



Правила игры

Давным-давно наступило время, когда не осталось ни одного подлинного героя. Одни беззубые шарлатаны и необразованные хулиганы бродили по пустынным землям и своими фиктивными историями о героических поступках облегчали мошну людей от кровного золота. Когда царь услышал об этом, такой гнев овладел им, что из его лучшей Воскресной короны чуть не высыпались камни. "Дегероизация" земель была просто недопустима. И поэтому он решил отправить своих верных разведчиков в поисках самых опасных подземелий королевства. Затем он велел каждого героя-самозванца схватить и доставить в столицу. И бросил он этих подонков в подземелья небольшими группами. Там они должны были либо доказать свою героичность, либо же стать удобрением для грибов. Вы можете быть удивлены, узнав, что вы никто иной, как эти герои. Ух! Итак, для вас это означает борьбу или ... удобрение.

Dungeon Fighter - игра, сочетающая в себе ловкость, приключения и хорошую порцию юмора, в которой каждый игрок выступает в роли героя (или что-то близкое к этой идее так или иначе), идущего со своей партией, чтобы исследовать подземелья и сталкиваться с ордами готескных (и в большинстве случаев немного сумасшедших) монстров, заполонивших подземелья. Закаленная в огне отчаяния партия героев должна будет проявить правильное сочетание мастерства и мужества, чтоб пройти свой путь через подземелья и в конечном счете сразится с финальным боссом.

Комплектация



4 части мишени



3 цветных кубиков героев



9 белых кубиков бонуса



30 золотых монет



6 черных маркеров здоровья (для героев)



1 красный маркер здоровья (для монстров)



9 листов героев



поле хитпойнтов монстра



2 двухсторонних поля уровня подземелий



4 поля уровней босса с уровнями подземелий на обратной стороне)



1 маркер партии героев



1 жетон лидера партии



1 жетон сундука



5 жетонов особых способностей



14 жетонов шрамов



элементы башни - 6 уровней



4 карты главных босса



53 карты предметов



53 карты монстров

Цель игры

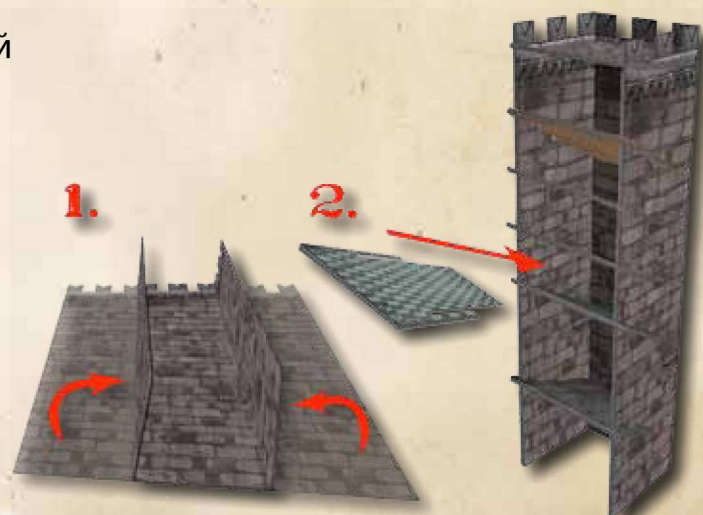
В игре партия недалеких героев врывается в лучшие подземелья, чтобы наворовать побольше золота и легендарных артефактов. С врожденной грацией герои бросаются на ужасных существ, населяющих эти места, надеясь победить их и встретиться с главным боссом в конце. Если им удастся победить это чудовище, они выиграли. Оставьте надежды... всяк сюда входящий.

Перед игрой

При игре Dungeon Fighter в первый раз вам необходимо сделать следующее. Во-первых, выдавите элементы башни, жетоны и маркеры, стараясь не повредить элементы или себя.

Сейчас Вы строите башню. Следуя инструкциям на рисунке ниже, постройте башню из элементов. Убедитесь, что вы случайно не замуровали одного из ваших друзей в башню. Уровни имеют различный дизайн, и вы можете собрать их, как хотите. Более короткий слой должен быть на вершине. Если вы не страдаете от обсессивно-компульсивного расстройства построения башен, вам не придется разбирать башню снова.

СТРОИТЕЛЬСТВО БАШНИ



Подготовка

Чтобы начать игру необходимо выполнить следующие шаги по порядку. Смотрите пример подготовки на стр. 4:

1. Соберите поле мишени

Положите четыре части поля вместе, чтобы сформировать одно поле мишени. Буквы на краях помогут вам правильно соединить части. Конечно, советуем разместить поле мишенью вверх. Это позволит увеличить шансы героев попасть по противнику. Поле должно быть помещено по центру стола.

