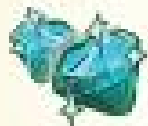


# ПІДЗЕМЕЛЛЯ КІСТКИ ТА ПРИГОДИ

Дизайнер: Річард Гарфілд, Ілюстрація: Кем Кендалл

Розробка гри: Андре Маак і Торстен Гімлер



*Ви знаєте легенди напам'ять. Підземелля переповнені скарбами. Пригоди та слава ваблять, але чутки про монстрів стримують вас. Наберіться мужності та зіткніться зі своїми страхами. -Спустіться в найглибші, найтемніші закутки підземелля. Перемога близько!*

## Ціль гри

Гравці використовують кубики, щоб подорожувати підземеллями, битися з монстрами та збирати скарби на шляху до перемоги.

Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість переможних очок.

## Вміст коробки :

- 200 аркушів пригод (по 50 кожного типу)
- 5 кубиків (4 білих, 1 чорний)
- 4 олівці

Гравці використовують кубики, щоб подорожувати підземеллями.

Перемагає гравець, який набрав найбільше переможних очок.



## Як грати

### Пригоди

У грі є 4 види пригод.

- Роздратовані звірі (Новачок)
- Незграбні віряни (Початківець)
- Загадкова піраміда (Стандарт)
- Динозаври-Бунтарі (Експерт)



Кімнати активації

Особливі кімнати

Скрина зі скарбани

Трекер життя

Особливі бонуси

Кімнати  
старту

Звичайні кімнати

Кімнати зі  
скарбани



Бонусні винагороди

Монстри

Зона кристалів

Початкові бонуси

Роздратовані  
звірі

Назва пригоди

**Макет аркуша пригоди:** На мапі підземелля є пронумеровані кімнати та кімнати з монстрами. Пронумеровані кімнати включають початкові (зелені), звичайні (білі), активаційні (сірі) та спеціальні (символи).

Кімнати монстрів ністять клітинки, які вказують на кількість життя монстра.

Трекер життя гравця, таблиця особливих бонусів і зона початкових бонусів (3 символи чорного кубика) розташовані праворуч від мапи підземелля.

У нижній частині аркуша пригоди є зона досягнень, золота та кристалів.

## Підготовка до гри

Гравці разом вирішують, яку пригоду обрати для гри. Кожен гравець бере відповідний аркуш пригоди та олівець. Новачкам варто почати з пригоди "Роздратовані звірі".

Гра триває за годинниковою стрілкою. Гравець, який останнім переміг монстра (враховуються ваші внутрішні демони!), вважається першим активним гравцем і бере всі 5 кубиків.

## Хід гри

Активний гравець починає раунд, кидаючи всі 5 кубиків. Кубики залишаються в центрі столу, щоб їх могли бачити всі гравці. Кожен гравець збирає 2 пари комбінацій кубиків із 4 кинутих білих кубиків. Гравці підраховують суму значень кожної пари своїх кубиків.

Лише активний гравець може використовувати значення кинутого чорного кубика, як частину пари. Це дає змогу активному гравцеві використовувати більше можливих комбінацій чисел. Якщо інший гравець хоче використати значення чорного кубика, як частину своєї пари, він має скористатися бонусом чорного кубика.



Кожен гравець отримує 1 аркуш пригоди та 1 олівець.

Гравці визначають першого активного гравця.

Активний гравець кидає всі 5 кубиків.

Кожен гравець збирає 2 пари комбінацій кубиків із 4 кинутих білих кубиків.

ЛІКА



**Приклад:** Активний гравець робить кидок.  
Є 9 можливих комбінацій з пар кубиків:

		(= 3 і 6)
		(= 3 і 7)
		(= 3 і 9)
		(= 5 і 4)
		(= 5 і 7)
		(= 6 і 4)
		(= 6 і 6)
		(= 4 і 9)
		(= 6 і 7)

доступні значення для активного гравця

доступні значення для іншого гравця

**Активний гравець може замінити білий кубик чорним кубиком в одній зі своїх пар.**



Тільки активний гравець або гравець, який використовує бонус чорного кубика, може сформувати всі 9 комбінацій. Інші гравці можуть використовувати останні дві комбінації (4 і 9; 6 і 7). Гравець, який використовує бонус чорного кубика, повинен викреслити 1 із 3 символів чорного кубика на своєму аркуші пригоди.

