

DUNGEONQUEST™

DARE YOU FACE THE DRAGON'S CHALLENGE?

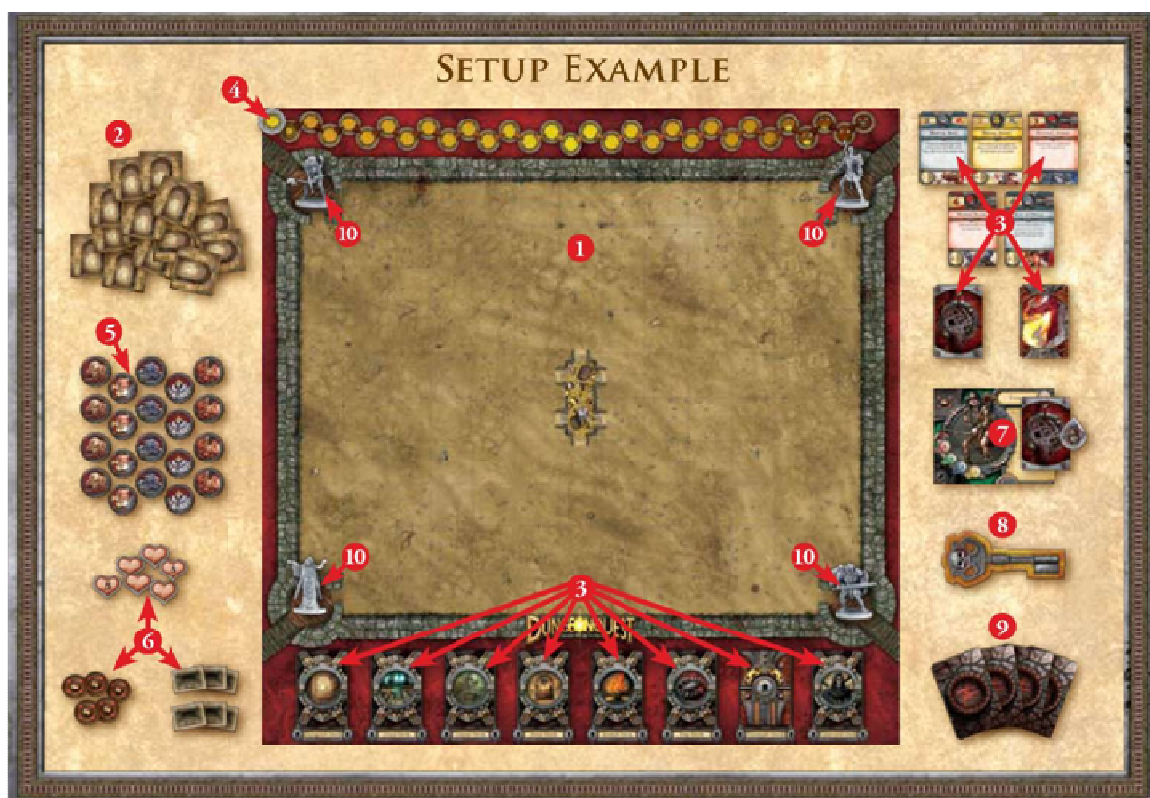
RULES OF PLAY



Первичная установка игры

Перед игрой DungeonQuest в первый раз, тщательно выдавите все детали из картона. Затем выполните указанные ниже действия для начала игры.

1. **Место игрового поля:** Открыть игровое поле и поместить его в центр игровой площадки.
2. **Настройка Dungeon палат:** Поместите все Dungeon камеры лицом вниз на игровой поверхности вблизи игрового поля (или, если игроки предпочитают, в коробке под крышкой) и перемешайте их.
3. **Настройка колоды:** Разделите карты по колодам. Перемешайте каждую колоду и поместите лицевой стороной вниз на указанные места на доске. Перемешайте колоды Борьбы и Дракона и разместите их возле доски, откуда все игроки могут добраться до них. Отделите карты Силы для каждого из пяти монстров в колоды и положите также возле доски.
4. **Настройка Трека Солнца:** поместите маркер Солнца на первый со значком солнца.
5. **Настройка набора монстров:** Поместите все маркеры монстров маркеры лицевой стороной вниз так, что их номера оказались скрытыми и перемешайте их.
6. **Разложите токены:** Разложите все раны, катакомбные входы, и маркеры определения в отдельных кучки.
7. **Выберите Героя:** Каждый игрок случайным образом выбирает карту Героя, которого он будет представлять в игре. Кроме того, игроки могут договариваться между собой, каких Героев они будут представлять. Каждый игрок берет пластиковую фигуру, маркер путешествия, и карты Силы, которые соответствуют его герою. Карты и фигурки, которые не используются помещаются обратно в коробку, и не используется в игре.
8. **Определите первого игрока:** Каждый игрок бросает одним кубик. Игрок, который выкинул большее значение становится первым игроком, и получает жетон первого игрока.
9. **Вытяните карты Рун:** тасуется колода Рун. Затем каждый игрок вытягивает одну карту Рун наугад и помещает ее лицевой стороной вверх рядом с своей картой Героя. Неиспользуемые карты помещаются обратно в коробку, и не участвуют в игре.
10. **Разместите героев:** Первый игрок кладет пластиковую фигурку героя в одной из четырех комнат башни по углам подземелья. Игрок слева от него делает то же самое, и так далее, пока каждый игрок поставит фигурки своих героев на игровом поле. Герои не могут начать игру в том же башне.
11. **Начало игры:** После этих шагов, которые были проведены, игру можно начать!



Карты Героев

Во время игры DungeonQuest, каждый участник играет роль мужественного героя. Именно посредством Героя игрок контактирует, исследует подземелье, и получает сокровище. Каждая карточка Героя содержит списки атрибутов своего Героя и специальных способностей.



1. **Жизненный показатель:** представляет долговечность Героя. Поскольку Герои исследуют подземелья и сражаются с монстрами, они могут получать повреждения и страдать ран. Если Герой имеет общее количество ран равное или больше, чем его жизненный Показатель, он убит.
2. **Сила:** сила сказывается на возможностях и выносливости героя.
3. **Ловкость:** Ловкость сказывается на скорости героя и способности быстро реагировать на опасные ситуации.
4. **Броня:** Броня сказывается на способности героя предотвращать или игнорировать повреждения.
5. **Удача:** Удача сказывается на счастье героя. Удача может также зависит от благословения от божества, которому поклоняется Герой.
6. **Специальные способности:** Каждый Героя имеет одну или несколько специальных способностей, которыми он может воспользоваться во время игры.
7. **Особый текст:** придает Герою большую индивидуальность, но не оказывает эффекта на игровой процесс.

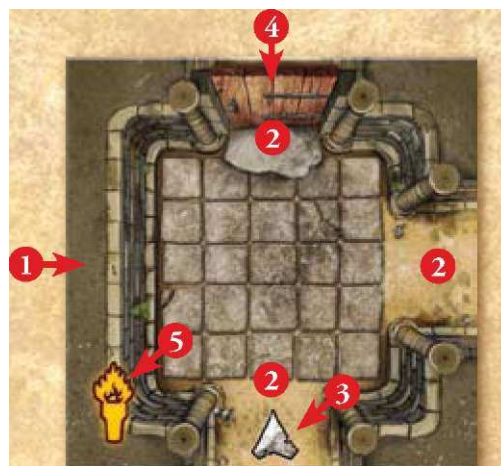
Ход игры

DungeonQuest играется путем череды туров, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход Герой должен выполнить одно из следующих действий:

Перейти в ближайшее пространство

ИЛИ

Осуществить **Поиск** пространства, в котором он находится



1. **Стена:** сторона камеры Dungeon со стеной считается непроходимой; Герои не могут войти или покинуть камеру через сторону, заблокированную стеной.
2. **Проход:** та из сторон камеры Dungeon, которая не блокируется стеной, считается проходом. Герои могут войти или выйти из камеры, воспользовавшись одним из проходов.
3. **Стрелка входа:** Когда герои выкладывают новые камеры подземелья, располагать их надо так, чтобы стрелка входа примыкала к камере, из которой выходит герой. Цвет стрелки входа помогает также определить конкретный тип камеры подземелья.
4. **Дверь:** Некоторые проходы имеют дверь. Герои должны сперва открыть дверь, прежде чем они смогут войти или покинуть камеру через этот проход (см. раздел "Перемещение через дверь" на стр. 8).
5. **Маркер поиска:** Некоторые камеры обладают значком поиска. Герои могут обыскивать такие камеры на наличие тайных дверей или скрытых сокровищ вместо перемещения (см. "Поиск" на стр. 10).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если герой выбирает двигаться, он должен переместить фигурку через проход к неисследованному пространству; диагональные перемещения запрещены. Также Герои не могут входить в камеру подземелья, которая уже занята другой фигуркой героя, за исключением Сокровищницы в центре подземелья (см. "Грабеж Сокровищницы" на стр. 13).

После движения герой должен «Столкнуться с трудностями» в пространстве, куда он вошел (см. "Столкновение с трудностями камер" на стр. 10).

ПЕРЕХОД В КАМЕРУ

Когда Герой переходит в пространство, которое уже содержит камеру подземелья, он просто «налетает» (см. "Столкновение с трудностями камер" на стр. 10). Если же Герой вступает в камеру подземелья, которая содержит маркер монстра, то, в первую очередь, Герой «сталкивается» с *Монстром*. Если герой убивает *Монстра*, то он должен «столкнуться с трудностями» камеры.

ПЕРЕХОД В НЕИССЛЕДОВАННОЕ ПРОСТРАНСТВО

Каждое место на доске, не содержащей камеру подземелья (за исключением Башенной комнаты и Сокровищницы) считается **НЕИССЛЕДОВАННОЙ**.

Когда герой перемещается в неисследованные пространства, он должен случайным образом вытащить квадрат камеры и поместить его лицевой стороной вверх в пространство. Камеры должны быть расположены так, чтобы стрелка входа вновь выложенной камеры прилегал к камере Герой, из которой он переходит. Другими словами, Герой должен как бы "перешагнуть через" стрелку входа, чтобы войти в камеру.

ПЕРЕХОД ЧЕРЕЗ ДВЕРЬ

некоторые проходы имеют дверь, которая сперва должна быть открыта перед Героем, прежде чем можно будет перемещаться через нее. Многие двери могут быть открыты сразу, другие же, напротив, завалены или в ловушке.

Каждый раз, когда герой пытается переместиться через дверь, он должен сначала вытянуть карту дверей и следовать ее инструкциям. Если Герой берет карту двери с названием "Door Opens", он продолжает свое движение в обычном режиме. Если Герой вытягивает карту с названием "Door Jammed" или "Hidden Trap", он должен оставаться в камере. Однако, герой может попытаться пройти посредством двери в следующий ход или может покинуть камеру через другой проход.

В том случае, если герой пытается переместиться через дверь, которая примыкает к другой двери, он тянет лишь одну карту двери, чтобы определить свой успех.

