



Воїни підземел

ДРУГЕ ВИДАННЯ

Колись давним-давно у світі не лишилося справжніх героїв. Дослідження підземель стало звичною роботою для всіх беззубих бандитів та безграмотних шахраїв, що блукають занедбаними територіями Середсраю, незграбно намагаючись заробити собі на життя, розплатитись з боргами... або просто набрати достатньо монет, щоб знову навідати місцеву таверну. Деяким з них вдавалося виживати достатньо довго, щоб стати дійсно могутніми воїнами, а отже, отримати славу, шану і велич. Але все ж більшості не так пощастило. Вони боролися. Вони програвали. Вони боролися ще завзятіше. Вони програвали успішніше. Все, що від них залишилось ~ це їхні трупи, що додають вишуканості кімнатам володаря... а нашу проблему з підземеллями так і не було вирішено.

З часом виникли нові зали неминучої загибелі, що з радістю давали прихисток навіть ще злішим істотам, загрожуючи селам і королівствам та приносячи безлад на наші землі. Для тих, хто прагне стати героями (або вдавати їх), знову настав час відкласти кухоль та взяти на себе роль... воїнів підземель!



ВОЇНИ ПІДЗЕМЕЛЬ

ДРУГЕ ВИДАННЯ

“Воїни підземель” — це гра, у якій поєднані спритність, пригоди та хороша порція гумору. Гравці беруть на себе ролі самоназваних героїв та рухаються вперед разом — як команда. На своєму шляху вони дослідять підземелля, обшукають його кімнати та зустрінуться з нескінченними ордами жорстоких монстрів, кидаючи кубики у ціль химерними способами.

Цій команді героїв-початківців, викуваній у вогнях легковажності, знадобиться правильне поєднання навичок та хоробрості, щоб пережити небезпеки підземелля та врешті-решт перемогти фінального боса. Чи є в них потрібні якості? Чи отримають вони славу... чи просто доведуть своє марнославство?

“Воїни підземель. 2-ге видання” виходить з новими ілюстраціями та графікою й оптимізованими, модернізованими правилами... але не дозвольте новим блискучим деталям обманути вас: гра настільки ж складна, як і раніше! Візьміть свої кубики та приготуйтеся показати, чого ви варті в підземеллі!



КОМПОНЕНТИ



1 ПОЛЕ-МІШЕНЬ



48 КАРТОК МОНСТРІВ



48 КАРТОК СПОРЯДЖЕННЯ



21 КАРТКА ПІДЗЕМЕЛЬ



6 КАРТОК БОСІВ



12 КУБИКІВ
(3 КОЛЬОРОВИХ КУБИКИ
ГЕРОЯ + 9 БЛИХ
БОНУСНИХ КУБИКІВ)



8 ПЛАНШЕТІВ ГЕРОЇВ



1 ЖЕТОН ЛІДЕРА
1 ПЛИТКА СКРИНІ



6 МАРКЕРІВ ЗДОРОВ'Я ГЕРОЇВ
2 МАРКЕРИ ЗДОРОВ'Я
МОНСТРА



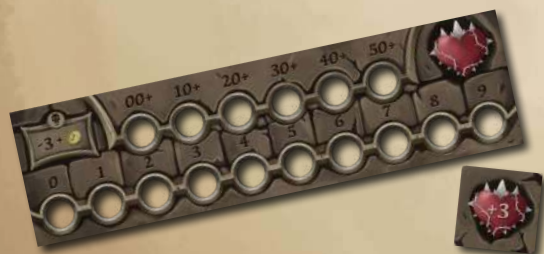
3 ЖЕТОНИ ЗДІВНОСТЕЙ ГЕРОЇВ
(КУХОВАРСТВО, ЗАКЛИНАННЯ
ЧАСУ, ФЛЕЙТА)



18 ЖЕТОНІВ ШРАМІВ



30 ЗОЛОТИХ МОНЕТ



1 ТРЕК ЗДОРОВ'Я МОНСТРА
1 ЖЕТОН РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

МЕТА ГРИ

У грі "Воїни підземель" команда недоумкуватих героїв мчить у перше-ліпше підземелля, щоб поцупити великі багатства та легендарні артефакти. Зі своєю внутрішньою витонченістю вони кидаються на жажливіх істот, що населяють ці місця, сподіваючись подолати їх та знищити фінального боса наприкінці. Якщо вони можуть побороти це жахіття, вони перемагають. Тож проходите, дурні... І облиште всяку надію.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перш ніж розпочати гру, приготуйтеся:

1. ЗБЕРІТЬ ПОЛЕ: складіть 4 частини поля так, щоб сформувалося одне велике поле-мішень. Використайте букви на краях кожної частини, щоб з'єднати правильні елементи. Потім розташуйте поле посеред стола.