2. Создание подземелья

Как всем известно, подземелья состоят из трех уровней. Так игроки вытаскивают три карты подземелья, которые они должны пройти. Сначала, поле главного босса, а затем 2 уровня подземелий.

Игрок вытаскивает случайным образом поле главного босса. Теперь, поля подземелий и оставшиеся поля боссов (со стороны подземелий) перемешиваются. Тот же игрок случайным образом берет два поля и размещает их на столе. Если одно из полей - уровень босса, оно просто переворачивается на другую сторону.

Теперь разместите поля друг возле друга, выровняв выход с первого поля с входом на второе поле и выход со второго поля с входом на поле босса.

Вы создали подземелье с тремя уровнями. Поместите маркер партии героев перед входом на первый уровень.

ПРИМЕР: СОЗДАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ



Сначала игроки вытаскивают поле босса, а затем два поля подземелий



Первое поле - это первый уровень подземелья, второй - второй уровень. Поле босса - третий.

3. Вызов главного босса

Герои были бы разочарованы без конца, если бы им не пришлось столкнуться с главным боссом, а просто найти неохраняемую сокровищницу. Итак, теперь вы случайно вытаскиваете одну из 4 карт главного босса лицевой стороной вниз.

Поместите карту лицом вниз на выходе с уровня главного босса, не глядя на нее. Там босс может терпеливо ждать прибытия партии. Быть главным боссом непросто и требует много терпения, так как партии героев не всегда достигают босса, будучи разорванными его рьяными приспешниками.

4. Выбор героев

Каждый игрок выбирает одного из героев (или случайным образом) и размещает соответствующий лист героя перед собой стороной, которая показывает здорового героя. Каждый герой также получает один маркер здоровья и помещает его на отметке IX.

5. Выбор уровня сложности

В зависимости от того, насколько вы смелы или робки, вы можете выбрать более высокий или низкий уровень сложности игры. Чтобы сделать это, отсортируйте карты монстров в различные стопки. Карты монстров тянутся из разных колод и определяют уровень сложности. См таблицу ниже. Очки в последней колонке используются для финального подсчета.

	I	II	III	IV	Очки
Легко	4	4	4	2	5
Норма	3	3	3	5	10
Ад	2	2	2	8	15



Новые и/или неопытные герои должны начинать с легкого уровня сложности. В конце концов, подземелья опасны, и не каждый может просто так бродить по пятизвездочным подземельям.

На первый уровень башни положите монстров первого уровня, на второй - монстров второго уровня и и так далее.

6. Подготовка других компонентов

Все прочие компоненты: золотые монеты, жетоны шрамов, сундук, карты предметов, поле хитпойнтов монстра и маркеры специальных возможностей раскладываются как на картинке ниже.

Наконец, герои получают свое снаряжение: кубики. Три разноцветных кубика представляют собой базовое снаряжение партии и называются кубиками героев.

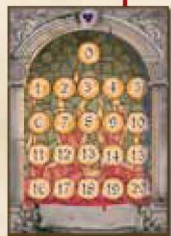
Партия также получает 2 золотых монеты и 1 белый кубик. Их кладут в сокровищницу, т.е. на жетон сундука. На нем хранятся все сбережения партии.



Подземелье

Главный босс

Поле хитпойнтов монстра



Золото

Колоды монстров



Башня



Колода снаряжения

Жетоны особых способностей



Жетоны шрамов



Бонусные кубики

4

7. Назначение лидера

Партия героев без лидера будет бесцельно бродить. Существует несколько ритуалов для определения лидера партии в игре. Вы можете выбрать игрока, который больше всего похож на своего героя, или вы можете обратиться к давней традиции вольной борьбы, дерясь и сражаясь за это звание. В этом случае мы рекомендуем это делать вдали от стола. Если и это не подходит, пусть решает судьба. Время от времени лидеру необходимо принимать критические решения в игре, а в остальном он такой же герой, не лучше и не хуже. Лидер также является первым игроком для первого раунда и таким образом берет все 3 кубика героев. Также он получает жетон лидера, который он кладет перед собой непобежденной стороной вверх. Подсказка: лидер и первый игрок - не одно и то же!

Кубики героев



Стартовый игрок

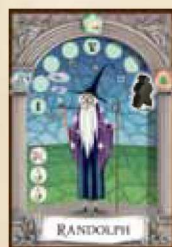
Другие герои без званий



Сундук героев



Жетон лидера



Лидер партии

Ход игры

Игра проходит раундами, каждый из которых состоит из 3-х фаз:

- А. Движение.
- Б. Встреча и битва.
- В. Уборка

А) Движение

Подземелье состоит из комнат, соединенных коридорами. В этой фазы герои решают по какому коридору и в какую комнату идти.