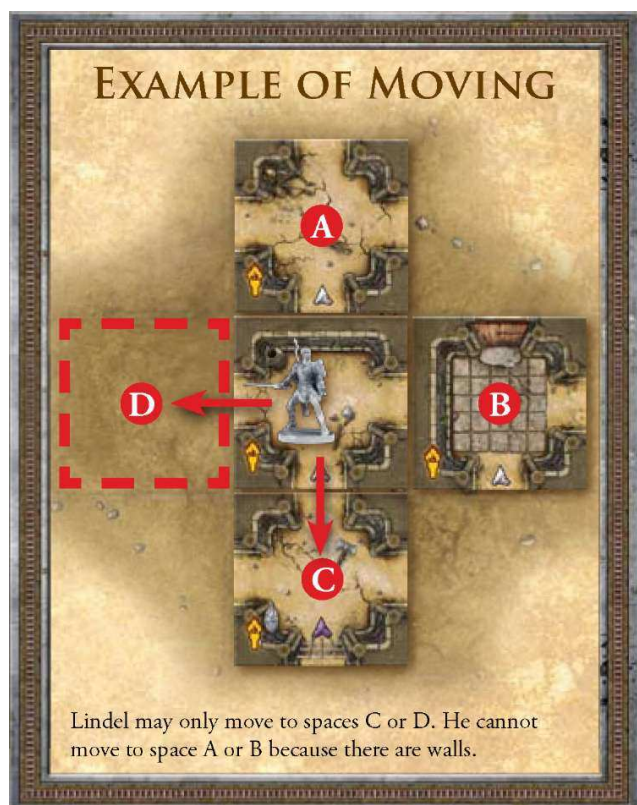
ПЕРЕХОД ЧЕРЕЗ РЕШЕТКУ

Если герой пытается переместиться через решетку, он должен сначала успешно пройти испытание на прочность (см. "Тесты возможностей" на стр. 23). Если герою сопутствует успех, он продолжает свое движение в обычном режиме. Если же герой терпит неудачу, то его ход заканчивается. Однако, он может попытаться еще раз в следующий ход, если, конечно, захочет.

Если герой пытается переместиться через решетку, которая примыкает к другой решетке, он делает только одно испытание на прочность для определения своего успеха.

ПЕРЕХОД ЧЕРЕЗ ДВЕРЬ И РЕШЕТКУ

Если герой пытается переместиться через дверь и решетку, он должен тащить о одной карте на каждое препятствие по порядку, начиная с камеры, которую занимает в настоящее время.



Пример перехода через дверь и решетку

Для того чтобы перейти в соседнюю камеру, Нуго должен открыть дверь и снять решетку. Дверь в текущей камеры Нуго, поэтому он должен открыть ее, прежде чем приступить к решетке



Нуго вытягивает карту "Hidden Trap" из колоды дверей и встречи. После того как ловушка решена, ход Нуго заканчивается безперехода через решетку.

На следующий ход Нуго пытается перейти в соседние камеры еще раз. Он должен сначала взять еще одну карту из колоды двери. На этот раз ему достается "Door Opens" карта и теперь можно попытаться поднять решетку. Нуго успешно проходит тестирование своей силы и, наконец, переходит в соседнюю камеру.

В том случае, если Нуго не удалось бы пройти испытание на прочность для решетки и захотел бы перейти в камеру в свой следующий ход, он бы был вынужден начать процесс заново, с вытягивая новой карты дверей..

ТУПИКИ

Если все проходы камеры, за исключением одного, через который герой вступил, стены (или стене, окружающей подземелье или стен камеры Dungeon), значит Герой зашел в **ТУПИК**. Если герой достигает тупика, он может только покинуть камеру, перейдя в камеру, из которой он пришел (если это возможно), либо успешно проведя поиск секретной двери или прохода в катакомбы (см. "Поиск" на стр. 10).

Особенно несчастные Герои могут попасть в ловушку тупика, как правило, в результате вращающейся комнаты (см. "Описание камер" на стр. 30-31). Если герою не удалось найти секретную дверь или проход в катакомбы, что позволит ему покинуть камеру, после двух раз поиска, он погибает (см. "Смерть Героя" на стр. 23)..



Lindel движется в неисследованное пространство. Он должен вытащить новую камеру подземелья и поместить ее на место



Камерой подземелья оказывается Вращающаяся Комната. Lindel входит в нее и должен повернуть тайл камеры на 180 градусов. Все проходы для Lindel являются заблокированными стенами, захватывая бедолагу в тупик. Lindel должен искать секретную дверь или проход в катакомбы, чтобы покинуть Вращающуюся Комнату



ПОИСК



Вместо того чтобы переходить в неисследованное пространство, Герой может осуществить **обыск** Dungeon камеры, чтобы обнаружить потайные двери, проходы катакомбы, или даже скрытые сокровища. Для обыска камеры, Герой просто вытягивает верхнюю карту из Колоды Поиска и следует ее инструкции (см. "Карты Неожиданностей" ниже).

Герой может обыскивать камеру дважды (последовательно раз за ход), если он хочет. После того Герой обыскал два подряд хода, он *должен* двигаться дальше в следующий ход. Он не может выполнить поиск снова, пока он не осуществит переход. Если герой возвращается к той же камере позже, он может обыскать ее снова, на срок до двух последовательных ходов.

Герои могут только поиск камер, которые имеют ИКОНКУ ПОИСКА значок и только тогда, когда эти камеры не содержат жетоны монстров.

Как только герой перешел или обыскал, ход героя заканчивается. Герои не могут осуществлять переход и обыск в один ход. Герои, которые обыскивают *не* разыгрывают Колоду Неожиданностей.

ВСТРЕЧИ

Независимо от того, переходит герой или обыскивает в свой ход, он обязан создавать предметы или существ в подземелье. Dungeon камеры, карты, и монстры – все это может возникать.

После Герой выполнит инструкции карты или камеры, событие считается свершенным. После того как все события были решены Героем в свой ход, то его ход заканчивается.

КАМЕРЫ

Dungeon камеры представляют собой изученные области Dragonfire подземелья. Большинство камер имеют специальные инструкции, которые необходимо выполнять всякий раз, когда герои в них попадают (см. "Описание Камер" на стр. 30-31).

Некоторые камеры подземелья (и некоторые инструкции на карточках, см. в разделе "Карты Событий" ниже) имеют долгосрочный эффект, что вынуждает Героя оставаться в этой камере, а не двигаться. Эти эффекты всегда заменяют любые нормальные правила движения.

Если герой вступает в камеру подземелья, где находится маркер монстра, он должен сразиться с Монстром до разыгрывания свойства камеры (см. "Монстры" на стр. 11).

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Некоторые камеры подземелья требуют от Героя брать карты из нескольких колод. Эти карты событий в свою очередь могут поручить Герою вытягивать карту из другой колоды.

Пример: *герой входит в Dungeon комнату, которая предписывает ему взять карту из колоды Подземелья. Карта подземелья – "Мертвый путешественник," который дает Герою возможность взять карту из Колоды Мертвецов.*

Всякий раз, когда Героям необходимо тащить карты, они должны взять верхнюю карту из соответствующей колоды. После выполнения всех инструкций по карте, она, как правило, сбрасывается, в сброс рядом с колодой. Однако, некоторые карты предписывают Героям сохранить карту и, возможно, использовать ее в следующем ходе.

ТИПЫ КАРТ

Типология большинства карт приведена ниже. Надо отметить, что типология карт не имеет четкой привязки к той или иной колоде. Например, герой может столкнуться *Ловушкой* как в колоде Поиска, так и в колоде Подземелий, или же в колоде Ловушек. Различные типы карт перечислены ниже.

СОБЫТИЕ

Карты *Событие* представляют собой местонахождения или опасности, с которыми Герои могут столкнуться. Данному типу карт не свойственны какие-то специальные правила, и потому важно когда некоторые специальные способности и эффекты связываются с ними.

ТРОФЕИ

Карты данного типа представляют ценности, которые герои приобретают, когда исследуют подземелье. Всякий раз, когда Герой вытягивает карту этого типа, он кладет ее лицевой стороной вверх рядом с своими картами так, чтобы другие игроки видели количество и стоимость Трофеев Героя.

ЧУДОВИЩЕ

Dragonfire Dungeon наполнен могучими обитателями, крадущимися в темноте, поджидающими в засадах неосторожных приключенцев. Карты этого типа представляют собой существ в подземелье, с которыми необходимо сразиться (см. "Встреча с Монстрами" на стр. 11). Любой эффект, который относится к картам типа *Чудовище* также относится к маркерам монстра.

ОПАСНОСТИ

Карты этого типа представляют собой существ, которые могут причинить вред или неудобства Героям. Большинство *Опасностей* требует от Героев осуществить проверку или просто ранят Героев, а затем положить ее в сброс. Однако, некоторые *Опасности* могут превратиться в *Чудовищ*, что приводит к бою. Данному типу карт не свойственны какие-то специальные правила, и потому важно, когда некоторые специальные способности и эффекты связываются с ними.

ЛОВУШКА

Карты этого типа представляет собой ловушки, которые герой отправляется или работает в. Тип Ловушка карта не есть какие-то специальные правила, связанные с ним, и важно только, когда некоторые специальные способности и эффекты ссылаются на него.

ВСТРЕЧА С ЧУДОВИЩАМИ

Встречи с Скелет, Колдун, Троллем, Големом, или демон может привести к сражению, если Герою не удастся убежать от них. Некоторые карты *Опасностей*, такие как "Old Bones" и "Deer Elf" может обернуться *Чудовищами* и привести к бою. Каждый *Монстр* имеет набор из четырех карт Силы и четырех маркеров специфических для данного монстра. Встречи с *Монстрами* состоят из следующих шагов:

1. Определить играющего за Чудовище
 2. Вытянуть Знак Чудовища
 3. Бегство или нападение
-
1. ОПРЕДЕЛИТЬ ИГРАЮЩЕГО ЗА ЧУДОВИЩЕ. Всякий раз, когда Герой игрока сталкивается с *Чудовищем*, игрок слева от него берет на себя роль *Чудовища* для этого столкновения. Игрок, исполняющий роль *Чудовища*, берет четыре карты Силы, прилагающиеся к данному *Чудовищу*, перемешивает их, и кладет стопкой (лицом вниз) перед собой.
 2. ВЫТЯНУТЬ ЗНАК ЧУДОВИЩА. Игрок, исполняющий роль *Чудовища*, вытягивает Знак Чудовища наугад из кучки и кладет ее лицевой стороной вниз перед собой. Номер на этом знаке обозначает значение жизни *Чудовища* (см. "Конец битвы" на стр. 17). Если Знака Чудовища уже нет в кучке, то играющему за Чудовище игроку необходимо один из выложенных уже на стол.