2. ВИБЕРІТЬ ГЕРОЇВ: кожен гравець вибирає або бере один випадковий планшет героя і розташовує його горілиць перед собою. Кожен гравець бере по одному маркеру здоров'я та розташовує його на верхній ділянці треку на власному планшеті героя — детальніше дивіться на сторінці 9. У деяких героїв може бути жетон, пов'язаний з їхньою "синьою здібністю": розташуйте цей жетон поруч з планшетом цього героя неактивним (сірим) боком догори. Поверніть невикористані планшети героїв та жетони в коробку.

3. СТВОРІТЬ КОЛОДУ ПІДЗЕМЕЛЬ: перетасуйте всі картки підземель та створіть колоду підземель, що лежить долілиць.

4. СТВОРІТЬ КОЛОДУ МАГАЗИНУ: перетасуйте всі картки спорядження та створіть колоду магазину, що лежить долілиць.

5. СТВОРІТЬ КОЛОДУ МОНСТРІВ: розділіть картки монстрів на стоси згідно з рівнем монстрів, позначеним кольором та числом на сорочках карток, потім окремо перетасуйте кожен стос. Візьміть по 3 картки з кожного стосу — 1-го рівня (помаранчевого кольору), 2-го рівня (бірюзового) і 3-го рівня (пурпурового) та складіть їх на всі картки 4-го рівня (сірого) з найнижчим рівнем угорі:



6. ВСТАНОВІТЬ РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ: розташуйте трек здоров'я монстра поруч з полем біля колод монстрів та підземель. Розташуйте 2 маркери здоров'я монстра на ділянках з нулем на треку здоров'я монстра. Тепер настав час команді наших героїв вирішити, наскільки вони сміливі... розташуйте (або ні) жетон рівня складності на зображенні серця на треку здоров'я монстра згідно з вибраною складністю:

НОРМАЛЬНИЙ	СКЛАДНИЙ	ПЕКЕЛЬНИЙ
Поверніть жетон у коробку. <i>*рекомендовано для тих, хто грає вперше</i>		

Граючи на складному або пекельному рівні, додавайте вказану кількість здоров'я монстру кожного разу, коли ви починаєте нову битву.

7. ПРИЗНАЧТЕ ЛІДЕРА: команда без лідера тільки напрошується на неприємності! Виберіть (можливо, випадковим чином) одного гравця, який стане лідером. Цей гравець отримує жетон лідера.

Примітка: у кінці кожної успішної битви гравець, який переміг монстра, отримує жетон лідера!

8. РОЗДАЙТЕ ПОЧАТКОВУ ЗДОБИЧ: розташуйте плитку скрині в межах легкої досяжності для всіх гравців. Потім розташуйте на ній 2 білих бонусних кубики та кількість золотих монет, меншу на 2 від кількості гравців. Це здобич команди.

9. СТВОРІТЬ ЗАПАС: розташуйте золоті монети поруч із жетонами шрамів, картками фінального боса, залишком білих бонусних кубиків та кольоровими кубиками. Дивіться картинку "Приготування до гри" на наступній сторінці.



ОСОБЛИВЕ ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ 1 ГРАВЦЯ: опинившись на самоті у підземеллі, гравець мусить контролювати 2 героїв та дотримуватися всіх правил приготування для 2 гравців.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



(Приготування
для 3 гравців)



Гра "Воїни підземель" проходить у кілька раундів, кожен з яких складається з 3 фаз:



1. Підземелля



2. Битва



3. Відпочинок

Просування підземеллям може привести команду до спеціальних магазинів!



4. Купівля

Після відвідування з магазинів команда може бути готова зіткнутися з фінальним випробуванням:



5. Фінальний бос

1 • ПІДЗЕМЕЛЛЯ



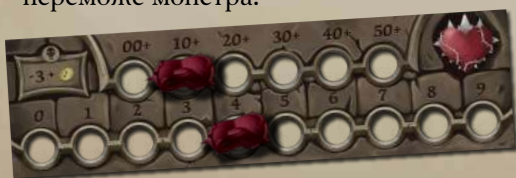
1.1 • ВИБІР ШЛЯХУ •

У кожному раунді команда вибиратиме між двома шляхами. Чинний лідер **потаємки** **добирає 2 верхні картки** з колоди підземель та **вибирає 1 для розкриття** та застосування, а іншу розташовує внизу колоди підземель. Символи магазину в лівому верхньому кутку (А) картки підземелля показують, на скільки кроків команда просувається вглиб підземелля. Щоб **дістатися магазину**, команді воїнів потрібно **принаймні 10 символів магазину**. Аби дійти до **фінального боса**, потрібно **тричі відвідати магазин**. У більшості карток підземель є спеціальний миттєвий ефект, зображений у лівому нижньому кутку картки (Б). Ви можете знайти більше інформації про ці спеціальні ефекти на сторінці 16 (*Ефекти карток підземель*) та на сторінці 18 (*Список особливих кидків*).