Правила движения следующие:

- Чтобы обозначить движение партии в определенную комнату, просто переместите маркер партии в соответствующую комнату.
- Партия может переместиться в комнату, напрямую соединенную с текущей комнатой, следуя по направлению стрелки.
- Партия НЕ МОЖЕТ идти против направления стрелок.
- Партия всегда перемещается из комнаты в комнату, никогда - в коридор.
- В первом раунде партия перемещается в первую комнату первого уровня подземелий.
- Если игроки не могут договориться, куда идти, за них решает лидер партии.
- Если партия покидает последнюю комнату уровня подземелий, она перемещается на первую комнату следующего уровня подземелья, пока не достигнет выхода с уровня босса.
- После завершения движения, первая фаза завершается, а за ней наступает вторая фаза.



ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ

Особые комнаты



Магазины

В магазинах, естественно, вы можете делать покупки. Магазины позволяют вам покупать снаряжение во время фазы Уборки. Чтобы узнать, что доступно в магазине вы вытаскиваете 3 карты + 1 карта за каждого героя из колоды предметов в башне и положите их на стол лицевой стороной вверх. Партия может купить сколько угодно из выложенного снаряжения, заплатив указанное на картах количество монет. В дополнение к картам, партия может приобретать белые бонусные кубики по цене 2 золота за кубики. Также герои могут покупать лечение: за 1 золотой все герои восстанавливают одно повреждение. Если партия не может решить, что покупать, решение принимает лидер.



Целительный фонтан

После фазы Встречи, все герои полностью исцеляются.



Сокровищница

После фазы Встречи, партия получает награду, указанную на комнате. Если награда - Снаряжение, вытаскиваете верхнюю карту из колоды предметов. Лидер решает, кто ее получит.



Опасные комнаты

В этих комнатах героям приходится сражаться с монстрами в сложных условиях, обозначенными значками. Более подробно о значках, см. страницу 11.

Б) Встреча и битва

Войдя в новую комнату, партия всегда встречается с монстрами. Любое хорошо организованное подземелье содержит монстра в каждой комнате, таким образом в каждой комнате вас ждет битва не на жизнь, а на смерть.

Первый игрок вытаскивает карту монстра с самого верхнего уровня башни. В начале игры это должны быть монстры первого уровня. После того как все монстры первого уровня побеждены, дальше идут монстры второго уровня, и так далее.

Положите карту монстра возле поля хитпойнтов лицевой стороной вверх. Карт монстра определяет сколько хитов у монстра, и маркер здоровья устанавливается на соответствующее положение поля хитпойнтов. Если на карте монстра указано золото, положите соответствующее число монет на карту монстра. Теперь вы готовы сразиться с монстром.

АНАТОМИЯ КАРТЫ МОНСТРА



Тип монстра

Имя

Здоровье

Повреждения

Золото

Особая
способность

Бой с монстром

Сражаясь по очереди по часовой стрелке начиная с первого игрока (игрок с тремя разноцветными кубиками), герои стараются нанести монстру повреждения. Первый игрок наносит первый удар по монстру. А наносит он удар... кубиком, чем же еще!?

Существует три разноцветных кубика, которые всегда доступны партии героев в начале каждого боя. Цвета соответствуют специальным способностям, изображенным на листах героев.

Первый игрок выбирает один из кубиков, таким образом выбирая способность и шанс ее активировать. Выбор наилучшего цвета для вашего персонажа - очень важен и должен быть обсужден с другими игроками. Игрок берет выбранный кубик и пытается бросить его на поле мишени (следуя правилам броска). После чего кубик откладывается (независимо где он оказался), этот кубик больше нельзя использовать в текущем раунде. Герой наносит повреждения монстру, равные числу секции, на которой оказался кубик (+ бонусы от оружия и тп). Вычитите это число из хитпойнтов монстра на доске.

Подсказка: Яблочко мишени дает 10 повреждений. Если вы попадаете в яблочко и на кубике выпал символ героев, монстр погибает на месте. Это касается и главного босса!



ЦВЕТ КУБИКОВ И ЛИСТЫ ГЕРОЕВ

Правила бросания кубиков:

- Кубик должен срикошетить хотя бы раз от стола, прежде чем оказаться на мишени.
- Если кубик не срикошетил от стола, прежде чем оказаться на мишени - удар считается промахом.
- Если кубик оказывается в одном из отверстий мишени - промах. Если кубик касается стола - промах.
- Если кубик останавливается на косточках мишени - промах.
- Если кубик оказывается за пределами мишени, бросок считается ПРОМАХОМ. После промаха монстр атакует героя, нанося мазиле повреждения, указанные на карте монстра.
- Кубик может рикошетить несколько раз, прежде чем очутится на мишени.
- Бросающий игрок может стоять или сидеть и бросить с любого края стола, кроме случаев использования способностей (комнаты или карты). Другие игроки могут улюлюкать и всячески приободрять игрока, но они должны помнить, где они находятся, прежде чем привлекать к себе ненужное внимание.
- Если кубик остановился на мишени (и до этого срикошетил от стола), он наносит столько повреждений, сколько указано на секции, где он остановился. Если кубик остановился на границе - считается, что кубик остановился там, где находится его большая часть. Если момент спорный, то считается меньшее значение.
- Если на кубик символ героя, срабатывает способность героя.
- Другие игроки могут вставать, чтобы освободить место для бросающего игрока. Другие препятствия, например пивные кружки, также можно убрать...

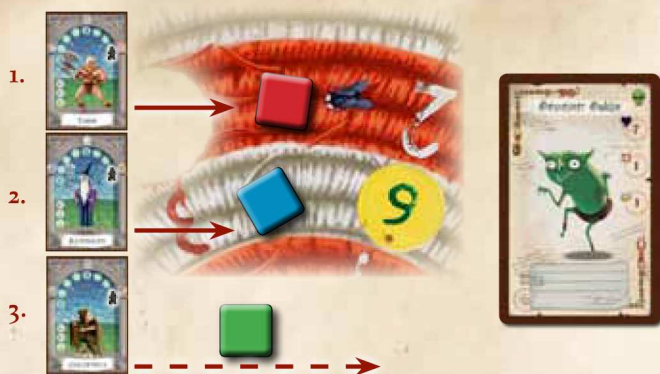
Каждый раз когда герой промахивается по мишени, он получает повреждения, указанные на карте монстра. Игрок сдвигает маркер своего здоровья на соответствующее количество значений. Если у игрока меньше 1 хитпойнта, он теряет сознание и смиряется со смертью. Он не может действовать в текущем раунде. Затем следующий игрок по часовой стрелке бросает один из оставшихся кубиков героев.

Если герои нанесли достаточно повреждений, чтобы уменьшить количество хитпойнтов монстра до 0, монстр погибает. Это означает что героям больше не надо наносить повреждения несчастному существу.

Белые бонусные кубики

Белый бонусный кубик может использоваться как кубик любого цвета (игроки могут выбрать цвет после броска). Однако, белые кубики одноразовые, но это единственный вариант для игроков, если они не убили монстра тремя разноцветными кубиками.

ПРИМЕР БОЯ



Пример: Torm, Randolph и Goldfinga проходят по лабиринту. Им встретился Гоблин Обыкновенный, у которого 7 хитпойнтов и он наносит одно повреждение. Также у него один золотой. Torm ходит первым, и будучи яростным варваром выбирает красный кубик. Он бросает кубик, заставляя его срикошетить от стола и оказаться на втором кольце мишени (кубик не показывает символ способности). Таким образом гоблину наносится 2 повреждения. Ничего особенного, но по крайней мере он не промахнулся по гоблину. Randolph - следующий. Он бросает синий кубик и попадает на третье кольцо (на кубике нет символа способности героя), нанося 3 повреждения. Теперь Goldfinga нужно прикончить Гоблина... он берет кубик и бросает.

Если все три кубика героев израсходованы, а монстр все еще жив, следующий герой по часовой стрелке начинает свой ход с выбора:

А) Он берет белый кубик из сундука и использует его для атаки.

или

В) ВСЕ герои получают повреждения, соответствующие карте монстра, чтобы освободить три кубика героев. Текущий игрок выбирает кубик и проводит атаку. Жетон лидера переворачивается на побежденную сторону.

Независимо от выбора следующий игрок по часовой стрелке делает ход. Если кубики героев снова закончились, игрок делает выбор - А или В.

Пример: Битва Torm, Randolph и Goldfinga против Гоблина Обыкновенного продолжается. После удачных бросков Torm и Randolph, нанеших 5 повреждений, Goldfinga проваливает бросок и получает одно повреждение от Гоблина. Теперь ход Torm. Поскольку все кубики герои потрачены, он должен выбрать: взять белый кубик или нанести всем героям по одному повреждению. Он выбирает белый кубик. Используя ярость варвара, он бросает кубик на четвертое кольцо. Хиты Гоблина падают ниже 0 и он погибает. Герои снова побеждают.

ВАРИАНТОВ ЗАВЕРШЕНИЯ БОЯ - ДВА

Монстр побежден

Если герои нанесли достаточно повреждений, чтобы хитпойнты монстра снизились до нуля, монстр поврежден, а партия захватила комнату. Переходите к фазе Уборки!