Легендарные Чудовища

Kalladra породило много опасных слуг в Dragonfire подземелье, и они подчиняются Dragonlord's безприкословно. Эти смертоносные существа будут атаковать всех, кому не повезло столкнуться с ними.

Скелет

Эти ужасные нежити вооружены луками, из опаленных костей. Их стрелы часто отравлены или пронизаны темной магией.

Троль

Тролли – жестокие существа, обладающие невероятной силой и размерами. Они также чрезвычайно неуклюжи, и с трудом контролируют свою огромную силу.

Демоны

Демоны обладают колоссальным уровнем магии и окутаны жгучим пламенем. Само присутствие демона может наполнить всех, кроме самого смелого героя, ужасом и страхом.

Колдун

Эти темные волшебники отвернулись от своих братьев и предложили свою могучую магию на служение мастерам зла. Некоторые колдуны заключили секретные договоры с силами преисподни в обмен на скорое бессмертие

Голем

Големы являются существами, магически оживленными и составленными из камня и железа. Их кожа практически непроницаемой и может отражать оружие, даже то, которое обычно проникает через броню



3. БЕГСТВО ИЛИ НАПАДЕНИЕ

Герой должен решить, хочет ли он убежать или нападать. Герой не может убежать, если вошел в камеру, имеющую решетку или если он вошел в камеру со специальными движениями, такие как "Secret Passage" из колоды Поиска. (в любом случае, наличие решетки в камере, которую он покинул, не имеет значения.)

БЕГСТВО

Если герой выбирает бегства, то оба, как за Героя, так и за Чудовище, игрока случайно вытягивают по одной карте из своей стопки карт Силы и сравнивают **ESCAPE VALUES** (белый номер в левом нижнем углу) на этих картах.

Если значение побега у Героя меньше, чем значение побега у Чудовища, Герою не удастся сбежать, и придется сразиться с Чудовищем (см. "Битва" на стр. 15). Кроме того, герой получает некоторое количество ранений (см. "Смерть Героя" на стр. 23) равное величине наносимого ущерба Чудовища (черный номер в левом нижнем углу карты Силы чудовища).

Если значение побега у Героя равно или превышает значение побега у Чудовища, Герой успешно сбегает. Играющий за чудовище помещает маркер своего монстра лицом вниз в камеру подземелья, где Чудовище было обнаружено. Чудовище остается там пока не будет убито. Карточка Чудовища, если таковая имеется, сбрасывается и все карты Силы возвращаются в свои колоды, в ожидание следующего героя.

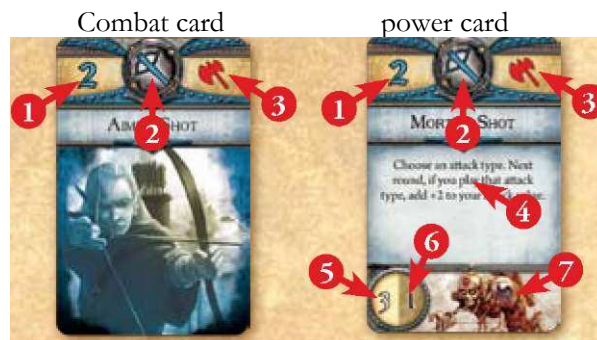
Когда герой успешно уклоняется от битвы и сбегает, он должен покинуть камеру подземелья, где он столкнулся с Чудовищем и вернуться в камеру подземелья, из которой приходил. Герой не сталкивается (не берет дополнительные карты) в этой камере, и его ход на этом заканчивается. Однако, в следующий ход, Героя должен столкнуться с камерой, в которой укрылся, как будто он только что вошел в нее. Если Герой вошел в камеру подземелья через дверь, он не должен брать дополнительную карту Двери при побеге.

НАПАДЕНИЕ

Если герой принимает решение биться с Чудовищем или ему не удалось сбежать от него,, начинается Битва (см. "Битва" на стр. 15).

БИТВА И РОЗЫГРЫШ КАРТ СИЛЫ

Битва и карты Силы представляют собой атаки, которые Герои и чудовища применяют во время боя. Карты Силы аналогичны картам Битвы, но отличаются специальными способностями и значениями побега.



1. **Значение Атаки:** Каждая карта имеет числовое значение расположенное в левом верхнем углу карты. Это значение представляет собой относительную силу атаки и используется для определения победителя в поединке.
2. **Тип атаки:** значок в верхней части карты и цвет карты указывают на тип атаки (синий – дальний бой, красный – мили рукопашный бой, и желтый – атака с помощью магии).
3. **Иконка Контратаки:** значок в правом верхнем углу карты. Карты, содержащие такой значок, могут быть использованы для контратаки противника. И наоборот, если карта не имеет значок контратаки, герой или чудовище не могут использовать такую карту для контратаки.
4. **Эффект Карты:** Некоторые карты Силы имеют специальные эффекты в дополнение к своим обычным значениям атаки.
5. **Значение Побег:** Такие значения есть только на картах Силы и используются в тех случаях, когда Герои пытаются сбежать от Чудовищ, а не нападать на них.
6. **Показатель Ущерба (только на картах Силы Чудовищ):** Когда Герои пытаются избежать битвы и терпят неудачу, они применяют на себя это число ран.

Изображение: портрет демонстрирует, к какому Герою или Чудовищу принадлежит карта Силы. Каждый Герой и Чудовище имеет набор из четырех уникальных карт Силы.

ПРИМЕР ПОБЕГА

Challara встретила Скелета и пытается скрыться, избегая нападения на Чудовища. Challara случайно вытягивает одну из ее карты Силы, которое дает ей значение Побегу 3.

ЗНАЧЕНИЕ ПОБЕГА ГЕРОЯ



Играющий за Чудовище также случайно вытягивает одну карту Силы Скелета, которая дает ему значение Побегу 2. Таким образом, значение побега у Скелета оказывается хуже, так Challara успешно бежит. Маркер Скелета помещается в камеру, а Challara возвращается в камеру, из которой пришла.



ЗНАЧЕНИЕ ПОБЕГА ЧУДОВИЩА

Если же значение побега у Скелета было бы выше, Challara получила бы 1 ранение от значения повреждения на карте Силы Скелета, а затем пришлось бы биться с Чудовищем.



ЗНАЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

ОГРАБЛЕНИЕ СОКРОВИЩНИЦЫ

В центре подземелья расположена Сокровищница Dragonlord Kalladra's, которая охраняется самим Kalladra. К счастью, Kalladra спит в течение дня, если не будет разбужен неуклюжим, несчастным Героем. Герои могут перейти в Сокровищницу, как и в другие камеры подземелья. Несмотря на то, что Сокровищница занимает два пространства подземелья, она рассматривается как один сектор.

Когда герой попадает в Сокровищницу, он случайным образом тянет карту Дракона из колоды Дракона.

Если эта карта "Sleeping", все хорошо. Герой, следуя инструкциям данной карты, вытягивает две карты Сокровищ, которые могут содержать наиболее ценные экспонаты в Dragonfire Dungeon, и на этом ход героя заканчивается. Таким образом Герой не нарушил сон Kalladra своим воровством. При этом он не возвращает карту Дракона в одноименную колоду, а кладет ее рядом лицом вверх. В следующий ход Героя, он должен либо выйти из Сокровищницы любым проходом или остаться там и взять еще одну карту Дракона.

Если вытянутая карта Дракона "Dragon Rage", Герой находится в большой беде! Его неосторожность с кладом дракона разбудило Kalladra, который тут же направляет свое огненное дыхание на Героя. Герой должен сбросить все свои карты Сокровищ, а затем бросить два кубика и наносит так много(сколько выпало на кубиках) ран от палящего дыхания дракона. Если это не убивает Героя, он должен **отступить**: фигурка Героя перемещается из Сокровищницы через любой по выбору игрока проход в ближайшее пространство, вытаскивается камера подземелья, если пространство не исследовано, и на этом ход заканчивается. Отступая, Герои могут не перемещаться через дверь или решетки. Герои отступают таким образом, что не разыгрываются камеры подземелья, независимо от того, была ранее изучена камера или нет. Однако, на следующий ход героя, он должен разыграть камеру, как будто он только что вошел в нее.

Герои могут оставаться в Сокровищнице, пока они не решат оставить ее или они не разбудят Dragonlord. Поскольку карты Дракона не возвращаются в колоду Дракона, шансы на то, что Дракон проснется во время попыток ограбить Сокровищницу, возрастают!

Как только они награбили столько, сколько хотели, Герои могут оставить Сокровищницу во время своего хода, рассматривая его как обычное перемещение. Герои не тянут каких-либо карт Дракона, чтобы покинуть Сокровищницу.

ДВА ИЛИ БОЛЕЕ ГЕРОЕВ В СОКРОВИЩНИЦЕ

Сокровищница – единственное место в подземелье, в котором могут находиться одновременно несколько Героев. Большое количество Героев тянут больше карт Дракона, что повышает шанс на пробуждение Дракона!

Когда Kalladra просыпается, все герои в Палате Сокровищ немедленно получают ранения от последствий "Dragon Rage", как описано выше, начиная с игрока, который вытащил карту "Dragon Rage" и далее по часовой стрелке, по всем Героям в Сокровищнице. После этого игра продолжается в обычном порядке.

ПЕРЕТАСОВКА КАРТ ДРАКОНА

Если в Сокровищнице нет Героев, все карты Дракона затасовываются обратно в колоду Дракона лицом вниз. Однако, если присутствует два или несколько Героев в Сокровищнице, ни одна из карт Дракон не замешивается обратно в колоду, пока последний Герой не покинет Сокровищницу и она будет пуста. Позднее в свой ход, если они еще располагают свободным временем, Герои могут вернуться в Сокровищницу попытать свою удачу вновь с пополненной и перетасованной колодой Дракона.

НЕ ХВАТАЕТ ВРЕМЕНИ

Хотя Комнаты Башни Dragonfire Dungeon обеспечивает выход из подземелья в течение дня, они волшебным образом закрываются и запечатываются, когда наступает ночь. Любой герой, который слишком надолго задерживается в своих блужданиях, будет заблокирован в темницу за одну ночь. Это ночь, когда Kalladra полностью пробуждается и обходит хитросплетения коридоров своих подземелий в поисках посетителей. Не более чем мгновенная вспышка огня ждет героев в ловушке Kalladra этой ночью, ночью, когда он обеспечит себя обедом.

Ход времени в DungeonQuest отмечается с помощью маркера Солнца на одноименном треке. Маркер Солнца указывает героям, сколько у них осталось времени до окончания игры. В начале игры, маркер Солнца помещается в начале трека, по которому он перемещается по ходу игры. Когда маркер достигает маркера последних нескольких делений на солнечном треке, наступает ночь и Комнаты Башни собираются закрываться тяжелыми каменными дверями, предвещая обреченность для все героев, оставшихся еще в подземелье.

Когда до первого игрока доходит его ход, прежде чем он выполнит какие-либо действия, он должен сдвинуть маркер солнца на одного деления на треке. **Важно:** маркер Солнца не сдвигается в самый первый тур игры.