1.2 • РОЗКРИТТЯ МОНСТРА •

Лідер **добирає верхню картку з колоди монстрів** та розкриває її. Кожен монстр належить до певного **типу** (А), що може бути корисним для деяких героїв, завдає певну кількість **ушкоджень** (Б) і може мати особливе **вміння** (В). Дізнатися більше про вміння можна на сторінці 18. Щоб визначити реальні очки здоров'я монстра для цієї битви, додайте очки здоров'я на картці монстра (Г) до спеціальних ефектів з поточної картки підземелля та жетона рівня складності. Відмітьте **остаточну кількість очок здоров'я** на треку здоров'я монстра, використовуючи маркери здоров'я монстра. На картці монстра розташуйте вказану кількість **золотих монет** (Г): ці монети стануть нагородою, якщо команда переможе монстра.



ПРИМІТКА: використовуйте два маркери здоров'я монстра, щоб відстежувати очки здоров'я монстра: верхній ряд являє собою десятки, а нижній — одиниці. У цьому прикладі Горгона має 14 очок здоров'я.

2 ◀ БИТВА

Під час цієї фази герої стикаються та борються з монстрами, поки вони не виграють або не програють! Герої по черзі атакують, використовуючи кольорові кубики — червоний, зелений та синій. Кожен кубик можна кинути тільки раз на битву. Герой ліворуч від лідера стає першим активним героєм та бере 1 кольоровий кубик. Щоб атакувати, герой мусить виконати ці 4 кроки:



2.1 ◀ ВИБЕРІТЬ ОДИН ДОСТУПНИЙ КУБИК ◀

Активний герой **вибирає** один з доступних кольорових кубиків, що має кинути на поле-мішень у спробі завдати монстру достатньо ушкоджень, щоб перемогти його. Якщо команда вже кинула всі кольорові кубики під час цієї битви, подивіться розділ “ЗАКІНЧИЛИСЯ КУБИКИ?” праворуч.



2.2 ◀ КИНЬТЕ КУБИК ◀

Активний герой **кидає** кубик на поле-мішень. Він або вона може кидати кубик з будь-якої зручної позиції: з будь-якої частини стола, стоячи, сидячи тощо... Щоб кидок вважали дійсним, **кубик має відскочити від стола принаймні один раз** поза межами поля-мішені перед тим, як торкнеться поля-мішені та опиниться на ньому.



2.3 ◀ ПЕРЕВІРТЕ, ВЛУЧАННЯ ЦЕ ЧИ ПРОМАХ ◀

Іноді герої **замахуються** на монстра та **влучають**, але іноді **промахуються!** Перевірте умови на наступній сторінці.

Результат кубика також може зображувати особливий символ, який може активувати особливі здібності — дивіться сторінку 9.



2.4 ◀ КІНЕЦЬ ХОДУ ◀

Якщо герой перемагає монстра, команда може перейти до фази відпочинку — дивіться сторінку 12! Якщо монстр досі живий, хід активного героя закінчується та **наступний за годинниковою стрілкою герой починає свій хід із кроку 2.1.**

Якщо ще залишаються кольорові кубики, їх необхідно передати новому активному герою.

ЗАКІНЧИЛИСЯ КУБИКИ?

Якщо команда героїв кинула всі 3 кольорові кубики та не перемогла монстра, наступний активний герой мусить вибрати один з двох варіантів:



- ◀ **ВИКОРИСТАТИ 1 ВЛИЙ БОНУСНИЙ КУБИК ЗІ СКРИНІ** (дивіться розділ “Білий бонусний кубик” на сторінці 12) та **замахнутись** на монстра, дотримуючись кроків 2.1–2.3, АБО...



- ◀ **ЗАБРАТИ ТРИ КОЛЬОРОВИХ КУБИКИ З ПОЛЯ.** Однак в результаті цього вибору вся команда героїв **отримає кількість ушкоджень, яка дорівнює рівню монстра.** Жодна особлива здібність чи картка не можуть бути використані, щоб запобігти цим ушкодженням. Активний герой продовжує фазу битви як зазвичай.

За винятком битви з фінальним босом (дивіться сторінку 15), 3 кольорові кубики можливо забрати декілька разів за бій.





ВЛУЧАННЯ

Якщо кубик відскочив в ігровій зоні, а потім впав на поле-мішень, герой завдає монстру стільки ушкоджень, скільки показує **число на секції поля-мішені**, на якій впав кубик (плюс бонуси від спорядження або здібностей, якщо такі є). Зменште очки здоров'я монстра на треку його здоров'я згідно із завданими ушкодженнями. **Мета — зменшити очки здоров'я монстра до "0"**, перемагаючи його та переходячи до фази відпочинку, щоб відновитися та йти далі.

МЕЖІ СЕКЦІЇ

Якщо кубик впав на межі між двома секціями, виберіть ту секцію, на якій опинилася найбільша кількість кутів кубика. Якщо сумніваєтесь, вважайте, що кубик впав на секції з меншим значенням.

