

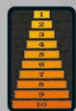
ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



30 карт подземелья:
10 комнат с монстрами
10 сокровищниц
5 комнат с ловушками
5 кладовых



25 карт силы:
по 5 карт для каждого игрока, пронумерованных от 1 до 5



5 счётчиков сокровищ



5 мешков



20 предметов:
5 факелов
5 магических кристаллов
5 ключей
5 мечей



5 персонажей:
Разведчик, Рыцарь, Вор, Воин, Маг



5 счётчиков ранений



5 дверей

В «Рейдерах подземелий» вы присоединитесь к команде искателей приключений, спустившихся в полное опасностей подземелье. Ваша цель – набрать больше всех сокровищ и, по возможности, получить меньше всех ранений от монстров и ловушек. Каждый уровень подземелья состоит из пяти комнат – ряда из пяти карт подземелья. В каждой из этих комнат вы можете наткнуться на монстра, сокровище, ловушку или забрести в кладовую. Некоторые карты подземелий будут лежать в открытую, а некоторые – в закрытую, такие комнаты будут тонуть во мраке, пока вы не войдёте внутрь. В каждой комнате вам нужно будет оставлять одну из пяти карт силы, тем самым, собирая сокровища, борясь с монстрами, толкая своих друзей-соперников в ловушки, а также получая особые предметы в кладовых. В конце уровня вы сможете восстановить силы и получить 5 своих карт обратно. Когда все пять уровней подземелья останутся позади, игрок с наибольшим числом сокровищ станет победителем. А игрок, получивший наибольшее число ранений, умрёт от кровотечения (и не сможет победить в игре).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте карты подземелий. Перемешайте в закрытую все 30 карт подземелья и, не подглядывая, уберите в коробку 5 карт. Отсчитайте 12 карт из получившейся колоды, переверните их и замешайте обратно в колоду, теперь часть карт в ней будет в закрытую, а часть – в открытую.

Подготовьте уровни подземелья. Положите карту двери на колоду карт подземелья, отсчитайте 6 верхних карт колоды (5 карт подземелья с картой двери сверху) и положите их стопкой на стол. Повторите это действие ещё 4 раза. В итоге у вас получится ряд из 5-и стопок карт, в каждой из которых будет пять карт подземелья и одна карта двери поверх стопки. Эти стопки – уровни подземелья.

Примечание. Особо смелые игроки могут подготавливать уровни, спрятав руки под стол, чтобы ни у кого не возникло даже подозрений о том, что ожидает его в подземелье.

Подготовьте запас. Разложите карты предметов в 4 отдельных стопки по типу, поместите их рядом со стопками карт подземелий.

Распределите персонажей. Перемешайте в закрытую 5 карт персонажей и раздайте каждому по карте. Оставшиеся карты уберите в коробку.

Подготовьте карты-счётчики. Каждый игрок получает счётчики сокровищ и ранений и кладёт их перед собой. На счётчик ранений кладётся карта персонажа. Все персонажи начинают игру с определённым количеством сокровищ, а кое-кто из них – и с некоторым количеством ранений. Отметьте на счётчике ранений число начальных ранений вашего персонажа, оно равно количеству красных крестиков в правом нижнем углу его карты. Каждый игрок получает карту мешка и кладёт её поверх счётчика сокровищ. Отметьте начальное число сокровищ вашего персонажа, равное количеству монеток в левом нижнем углу его карты. В начале игры карта мешка лежит той стороной, на которой нет надписи «+10».

Возьмите карты силы и предметы. Каждый игрок получает в руку набор из 5-и карт силы (они пронумерованы от 1 до 5) и предметы, указанные в нижней части его карты персонажа.

Игроки не должны показывать свои карты другим.

Выберите первого игрока. Случайным образом определите, кто начнёт игру, и положите перед ним коробку от игры.



Маг начинает игру с одним сокровищем...

...с двумя магическими кристаллами...

...и одним ранением

Стартовая рука мага

ОТСЛЕЖИВАНИЕ СЧЁТЧИКОВ СОКРОВИЩ И РАНЕНИЙ

В течение игры вам придётся фиксировать изменяющиеся значения полученных вами сокровищ и ранений. Забирая или теряя сокровище, получая ранение или излечиваясь от него, перемещайте соответствующие карты персонажа и мешка для отображения изменений. Чтобы показать нулевое значение, полностью закройте счётчик картой. Если число ваших сокровищ переваливает за десятку, переверните карту мешка стороной с надписью «+10».

