перед собой до конца уровня. Это означает, что прежде чем принимать решение, все могут посмотреть, какие карты уже были разыграны другими игроками.

Использование предметов



🕯 **Факел:** Факел можно разыграть в любой момент (хотя наилучшим решением будет разыграть его в начале уровня с множеством неосвещенных комнат). Когда вы разыгрываете Факел, посмотрите все лежащие рубашкой вверх карты уровня. Не показывайте эти карты другим игрокам! Это действие даст вам бесценную информацию о том, с какими комнатами вам предстоит встретиться в ближайшее время. Разыгранный Факел возвращается в колоду предметов после шага «Сброс комнаты».



🔮 **Хрустальный шар:** Хрустальный шар можно разыграть вместо карты силы. Это позволит вам разыграть еще одну карту силы после того, как остальные игроки откроют свои карты. После Хрустального шара может быть разыгран Меч, Ключ или даже еще один Хрустальный шар. Если несколько игроков использовали Хрустальный шар, то они вскрывают свои вторые карты одновременно. Разыгранный Хрустальный шар возвращается в колоду предметов после шага «Сброс комнаты».



🔑 **Ключ:** Ключ можно разыграть вместо карты силы. Он является картой силы со значением 5, но может быть разыгран только в комнате с сокровищем. Разыгранный Ключ возвращается в колоду предметов после шага «Сброс комнаты».



⚔ **Меч:** Меч можно разыграть вместо карты силы. Он является картой силы со значением 5, но может быть разыгран только в комнате с монстром. Разыгранный Меч возвращается в колоду предметов после шага «Сброс комнаты».

4. Сброс комнаты

После того как карта подземелья отыграна, она выходит из игры. Если в ряду уровня остались еще карты, игра возвращается к первому шагу, и участники входят в новую комнату. В ином случае уровень завершен.

Завершение уровня

Уровень завершен, когда все пять карт подземелья в ряду уровня были отыграны. Первым делом все должны отдохнуть! Каждый игрок возвращает обратно в руку все пять карт силы. Если в ряду подземелья еще остались стопки, подготовьте новый уровень и продолжайте играть. Если нет, подземелье считается полностью исследованным, и игра заканчивается!

Смерть

Если по любой причине в процессе игры здоровье вашего персонажа достигло нуля, он немедленно погибает и больше не может победить в игре! Переверните карту вашего персонажа, чтобы показать, что он мертв, и верните все карты предметов в соответствующие колоды.

Важно! Сила монстров определяется количеством живых на данный момент персонажей, а не количеством персонажей на начало игры.

Боссы

Босс поджидает вас в конце пятого уровня.

Босс разыгрывается как любой другой монстр, за тем исключением, что каждый игрок может сыграть против него две карты вместо одной. Сложите значения обеих карт. Любой предмет, кроме Меча, обладает значением 0, если только какая-то способность не позволяет вам использовать его (т.е. Ключ считается нулем при бое с монстром, но при получении сокровищ он расценивается как 5).

Специальные знаки боссов



Действует на тех, кто разыграл карту с наименьшим значением и следующую наименьшую карту



Действует на игрока(ов), разыгравших наибольшую карту



Против этого босса нельзя использовать мечи



В бою с этим боссом факелы имеют значение, указанное на пиктограмме



Против этого босса нельзя использовать хрустальные шары



В бою с этим боссом хрустальные шары имеют значение, указанное на пиктограмме



Этот босс охраняет сокровища! Если он побежден, разыграйте еще по одной карте так, как если бы это была комната с сундуком со значением 3



Число ран равно значению наибольшей разыгранной карты



Игрок(и), атакованный(е) этим боссом, также теряет(ют) сокровища в количестве, равном наибольшей разыгранной карте



Атакованные игроки превращаются в камень и выбывают из игры



Эта карта считается за двух боссов. Отыграйте ее дважды. Если во второй битве игрок не положил карты, считайте, что он разыграл карту со значением 0



Если вы разыгрываете Факел вместе с картой силы, то вы не будете ранены вне зависимости от значения разыгранной карты

Уровни сложности: на нескольких первых партиях убедитесь, что в игре есть хотя бы одна карта тайника с предметами. В дальнейшем, когда вы станете закаленными расхитителями подземелий, боссы не будут казаться вам такими пугающими.