ІДЕАЛЬНЕ ВЛУЧАННЯ

Якщо кубик потрапляє в яблучко поля-мішені, удар завдає 10 ушкоджень. *Хоч на яблучці немає числа, воно це робить. Чесно. Ми переклали ці правила! Навіщо нам брехати?*



ПРОМАХ

Кидок вважають промахом у таких ситуаціях:

- якщо **кубик не відстрибує** принаймні один раз поза межами поля-мішені перед тим, як доторкнутися до поля-мішені;
- якщо **кубик опиняється в одному з отворів** на полі-мішені (та залишається там);
- якщо **кубик опиняється на одній з кісток** на кінцях поля-мішені;
- якщо **кубик опиняється за межами** поля-мішені;
- якщо активний **герой не дотримується вимоги особливого кидка**, зображеної на картці монстра та/або підземелля (дивіться сторінку 10).

Якщо герой промахується, то отримує кількість ушкоджень, що дорівнює значенню показника атаки монстра. Зменште очки здоров'я героя на його планшеті згідно з отриманими ушкодженнями.

ГЕРОЙ ПАВ!

Якщо будь-коли в героя менше ніж 1 очко здоров'я, він або вона непритомніє, щоб симулювати смерть, та не може знову діяти під час цієї битви: гравець пропускає свій хід до кінця битви. Дивіться сторінку 12 для деталей про непритомних героїв та їхні майбутні іграми.



Лідер: якщо гравці сумніваються, чи вважати кидок дійсним, або в будь-якому іншому моменті гри, чинний лідер відповідальний за прийняття остаточного рішення.

◀ ПРОГРАШ! ▶

Якщо в будь-який момент битви всі герої знепритомніли (сягнули 0 очок здоров'я), **команда героїв програє**. Можливо, наступного разу команді варто битися краще, інакше вони осоромляться знову.

АНАТОМІЯ ПЛАНШЕТА ГЕРОЯ

Планшет героя показує всю (законну та публічну) інформацію про нього, з якою потрібно ознайомитися гравцю.

Поруч з ім'ям героя (А), його / її улюбленою фотографією із соцмереж (Б) та класичною цитатою (В) ми також можемо знайти:

- ліміт та типи спорядження, що може нести саме цей герой (Г);
- трек з поточними очками здоров'я (Г) від 1 (внизу) до 9 (вгорі);
- здібність, пов'язану з особливим символом **червоного кубика** (Д);
- здібність, пов'язану з особливим символом **зеленого кубика** (Е);
- здібність, пов'язану з особливим символом **синього кубика** (Є);



• АКТИВУВАННЯ СИМВОЛУ КУБИКА •

Планшет кожного героя зображує 3 особливі здібності — по одній на кожен колір кубика. Особлива здібність активується тоді, коли кубик відповідного кольору (або білий) падає **особливим символом догори**.

Гравці мають обговорювати та уважно вибирати, хто з них кине який кубик, щоб мати шанс отримати найбільшу користь від здібності кожного героя під час битви. Деякі особливі здібності активуються тільки в особливих обставинах, наприклад, коли герой промахується, або коли кубик падає на поле-мішень (дивіться "Звичайні здібності героїв" на сторінці 16 та "Унікальні здібності героїв" на сторінці 17).

• ЕФЕКТ МИТТЄВОГО ВБИВСТВА •

Якщо кубик падає в яблучко особливим символом догори, він не завдає 10 ушкоджень монстрові, а натомість **призводить до його негайної поразки**. Монстр одразу програє, а влучення вважають епічним ударом (дивіться сторінку 12). Це також працює у битві з фінальним босом! Якщо герой отримує перевагу від цієї "сили миттєвого вбивства", він / вона все ще може активувати свою особливу здібність під час цього ходу.

ВИМОГИ ОСОБЛИВОГО КИДКА

На банерах деяких карток монстрів, підземель та споряджень є картинки! Вони зображують манекен героя та **той унікальний спосіб**, у який наш герой мусить кинути кубик. Для повного списку символів та їхніх значень дивіться сторінку 19.



Коли картка **монстра** чи **підземелля** зображує вимогу особливого кидка, герої **мусять виконати** вимоги символу під час кожного кидка цієї битви.

Якщо під час битви і монстр, і кімната (і, можливо, навіть зброя!) потребують особливого кидка, герої мусять скомбінувати ці кидки, щоб атаку вважали влученням.

Якщо герой не виконує вимоги особливого кидка, то кидок вважають промахом.

Якщо вимоги кидків 2 чи більше карток однакові, то вони є однією вимогою (вони не подвоюються!).

