

Кишенькове підземелля



Автор гри: Барні Скіннер

Для 1 гравця віком від 10 років

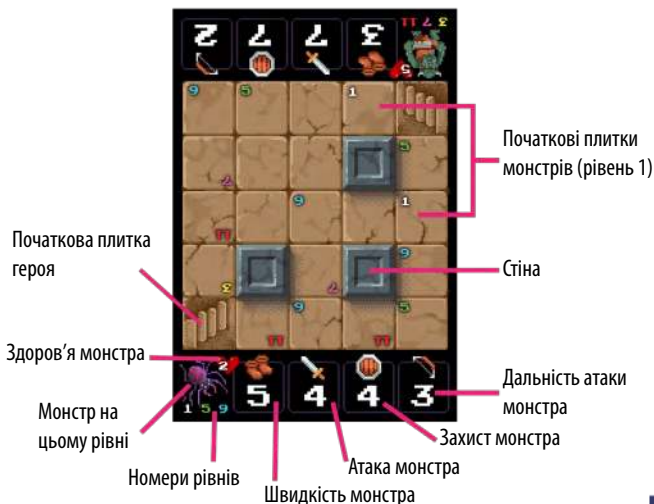
«Кишенькове підземелля» — це мінімалістична соло-гра з механікою розміщення кубиків. Події гри відбуваються в підземеллі, зображеному на одній карті. Пройдіть 12 рівнів, долаючи все складніші випробування, щоб здобути славнозвісний скіпетр М'ґаф-іна.

ВМІСТ ГРИ

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

КАРТА ПІДЗЕМЕЛЛЯ

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



ПРИГОТУВАННЯ

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

ПЕРЕБІГ ГРИ

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

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

Фаза енергії

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

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

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



Фаза Героя

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

Переміщення

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

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

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

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

Атака

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

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

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

Дальність атаки

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

Поле зору

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



Фаза переміщення монстра

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

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



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

Фаза атаки монстра

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

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

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

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

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

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



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

КІНЕЦЬ РІВНЯ

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

НАСТУПНИЙ РІВЕНЬ ПІДЗЕМЕЛЛЯ

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

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



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

ПЕРЕМОГА У ГРІ

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

ВАРІАНТИ ГРИ

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

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

Паладин

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

Варвар

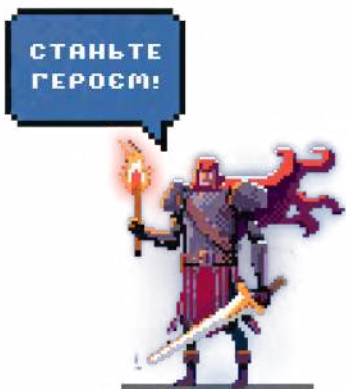
Один раз за хід можете перекинути всі кубики енергії, якщо у вас 1 здоров'я.

Лучниця

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

Чарівниця

Один раз за рівень можете перекинути всі кубики енергії.



Команда Little Rocket Games

Барні Скіннер — автор гри, графічний дизайн

Zemilio — арт-директор, виробництво

Марко Салонї — дизайн, графічний дизайн, ілюстрації

Джампаоло Рацціно — менеджер проєкту, виробництво, адміністрування

Аlessандра Каніні — маркетинг, адміністрування, логістика

Українська локалізація

Олександр Ручка — керівник проєкту

Алла Костовська — випускова редакторка

Юлія Арсенюк — перекладачка

Олександра Асташова — редакторка

Артур Патрихалко — дизайн і верстка

Сергій Водоп'янов — директор з виробництва

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

Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

www.geekach.com.ua



Гра створена Little Rocket Games.

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

© 2021 Little Rocket Games

Усі права застережено. Виготовлено в Україні.

Українське видання © 2022 Geekach Games.