Окончание игры

Когда пятый уровень подземелья пройден, игра завершается. Выжившие игроки подсчитывают свои жизни. Игрок с наименьшим количеством жизней теряет сознание от полученных ран и выбывает из игры! Если у нескольких игроков одинаково низкое количество жизней, они все выбывают. Тем не менее если у всех игроков одинаковое количество жизней, никто не выбывает из игры. Из оставшихся игроков побеждает тот, кто собрал наибольшее количество сокориц! Если у нескольких выживших игроков одинаковое количество сокориц, побеждает тот из них, у кого меньше всего ран. Если по количеству ран у них тоже ничья, то побеждают оба. Если в любой момент игры окажется, что в живых остался только один игрок, он объявляется победителем.

Правила для двух игроков

Применяются стандартные правила, за некоторым исключением.

- ☛ **Если оба игрока выживают в подземелье, не имеет значения, сколько жизней у них осталось.** Игрок с наибольшим количеством сокориц побеждает. Если у игроков ничья, то побеждает тот, у кого больше жизней. Если по-прежнему ничья, побеждают оба.
- ☛ **Монстры не могут быть побеждены!** Они всегда атакуют игрока, который разыграл карту с наименьшим значением. Тем не менее если оба игрока разыграли карту с одинаковым значением, монстр оказывается запутан, и ни один из игроков не получает ранение!

Вариант игры: Тактические расхитители подземелий

После подготовки к игре случайным образом выберите того, кто будет ходить первым. Этот игрок кладет перед собой коробку от игры, чтобы все запомнили, что он первый игрок. Этот игрок ходит первым и выкладывает выбранную карту силы лицом вверх так, чтобы все ее видели. Далее ход передается по часовой стрелке. Каждый игрок выкладывает карту силы в открытую, и комната отыгрывается как обычно.

Если игрок использует Хрустальный шар, он пасует и таким образом может посмотреть, что выложат остальные, прежде чем разыграть свою карту. После того как другие игроки разыграли все свои карты, он должен, как обычно, разыграть карту силы. Если несколько игроков использовали Хрустальный шар в одной комнате, они должны разыграть свою вторую карту в порядке очередности хода (по часовой стрелке начиная с первого игрока).

Определите следующего первого игрока.

Тот, кто сыграл карту с наибольшим значением, становится первым игроком в следующей комнате и кладет жетон первого игрока от игры перед собой как напоминание. Ключ и Меч считаются как карты силы со значением 5. Если несколько игроков разыграли карты с наибольшим значением, следующим первым игроком становится тот, кто ближе всего сидит к нынешнему (по часовой стрелке, в порядке хода). Если в ряду уровня еще есть карты, вновь перейдите к первому шагу и войдите в комнату. В ином случае уровень завершен.

Авторы

Автор игры: Фил Уолкер-Хардинг

Художник: Чечу Ньюто

Дизайнер: Чечу Ньюто и Хавьер Карраскоза

Английское издание: Вильям Ньеблинг

Менеджер проекта: Пол Корс

Боссы: Тони Серрадесанферм

Плейтестеры: Крис Морфей, Дэвид Хардинг,

Ник Бэрнетт и Кэрри Уилсон

Русское издание

подготовлено GaGa Games

Перевод: Антон Сковородин

Руководство проектом: Филипп Кан

Верстка: Илья Панфилов, Лена Шлюйкова

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

© ООО «ГаГа Трейд» 2015 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

© 2016 DEVIR