ПРИКЛАД БИТВИ

Мурка, Гліб та Вілронг пробиваються через підземелля. Мурка — чинна лідерка, тож вона потайки дивиться на 2 картки підземелля та вибирає увійти до **кімнати з чаном золота**. Команда одразу додає 1 золоту монету до скрині, як і показано на картці. Тоді вона розкриває монстра: це **зомбі-мавпа**!

У **зомбі-мавпи** є 2 очки здоров'я, але **кімната з чаном золота** вказує, що ми мусимо додати 3 очки до неї, тож наші герої ставлять трек здоров'я монстра на 5 очок здоров'я. **Зомбі-мавпа** вимагає, щоб усі кидки були виконані з-під ноги активного героя! Цей монстр також завдає 1 ушкодження, коли гравець промахується, та має при собі 1 золоту монету, яка стане нагородою.



1. Оскільки Вілронг сидить ліворуч від Мурки, чинної лідерки, він стає першим гравцем, який замахується на монстра і бере всі 3 кольорові кубики. Вілронг вибирає **червоний кубик** та кидає його (з-під своєї ноги) на поля-мішень. Кубик відскакує від стола перед тим, як торкається поля-мішені, та зупиняється на секції “3” пустим боком. Вілронг завдає монстру 3 ушкодження, але він ще живий! Потім Вілронг передає два кольорових кубики Глібу, герою ліворуч.



2. Гліб не впевнений, що він зможе кинути **зелений кубик** (його зелена здібність “**Перекид**” дозволяє йому перекинути кубик у разі активації). Він кидає кубик, але той падає поза полем! На щастя, він зображує особливий символ, тож Гліб може знову кинути кубик. Він зосереджується і трохи сильніше кидає його: кубик падає на секцію “4”... Але він не відскочив від стола, а полетів одразу на поле-мішень... Отже, кидок Гліба — це промах. Зомбі-мавпа завдає 1 ушкодження, тож Гліб зменшує свої очки здоров'я на 1. Потім він передає невикористаний синій кубик Мурці.



3. Мурка кидає **синій кубик**, сподіваючись, що він впаде на секції з високим значенням та закінчить битву. Кубик відскакує від стола один раз перед тим, як торкнутись поля-мішені... але, на жаль, він падає в отвір у полі пустим боком! Цей кидок — промах. **Зомбі-мавпа** завдає Мурці 1 ушкодження... і знову настає хід Вілронда.



4. Команда вже використала всі **три кольорових кубики**, тож Вілронд мусить або використати один білий бонусний кубик із плитки скрині, або дозволити всім героям отримати ушкодження, сума яких дорівнює рівню монстра, щоб забрати всі три кольорові кубики. Вілронд вибирає забрати кольорові кубики, тож кожен герой отримує ще по 1 ушкодженню (**зомбі-мавпа** — монстр першого рівня).



5. Вілронд вирішує кинути **червоний кубик**. Кубик відскакує один раз від столу перед тим, як торкнутися поля-мішені, але, на жаль, кидок виявився занадто сильним! Кубик зупиняється поза межами поля-мішені, отже, його мали б вважати промахом! Але заждіть! Кубик випав з особливим символом вгору — Вілронд активує свою здібність “**Спритні інстинкти**” та завдає монстру 2 ушкодження! Герої змогли перемогти могутню (?) **зомбі-мавпу**! Вони додають до скрині 1 золоту монету як винагороду і переходять до фази відпочинку.

3 • ВІДПОЧИНОК

Після того, як команда воїнів перемагає монстра, в них є коротка мить для того, щоб скупатися в променях слави.

Після цього вони мусять прибрати безлад та приготуватися перейти в іншу кімнату, виконавши ці кроки:



3.1 • БОНУС ЕПІЧНОГО УДАРУ ◀

- Як показано на треку здоров'я монстра, якщо останнє влучення по монстру зменшило його здоров'я до **-3 чи менше**, команда отримує **1 додаткову золоту монету**. Цей бонус спрацьовує також, якщо герой перемагає монстра кидком миттєвого вбивства.



3.2 • ОТРИМАННЯ ВАШОЇ НАГОРОДИ ◀

- Візьміть золоті монети з картки переможеного монстра та розмістіть їх на скрині.



3.3 • ШРАМИ ◀

- Кожен непритомний герой мусить **взяти 1 жетон шрамів** із запасу та використати його, закривши всі 3 ділянки здоров'я одного кольору. Потім цей герой **відновлюється до повного здоров'я**. Відтепер у нього або неї на 2 очки здоров'я менше, і цей герой **не може активувати особливу здібність цього кольору** (але все ще може кидати кубик цього кольору)! У героя може бути тільки 1 жетон шрамів на кожному кольорі. Якщо герой з 3 шрамами ще раз непритомніє, перегорніть його або її планшет: цей герой вибуває з гри!



