

Кишенькове підземелля



Автор гри: Барні Скіннер

Для 1 гравця віком від 10 років

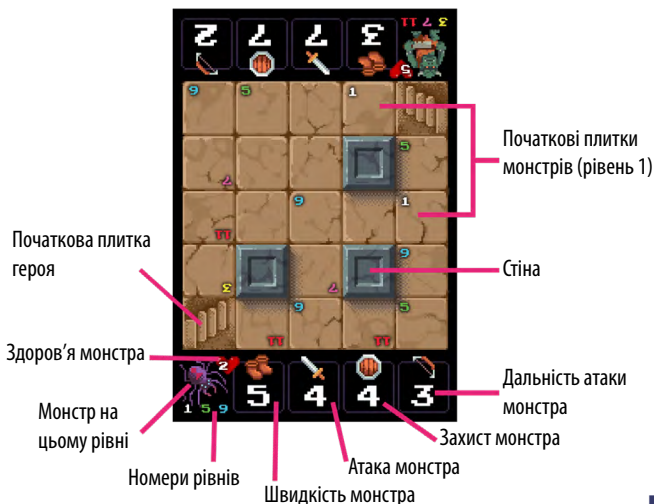
«Кишенькове підземелля» — це мінімалістична соло-гра з механікою розміщення кубиків. Події гри відбуваються в підземеллі, зображеному на одній карті. Пройдіть 12 рівнів, долаючи все складніші випробування, щоб здобути славнозвісний скіпетр М'ґаф-іна.

ВМІСТ ГРИ

1 карта підземелля (двостороння)	4 червоні кубики монстрів	3 чорні кубики енергії
1 зелений кубик героя	4 білі кубики вмінь	1 книжка правил
2 карти класів (двосторонні)	1 скіпетр М'ґаф-іна	1 блокнот

КАРТА ПІДЗЕМЕЛЛЯ

Карту підземелля можна розмістити в чотирьох різних положеннях. Кожне положення — нова конфігурація підземелля. У нижній частині карти завжди вказана інформація про монстрів на поточному рівні.



ПРИГОТУВАННЯ

- А.** Покладіть карту підземелля на стіл так, щоб позначка рівня 1 була внизу.
- Б.** Розмістіть чотири білі кубики під картою підземелля: три кубики біля символів **швидкості, атаки та захисту** значенням «1» догори, один кубик — біля символу **дальності атаки** значенням «2» догори. Це — уміння вашого героя.
- В.** Розмістіть зелений кубик героя на найближчій до вас плитці зі сходами. Переверніть його значенням «6» догори: ваш герой починає гру з 6 здоров'я. Зазначи поранень протягом гри, ви змінюватимете значення свого здоров'я, перевертаючи кубик відповідною гранню догори.
- Г.** Розмістіть червоні кубики монстрів на **кожній** плитці зі значенням «1» (номер рівня) у лівому верхньому кутку. Переверніть кубики значеннями «2» догори: монстри-пауки на рівні 1 мають по 2 здоров'я.
- Тепер ви готові спускатися у підземелля!

ПЕРЕБІГ ГРИ

На кожному рівні ви по черзі **проходите** кілька фаз, доки не вб'єте всіх монстрів або не втратите все здоров'я і не програєте. Фази:

- Фаза енергії
- Фаза героя
- Фаза переміщення монстрів
- Фаза атаки монстрів

Фаза енергії

Киньте разом три чорні кубики енергії. Покладіть по одному кубику біля символів **швидкості, атаки та захисту** випалими значеннями догори. Додайте значення **кожного** кубика до відповідного вміння — це **загальні очки** кожного вміння у цей хід.

Наприклад, ваші швидкість, атака та захист дорівнюють 1. Якщо ви додасте до цих умінь кубики зі значеннями «2», «5» і «2», загальні очки швидкості, атаки та захисту становитимуть 3, 6 і 3 відповідно.

Кубики енергії **не кладуть** біля символу **дальності атаки**; її значення завжди **стале**. Ви **витрачатимете** очки **швидкості, атаки та захисту** протягом наступних фаз. Постійно зважайте на те, скільки очок кожного вміння у вас залишилося.