Після того, як гравці оберуть комбінації кубиків, вони відвідують (викреслюють) 2 відповідні пронумеровані кімнати на своєму аркуші пригоди. Ці кімнати вважаються відвіданими та не можуть бути відвідані повторно під час гри.

Гравці можуть відвідувати, лише суміжні кімнати до вже відвіданих або будь-яку початкову кімнату.

**Примітка:** Початкові кімнати не обов'язково з'єднувати між собою чи з вже відвіданими вами кімнатами.





Гравець, який бажає нанести удар монстру або викреслити клітинку очок життя монстра, має отримати доступ до кімнати монстра через вже відвідані кімнати.

Гравець може отримати доступ до кімнат за межами кімнати монстра лише в тому випадку, якщо він переміг монстра, викресливши всі клітинки життя в його кімнаті. Для отримання додаткової інформації зверніться до розділу «Боротьба з монстрами» нижче.



Як згадувалося вище, активний гравець може замінити 1 білий кубик чорним, щоб сформувати пару. Гравець, який

бажає використати чорний кубик, мусить викреслити символ чорного кубика в зоні своїх початкових бонусів. Якщо гравець викреслив усі свої символи чорного кубика, він не може використовувати чорний кубик, доки не стане активним гравцем. (Виняток: див. Скрині скарбів нижче.)



Гравець зобов'язаний використати 2 комбінації (відвідати доступні кімнати чи завдати удару монстру) на аркуші пригоди під час кожного раунду. Гравець, який не може використати 2 комбінації, мусить викреслити клітинку життя, починаючи з верхньої частини свого трекера життя за кожен невикористану пару кубиків.

Гравець, який викреслює останню клітинку життя на трекері життя, помирає та виходить з гри.

Наприкінці гри гравці віднімають від своїх переможних балів значення на найвищій доступній клітинці на трекері життя.

### Скарбі

Коли гравець відвідує кімнату зі символом золота  чи



кристалу, він отримує одну нагороду за золото (закреслює одну клітинку у відповідному полі внизу аркуша пригоди) чи одну нагороду за кристал відповідно. Наприкінці гри кожна закреслена клітинка у полі золота приносить 2 переможні бали, а кожна закреслена клітинка у полі кристалів по 3 переможні бали.




Гравці відвідують кімнати, що прилягають до кімнати Монстра, щоб отримати доступ до неї.

Гравець може використати чорний кубик, викресливши символ чорного кубика зі свого аркуша пригоди.

Гравці повинні використовувати обидві пари кубиків, щоб відвідувати кімнати та/або завдавати удар.

Гравець, який не може використати обидві пари кубиків, повинен викреслити одну клітинку життя за кожен невикористану пару.

Скарб:

 = 2 переможні бали.

 = 3 переможні бали.



### Боротьба з монстрами

Гравці отримують переможні бали за перемогу над монстрами. Щоб завдати удару монстру, гравець має зіграти 1 пару кубиків, що відповідає одному значенню в кімнаті монстра. Чорні номери в кімнаті можна грати відразу. Щоб розблокувати інші номери в кімнаті монстра, потрібно відвідати

сіру кімнату поруч із кімнатою монстра (або кімнату

Кігтя в пригоді

"Динозаври-Бунтарі").

Коли гравець відвідує сусідню

кімнату з

монстром, він

позначає відповідний

номер в кімнаті монстра.

Тепер цей номер вважається розблокованим, і його можна використовувати так само, як чорний номер в кімнаті монстра для нанесення ударів монстру.

Гравці перемагають монстра, завдаючи смертельного удару,

**2x** тобто всі клітинки його життя перекреслені.

Перший гравець, який переміг певного монстра, оголошує про перемогу іншим гравцям після завершення раунду.

Цей гравець отримує більшу нагороду. Інші гравці викреслюють більшу нагороду, щоб вказати, що вона була отримана. Вони

отримують меншу винагороду за монстра, коли перемагають його.

Якщо кілька гравців першими перемагають монстра під час одного раунду, усі отримують найбільшу нагороду.

Коли монстр зазнав першої поразки, інші гравці можуть завдати цьому монстру один удар (навіть гравці, які ще не зайшли в кімнату монстра). Незалежно від того,

скільки гравців одночасно вперше перемогли монстра,

наноситься, лише 1 удар.



Гравці перемагають монстрів, щоб подорожувати та здобувати переможні очки.

Чорні цифри можна використовувати будь-коли. Інші значення спочатку потрібно розблокувати.