3.4 • РУШАЙМО ДАЛІ ◀

- Герой, який кинув останній кубик, отримує **жетон лідера**.
- Заберіть всі 3 кольорові кубики** з поля-мішені та передайте їх герою ліворуч від лідера.
- Поверніть всі** використані під час фази битви **білі бонусні кубики** до запасу (дивіться “Білі бонусні кубики”) внизу.
- Подивіться, чи є **особливі ефекти фази відпочинку**, та застосуйте їх (в тому числі жетони здібності героя).
- Покладіть картку переможеного монстра **в стос скидання**.
- У цей час герої **можуть переміщати між собою картки спорядження** (дивіться “Спорядження” на наступній сторінці).
- Герої **відновлюють свою броню**, щоб використати її знову в наступній битві (дивіться “Спорядження” на наступній сторінці).
- Відкладіть пройдену картку підземель. Додайте кількість символів магазину на картках підземель на цей момент: якщо команда воїнів накопичила **10 чи більше символів магазину**, вони досягли магазину і трохи перепочинуть перед наступною битвою! Якщо ні — продовжуйте досліджувати, повернувшись до фази підземелля.



Приклад: пізніше у битві у монстра було всього 2 очки здоров'я і Вілронг зробив кидок з сумарним ушкодженням 7. Монстр переможений, оскільки в нього -5 очок здоров'я. Це ж епічний удар! Вілронг бере загалом 5 золотих монет, щоб додати в скриню: 1 монета від епічного удару і 4 як винагорода за монстра.

БІЛИЙ БОНУСНИЙ КУБИК

Бонусні кубики кидають **лише один раз**. Прибираючи кубик з поля-мішені під час фази відпочинку, герої мусять повернути білий бонусний кубик у запас. Отже, важливо, щоб команда купила достатньо бонусних кубиків, щоб використати для майбутніх битв. Якщо бонусний кубик падає особливим символом догори, цей герой може активувати **будь-яку одну з доступних** (без шраму) особливих здібностей свого героя.



4 • ЧАС ДЛЯ ПОКУПОК!

Якщо команда зібрала достатньо карток підземель з **10 чи більше символами магазину** (🏪), — вони досягли магазину! Час витратити золото, щоб купити спорядження, бонусні кубики та/або зцілитися.



• **КУПІВЛЯ СПОРЯДЖЕННЯ:** настав час показати товари магазину! Лідер **добирає 2 картки спорядження з колоди плюс по 1 додатковій картці на кожного героя** і розкриває їх на столі. Тепер команда героїв може купити стільки карток спорядження, що лежать горілиць, скільки вони хочуть та здатні. Ви можете купити ці картки, використовуючи золоті монети: перенесіть вказану на картці спорядження кількість монет із плитки скрині в запас. Потім призначте це спорядження герою. Скиньте картки, які ви вирішили не купувати, назад у коробку.



• **КУПІВЛЯ ЦІЛЮЩОГО ЗІЛЛЯ:** за кожен золоту монету, яку ви витрачаєте на цілюще зілля, кожен герой **відновлює 1 очко здоров'я**.



• **КУПІВЛЯ БІЛОГО БОНУСНОГО КУБИКА:** заплатіть 2 золоті монети за **кожен білий бонусний кубик**, який ви хочете купити. Та є ліміт: у вашій скрині не може бути більш ніж 9 бонусних кубиків!



— СПОРЯДЖЕННЯ —

Команда може купити блискуче спорядження всіх видів у магазинах. У грі є три типи спорядження: зброя, обладунки та витратні чарівні предмети. Герої мусять дотримуватися зазначених на їхніх планшетах обмежень щодо того, які саме картки спорядження кожен може нести, і в якій кількості.

- **Зброя (⚔)** — це картка з червоною рамкою, і вона принесе герою деяку перевагу під час битви. Зброя може бути використана під час кожного кидка, але її **бонус застосовують тільки тоді, коли кидок є влучним**. Якщо герой несе більш ніж одну зброю, він може використати одну зброю чи більше (або жодну), комбінуючи їхні особливі вимоги кидка та бонуси. У героя не може бути 2 зброї з однією назвою.
- **Обладунок (🛡)** — це картка із синьою рамкою, і він може бути використаним **лише один раз за битву**, щоб запобігти ушкодженням або активувати спеціальні ефекти, якщо кидок виявився промахом. Використавши обладунки, **поверніть картку на 90°**, щоб показати, що її вже було використано під час цієї битви.
- **Витратний предмет (🧪)** — це картка із зеленою рамкою, що має ефект **“скиньте після використання”**. Вона може бути використана будь-коли (навіть якщо герой неактивний), або одразу перед тим, як герой знепритомніє.



4.1 • НЕВЖЕ ПІДЗЕМЕЛЛЯ ЗАКІНЧИЛОСЯ? •

Якщо команда героїв досягла магазину вперше чи вдруге, має початися новий цикл: **скиньте всі відкладені картки підземелля** на низ колоди підземель та **повторіть фази 1–3 кілька разів**, поки знову не отримаєте достатньо символів магазину, щоб досягти наступного магазину.