Все герои без сознания

Если усердные монстры вышибают всех героев, партия проигрывает. Ее останки будут съедены, а если обитатели подземелья найдут их несъедобными, они пойдут на удобрения местной флоры. Такое случается. В следующий раз партия может понизить уровень сложности, чтобы повысить свои шансы на выживание.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Особые способности героев срабатывают, когда кубик останавливается с символом героя вверх. Некоторые способности требуют, чтобы кубик остановился на мишени. Какая способность срабатывает (если такова срабатывает) зависит от цвета брошенного кубика. Основное правило гласит, что значки особых способностей, содержащие картинку мишени, требуют, чтобы кубик приземлился на мишени. Все особые способности персонажей рассматриваются на странице 10.

Примечание: Способности действуют и против босса.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (ОРУЖИЕ, МОНСТРЫ И КОМНАТЫ) В БОЮ

Оружие дает героям шанс нанести больше повреждений, выполнив особый вид атаки. Герои могут выбирать оружие, каждый раз когда они бросают кубики. Карты оружия не сбрасываются после использования, так что их можно использовать много раз. При использовании оружия применяется основное правило: кубик должен срикошетить за пределами мишени хотя бы один раз.

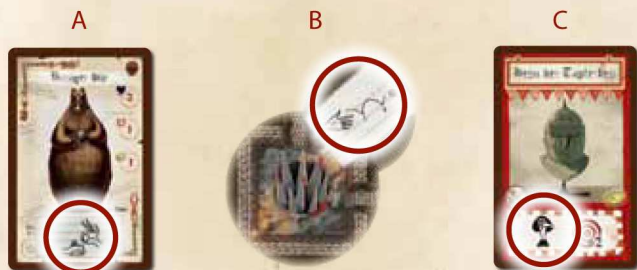
Игрок может использовать за один бросок сколько угодно оружия, чтобы комбинировать их бонусы. Однако, использование нескольких оружий, требует выполнения всех их специальных требований к броску.



Пример: У Torm есть Шлем Храбрости (Helm of Bravery) (слепая атака) и Жерло Дракона Dragon's Vent (крученный выстрел), и он решает использовать их сразу. Он закрывает свои глаза и бросает крутящим движением кубик в направлении мишени, надеясь нанести повреждения. Если он попадет по цели он нанесет дополнительно 5 повреждений.

Символы этих специальных атак могут быть также найдены у особых типов монстров или комнат. Когда комната или карта монстра содержат значок особой атаки, герои должны выполнять эти требования для данного боя (это не дает никаких бонусов для героев, просто дает возможность потренироваться). Особые типы атак требуемые монстрами и комнатами комбинируются в одном бою.

Пример: Герои сражаются со Сладким Медведем (Sweet Bear) (атака из арбалета) в Опасной комнате, которая требует атаки с двойным рикошетом, а герой хочет использовать Шлем Храбрости (слепая атака). Все три требования комбинируются. Так что игроку придется провести атаку выстрелом из арбалета с закрытыми глазами, да так, чтобы кубики срикошетили за пределами мишени дважды прежде, чем очутится на ней. Сложно, но возможно.



Если два требования одинаковы, например оружие или комната, требование не удваивается и не комбинируется.

Важно: Когда бонусы повреждений комбинируются (от нескольких оружий или эффектов), используются обычные математические правила. Для тех, кто прогулял математику: сначала умножаем, затем прибавляем или вычитаем.

*Пример: Торт Варвар использует красный кубик (*2, если способность активирована) и Шлем Храбрости (Helm of Bravery) (+3 при слепой атаке), чтобы победить никчемного Гоблина Обыкновенного. Герою удается бросить кубик на третье кольцо, кубик показывает символ героя (даже с закрытыми глазами). Таки образом он наносит $3 \cdot 2 + 3$ повреждения, в сумме 9 повреждений! Эта великолепная атака размазывает гоблина по полу за один раз.*

Уборка

Когда партия завоевывает комнату, она может поплескаться в лучах славы немного, но затем им придется убрать бардак после всех этих войнушек. Осуществите следующие действия в любой последовательности:

- Передайте три кубика следующему игроку по часовой стрелке, теперь он новый первый игрок.
- Герои забирают золото с карты монстра себе в сундук.
- Герои, потерявшие сознание, приходят в себя и готовы к следующей битвы.

Получив травму от монстра, они получают жетон шрама, который закрывает значок особой способности на листе персонажа. Это означает, что такой герой больше не может использовать данную способность и имеет на 3 хитпойнта меньше. Если герой получает третий жетон шрама, он не может прийти в себя, а его лист переворачивается. Такой герой "прокачался", "получил уровень ангельского героя" и выбывает из игры.