Після того, як усі клітинки життя монстра будуть перекреслені, гравець отримує кристали.

Перший гравець, який переміг монстра, отримує більшу нагороду. Наступні гравці отримують меншу нагороду.

Коли гравець вперше перемагає монстра, усі інші гравці завдають 1 удар цьому монстру.






Гравець, який першим перемагає монстра в кімнаті якого є такі символи , втрачає відповідну кількість очок життя на своєму треку життя. Будь-який інший гравець, який перемагає монстра в тому ж раунді, втрачає таку ж кількість очок життя.

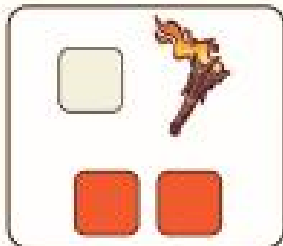
Гравці, які перемагають монстра в наступних раундах, не втрачають очки життя. Як нагадування, викресліть символи очок життя монстра, коли його вперше перемогли.

### Скрині скарбів

Гравець, що відвідав кімнату зі скринєю , може вибрати 1 із 3 спеціальних бонусів. Нагороди у скрині зі скарбами можна знайти поруч із мапою пригоди. Гравець відзначає вибраний бонус.



**Додаткове життя:** Гравець отримує 3 додаткових життя. Гравець із додатковими клітинками життя викреслює зелену клітинку замість клітинки життя з трека життя. Ця винагорода також дає 1 кристал.



**Смолокип:** Смолокип дає змогу гравцеві відвідати будь-яку кімнату на мапі пригоди, яка прилягає до раніше відвіданого простору. Гравець може використати обидва смолокипи в одному раунді. Гравці використовують смолокипи на додаток до пар кубиків у будь-якому порядку. Смолокип також можна використовувати, щоб завдати удару монстру. Гравець закреслює їх після використання.



**Додаткові чорні кубики:** Гравець має змогу використати чорний кубик додатково 3 рази.

Гравці повинні втратити очки життя за кожен символ



Скрині скарбів:

**Додаткове життя =**  
Гравець отримує 3 додаткові життя + 1 кристал.

**Смолокип =**  
Гравець відвідує будь-яку кімнату, суміжну з раніше відвіданим.

**Додаткові чорні кубики:**  
Гравець може використати чорний кубик ще 3 рази.



## Кінець гри

Гра закінчується, коли перший гравець перемагає свого останнього монстра. Гравці закінчують поточний раунд, а потім переходять до підрахунку балів. Гравець, який завершує гру, не обов'язково є переможцем.

**Важливо:** Гравці, які не перемогли ватажка-монстра до кінця гри, отримують 3 переможні очки за кожні 3 завдані ними удари.



**Приклад:**  
Наприкінці гри цей гравець отримує 6 переможних очок.

Гравці підраховують свої переможні бали (бали за золото та кристали). Гравці віднімають усі втрачені очки життя від своїх переможних балів. Перемагає гравець, який набрав найбільше переможних балів. У випадку рівності гравців виграє гравець, який викреслив більше очок життя на трекері життя. Якщо рівність залишається, гравці ділять перемогу.

**Приклад підрахунку балів:**



Гра закінчується, коли один з гравців перемагає свого останнього монстра.

Гравець отримує 3 переможні очки за кожні 3 пошкодження, завдані непереможеному ватажку-монстру.

Перемагає гравець, який набрав найбільше переможних балів.



## ПРИГОДИ

### Роздратовані звірі



Щоб відвідати кімнату із символом кулака, потрібна пара дублів. Наприклад, гравцеві потрібна пара двійок, щоб відвідати кімнату з кулаком та номером 4. Гравці відстежують їх, відмічаючи еквівалентний символ у нижній лівій зоні бонусних балів. Гравці, які відвідують кімнату з кулаком, також завдають 1 удару кожному монстру на їхній мапі пригоди, включно з тими, яких гравці ще не досягли.



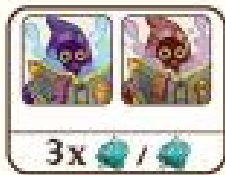
Коли гравець відмічає 5-е зі 6 місць кулака, він отримує додаткову винагороду у вигляді кристалів. Перший гравець, який зробить це, отримує 3 бонусних кристали. Усі наступні гравці отримують лише 1 кристал.