Якщо герої змогли успішно пробитися крізь підземелля та **досягли третього магазину**, вони готові зустрітися з фінальним босом одразу після покупок! Скиньте весь залишок карток монстрів у колоді, потім перейдіть на сторінку 15.

ПРИКЛАД БИТВИ

Наша команда героїв увійшла в кімнату з **проклятим батуюм приреченості** і їм доведеться виконувати всі кидки в стрибку! Монстр, який сидить у цій кімнаті, — **сововедмідь**, чиє вміння — шалений: якщо герой промахується, всі інші герої також отримують ушкодження!



1. Вілронд ходить першим, тож він замахується на монстра. Він вибирає **зелений кубик** та вирішує використати свій **шолом хоробрості**. Він мусить кинути кубик із заплющеними очима в стрибку! Кубик відскакує один раз від стола перед тим, як торкнутися поля-мішені, але просто продовжує котитися... з мішені пустим боком догори.

Це промах. Оскільки **сововедмідь** — шалений монстр, кожен з героїв отримує по 3 ушкодження! Ой-йой! Це не дуже хороші новини для команди героїв... У Гліба було всього 3 очки здоров'я, тож через промах Вілронда в нього залишився нуль. Гліб знепритомнів та випав з битви!



2. Наступним гравцем мав би бути Гліб, але оскільки він знепритомнів, хід переходить до Мурки. У неї є **пекельний лук**, але вона не зовсім впевнена, що кидок у стрибку з ліктя спрацює, тож вона вирішує не використовувати його. Вона вибирає **червоний кубик** та виконує кидок у стрибку, як вимагає картка підземелля. Кубик падає на секцію поля "5" символом догори! Активується здібність Мурки **"Заклятий ворог"** та вона завдає ще 4 ушкодження: у сумі аж 9! Вона вирішує використати свою **напалмову воду**, щоб завдати монстру ще 2 ушкодження, що збільшує її атаку до 11. **Сововедмедя** переможено одним кидком!



3. Під час фази відпочинку команда бачить, що **сововедмідь** був переможений з 0 очок здоров'я, тож вони не отримують бонус епічного удару. Потім вони беруть 3 золотих монети як нагороду. Гліб знепритомнів під час битви, тож він отримує шрам. Гліб вирішує призначити шрам червоній здібності: він все ще може використовувати червоний кубик у майбутньому, але не зможе активувати здібність **"Заклятий ворог"**.





5 • БИТВА З ФІНАЛЬНИМ БОСОМ

У кожного боса є значення ушкодження (А), тип (В) і може бути особливе вміння (В), але за перемогу над ними немає нагород (*спойлер: нагорода — це перемога!*).

Перетасуйте картки фінального боса, доберіть випадкову картку, перегорніть її горілиць та розташуйте біля треку здоров'я монстра. Розташуйте 2 маркери здоров'я монстра на ділянках так, щоб вони співпадали з очками здоров'я монстра на картці (Г).

Під час битви з фінальним босом зберігаються усі правила стандартної битви з такими винятками:

- після того, як герої кинули всі 3 кольорові кубики, **єдиним варіантом** наступного гравця залишається кинути білий бонусний кубик. Іншими словами, під час битви з фінальним босом команда **не може повернути собі кольорові кубики**, доставши ушкодження, оскільки вони б не пережили повноцінну атаку від жорстокого боса... Якщо в героїв закінчатся білі бонусні кубики до того, як вони переможуть фінального боса, **вони програють**.
- якщо в команди героїв виходить зменшити очки здоров'я боса до "0" чи менше, **вони перемагають** та відправляються в місцеву таверну, щоб відсвяткувати перемогу. Драматичні та абсурдні переможні пози заохочуються.

ПРИМІТКА: ефект яблучка, як і всі особливі здібності героїв, під час битви з фінальним босом активується як зазвичай.

← ПІДСУМОК →

ПРОГРАШ

- Герої програють, якщо в будь-який момент гри всі вони неприємні (мають 0 чи менше очок здоров'я).
- Герої програють, якщо під час сутички з босом після того, як всі кольорові кубики було кинуто, у них закінчатся білі бонусні кубики.

ПЕРЕМОГА

- Герої перемагають, якщо вони досягають битви з фінальним босом та долають його.