У игрока не может быть больше 20-ти сокровищ.

ПОДГОТОВКА НОВОГО УРОВНЯ

Перед началом партии, а также после прохождения каждого уровня, вам нужно будет подготовить новый уровень. Возьмите крайнюю левую стопку карт подземелья, сбросьте карту двери и выложите оставшиеся карты в ряд слева направо. Обратите внимание, что часть карт будет лежать в закрытую, а часть – в открытую

ХОД ИГРЫ

В каждой комнате подземелья игроки выполняют следующую последовательность действий:

- 1) входят в комнату;
- 2) играют карты силы;
- 3) отыгрывают комнату;
- 4) сбрасывают комнату и определяют первого игрока.

1) ВХОД В КОМНАТУ

Герои перемещаются по комнатам подземелья слева направо. Если карта текущей комнаты лежит в закрытую, они переворачивают её. Первый игрок зачитывает текст карты, чтобы каждый понял, с чем столкнулся.

2) РОЗЫГРЫШ КАРТ СИЛЫ

Герои должны решить, какую карту силы они хотят сыграть в текущей комнате. Чем выше цифра, тем больше сил затрачивает персонаж. Сыгранные карты возвращаются только в конце уровня, так что хорошенько обдумывайте свой выбор. Начиная с первого игрока и в направлении часовой стрелки, каждый герой в открытую выкладывает перед собой карту силы. Герои выкладывают карты силы друг за другом, пока перед каждым из них не будет лежать по карте.

3) РОЗЫГРЫШ КОМНАТЫ

Выложив карты силы, герои отыгрывают текущую комнату. У каждой комнаты свои правила.



Сокровищница. Игрок с большей картой силы получает сокровище!

Сравните цифры на сыгранных картах силы. Герой с самой большой картой получает столько сокровищ, сколько указано на самом большом сундуке. В случае если несколько героев выложили одинаковые наибольшие карты, сокровище делится поровну между ними (с округлением в меньшую сторону). Если число претендентов больше чем число на сундуке, сокровище не достаётся никому из них. В комнате может оказаться и второй сундук, сокровище из него получает герой, выложивший вторую по ценности карту. Если таких героев несколько, они делят сундук по принципу, описанному выше. В зависимости от того, как будет поделён первый сундук, второй может принести гораздо больше сокровищ!

Пример. В текущей комнате 2 сундука, в одном 4 сокровища, в другом – 2. Игроки А, Б и В выкладывают карты «4», игрок Г – карту «2», а Д – «1». А, Б и В делят между собой самый ценный сундук и получают по 1-му сокровищу каждый. Игроку Г достаётся меньший сундук, который приносит ему 2 сокровища. Игрок Д не получает ничего.

Игра после подготовки первого уровня:





Комната с монстром. Если сумма цифр на картах силы, сыгранных игроками, больше силы монстра, монстр побежден. Если нет – игрок с самой маленькой картой получает ранения! Сначала герои выясняют силу монстра. Она указана внизу карты подземелья в одном из трёх щитов. Количество точек в щитах равно числу героев, спустившихся в подземелье. Остаётся только выбрать нужный щит. После этого герои складывают цифры всех сыгранных карт силы, и, если получившееся число больше или равно силе монстра, чудовище считается побеждённым, а комната – отыгранной. В противном случае монстр нападает на героя с самым меньшим сыгранным значением карты силы, и бедолага получает столько ранений, сколько красных крестиков изображено в правом нижнем углу карты подземелья. Если наименьшую карту сыграло несколько героев, все они получают указанное на карте число ранений (оно не делится между ними).
Пример. В текущей комнате дракон. Так как игра проходит вчетвером, его сила 18. Игрок А выкладывает карту «5», Б – «4», а В и Г – по «3». Сумма чисел разыгранных карт силы равна 15, а значит, дракон нападает! В и Г, выложившие наименьшие карты, получают по 3 ранения.