- Любые особые способности, сработавшие в течение боя и действующие в фазе Уборки, выполняются (например Соблазнение).
- Три кубика героев передаются следующему игроку по часовой стрелке.
- Использованные белые кубики в последнем бою возвращаются в "банк" (а не в сундук героев).
- Если героям удалось убить монстра, не используя все кубики героев, они получают в сундук из "банка" бонусный белый кубик за каждый неиспользованный кубик. Однако, они не получают бонус, если жетон лидера в течение боя оказался побежденной стороной вверх.
- Если жетон лидера лежит побежденной стороной вверх, он переворачивается.
- Побежденный монстр отправляется в стопку сброса, если особая способность не указывает иное.
- Герои могут обменяться любым своим снаряжением.
- Если герои находятся в особой комнате (например, в магазине), они могут воспользоваться преимуществами этой комнаты.
- Так завершается раунд и следующий раунд начинается с фазы Движения.



Пример размещения шрама (можно закрыть любую)

ПРЕДМЕТЫ, БРОНЯ И САМОЕ ВАЖНОЕ - ОРУЖИЕ

Как было описано ранее, вы можете купить любое снаряжение в магазине (другие способы получения снаряжения знает Goldfinga). Существует три типа снаряжения:



ОРУЖИЕ



БРОНЯ



ПРЕДМЕТЫ

Лист героя показывает сколько и какого снаряжения он может нести. Герой не может нести больше снаряжения, чем указано на его листе (в некоторых случаях - это 0). Если у героя слишком много снаряжения, он должен сбросить лишнее или (если это происходит во время фазы Уборки) передать другому герою.



Пример: Goldfinga может нести и использовать одновременно 2 оружия и 1 предмет.

На некоторых картах снаряжения в левом нижнем углу напечатано "1x". Это означает, что данный предмет одноразовый и после использования сбрасывается.



Если у героев не осталось бонусных кубиков, они проигрывают.

Если героям удастся понизить хитпойнты босса до нуля, они побеждают и уходят праздновать победу. Драматические и странные победные жесты не только приветствуются, но наш взгляд просто необходимы. Если героям хочется познать радость победы в цифрах, они могут посчитать следуя следующим правилам:

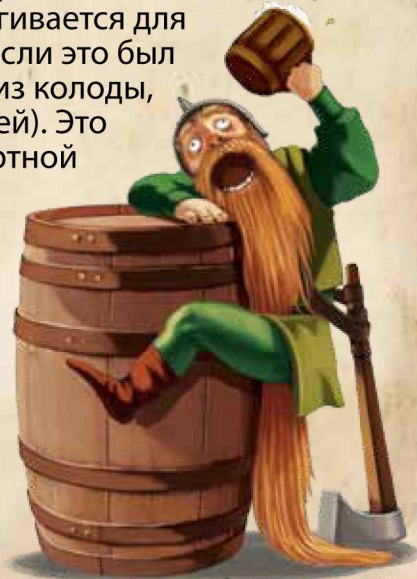
- + X в зависимости от уровня сложности выбранного в начале игры
- + 1 за игрока
- + 2 за каждый бонусный кубик в сундуке партии
- + 1 за каждые 2 золотые монеты в сундуке партии
- + 5 если ни один герой не терял сознание в течение игры (то есть у игроков нет жетонов шрама)
- 1 за каждый жетон шрама
- 5 за каждого "прокачанного" персонажа (перевернутый лист персонажа).

После подсчета, вы можете определить статус вашей партии:

- 0 или меньше: Косые утки
- 1 да 5: Неисправимые оптимисты
- 6 до 10: Непокорные негодяи
- 11 до 15: Приключенцы-новички
- 16 до 20: Хотим быть героями
- 21 до 25: Средние герои
- 26 до 30: Герои 80 уровня
- 31 до 35: Эпические читатели подлинника
- 36 до 39: Эпические писатели подлинника
- 40 или больше: Героическая клеветность за пределами человеческого понимания

Невозможные ситуации

Если герои оказались в ситуации, в которой требуется невозможная атака, они как группа могут решить отступить. В таком случае, например, герои не думают, что смогут провести атаку, стоя на одной ноге спиной к столу, все герои получают по 1 повреждению, карту монстра возвращают под низ колоды, а новый монстр вытягивается для текущей комнаты (если это был последний монстр из колоды, тащите со следующей). Это не является стандартной частью правил, поскольку прежде всего эта игра для того, чтобы побеждать непобедимое.



Сражение с боссом и победа... или нет

Если герои успешно прорвались с боем через подземелье и победили монстра в последней комнате поля главного босса, их ждет встреча с главным боссом.



Переверните карту главного босса, подготовленную в начале игры, чтобы узнать, что за ужасное существо охраняет последнюю сокровищницу.

Поместите карту босса возле поля хитпойнтов и установится красный маркер здоровья на соответствующее число, указанное на карте босса. Теперь герои будут сражаться не на жизнь, а на смерть.