Как только солнечный маркер достигает деления, отмеченного номером, первый игрок должен разыграть один кубик, чтобы увидеть, закончится ли игра. Если выпавшее число выше, чем число или диапазон чисел, указанных на ячейке, то двери Комнат Башни остаются открытыми, что дает возможность для героев выйти из подземелья. Если же выпавшее число подходит под номер или попадает в диапазон номеров, указанных на ячейке, гигантские каменные двери каждой из Комнат Башни закрываются и игра немедленно прекращается. В этот момент, все Герои, оказавшиеся все еще внутри подземелья, погибают (см. "Победа в игре" на стр. 15).

Даже если солнце маркер достигает последней ячейки на треке, игру можно еще продолжать. С этого момента первый игрок уже не знает солнца, но он по-прежнему бросает кубик смерти перед каждым своим ходом, чтобы определить, не закончится ли игра. Пока он продолжает выкидывать значение выше диапазона чисел на ячейке, игра не заканчивается.

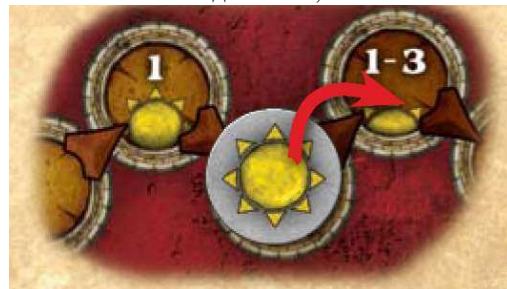
Даже если первый игрок выбывает или вынужден потерять свою очередь, он по-прежнему продолжает отвечать за движение маркера солнца и, возможно, потребуется бросать кубик для определения конца игры как обычно.

ПРИМЕР НЕХВАТКИ ВРЕМЕНИ

В начале хода первого игрока, он передвигает маркер солнца вперед на одну ячейку, на ячейку с изображением "1-2" на ней. Затем игрок бросает один кубик смерти, чтобы определить, закончится ли игра. Он выбрасывает "3" результат, который выше, чем диапазон чисел в ячейке, поэтому первый игрок, как обычно, потом передает ход другим игрокам.



В начале следующего хода первого игрока, он передвигает маркер солнца вперед на одну ячейку, на ячейку с изображением "1-3" на ней. Затем он бросает один кубик смерти и выпадает "3" результат, который не превышает диапазон номеров, указанных в ячейке. Следовательно, игра сразу заканчивается, и все герои, которые не вышли из подземелья, погибают.



ВЫХОД ИЗ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

В конце концов, сокровища в руках, и Герои хотят покинуть Dragonfire Dungeon. Задуманное можно осуществить лишь пройдя через Комнаты башни. Герой, вступивший в Комнату Башни может сразу выбрать покинуть подземелье из нее, если захочет. Если он выбирает не делать этого, он сразу же выходит из Комнаты Башни через один из своих проходов и сталкивается с камерой подземелья, из которой он входил. Герой не может выйти из подземелья через ту же Комнату Башни, в которой начинал игру; для выхода из подземелья он может использовать любую другую Комнату Башни. Герои никогда не обязаны покидать подземелье, если они входят в Комнату Башни. Они могут оставаться до тех пор, пока им нравится ...

Когда герои вышли из подземелья, они должны удалить фигурок с доски и больше не могут исследовать подземелье. Как только герой вышел, он не может войти в подземелье снова. Герой должен теперь ждать до окончания игры, прежде чем определится победитель (см. "Победа в Игре" в следующей колонке).

Важно отметить, что герой не может выйти из подземелья до тех пор, пока не обладает хотя бы одной картой Трофеев (что за герой покидает подземелье с пустыми руками, в таком случае, в чем фишка?). Однако, любой карты Трофеев будет достаточно; для Героя не имеет значение золото для выполнения этого требования.

Если первый игрок выходит из подземелья, он должен все еще отвечать за передвижение маркера солнца.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается, когда каждый герой либо успешно покинет подземелье или погибнет.

После окончания игры, каждый герой, который вышел из подземелья подсчитывает общую стоимость своих карт Трофеев. Большинство карт Трофеев имеют эквивалент в золоте. Соответственно, ценность карт Трофеев без такой приравнивается к нулю золота (если иное не указано на карте Трофеев). Игрок, чей герой вышел из подземелья с наибольшим богатством в золоте, является победителем в игре.

Любые эффекты, которые будут проявлены в конце игры, такие как инструкции, например по карте "Treasure Chest", должны быть решены до подсчета золота. Первый игрок разрешает все эффекты в конце игры, а затем игрок слева от него, и так далее.

Если два или более выживших героев, оказываются с одинаково максимальным количеством золота, то выигрывает тот, у кого ценнее одна карта Трофеев. Если же и в этом случае они равны, побеждает тот, у кого больше карт Трофеев. Если и тут силы равны, то оба считаются победителями.

Если никому не удалось выйти из подземелья, все герои проигрывают, а Dragonlord Kalladra становится победителем! Он любит, когда все сводится к этому.

Иногда герой может выиграть игру, достаточно просто оказаться единственным героем, сумевшим выбраться из подземелья живым, даже если у него есть только несколько ничтожных безделушек. В других играх, герой сможет сбежать из подземелья с охапкой сказочных сокровищ и это действительно большая победа. Игроки могут следить за общей стоимостью золота Трофеев каждого игрока, которое удалось собрать и выйти из подземелья во всех играх, которые они играют, чтобы увидеть, кто является игроком-чемпионом DungeonQuest в своей группе.

БИТВА

Когда герои исследовать подземелья, они могут столкнуться с Чудовищами, скрывающимися в темноте. Хотя некоторых чудовищ, возможно избежать, но всегда есть вероятность того, что подобная встреча перерастет в битву. Если герою не удастся попытка уйти от Чудовища, встреча должна быть решена путем битвы. Каждый бой всегда включает в себя одного Героя против одного чудовища.

Битва будет решена в течение нескольких раундов, пока или чудовище, или герой не будет повержен (см. "Конец Битвы" на стр. 17). Раунд для каждого игрока складывается из набора карт Битвы в руки и разыгрывания одной из карт с руки, путем размещения ее лицевой стороной вниз перед собой. Карты обеих противоборствующих сторон вскрываются одновременно и подсчитывается урон.

Карты Битвы представляют собой атаки Героев и Чудовищ, применяемых во время боя. Эти атаки могут проходить в ближнем бою (красные), издали (синие), или путем магии (желтые). Некоторые атаки особенно эффективны в отношении одного из других типов атак и могут позволять проводить контратаку (см. "Разрешение Контратаки" шаг для получения дополнительной информации). Во время боя Термин "Карты Битвы" также включает в себя Карты Силы. Пока карты Силы в руке игрока или разыгрываются во время раунда битвы, они считаются картами Силы и подпадают под правила в отношении битвы.

ШАГИ БИТВЫ

Каждый боевой раунд состоит из четырех шагов, которые должны осуществляться по порядку каждый раунд. Эти шаги повторяются, пока Герой или Монстр не будет убит. Шаги битвы заключаются в следующем:

1. Вытащить карты Битвы
2. Вскрыть карты Битвы
3. Контратака (если возможно)
4. Подсчет ущерба

ПРИМЕР БОЯ И СТОПОК ПОВРЕЖДЕНИЯ



1. ВЫТАЩИТЬ КАРТЫ БИТВЫ.

Каждый раунд, оба игрока, как герой, так и чудовище, набирают карты из колоды Битвы, не показывая их противнику, пока у них не окажется до пяти карт на руках. Существует только одна колода Битвы, так что оба игрока тянут карты Битвы из того же источника.

Во время самого первого боевого раунда наугад, герой и чудовище случайным образом вытягивают и добавляют по одной из своих карт Силы руки пока у них не окажется до пяти карт на руках. Каждая из карт Силы, которая использовалась во время попытки побега не может быть возвращена. Карты Силы предоставляют игрокам дополнительный специальный эффект во время боя, и так как каждый (Герой и Чудовище) имеет свой собственный набор карт Силы, карты Силы обеспечивают индивидуальную черту каждому из героев и монстров.

2. ВСКРЫТЬ КАРТЫ БИТВЫ.

Каждый игрок выбирает одну карту из руки (Силы или Битвы), помещая ее лицом вниз перед собой. После того как игроки выбрали по карте, игроки одновременно вскрывают выбранные карты. Если какая-либо из является картой Силы, любые специальные эффекты этих карт Силы начинают «работать», начиная с Герой, а затем Чудовища.

3. КОНТРАТАКА (если возможно).

Если значение нападения карты Битвы игроков равна или ниже, чем стоимость атаки противника и его карта несет на себе значок контратаки, игрок может осуществить **контратаку**.

Чтобы осуществить контратаку, игрок просто применяет с карты значок контратаки, соответствующий типу атаки соперника, а затем добавляют свои значения атаки с карт, суммируя и определяя общее значение. Когда игрок контратакует, он может играть несколько карт (по одной за раз), чтобы увеличить их общее значение атаки. Однако, он должен остановиться, как только его общее значение атаки превысит значение атаки его оппонента.

Только одна контратака допустима за раунд; игрок не может контратаку против контратаки.

4. ПОДСЧЕТ УЩЕРБА.

Игрок с наибольшим значением атаки побеждает в раунде. Победитель все карты Битвы, которыми играл во время раунда и помещает их в **стопку ущерба** проигравшего. Стопка ущерба игрока находится перед ним и показывает суммарный ущерб, полученный в битве. Каждая карта в этой стопке представляет собой одно ранение, нанесенное ему. Каждый игрок должен располагать карты в своей стопке ущерба таким образом, чтобы оба игрока могут видеть количество карт в стопке.

Проигравший в этом раунде размещает свои карты Битвы в **стопке битвы**, которая представляет варианты различных комбинаций для нанесения более мощного удара. Каждая новая карта Битвы, помещенная в стопку битвы, размещается таким образом, чтобы были хорошо видны все типы атак. Игроки должны быть в состоянии видеть номера и типы атак всех карт в стопке битвы.

После завершения этого шага, если ни герой, ни монстр не был убит, игроки возвращаются к 1-му шагу: "Вытащить карты битвы"



СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Если победитель раунда разыгрывает карту соответствующего типа атаки любую карты/карт стопки битвы, это приводит к **смертельному удару**. Когда происходит смертельный удар, победитель раунда берет *все* карты в стопке битвы с тем же типом атаки, что и тип атаки карт, которые он разыграл, и добавляет их в стопку урона оппонента. Таким образом, в расширенной битве, смертельный удар может нанести несколько повреждений противнику. Эффект смертельных ударов рассматривается *до того как* проигравший раунд битвы размещает свои карты в стопке битвы.

БЕЗВЫХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Противостояние возникает, когда у обоих одно и то же значение атаки, например, если оба игрока разыгрывают в битве карты со значением атаки "3". Игрок может еще контратаковать и превратить противостояние в победу, если его значок контратаки соответствует типу атаки соперника (см. шаг "Контратака" шаг). Если карты обоих игроков имеют одинаковое значение атаки и тот же тип атаки, раунд автоматически заканчивается противостоянием без каких-либо возможностей для контратаки.

Если раунд заканчивается противостоянием, обе карты игроков возвращаются в стопки битвы и игроки возвращаются к 1-му пункту: "Вытащить карты битвы "

СОВЕТЫ ПО БИТВЕ

Освоение борьбы имеет важное значение для победы над чудовищами, которые бродят в глубинах Dragonfire подземелья. Следующие советы могут помочь повернуть ход сражения в вашу пользу.

Карты с низким значением атаки на 1 или 2, хороши, когда они могут быть объединены в контратаку. Не играйте карту с низким показателем атаки, если у вас есть другие карты того же типа атаки, которые могут быть использованы в контратаке.

Играть карты с низким значением атаки рискованно, но это может также дать вам возможность играть несколько карт во время контратаки, если ваш противник играет карту с высоким значением атаки.

Обратите особое внимание на стопку битвы. Если стопка битвы содержит несколько карт одного и того же типа атаки, сделает сделать разрушительный смертельный удар.

Знание, какой тип атаки ваш оппонент будет разыгрывать, является большим преимуществом. Если стопка битвы содержит несколько карт одного и того же типа атак, вполне вероятно, что ваш противник постарается сделать смертельный удар, используя этот тип атаки.

Если ваш противник контратаковал в последнем туре, вероятнее всего у него нет достаточного количества карт того типа, что вышли с его руки. Таким образом, вряд ли он сможет сделать еще одну контратаку с этим типом атаки.

ОТМЕНЕНА КАРТ

Некоторые карты Силы позволяют игроку **отменить** противостоящие в битве карточки оппонента. Всякий раз, когда карта отменяется, весь текст на карте и ее значок контратаки игнорируются. Кроме того, атакующее значение карт сводится к нулю и не может быть увеличена выше нуля (любой модификатор игнорируется).

Если отмененная карточка имеет свойство "следующий раунд", то оно не может быть использовано в следующем раунде (так как текст на карте игнорируется).

КОНЕЦ БОРЬБЫ

Борьба заканчивается, когда либо монстр, либо герой будет убит. Когда битва заканчивается, карточка монстров, которая начала битву, если таковая имеется, должна быть «уничтожена» в сброс колоды, из которой она была взята. Вся карты Силы возвращаются в свои колоды, а все карты Битвы замешиваются обратно в колоду Битвы.

ПОБЕДА ГЕРОЯ

Значением жизни Чудовища является число, указанное на нижней части маркера. Во время боя, игрок-монстр может посмотреть пронумерованную сторону маркера его чудовища, но другие игроки не могут его видеть.

Если количество карт в колоде повреждения чудовища сравнимо или превышает величину показателя его жизни, то он признается убитым и бой заканчивается. Все карты в стопке урона героя преобразуются в фактические маркеры ран. Например, если герой имеет три карты в его стопке урона, он должен взять три жетона раны и добавить их на свою карточку героя. После этого жетон чудовища возвращается в пул и замешивается.

ПОБЕДА ЧУДОВИЩ

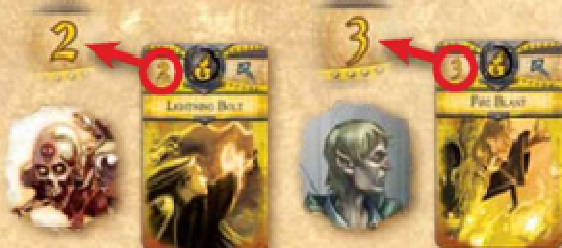
Во время боя, каждая из карт в стопке урона героя считается одной раной. Эти раны добавляются к числу маркеров ран Героя накопленных прежде, чем он вступил в бой. Поэтому, когда герой суммарно накапливает ряд ран (раны жетонов плюс карты в его стопке урона), равное или большее, чем его значение жизни, он признается убитым.

Тогда игрок-монстр ставит маркер своего чудовища в камере. Важно отметить, что ущерб победившего чудовища не переносится на более поздние битвы. В следующий раз, выжившее Чудовище сталкивается, с полным значением жизни, указанным на его маркере.

Пример Битвы 1: Основная атака

Скелет использует карту магической атаки с силой 2.

Линдель использует карту магической атаки с силой 3.



Линдель побеждает, т.к. его показатель атаки выше. Он помещает свою карту в стопку урона скелета, а затем скелет размещает свою карту в стопке битвы.

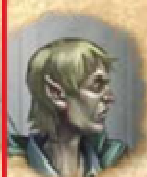
SKELETON'S DAMAGE STACK



COMBAT STACK



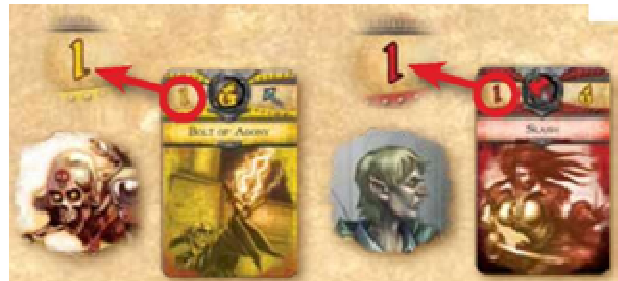
LINDEL'S DAMAGE STACK



Пример Битвы 2: Тупик (ничья)

Скелет использует карту магической атаки с силой 1.

Линдель использует карту рукопашного боя с силой 1.



Обе карты имеют одно и тоже значение атаки, но у Линделя есть возможность провести контратаку, поскольку его значок контратаки (в данном случае Магия) совпадает с типом атаки противника. Линдель решает не контратаковать, поэтому выходит ничейный результат, что приводит к тому, что обе карты помещаются в стопку битвы.

SKELETON'S DAMAGE STACK



COMBAT STACK



LINDEL'S DAMAGE STACK



Пример Битвы 3: Контратака

Скелет использует карту дальнего боя с силой 1.

Линдель использует карту рукопашного боя с силой 3.



Скелет проигрывает, но он имеет возможность провести контратаку, поскольку его значок контратаки (в данном случае Ближний бой) совпадает с типом атаки Линделея.



Скелет играет контратаку, добавив еще одну карту Дальней атаки со значением 2, в результате чего его общее значение атаки возрастает до 3. Скелет может остановиться в выкладывании дополнительных карт, что приведет к тупиковой ситуации, т.к. сила атаки обоих игроков теперь имеют одинаковое значение. Однако, скелет избирает продолжить контратаку и разыгрывает карту Силы "Poisoned Arrow" со значением атаки 2, что доводит силу его атаки в сумме до 5. Играет также спецсвойство на карте Силы скелета, дает скелету +4 бонуса к его силе атаки в следующем раунде, если Линдель будет разыгрывать магическую атаку.



Скелет должен теперь остановиться игральных карт, потому что его общая стоимость атаки из 5 превышает значение атаки соперника 3. Это общее бьет атаки значение Линделея, так что скелет выигрывает этот раунд борьбы.

Скелета местах всех трех его дальнего боя и власть карт в ущерб Линдел стека. Тогда Линдел мест ближнего боя карты борьбе он играл на борьбу стека. Это не достаточно поврежденных, чтобы убить Линдел так борьбе продолжает следующий раунд.



Пример Битвы 4: Смертельный удар

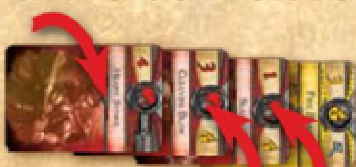
Скелет использует карту магической атаки с силой 2.

Линдель использует карту рукопашного боя с силой 4.



У Линделя значение атаки выше, поэтому он перекладывает свою карту в ущерб скелету. У скелета нет возможности провести контратаку, поскольку его значок контратаки (дальний бой) не соответствует тип атаки Линделя (ближний бой). Кроме того, атака рукопашного боя Линделя сочетается с картами того же типа в стопке Битвы. В результате Линдель перекладывает все карты рукопашного боя из стопки Битвы и добавляет их в стопку ущерба скелета. Таким образом, Линдель осуществил смертельный удар скелету. Напоследок, скелет выкладывает карту магической атаки, которую он сыграл, в стопку битвы.

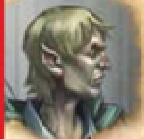
SKELETON'S DAMAGE STACK



COMBAT STACK



LINDEL'S DAMAGE STACK



Пример Битвы 5: Конец битвы

Маркер скелета имеет показатель жизни чудовища равное ТРЕМ. В конце раунда, стопка повреждения скелета содержит четыре карты. Это число равно или больше, чем показатель жизни чудовища, поэтому скелет убит.



Линдель тоже получает повреждение (количество ран) равное числу карт в его стопке ущерба. Линдель выкладывает три жетона раны на свою карточку героя. После этого игроки замешивают все карты Битвы и карты Силы обратно в соответствующие колоды.



SKELETON'S DAMAGE STACK



COMBAT STACK



LINDEL'S DAMAGE STACK



ИЗУЧЕНИЕ КАТАКОМБ

Катакомбы представляют собой опасные лабиринты с обрушенными сводами и коридоры, где свищет ветер под землей. Легенды говорят, самое большое сокровище скрыты именно в катакомбах, и ценность их гораздо больше, чем что-либо в Сокровищницы Kalladra's! Некоторые встречи *заставляют* Героев спуститься в катакомбы, в то время как другие встречи предоставляют Героям *вариант* для входа.

КАТАКОМБНЫЕ ВХОДЫ

Когда герой играет карту Подземелья или карту Поиска под названием "Passage Down", он может войти в катакомбы на следующем ходу вместо перемещения или поиска. Чтобы ни выбрал Герой, он должен поставить **маркер катакомбного входа** в камеру подземелья, где он нашел вход. (Исключение: если герой вытягивает карту "Passage Down" в обрушившейся камере, он все еще может войти в катакомбы, но он не ставит маркер катакомбного входа на камеру, независимо от того, входит он в катакомбы или нет, как обрушение заваливает вход в эту камеру).

Когда герой наталкивается на камеру Катакомбного Входа или камеру Подземелья с маркером входа в катакомбы, он обретает путь вниз в катакомбы. Герой должен отыграть камеру как обычно, т.е. используя карту подземелья и ее свойства, как обычно. Однако, на следующий ход героя, он может выбрать вход в Катакомбы, а не перемещение или поиск.

МАРКЕРЫ ПУТЕШЕСТВИЯ

Когда герой попадает в Катакомбы, его маркер путешествия должен быть размещен рядом с его фигурой героя, со стрелку в направлении по своему выбору. Затем он снимает фигура Героя с доски и кладет ее на свою карту героя. После того как игрок расположенные своего путешествия маркером на доске, его направление движения был выбрано, *он не может двигаться маркер и его стрелку ее в другом направлении*.