Фаза Героя

У фазі героя ви **витрачатимете** свої очки **швидкості** й **атаки**, щоб переміщуватися підземеллям й атакувати монстрів. Ви можете виконати дії переміщення й атаки кілька разів за фазу, у будь-якому порядку, якщо у вас **достатньо** очок відповідного вміння.

Переміщення

Щоб переміститися на одну плитку по вертикалі чи горизонталі, витратьте 2 очки швидкості.

Щоб переміститися на одну плитку по діагоналі, витратьте 3 очки швидкості.

Ви не можете переміститися на плитку з монстром або на стіну.

Витрачати всі свої очки швидкості не обов'язково, але ви **не можете** витратити більше очок, ніж маєте.

Атака

Герой може **атакувати** монстра, коли той перебуває у полі зору та у межах дальності.

Якщо ці умови виконано, можете **витратити** стільки очок атаки, яке значення **захисту монстра**, щоб завдати йому 1 поранення.

Відніміть у монстра 1 здоров'я за кожне завдане поранення та переверніть його кубик відповідним значенням догори. Якщо здоров'я монстра досягло 0, **вилучіть** його кубик з карти. Витрачати всі свої очки атаки не обов'язково, але ви **не можете** витратити більше очок, ніж маєте.

Дальність атаки

Дальність атаки розраховують **так само**, як і переміщення. Дальність до сусіднього монстра по горизонталі чи вертикалі від вас становить 2, по діагоналі — 3. Порахуйте **мінімальну** кількість очок переміщення, які треба витратити, щоб переміститися до плитку монстра. Це й буде дальність до монстра. Ви не можете атакувати монстрів, які перебувають поза дальністю атаки. Ваш герой **починає** гру з **дальністю атаки** 2, тому може атакувати монстрів **тільки** на сусідніх по горизонталі чи вертикалі плитках.

Поле зору

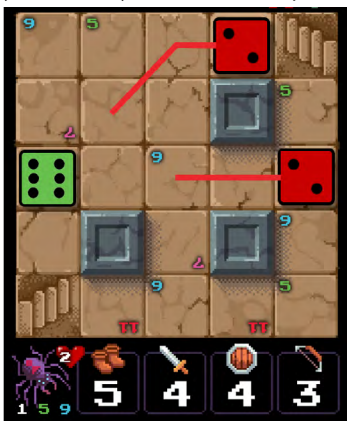
Якщо можна провести пряму лінію від будь-якого кута вашої плитку до будь-якого кута плитку монстра, не перетинаючи плитку стін або інших монстрів, цей монстр перебуває у вашому полі зору.



Фаза переміщення монстра

Кожен монстр під час переміщення намагається наблизитися до героя так, щоб той був у межах дальності атаки монстра, але на **максимально можливій** відстані. Переміщуйте **кожного** монстра по черзі, починаючи з найближчого до вас. Знайдіть найближчу до монстра порожню плитку, з якої герой потрапить у поле зору та в межі дальності атаки монстра, перебуваючи при цьому на **максимально можливій** відстані. Перемістіть монстра на цю плитку **найкоротшим шляхом**. Якщо на відстані **максимальної** дальності атаки немає порожньої плитки, перемістіть монстра на наступну порожню плитку в напрямку героя. Якщо під час переміщення монстра постане вибір: герой опиняється на максимальній відстані дальності атаки монстра АБО герой опиняється в межах дальності атаки монстра і в полі зору монстра, **виберіть друга**.

Монстри переміщуються так само, як і герой: переміщення по горизонталі або вертикалі коштує 2 очки швидкості, переміщення по діагоналі — 3. Монстри не можуть перетинати плитку з героєм або стіни, але можуть переміщуватися через плитки інших монстрів (однак монстр не може закінчити переміщення на плитці з іншим монстром). Якщо монстр може переміститися кількома рівноцінними шляхами, можете вибрати шлях на власний розсуд. Фаза закінчується, коли всі монстри виконають переміщення.



Верхній монстр витрачає всі 5 очок переміщення, щоб герой опинився у межах дальності атаки. Нижній монстр не може переміститися так близько, тому витрачає 4 очки та переміщується найкоротшим шляхом у напрямку найближчої плитки в межах дальності атаки.

Фаза атаки монстра

Підсумуйте очки атаки **всіх** монстрів, у межах дальності атаки та в полі зору яких перебуває герой. Інші монстри в цей хід **не атакують**.