Правила боя с боссом аналогичны правилам боя с обычным монстром за одним исключением: когда все кубики героев использованы, у следующего игрока нет возможности нанести всем игрокам повреждения и вернуть кубики героев, а он обязан использовать бонусные кубики.

Особые способности

Герои



Серия ударов: Игрок может перебросить только что брошенный кубик и сложить результаты обоих бросков. Активируется, если игрок попал по мишени и не может быть активировано дважды.



Дополнительные повреждения: Если активировано, добавьте к результату напечатанный бонус. Активируется, если игрок попал по мишени.



Прицельный удар: При активации наносит 5 повреждений в независимости от того, в какой секции кубик. Другие бонусы могут быть добавлены. Активируется, если игрок попал по мишени.



Божественное вмешательство: При активации один из персонажей, на выбор активировавшего, восстанавливает столько хитпойнтов, сколько урона должно нанесено броском. При этом игрок должен громко и неистово восславить своего бога (богов). Активируется, если игрок попал по мишени.



Берсерк: При активации персонаж превращается в машину смерти. Ценой одного хитпойнта игрок может удвоить нанесённый урон. Активируется, если игрок попал по мишени.



Лечение всех героев: При активации все герои восстанавливают столько хитпойнтов, сколько указано. Работает даже при промахе по мишени.



Трассирующий выстрел: Положите жетон подсветки на карту монстра. Теперь все игроки наносят подсвеченному монстру +1 дополнительный урон. После боя жетон снимается. Работает даже при промахе по мишени.



Кража: Игроку удастся обчистить монстра, против которого вы сражаетесь. За каждую активацию партия получает случайную карту снаряжения во время фазы Уборки. Работает даже при промахе по мишени.



Метаморфоза: При активации превращает монстра в лягушку. Игрок кладёт жетон лягушки на карту монстра. Теперь наносимый монстром урон уменьшен на 2 до конца боя (не распространяется на урон после броска всех трёх цветных кубиков). После боя жетон снимается. Работает даже при промахе по мишени.



Заклятый враг: При активации эта способность дает бонусы против определенных типов монстров. Каждый раз когда герой активирует данную способность против монстра соответствующего типа (с таким же значком), он наносит больше повреждений (обычно +4). Активируется даже в случае промаха по мишени.



Переброс: Игрок может немедленно перебросить только что брошенный кубик. Первый результат игнорируется. Активируется даже (и в основном) в случае промаха по мишени.



Без урона: При активации герой не получает урон, даже промахнувшись по мишени.



Карманная кража: Игрок берёт две монеты и добавляет их в казну. Активируется даже в случае промаха по мишени.



Соблазнение: При активации на монстра кладётся жетон соблазнения. В конце боя, если монстр повержен, он безумно влюбляется в соблазвившего его персонажа. Игрок убирает жетон соблазнения, а карту монстра добавляет к своей экипировке (при этом слот предмета монстр не занимает). В любой момент после броска кубиков, персонаж может сбросить карту монстра, что бы прибавить значение его урона к тому, который только что нанёс персонаж. Активируется даже в случае промаха по мишени. Игрок может зачаровать более одного монстра!



Пиво: Игрок помещает жетон пива на лист любого персонажа. Этот персонаж до конца боя не получает урон (за исключением того, что наносит монстр, когда выброшены все три цветные кубика). Если пиво за бой было активировано повторно, жетон можно переместить на любого другого персонажа. Активируется даже в случае промаха по мишени. После боя жетон пива снимается.



Героическая баллада: При активации монстр лишается всех своих особых способностей до конца боя, при условии, что партия заплатит 1 золотой за выступление (ни один бард не станет петь даром, знаете ли). Активируется даже в случае промаха по мишени.

Броня и предметы

Если игрок использует предмет или броню, он получает бонусы мгновенно. Все предметы сбрасываются сразу после использования, на что указывает символ в левом нижнем углу.



Лечение одного героя: Игрок может восстановить указанное количество хитпойнтов любому герою



Лечение всех героев: При активации все герои восстанавливают хитпойнты в указанном размере.



Переброс: Игрок может немедленно перебросить только что брошенный кубик. Первый результат игнорируется. Активируется даже и в основном в случае промаха по мишени.



Дополнительные повреждения: Если игрок попадает в мишень, повреждения увеличиваются на указанное количество.



Без урона: Если герой промахивается, игрок может сбросить эту карту, чтобы не получить повреждения. Не распространяется на урон за потраченные три цветных кубиков.





Контратака: Если игрок получает повреждения, он может нанести такое же количество повреждений монстру.





Уменьшенный урон: Если герой промахивается, он получает на "X" повреждений меньше (не применяется, если партия проиграла). Не распространяется на урон за потраченные три цветных кубиков.