Герои могут входить в камеру, которая содержит маркер путешествия другого героя, и могут даже войти в катакомбы из той же камеры. Если они захотят это сделать, они размещают свои маркеры путешествия на камеру как обычно, и выбирают любое направление (НО они не должны двигаться в том же направлении, что и другие герои).

ВСТРЕЧИ В КАТАКОМБАХ

Герои в катакомбах *не перемещаются и не ищут*, как герои изучающие подземелье выше. Вместо этого герой в катакомбах должен брать Катакомбную карту в начале каждого своего хода. Катакомбные карты похожи на карты Подземелья и разыгрываются по обычным правилам для карт Подземелий. Все разыгранные Катакомбные карты Герой помещает в стопку рядом с его карточкой Героя, вместо того, чтобы отбросить, для того чтобы подсчитать их количество, когда (или если) герой найдет выход из катакомб. Если герой отыгрывая карту, сталкивается с инструкцией на ней о ее сбросе (как, например: "Torch Goes Out"), *карта все равно помещается в стопку рядом картой Героя*.

ВЫХОД ИЗ КАТАКОМБ

Когда Герой разыгрывает карту, позволяющую ему выйти из катакомб, он должен выяснить, где в Dragonfire Dungeon он появится. Чтобы это определить, игрок подсчитывает все Катакомбные карты, которые накопил.

Количество Катакомбных карт определяет, на сколько ячеек он продвинулся под Dragonfire Dungeon в направлении своего маркера путешествия. Он двигает свой маркер путешествия на одну ячейку пространства в том направлении за каждую Катакомбную карту, которую он приобрел (в том числе карты, что он вытащил в свой ход). Бросок кубика определяет, как далеко герой может сместиться влево или вправо, после того как он продвинулся на соответствующее количество ячеек пространства. Герой должен выбрать, куда он будет сдвигаться (влево или вправо) броска кубика. Герой не разыгрывает проходимые таки образом ячейки.

Исключение: Пока Герой находится в катакомбах, он никогда не пройти дальше, чем внешние стены Dragonfire подземелья. Герой накапливает Катакомбные карты как обычно, но когда он отчетливо просматривается в подземелье, если герой набрал так много карт, что он будет проходить за пределами подземелья, то учитываться будет лишь столько Катакомбных, сколько необходимо до наружной стены. Например, если герой набрал семь карт, но его маркер путешествия находится только в пяти ячейках от стены подземелья, он определяет, где он проявится, как будто у него только пять карт. Аналогично, если бросок сподвигает Героя выйти за пределы подземелья, он останавливается в подземелье около стены.

Когда герой проявляется в подземелье, его фигурка помещается обратно на доску, а его маркер путешествия снимается с доски и помещается рядом с картой Героя. После этого Герой должен вернуть все Катакомбные карты, которые он набрал, в Катакомбную колоду и перемешивает ее. **Исключение:** некоторые трофеи или встречи предписывают удерживать карты и не возвращать их в Катакомбную колоду. Если герой попадает в катакомбы вновь, ни одна из этих карт не засчитывается за продвижение в катакомбах.

Если герой перемещается из Катакомб в пропасть или на Мост, он может выбрать, с какой стороны камеры он помещает фигурку своего Героя. Если герой встречает Чудовище в свой ход, после того как он выходит из катакомб, он должен атаковать, и не может предпринять попытку к бегству.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В РАЗВЕДАННОЙ ОБЛАСТИ

Когда герой перемещается из Катакомб в разведанное пространство подземелья, в такие области как камеры Подземелья или Сокровищница, его ход немедленно заканчивается. Герой не отыгрывает камеру или какого-либо Чудовища в камере. Однако, на следующий ход, он должен отыграть камеру (вместо перемещения или поиска), как будто он только что вошел в нее. Герой может переместиться в камеру с другим героем.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В НЕРАЗВЕДАННОЙ ОБЛАСТИ

Когда герой перемещается из Катакомб в неразведанное пространство подземелья, он сразу же вытаскивает камеру подземелья и помещает ее тайл на этом пространстве. Входная стрелка камеры подземелья может быть направлена в направлении по выбору героя. Затем ход героя немедленно заканчивается. Герой не отыгрывает камеру подземелья. Однако, на следующий ход, он должен отыграть ее (вместо перемещения или поиска), как будто он только что вошел в нее.

ПРИМЕР ВЫХОДА ИЗ КАТАКОМБ

Линдель уже накопил две Катакомбные карты во время своих предыдущих ходов. В его следующий ход, он вытаскивает карты "Exit" и решает покинуть катакомбы. Линдель накопил в общей сложности три карты, поэтому он передвигает маркер своего путешествия вперед на три ячейки. Затем он сбрасывает все накопленные Катакомбные карты, за исключением "Treasure Chest", потому что это карта – Трофей.

Линдель выбирает сдвиг вправо, а затем бросает кубик, чтобы определить, на сколько ячеек он продвинется. Результат броска – "2". В результате, фигурка героя ставится в двух ячейках справа от маркера путешествия. После этого маркер Линделя убирается с доски. Пространство не исследовано, поэтому Линдель вытягивает камеру подземелья и помещает его в пространстве (в любом направлении). Линдель должен отыграть камеру в свой следующий ход, как будто он только что вошел в нее.



ДРУГИЕ ПРАВИЛА

В следующих разделах представлены правила для DungeonQuest, которые не были описаны ранее.

ПРОВЕРКА СВОЙСТВ

На протяжении всей игры, герои вынуждены использовать свои некоторые свойства для решения проблем, посредством **проверки свойств**. Свойства для данного Героя перечислены (со значениями) на его карте, где указаны сильные и слабые стороны героя. Герои имеют четыре свойства, которые могут быть проверены в DungeonQuest. А именно: Сила, Ловкость, Броня, и Удача (см. "Обзор карты Героя" на стр. 7).

Когда Герою требуется пройти проверку того или иного свойства, то за один раз проверяется только одно свойство. Например, Герою потребовалось пройти проверку "Test Strenght." Чтобы осуществить проверку, Герой бросает два кубика и сравнивает сумму на обеих костях со значением на карте героя. Если сумма на костях больше, чем свойство героя, считается, что Герой не прошел. Если сумма на костях равна или меньше, чем свойство героя, считается, что Герой прошел испытание. На карте, которая привела к проверке свойства Героя, написано, что случается, когда Герой проходит или проваливает проверку. Вообще, успешно пройденный тест просто означает, что ничего плохого с Героем не произойдет, пока неудача в прохождении проверки не станет катастрофичной.

КРИЗИСНЫЕ ЖЕТОНЫ

Всякий раз, когда герою не удастся пройти проверку, он получает один кризисный жетон. В следующий раз, когда Герой попытается пройти проверку, каждый жетон кризиса, который есть у него, увеличивает относящееся к проверке свойство на одно значение, что делает прохождение следующей проверки свойства легче. Когда, наконец, все разрешилось (будь то при последующих попытках испытания или при отказе от попытки), Герой скидывает все свои кризисные жетоны.

СМЕРТИ ГЕРОЯ

Dragonfire Dungeon Terrinoth наиболее опасных логово, и смертность среди героев явление распространенное. Есть множество способов умереть для Героев в DungeonQuest. Например, герои могут быть убиты, оказавшись в ловушке, в тупик, или упавшими в бездну, или будучи запертыми в подземелье после захода солнца. Однако, наиболее распространенным способом для героя умереть – набрать достаточное количество ран, а именно равное или большее, чем его значение жизни на карте Героя.

Убитый Герой должен быть удален с доски, а все карты и жетоны возвращаются в свои колоды и кучки. Карта Героя переворачивается лицом вниз, как напоминание о его смерти. Убитый Герой больше не может влиять на игру в любом случае.

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ СВОЙСТВ ГЕРОЯ

Challara сталкивается с картой "Trapdoor", которая требует, чтобы она испытала свою ловкость. Challara выкидывает два кубика и получает "2" и "5", что в общей сложности дает ей 7. Challara сравнивает выпавшую сумму (7) со своим показателем ловкости (6). Так как выпавшая сумма больше значения ловкости у Challara, она не выдерживает испытание. "Trapdoor" наносит Challara раны и требует от нее прохождение теста в ледующий ход повторно. Плюс, Challara получает кризисный жетон за то испытания.



В свой следующий ход, Challara проверяет ловкость снова и сумма кубиков 7. На этот раз проверка пройдена успешно, т.к. кризисный жетон увеличивает значение ловкости Challara до 7, что одинаково с выпавшей суммой. Теперь карта "Trapdoor" может быть сброшена. Жетоны кризиса удаляются с карты Героя, т.к. испытание пройдено.

ВЫБЫВШИЕ ИГРОКИ

Когда герой игрока гибнет, игрок проигрывает и становится **выбывшим игроком**. Выбывшие игроки, продолжают принимать участие в игре исполняя роль чудовищ для игроков, сидящих справа от них. Даже если первый игрок выбывает, он по-прежнему в ответе за продвижение маркера солнца «как бы в свой ход».

ИСЦЕЛЕНИЕ

Во время игры, герои могут вытаскивать карты, на которых будет указано сколько ран они могут сбросить с карты Героя («исцелиться»)

ЖЕТОНЫ ЧУДОВИЩ

Чудовища в Dragonfire Dungeon не исчезают просто так, когда герой сбегает от них или погибает от них. Чудовище остается в камере пока не придет следующий герой. Наличие чудовища отмечено соответствующим маркером. Таким образом, игрок-монстр располагает маркер монстра в камеру, когда Герой сталкивается с чудовищем, а также сбегает от него или погибает от него.

Если герой вступает в камеру подземелья, которая содержит маркер чудовища, герой должен вначале столкнуться именно с ним. Если герой убивает чудовища, то он должен отыграть камеру.

В отличие от самого Dragonfire Подземелья, маркеры чудовищ не помещаются во время исследования катакомб. Если герой сбегает от чудовищ или погибает от них в катакомбах, чудовище бредет прочь и маркер не помещается на доску.

Если игрок-монстр должен выставить маркер чудовища в камере, но все маркеры этого типа уже были помещены на доску, то игрок-монстр должен выбрать маркер того же типа на доске, и переместить в нужную камеру.

Аналогичным образом, если игрок-монстр должен поставить маркер перед собой, чтобы определить значение жизни чудовища, но все маркеры этого типа уже были помещены на доску, игрок-монстр должен выбрать маркер того же типа на доске и поместить его перед собой. Он не может рассматривать значение жизни на маркере, прежде чем его выберет.