**Примітка:** Це правило стосується всіх інших бонусних досягнень у всіх пригодах!


Гравці отримують нагороду, коли з'єднують ліву та праву стартові зони безперервним шляхом відвіданих ними кімнат.

### Незграбні вір'яни

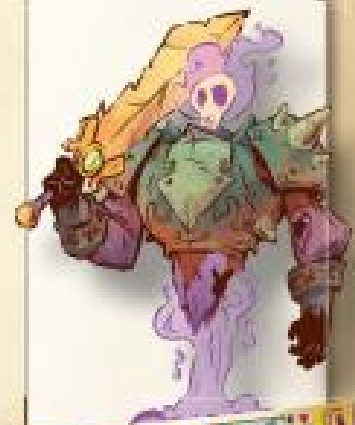


Гравець отримує кристали, коли першим переможе двох чарівників.



Відвідавши кімнату з кам'яним зсувом , гравці мусять закреслити дві клітинки в цій кімнаті, перед тим, як іти далі.

Гравець отримує кристали, коли першим відвідає 6-у зі 7 кімнат з кам'яними зсувами.



## Загадкова піраміда





На початку гри гравці пишуть числа 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 і 11 у будь-якому порядку в порожніх місцях хмар.




Відвідавши хмарну кімнату на мапі пригоди, гравець викреслює відповідне значення у нижній лівій частині аркуша пригоди. Гравець отримує кристали, коли закреслить 8-у хмарну кімнату




Коли гравець відвідає кімнату з порталом під


номером 11 , гравець відразу отримує доступ до протилежної частини мапи через портал , але не навпаки.



Коли гравець перемагає 1 з 3 частин хробака , він завдає 3 удари Сенді, головному монстру. Гравці отримують кристали, коли знищать всі три частини хробака.

## Динозаври-бунтарі

Гравець, що відвідує кімнату зі слідом , відчиняє кімнату монстра та позначає відповідне біле число. Це стосується, навіть, тих випадків, коли гравець ще не зайшов до кімнати монстра.

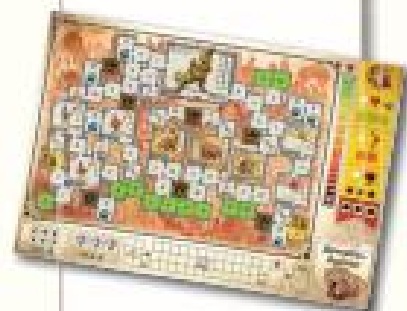
Щоб завдати удару броньованому динозавру , гравець мусить використати обидві пари кубиків, тобто гравець завдає 2 або 0 ударів. Це означає, що гравець не може завдати удару броньованому динозавру, якщо інший гравець першим переможе його.



Гравець отримує кристали після перемоги над своїм 3-м броньованим динозавром.



Гравець отримує кристали після того, як закреслить 6-ий з 7 слідів.







## Соло гра

Гравець кидає всі 5 кубиків, але може використати чорний кубик, лише скориставшись бонусом чорного кубика. Гравець завжди отримує вищу нагороду після перемоги над монстром.

Гравець втрачає 1 життя, якщо він не завдає принаймні 1 удару монстру протягом кожного раунду, навіть якщо він використовує обидві пари кубиків в іншому місці.

**Важливо:** Гравець може втратити 2-гу пару кубиків під час раунду, не втрачаючи життя, якщо він завдає удару монстру. Використовуйте цю можливість з розумом!

Гравець все ще втрачає життя за кожний символ , перемагаючи монстра. Гравець не втрачає переможні боли через втрату життя наприкінці гри. Проте гравець все одно помирає після того, як закреслить символ  у нижній частині трекеру життя.

Як успіхи? Зверніться до цієї таблиці, щоб перевірити успішність вашої пригоди.



Схоже, ви не знайшли вхід до Підземелля. Не бійся, спробуй ще раз!	0 - 9
Ідея полягала в тому, щоб убивати монстрів, а не обіймати їх! Проте квіти, які ти зібрав, були гарними.	10 - 24
Це не розпис за номерами. І не хвилюйся, монстри не справжні!	25 - 39
Непогано! Але наступного разу, коли ви зустрінете головного монстра, вдарте сильніше!	40 - 54
Ти справжній герой!	55 - 69
Ви навчали Індіану Джонса його рухам?	70 - 84
Дивовижні історії про ваші пригоди будуть розповідати століттями!	85 - 99
Ось він, ДАНЖИ МАСТЕР!!!	100 і більше



2344370\_A