Завдайте герою такої кількості поранень, що **дорівнює** сумі очок атаки монстрів, поділеній на загальну кількість очок захисту героя. Кількість поранень округлюйте до **меншого**.

Наприклад, 12 очок атаки проти 7 очок захисту завдають герою 1 поранення, а 12 очок атаки проти 4 очок захисту — 3 поранення.

Якщо сума атаки монстрів **менша**, ніж загальна кількість очок захисту героя в цей хід, він не зазнає поранень.

Відніміть у героя 1 здоров'я за кожне поранення. Якщо **здоров'я** героя **досягло 0**, він помирає. Гра закінчується.

Якщо герой **вижив** після атаки монстрів, почніть новий хід з **фази енергії**.



Обидва монстри мають дальність атаки 3. Герой перебуває в межах дальності атаки лише одного з них. Сума атаки монстрів дорівнює 4, захист героя — 3. Герой втрачає 1 здоров'я. Якби герой перебував у межах дальності атаки обох монстрів, то втратив би 2 здоров'я (сума атаки — 8, захист героя — 3).

КІНЕЦЬ РІВНЯ

Якщо ваш герой убив **усіх** монстрів на рівні, він може перепочити й відновити сили, перш ніж спуститися глибше в підземелля: ви можете **або** покращити **одне** вміння (переміщення, атаку, захист або дальність атаки) на 1, **або** повністю відновити здоров'я героя (до 6). Ви **не можете** і покращити вміння, і відновити здоров'я одночасно.

НАСТУПНИЙ РІВЕНЬ ПІДЗЕМЕЛЛЯ

Приготуйтеся до наступного рівня, **перевернувши** карту і розмістивши її номером потрібного рівня донизу (наприклад, завершивши рівень 1, переверніть карту і розмістіть її так, щоб позначка рівня 2 була внизу).

Розмісіть кубик героя та кубики монстрів так, як показано на карті, і почніть новий хід із фази енергії.



Приготування до рівня 2. На рівні 1 гравець втратив лише 1 здоров'я, тож вирішив його не відновлювати й натомість покращити свій захист.

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Убивши всіх трьох монстрів на рівні 12, ви перемагаєте. Вітаємо! На вас чекає головний приз — скіпетр М'ґаф-іна, який дасть вам абсолютну владу, можливість врятувати своє село, вбити злого брата, винайти ліки від чуми... Словом, усе, що забажаєте.

ВАРІАНТИ ГРИ

Щойно опануєте звичайні правила гри, можете вирушити у мандрівку підземеллям у ролі одного з персонажів: **Паладина**, **Варвара**, **Лучниці** або **Чарівниці**.

Під час приготувань до гри, перш ніж спуститися у підземелля, виберіть роль. Кожна роль дає вам особливі вміння, які можна застосовувати протягом усієї гри.

Паладин

Один раз за рівень можете не перекидати 1 кубик енергії будь-якого вміння.

Варвар

Один раз за хід можете перекинути всі кубики енергії, якщо у вас 1 здоров'я.

Лучниця

Один раз за рівень можете покласти кубик енергії біля дальності атаки замість переміщення.

Чарівниця

Один раз за рівень можете перекинути всі кубики енергії.

СТАНЬТЕ
ГЕРОМ!



Команда Little Rocket Games

Барні Скіннер — автор гри, графічний дизайн

Zemilio — арт-директор, виробництво

Марко Салонї — дизайн, графічний дизайн, ілюстрації

Джампаоло Рацціно — менеджер проєкту, виробництво, адміністрування

Алессандра Каніні — маркетинг, адміністрування, логістика

Українська локалізація

Олександр Ручка — керівник проєкту

Алла Костовська — випускова редакторка

Юлія Арсенюк — перекладачка

Олександра Асташова — редакторка

Артур Патрихалко — дизайн і верстка

Сергій Водоп'янов — директор з виробництва

Неоціненна допомога: Сергій Лисенко, Анна Вакуленко, Ганна Жукова,

Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Ішук і Сергій Тодоров

www.geekach.com.ua



Гра створена Little Rocket Games.

Via Agostino Fausti 38/40 — 00062, Браччано, Італія

© 2021 Little Rocket Games

Усі права застережено. Виготовлено в Україні.

Українське видання © 2022 Geekach Games.

LITTLE
ROCKET
GAMES