Если герой встречает с маркером чудовища на доске и убивает его, маркер снимается с доски и становится доступным для размещения на доске, когда это потребуется снова (убитые чудовища никогда не удаляются из игры).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУН

Каждая руна с надписанным заклинанием, может быть использована лишь один раз за игру. Например, герой может быть в состоянии исцелиться, телепортироваться, или автоматически избежать *Ловушки* или *Чудовища*. Эти руны представлены собой Рунические карты, которые случайным образом вытягиваются Героями во время первичной установки игры. Когда герой хочет использовать руны, он сбрасывает Руническую карту на время, указанное на карте Руны и использует все ее действия. Герой возвращает «отработанную» Руническую карту в коробку, и эта руна не используется в течение остальной части игры.

ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

В последующих разделах приведены дополнительные правила, которые могут быть использованы игроками для разнообразия игры с согласия других игроков.

В ОДИНОЧКУ

Хотя DungeonQuest отлично подходит для нескольких игроков, также предлагает замечательный соло режим, в котором один герой пытается устоять в опасной гонке на время в Dragonfire Dungeon.

Соло режим использует все обычные правила, за исключением некоторых моментов, касающихся битвы. Поскольку нет других игроков, чтобы взять на себя роль игрока-чудовища, герой должен выполнять следующие действия за монстров во время боя.

Когда маркер чудовища выбран, он помещается лицевой стороной вверх, а не вниз. Таким образом, герой всегда знает, как много урона необходимо нанести чудовищу, чтобы убить его. Необходимые изменения шагов битвы перечислены ниже.

- 1. Вытащить карты Битвы.** Герой не добавляет карточки Силы в свою руку. Карты Силы используются только для попытки бегства от Чудовища. У Чудовища вовсе нет указанных карт на руке.
- 2. Вскрыть карты Битвы.** Поскольку у Чудовища нет карт на руке, то когда ему надо разыграть карту битвы, он просто играет верхнюю карту колоды Борьбы.
- 3. Контратака (если возможно).** Если монстр способен осуществить контратаку, вскрыйте пять карт колоды Борьбы. Если какая-либо из этих карт может быть использована для успешной контратаки, карты должны быть сыграны. Все остальные отбрасываются.
- 4. Подсчет ушерба.** Никаких изменений не требуется.

Игрок может выиграть в соло режиме, если его герой успевает выйти из Подземелья, по крайней мере с одной картой сокровища до наступления темноты. Если есть потребность усложнить игру в данной вариации, игрок может попытаться набрать ту или иную общую стоимость золота для того, чтобы победить.

СЛУГИ KALLADRA

Этот вариант позволяет выбывшим игрокам взять на себя новую роль в игре, они будут контролировать жетоны чудовищ!

В свой ход, выбывший игрок, он может передвинуть один маркер чудовища по доске на одну камеру рядом. Чудовища могут свободно перемещаться через двери и решетки. Чудовища также игнорируют любые эффекты камер. Например, они не могут запутаться в Паутине или упасть в бездонную яму. Чудовища никогда не могут выйти из подземелья, и войти в Сокровищницу. Чудовища никогда не может перейти в камеру, где уже есть Чудовище.

Если есть два и более маркера Чудовища на доске, то нельзя перемещать подряд несколько маркеров.

Плюс ко всему прочему, выбывшие игроки все также берут на себя роль монстра во время боя, если справа сидящий игрок вступает в бой с Чудовищем.

АТАКОВАННЫЕ ГЕРОИ

Если монстр движется в камеру подземелья, где уже есть Герой, чтобы устранить игрока, Герой должен сразу решать: или он будет атаковать, или попытается сбежать в соответствии с обычными правилами. Выбывший игрок, который передвинул маркер чудовища, сам играет роль чудовища в битве, а не игрок, сидящий слева от игрока героя. После разрешения этой ситуации, игру продолжает слева сидящий от выбывшего игрока, который передвигал маркер чудовища.

ДОБАВЛЕНИЕ ЕЩЕ ЧУДОВИЩ

Если маркеров Чудовищ на доске меньше, чем оставшихся Героев, игрок-монстр может добавить новый маркер на доску вместо перемещения маркеров в свой ход. Чтобы определить, какой маркер поместить, игрок-монстр вскрывает по одной верхнюю карту колоды Подземелий пока отыщет Чудовище. (Если он вытаскивает карту "Shuffle", то он тасует колоду Подземелий и ее сброс вместе, а затем вновь приступает к поиску Чудовища). Затем он отбрасывает все прочие карты Подземелья. Игрок-монстр ставит новый маркер Чудовища в камеру подземелья по своему выбору, прилегающей к Башенной комнате.

НЕСКОЛЬКО ЧУДОВИЩ В КАМЕРЕ

Если герой входит в комнату с более чем одним маркером Чудовища, он должен определить очередность «встречи» с ними. Если Герой удачно спасается бегством, то не сталкивается с другими Чудовищами из этой камеры.

СМЕРТЬ МОЖЕТ ПОЖДАТЬ

Когда герои погибают, они выбывают. Когда герой выбывает из игры, он бросает кубик и сбрасывает в надлежащие стопки соответствующее число Трофейных карт по своему выбору. Затем Герой отбрасывает половину от общего количества полученных ран (округляя) и немедленно заканчивает свой ход.

Если герой погибает в ловушке тупика (см. "Тупик" на стр. 9), он располагает фигурку своего персонажа в соседнюю ячейку по своему выбору по тем же правилам, как при перемещении из катакомб (см. стр. 21).

ПЛАЩ И КИНЖАЛ

Этот вариант делает окончание игры еще более захватывающим, потому что игроки не знают, количества золота у своих оппонентов. Когда герои получить Трофеи, карты кладутся лицевой стороной вниз, а не вверх и таким образом, скрыты от других игроков. Игроки могут смотреть на своих Трофеи, но не могут раскрыть свои карты другим игрокам. Количество Трофейных карт Героя по-прежнему остается известно всем.

ВОЛШЕБНЫЙ МЕЧ

В этом варианте, Герои обладают большей силой, что может сделать их бесстрашными или неосторожными. Вместо того, чтобы каждый Героя начинал игру только с одной картой Руны, Герои начинают игру с несколькими такими картами. Игроки должны согласовать сколько Рунических карт Герои получают перед началом игры.

ВЫЖИТЬ, ЧТОБЫ СРАЗИТЬСЯ ЕЩЕ

Этот вариант позволяет Героям сбежать прямо *во время боя*, а не только перед боем. Если герой победил раунде битвы, он может объявить, что он попытается сбежать. Если он хочет сделать такую попытку, то все карты, которые были добавлены в стопку урона его противника для победы над ним, сбрасываются (таким образом, герой не наносит никаких повреждений в этом раунде). Если герой побеждает в следующий раунд битвы, он убегает, вместо нанесения урона *Чудовищу*. В конце этого раунда, битва прекращается и Герой получает ранения как при обычной успешно пережитой битве. На этом Герой должен бежать и не может выбрать продолжение битвы. Если герой не выигрывает означенный раунд битвы, то он не может бежать, и битва продолжается в нормальном режиме. Однако, если герой позже сможет одержать верх в очередном раунде, он может снова попытаться сбежать.

БЕЗ ПОРОХА НЕТ СЛАВЫ

В этом варианте, Герои не могут выйти из подземелья, пока у них не будет, по крайней мере, одной карты Сокровища. Только *Трофей* добытый из самого сердца логова Kalladra позволит им выйти. Все меньшее не достойно поисков легендарных Героев.

ПОЗДНИЙ СТАРТ

Этот вариант дает Героям еще меньше времени, чтобы выйти из подземелья, что делает гонку на фоне заходящего солнца еще более сложной. Во время первичной расстановки, маркер Солнца находится на первом пространстве солнечного трека, как обычно. Затем один игрок бросает кубик и передвигает маркер Солнца на выпавшее число по треку вперед.

БАШНЯ СИЛЫ

Этот вариант предлагает Героям больше возможностей для движения в подземелье. Когда герой попадает в Башенную комнату, он может переместиться на любую другую башню. После этого Герой должен немедленно снова переместиться в ячейку, прилегающую к Башенной комнате.

БИТВА: ГЕРОЙ ПРОТИВ ГЕРОЯ

Этот вариант позволяет Герои входить в ячейки, где уже есть другие Герои и нападать на них. Когда герой *перемещается* в ячейку с другим Героем, он должен напасть на него (вариант побега во время битвы Него vs. Него не предусматривается). Битва протекает в соответствии с обычными правилами, за исключением конца боя после любого раунда, в котором Герой имеет четыре или более карт в своей стопке урона. Такой Герой **терпит поражение**, а другой – становится **победителем**. Победитель может взять любую из **Трофейных** карт по своему выбору у побежденного Героя, который должен затем перейти в соседнюю камеру, как будто он бежал от **Чудовища**.

Спорные моменты, которые могут возникать, герой, который инициировал нападение, принимает решение по их устранению.

Герой не может атаковать других Героев в Сокровищнице.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Выбор оптимального маршрута через игровое поле имеет решающее значение. Игроки должны оценить, по какому маршруту лучше двигаться: по тому, который уже изучен с известными камерами или же рискнуть пройти, возможно, более коротким, но неисследованным путем.

Герои, у которых уже есть несколько ран, рискует больше при опасных встречах, чем при перемещениях по камерам, через которые продвижение замедленно например, пещера (Cave-in) или комнаты с дверями.

Когда Герои встречаются с **Чудовищами**, они встают перед важным решением: сбежать или сразиться. Некоторых **Чудовищ** довольно трудно избежать, а ран иногда можно получить много, если сбежать не удастся. Некоторые Герои могут лучше избегать битв, чем другие, так что игроки должны внимательно изучить значения побега на свои картах Силы до принятия решения на побег или нападение.

Герои должны решить, через какую камеру они должны сбежать, поскольку это может быть даже более опасным, чем сражение с **Чудовищем**!

Грабеж Сокровищницы требует собранности и хладнокровия. Чем дольше герой остается там, тем больше сокровищ он находит, но при этом увеличивается риск пробуждения Dragonlord или захода Солнца, прежде чем он сможет выйти из подземелья. В общем, это не самая хорошая идея, задерживаться в Сокровищнице дольше, чем это необходимо



ПОЯСНЕНИЯ

В этом разделе даны подробно правила для особых обстоятельств, если они происходят во время игры.

ОПАСНОСТИ, КОТОРЫЕ ПРИВОДЯТ К БИТВЕ

Некоторые карты, такие как "Old Bones" и "Deer Elf", являются **Опасными**, поскольку могут обернуться в **Чудовищ**. Эти карты используют жетоны Чудовищ и карты Силы для отдельно указанных на карте **Чудовищ**. Если герой сбегает или погибает, жетон чудовища помещается на место героя согласно общим правилам о встрече с **Чудовищами**.

ОГРАНИЧЕННЫЕ РЕСУРСЫ

Все компоненты ограничены количеством, поставленным с игрой. Например, если все маркеры катакомбных входов в использовании каких-либо, то дополнительные маркеры катакомбных входов не могут быть размещены на доске. Жетоны Чудовищ регламентируются своими собственными правилами, которые подробно изложены в "Жетоны Чудовищ" на стр. 24. Однако, если есть возможность заменить пять одинарных значков ран на один упятеренный маркер, то они должны быть немедленно обменены.