Комната с ловушкой. Прочтите текст карты, чтобы определить, сработала ли ловушка! Если да, один или несколько игроков получают ранения или теряют сокровища. Ловушка с одним черепом действует лишь на героев с наилучшим результатом. Ловушка с двумя черепами действует на всех! Если ловушка не сработала, комната отыграна.

Магнит. Самый богатый герой теряет 1, 2 или 3 сокровища, если наибольшая сыгранная карта силы «3», «4» или «5» соответственно. Если героев с максимальным количеством сокровищ несколько, каждый из них лишается указанного числа сокровищ.

Валун. Самый невредимый герой получает 1, 2 или 3 ранения, если наибольшая сыгранная карта силы «3», «4» или «5» соответственно. Если героев с минимальным количеством ранений несколько, каждому из них наносится указанное число ранений.

Лава. Если наименьшая сыгранная карта силы «3», каждый герой теряет 1 сокровище. Если наименьшая карта «2» – 2 сокровища. Если наименьшая карта «1», каждый теряет половину своих сокровищ (с округлением вниз).
Пример. Игрок с 5-ю сокровищами потеряет 2.

Шипы. Если наименьшая сыгранная карта силы «3», каждый герой получает 1 ранение. Если наименьшая карта «2», каждый получает 2 ранения. Если наименьшая карта «1», каждый получает половину оставшихся ему до гибели ранений (с округлением вниз).
Пример. Игроку с 3-мя ранениями до гибели остаётся ещё 7, следовательно, всего он получает 3 ранения. Во всех комнатах с ловушками важны лишь наибольшие и наименьшие значения разыгранных карт силы. Кто именно их играет и сколько героев их играет, не имеет значения. Так что вполне может случиться, что выадействуете ловушку сами на себя!



Кладовая. Каждый игрок получает предмет, номер которого совпадает с разыгранной им картой силы.

Факел / Магический кристалл / Ключ / Меч. Возьмите в руку выбранный предмет из запаса. Если на один и тот же предмет претендуют несколько героев, каждый из них получает по карте. Если карт данного предмета для всех желающих недостаточно, никто из них не получает предмет. Количество карт в руке не ограничено.

1 / 2 / 3 монетки. Получите 1 / 2 / 3 сокровища. Если сокровища хотят получить несколько героев, всем им достаётся полное количество (делёжки не происходит).

Лекарство. Залечите столько ранений, сколько указано на бутылочной этикетке. Если здоровье хотят восстановить несколько героев, все они теряют указанное число ранений.

Сыгранные карты силы герои кладут рядом с уже сыгранными, таким образом, все видят, какие карты остаются на руках у каждого из них.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ



Факел. Карту факела можно сыграть в любой момент игры (но лучше всего сделать это в начале уровня, полного тёмных комнат). Сбросив факел в запас, тайно посмотрите все закрытые карты подземелья текущего уровня. Вы будете знать, какие комнаты встретятся вам на уровне.

Магический кристалл. Сбросьте карту магического кристалла в запас вместо того, чтобы выложить карту силы. Магический кристалл позволяет вам пропустить свою очередь выкладывания карты и положить её только после того, как все остальные герои откроют свои. В случае если несколько героев одновременно используют магические кристаллы, порядок выкладывания ими вторых карт будет определяться направлением часовой стрелки (начиная от первого игрока). Сыграв магический кристалл, не запрещается играть карту ключа, меча или другого кристалла.

Ключ. Карта ключа полностью заменяет карту силы «5», но только в сокровищнице. После сброса комнаты сыгранный ключ сбрасывается в запас.

Меч. Карта меча полностью заменяет карту силы «5», но только в комнате с монстром. После сброса комнаты сыгранный меч сбрасывается в запас.

4) СБРОС КОМНАТЫ, ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Отыграв комнату, герои сбрасывают текущую карту подземелья. Герой, сыгравший наибольшую карту силы, становится первым игроком в следующей комнате и кладёт перед собой коробку от игры. Ключи и мечи считаются картой силы «5». Если карту с наибольшим числом выложило несколько героев, первым игроком назначается следующий по часовой стрелке от первого игрока текущей комнаты герой. Посетив все комнаты уровня, герои переходят на новый уровень и начинают исследовать его первую комнату.

ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЯ

Когда герои последовательно исследуют весь ряд из 5-ти комнат, уровень считается пройденным. Герои отдыхают и возвращают в руку отыгранные карты силы. Если на столе ещё остались стопки карт подземелья, выкладывается новый уровень. Если нет – подземелье исследовано, и игра закончена!

ГИБЕЛЬ ГЕРОЯ

Если по какой-то причине вы получаете 10 или больше ранений, вы погибаете, выходите из игры и лишаетесь возможности победить. Карта вашего персонажа переворачивается, а все предметы возвращаются в запас.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только герои проходят 5-ый уровень подземелья. Выжившие игроки сравнивают количество полученных ранений. Герой с наибольшим числом ранений умирает от кровопотери и выбывает из игры. Если несколько игроков набирают одинаковое максимальное количество ранений, все они умирают. Однако если абсолютно все получили одно и то же число ранений, герои остаются в живых. Герой, собравший больше всех сокровищ, побеждает в игре! Если наибольшее число сокровищ у нескольких игроков, побеждает самый невредимый из них. Если и тут ничья, в игре несколько победителей. Если после пятого уровня в игре остаётся только один живой герой, он автоматически побеждает. Если пройти пятый уровень никому (все погибли), в

Подземельная дуэль. Правила для 2-х игроков

Правила основной игре не меняются за исключением нескольких уточнений.

- Как только один из героев получает 10 или больше ранений, второй автоматически выигрывает.
- После прохождения пятого уровня никто не умирает от полученных ран. Оба героя сравнивают количество набранных сокровищ, и тот, у кого их больше, побеждает. В случае ничьи сравнивается число ранений. Победитель тот, у кого их меньше. Если ничья сохраняется, в игре 2 победителя.
- Монстров нельзя убить, они всегда нападают на того, кто выкладывает меньшую карту. Однако если оба героя играют одну и ту же карту, монстр впадает в замешательство, и никто из героев не получает ранения.

Шустрые рейдеры подземелий.

Попробуйте этот вариант, если хотите, чтобы партия прошла быстрее, или если играете в компании юных участников. Правила основной игры не меняются за исключением того, что герои выкладывают карты силы в закрытую. Как только карты переворачиваются, комната отыгрывается как обычно. Если герой использует магический кристалл, то выкладывает свою вторую карту после того, как остальные герои трюльсь. Если несколько героев применяют магические кристаллы, то вторые карты они выкладывают одновременно. В этом варианте игры нет первого игрока.

Подземельный пасьянс. Правила для 1-го игрока

Правила основной игры не меняются за исключением нескольких уточнений.

- Входя в комнату, вы выкладываете карту и отыгрываете комнату для одного своего персонажа.
- После прохождения подземелья вы не умираете из-за кровопотери. Ваша задача – просто выжить в подземелье и вынести как можно больше сокровищ. Хороший результат – 20 сокровищ (в одиночной игре вы можете набрать и больше 20-ти).
- В одиночной игре не используются карты предметов. Также из колоды карт подземелья удаляются 3 карты кладовых с предметами и 2 случайные карты (по аналогии с 5-ю случайными картами в обычной игре).
- Выберите любого персонажа, однако вне зависимости от вашего выбора вы всегда начинаете игру с 2-мя сокровищами и без предметов.
- Выберите, со сколькими ранениями (от 2-х до 5-и) начать игру в зависимости от желаемого уровня сложности. 2 ранения обеспечат вам лёгкое прохождение, 5 – сделают его почти невозможным.
- Раскладывая игру, подготовьте колоду силы монстров, использовав незадействованные карты силы. Возьмите 2 карты «5», 4 карты «4», 4 карты «3», перемешайте их и положите в закрытую на стол.
- Входя в комнату с монстром, вы вскрываете верхнюю карту колоды силы монстра, и, чтобы избежать нападения, играете карту силы с числом, большим, чем на открывшейся из колоды карте. Если монстр нападает, вы получаете столько ранений, сколько красных крестиков нарисовано на его карте подземелья. Очевидно, что монстры с силой 5 непобедимы. Сыгранные карты силы атаки монстров остаются лежать в открытую.
- В сокровищнице вам достаётся любой сундук, число на котором меньше, чем на сыгранной вами карте.
- Ловушки всегда действуют только на вас, если вы в них попадаете.