Оружие (комнаты и монстры)


 Боковая атака: Игрок ставит коробку от игры или лист персонажа на ребро в любом месте стола. Затем бросает кубики. Кубик должен коснуться цели, прежде чем очутиться на мишени. Примечание: Кубик должен срикошетить хотя бы раз до того, как очутится на мишени, это может быть до или после попадания по объекту.


 Порыв ветра: Игрок кладет кубик на свою руку, затем выдохом отправляет его к мишени.


 "Из под ног": Игрок бросает кубик между своими ногами.


 Слепая атака: Игрок бросает кубик с закрытыми глазами.


 Атака с двойным рикошетом: Кубик должен срикошетить дважды прежде, чем попасть в мишень.


 Атака с локтя: Игрок помещает кубик на локоть и позволяет катиться к мишени.


 Одухотворенная атака: Игрок помещает кубик между двумя ладонями, как если бы он молился. Затем он открывает ладони и позволяет кубику устремиться к мишени.


 Атака не основной рукой: Игрок бросает кубик своей слабой рукой (той, которой не пишет).


 Атака взаимности: Игрок помещает кубик на ладони игрока слева. Он делает бросок, используя руку другого игрока.


 Прыжок через карту: Игрок ставит карту широкой стороной. Другой рукой он бросает кубик так, чтобы ударившись об стол, он перескочил через карту.

 Атака катапульты: Игрок размещает карту на краю стола, позволяя ей свеситься, кладет на нее кубик, затем отводит карту и отпускает ее, позволяя кубики выстрелить как из катапульты.

 Атака головой: Игрок бросает кубик в воздух, затем "бодает" его головой, направляя в сторону мишени.

 Крученая атака: Игрок бросает кубик, закручивая его, чтобы он вращался как юла, прежде чем попасть по мишени.

 Атака носом: Игрок размещает кубик на своем носу, затем наклоняет голову.

 Через плечо: Игрок становится спиной к столу и бросает кубик (он может смотреть в сторону мишени, повернув голову и плечи).



Слэм-атака: Игрок подбрасывает кубик в воздух, затем толкает его своей рукой к мишени.



Атака сидя: Игрок сидит на полу и бросает кубик. Неважно какой рост у игрока, важно чтобы уровень его глаз был ниже столешницы.



Атака в прыжке: Игрок подпрыгивает, а затем бросает кубик до того, как его ноги коснутся пола.



Под столом: Игрок бросает кубик рукой, опущенной ниже уровня столешницы.



В танце: Игрок подпрыгивает и поворачивается на 180 градусов так, чтобы оказаться лицом к мишени. Находясь в воздухе, игрок должен кинуть кубик.




Дальняя атака: Игрок встает и отходит на шаг от стола. Затем бросает кубик обычным способом.


Монстры

Некоторые монстры требуют от игроков произвести особые способы атак, чтобы нанести повреждения (карты монстров со значками особых атак):




 Уничтожить снаряжение после промаха: Если игрок промахнулся, то должен сбросить карту снаряжения на свой выбор. Если карт нет, ничего не происходит.




 Полечиться после промаха: Если игрок промахнулся, монстр восстанавливает "X" хитпойнтов.



 Маленькая цель: Кубики, приземлившиеся в зоне "1", считаются промахом.



 Потерять золото после промаха: Если игрок промахивается, он должен сбросить 1 золотую монету из сундука в "банк". Если монет нет, ничего не происходит.



Зеленые, красные или синие кубики не могут быть использованы в бою. Это правило применяется с начала боя.



Критический промах: Если игрок промахивается, все игроки получают повреждения от монстра.

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
ПЕРЕВОД И ВЕРСТКА ОСУЩЕСТВЛЕННЫ ДЛЯ
МАГАЗИНА НАСТОЛЬНЫХ ИГР "КУБИК"
www.bgames.com.ua



Credits

Designers: Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino and Lorenzo Tucci Sorentino

Illustrations and graphic design: Giulia Ghigni

Production management: Heiko Eller & Harald Bilz

Editing and layout: Lorenzo Silva and Heiko Eller

Layout: Heiko Eller and Helena Göres

Proofreading: Carsten-Dirk Jost

With help from: Stephan Rothschuh

Special thanks to: Helena Göres, to all Gamers of the Heidelberger Burgevents Stahleck 2010 and 2011, to Cliquenabend and Michael Kröhnert.

Exklusive Distribution in Germany:

Heidelberger Spieleverlag, Dr. August-Stumpf-Str. 7-9,
74731 Walldürn, Germany

Visit us online:

WWW.HEIDELBAER.DE
WWW.CRANIOCREATIONS.COM



**Heidelberger
Spieleverlag**