НЕСКОЛЬКО ГЕРОЕВ В КАМЕРЕ

Герои не могут перейти на камеру, которая уже занята другим героем, за исключением Сокровищницы. Однако, следующие обстоятельства могут привести к двум или более Героям в одной камере.

ВЫХОД ИЗ КАТАКОМБ

Когда герой перемещается из катакомб, он может быть попасть в камеру, которая уже занята другим Героем.

БЕГСТВО ОТ ЧУДОВИЩА

Когда герой совершает побег от Чудовища, он может скрыться в камере, которая уже занята другим Героем.

ВНАЧАЛЕ ВЫПОЛНИТЬ СВОЙСТВА

Если герой имеет два или более эффектов, которые должны быть выполнены в начале его хода, он должен решить их *все* в том порядке, в каком сочтет нужным, невзирая на то, что выполнение одного из них приводит к мгновенному завершению хода.

Если герой будучи в катакомбах проявляет эффект, это сразу же заканчивает ход, он не тащит новую Катакомбную карту в этот свой ход.

СТОЛКНОВЕНИЕ С ЧУДОВИЩЕМ СО СПЕЦИАЛЬНЫМ ДВИЖЕНИЕМ

Когда герой убегает от Чудовища (см. "Побег" на стр. 12), или отступает по причине «Dragon Rage (см. "Грабеж Сокровищницы" на стр. 13), или же переходит из катакомб (см. "Выход из катакомб" на стр. 21), он должен разыграть камеру, в которую он вошел в результате описанных выше движений, лишь на следующем ходу. Если маркер Чудовища уже находится в камере, вначале Герой сталкивается с **Чудовищем**. Если **Чудовище** будет повержено, то Герой должен разыграть камеру.

ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ГЕРОИ

Если герой уже дважды обыскивал камеру и есть только одна камера, куда он может переместиться, но она уже занята другим Героем, такой Герой считается **заблокированным**. Заблокированные Герои должны пропускать свой ход, пока они не будут в состоянии переместиться в пустую камеру.

СПЕЦИАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ ПРОТИВ ПРАВИЛ

В том случае, когда специальная способность или эффект находятся в противоречии с основными правилами, в этих случаях они всегда имеют приоритет над правилами.

СТУПАНИЕ НА МОСТ В РЕЗУЛЬТАТЕ СПЕЦИАЛЬНОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Если герой перемещается в камеру с Мостом в результате особого перемещения, такого как "Secret Passage" из Поисковой колоды, он может выбрать, с какой стороны камеры ему установить фигурку Героя.

Если герой переходит из катакомб в камеру с Мостом, он также в праве выбрать, с какой стороны камеры разместить ему фигурку Героя.



ОПИСАНИЕ КАМЕР



КАМЕРА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Возьмите карту Подземелья.



КАМЕРА С ЛОВУШКОЙ

Возьмите карту Ловушки



СОКРОВИЩНИЦА

Возьмите карту Дракона.



БЕЗДОННАЯ ЯМА

Испытайте Удачу. Если вам повезло, вы перебираетесь через яму, и вы осуществляете свой следующий ход, как обычно. Если не получилось, вы упали в яму и умерли!



ВХОД В КАТАКОМБЫ

Возьмите карту Подземелья. В ваш следующий ход, вы можете войти в Катакомбы вместо перемещения в обычном режиме.



КОРИДОР

Вы должны немедленно снова двигаться. Вы не можете войти в один коридор дважды в течение одного хода.



ПРОПАСТЬ

Возьмите карту Подземелья. Огромный разлом разделил камеру. В свой следующий ход, вы можете пройти на выход только через проход по той стороне от пропасти, что вы вошли. Если вы перешли из катакомб в пропасть, вы выбираете, на какой стороне камеры разместите фигурку Героя.



КАМЕРА ТЬМЫ

Вы должны немедленно снова двигаться. Бросьте один кубик и в зависимости от выпавшего результата выйти из камеры, ориентируясь на метки в камере. Если выпавший проход заблокирован стеной, ваш ход заканчивается, и вы должны бросить кубик в следующем ходу.



БАШЕННАЯ КОМНАТА

Если у вас есть одна или несколько Трофейных карт, вы можете выйти из подземелья. Если вы не можете или не хотите выйти из подземелья, вы должны немедленно снова двигаться



ОБВАЛ

Возьмите карту Подземелья. В ваш следующий ход, вы можете либо отступить или попытаться пересечь обрушение. Если вы отступили, вы должны вернуться в камеру подземелья, из которой пришли. При попытке пересечь обвал, пройдите испытание на Ловкость. Если вам это удалось, вы перебираетесь через обвал и продолжаете свой ход, как обычно. Если не получится, вы попадаете в ловушку и должны оставаться в камере. В следующий ход, вы можете либо отступить или попытаться пересечь обрушение.



ПАУЧЬЯ СЕТЬ

Вы можете либо отступить или попытаться пересечь сеть. Если вы отступили, вы должны вернуться в камеру подземелья, из которой пришли. При попытке перейти сеть, пройдите испытание на Прочность. Если вам это удастся, вы должны немедленно снова двигаться. Если не получится, вы попадаете в ловушку и должны оставаться в камере. Пока Герой пребывает в ловушке, он *должен* пытаться пересечь сеть в начале каждого своего хода пока он не преуспеет в этом.



ОПУСКАЮЩАЯСЯ РЕШЁТКА

Возьмите карту Подземелья. Вы не можете убежать от **Чудовища**, пока вы в этой камере; вместо этого вы должны атаковать. В свой следующий ход, если вы решили двигаться через решетку, вы должны пройти испытание на Прочность. Если вам это удастся, вы поднимаете решетку и нормально проходите. Если не получится, решетка оказывается слишком тяжелой, и вы вынуждены остаться в камере. В свой следующий ход, вы можете вновь попытаться поднять решетку или можете выйти через другой проход.



МОСТ

Вы можете либо остаться на стороне, где вы вошли в камеру или попытаться пересечь мост. Если вы останетесь на стороне камеры, где вы вошли с, на следующий ход, вы должны вернуться в камеру подземелья из которой пришли. Если вы пытаетесь перейти по мосту, пройдите испытание на Ловкость, но добавить +1 к вашему броску кубика за каждую вашу Трофейную карту. Вы можете сбросить любое количество Трофейных карт, прежде чем пройти тест, если хотите. Если вам удалось пройти тест, вы должны немедленно снова двигаться. Если не получится, вы падаете с моста и попадаете в катакомбы; затем бросьте один кубик и нанесите себе раны по выпавшему значению.



ВРАЩАЮЩАЯСЯ КОМНАТА

Когда Вращающаяся Комната помещается на доске (после того, как Герой вступил его), камера поворачивается на 180 градусов. После этого ход Героя заканчивается. Вращающаяся комната делает оборот только единожды, и если Герой попадает в камеру снова, поворота не происходит. Если проход из Вращающейся Комнаты заблокирован стеной, Герой может попытаться покинуть путем поиска, надеясь найти карты "Secret Door" или "Passage Down" (см. "Поиск" на стр. 10). Если герой все же остается во Вращающейся Комнате после двух попыток поиска, то считается, что он попал в ловушку и умирает.

СВОДКА ПРАВИЛ

Сводка правил содержит все основные правила для базовой игры в DungeonQuest.

ХОД ИГРОКА

DungeonQuest играется путем череды туров, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход Герой должен выполнить одно из следующих действий:

Перейти в ближайшее пространство

ИЛИ

Осуществить **Поиск** пространства, в котором он находится

После того как герой совершает одно из этих действий, игра продолжается по часовой стрелке вокруг стола.

ДВИЖЕНИЕ

Герой передвигает свою фигурку через проход в ближайшее пространство; диагональные движения недопустимы. Герои не могут перемещаться в ячейки, занятые другим Героем, за исключением Сокровищницы. После движения Герой должен отыграть камеру, в которую вошел. См. "Перемещение" на стр. 8 для более подробной информации.

ПОИСК

Герой просто вытаскивает верхнюю карту из колоды Поиска, следуя ее указаниям.

Герой может осуществлять обыск камеры последовательно в течение двух ходов, если захочет. После того, как Герой обыскал камеру за два своих хода, он должен перейти на свой третий ход. Если Герой возвращает вновь в эту камеру, он может обыскать камеру снова в течение двух своих ходов.

Герои могут обыскивать лишь те камеры, которые со значком поиска и только тогда, когда в камере нет жетона Чудовища. См. "Поиск" на странице 10 для более подробной информации.

ИСПЫТАНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Чтобы пройти испытание, Герой должен бросить два кубика и сравнивает сумму на костях со свойством Героя. Если сумма больше, чем свойство Героя, испытание провалено и получает один Кризисный жетон.

Каждый жетон Кризиса добавляет +1 к свойству Героя, что обеспечивает прохождение будущих испытаний свойства на порядок легче. Если сумма на кости равна или меньше, чем свойство Героя, испытание пройдено. См. "Испытание свойств" на стр. 23 для более подробной информации.

СТОЛКНОВЕНИЯ С ЧУДОВИЩАМИ

Столкновения с Чудовищами разрешаются с помощью следующих шагов:

1. Определить играющего за Чудовище
2. Вытянуть Знак Чудовища
3. Бегство или нападение

См. "Столкновение с Чудовищами" на стр. 11 для более подробной информации.

БЕГСТВО

Оба игрока (за Героя и Чудовища) случайным образом вытаскивают по одной карте из своей стопки карт Силы и сравнивают значения побега (белый номер в левом нижнем углу) карт Силы.

Если значение Побег у героя меньше, чем аналогичное значение у Чудовища, то Герой не сможет избежать поединка с Чудовищем. Более того, Герой наносит повреждение, количественно равное значению Повреждения у Чудовища (черный номер в нижнем левом углу карты Силы).

Если же значение Побег у Героя равно или превышает значение Побег у Чудовища, Герой успешно сбегает и должен покинуть камеру подземелья, где он столкнулся с Чудовищем и вернуться в камеру подземелья, из которой он вошел. Герой не разыгрывает при этом камеру подземелья и его ход немедленно заканчивается. Однако, на следующий ход Героя должен разыграть камеру, как будто он только что вошел в нее (а не перемещаться из нее или обыскивать). Игрок-Монстр ставит маркер Чудовища лицом вниз в камеру подземелья, где Чудовище была обнаружено. См. "Побег" на стр. 12 для более подробной информации.

БИТВА

Каждый раунд Битвы состоит из четырех шагов, которые должны быть выполнены, чтобы в каждом раунде. Эти шаги повторяются, пока или Герой, или Чудовище не будет убит. Шаги Битвы заключаются в следующем:

1. Вытащить карты Битвы
2. Вскрыть карты Битвы
3. Контратака (если возможно)
4. Подсчет ущерба

См. "Битва" на стр. 15 для более подробной информации.