← ПІДРАХУНОК У КІНЦІ ГРИ →

Якщо герої бажають виразити свою радість у числах, додайте очки внизу та погляньте в таблицю праворуч:

- +1 очко за кожну золоту монету, яка залишається на екрані;
- +3 очки за кожен білий кубик, який залишається на екрані;
- +5 очок, якщо жоден герой не отримав жодного жетона шраму;
- -1 очко за кожен отриманий жетон шраму;
- -5 очок за кожного вбитого героя;
- + очки за рівень складності:

Нормальний	Складний	Пекельний
+5 очок	+15 очок	+25 очок

СУМА ОЧОК	ТИТУЛ
0 або менше	Кривенькі каченята
1–5	Бездарні оптимісти
6–10	Непокірні пустуни
11–15	Новачки-авантюристи
16–20	Герої-початківці
21–25	Середньостатистичні воїни
26–30	Вправні чемпіони
31–35	Читачі епічного збірника
36–40	Автори епічного збірника
41+	Героїчна крутість за межами людського сприйняття

НЕМОЖЛИВІ СИТУАЦІЇ

Час від часу можуть траплятися ситуації, у яких герої зустрічаються з особливими вимогами кидка, які роблять кидок, по суті, неможливим. Коли такі ситуації трапляються, герої можуть вирішити (як група) відійти. Якщо команда відходить, виконайте ці кроки:

1. Від сорому герої втрачають очис здоров'я, що дорівнюють поточному рівню монстра.
2. Поверніть картку поточного монстра в соробіску.
3. Доберіть наступну картку монстра з колоди.

ПРИМІТКА: звісно, гра “Воїни підземель” про те, щоб проходити абсурдні випробування, тож гравці мають користуватися цим правилом тільки в крайніх випадках. Боги битв підземель завжди спостерігають за вами; їм не подобаються боягузи, але вони винагороджують творчих!.. Тож не бійтеся трохи порушити правила, щоб створити новий божевільний кидок.

ЕФЕКТИ КАРТОК ПІДЗЕМЕЛЬ

У карток підземель є миттєві або постійні ефекти, які впливають на поточну битву:



ЗОЛОТИЙ БОНУС: якщо розкрито таку позначку, додайте вказану кількість золотих монет на плитку скрині.



ЗЦІЛИТЬ КОМАНДУ x2: якщо розкрито таку позначку, відновіть кожному членові команди 2 очки здоров'я.



ОТРИМАЙТЕ 1 КУБИК: якщо розкрито таку позначку, додайте 1 білий бонусний кубик на плитку скрині.



БЕЗКОШТОВНЕ СПОРЯДЖЕННЯ: якщо розкрито таку позначку, візьміть верхню картку з колоди магазину та призначте її герою.



ПЕРЕВАГА МОНСТРА: якщо розкрито таку позначку і є активна картка монстра, не забудьте збільшити показник здоров'я монстра на його треку.



ВИМОГА ОСОБЛИВОГО КИДКА: подивіться на сторінку 18, щоб дізнатися, якому особливому кидку ви мусите підкоритися, щоб виконати дійсний кидок.

ЗВИЧАЙНІ ЗДІБНОСТІ ГЕРОЇВ

Цей розділ пояснює кожну особливу здібність у дрібних деталях. Якщо на здібності не написано безпосередньо “активується тільки тоді, коли герой влучає / промахується”, здібність активується, навіть якщо кубик падає будь-де.



СПРИТНІ ІНСТИНКТИ: активується тільки якщо герой промахується. Герой ухиляється від контратаки монстра, не отримує ушкоджень і ще ще завдає 2 ушкодження монстру. Бонус зброї не враховують, оскільки він працює тільки, коли герой влучає.



ПЕРЕКИД: коли здібність активовано, герой може знову замахнутися на монстра. Гравець забирає шойно кинутий кубик та знову кидає його. Ігноруйте результат першого кидка.



ПРОНИЗУЮЧИЙ УДАР: активується тільки коли герой влучає. Додайте 2 до значення секції, на якій зупинився кубик. Потім завдайте кількість ушкоджень монстру, що дорівнює цій сумі.



ЗЦІЛИТИ КОМАНДУ: коли здібність активовано, герой може виконати заклинання зцілення на всій команді — кожен герой відновлює 1 очко здоров'я.



КРАДІЖКА: коли здібність активовано, герой бере 1 золоту монету із запасу та розташовує її на плитці скрині.



СКОНЦЕНТРОВАНИЙ УДАР: активується тільки тоді, коли герой влучає. Вважайте значення секції поля-мішені, на якій зупинився кубик, таким, що дорівнює 5.



САМОЗЦІЛЕННЯ: коли здібність активовано, герой відновлює 3 очки здоров'я.



ЗАКЛЯТИЙ ВОРОГ: активується тільки тоді, коли герой влучає. Ця здібність надає герою сили проти монстра, зображеного на символі: герой завдає 4 додаткових ушкодження саме цьому типу монстрів. Якщо монстр у битві не співпадає із символом, герой завдає монстру тільки 1 додаткове ушкодження.

Воїни Підземелля

Друге видання

Унікальні здібності Героїв

У кожного героя є унікальна здібність, пов'язана з синім кубиком (вони люблять вихвалитися нею). Деякі здібності використовують особливі ігрові жетони (із зображенням такого ж символу здібності). Герої можуть активувати ці жетони під час битви, але кожен жетон буде застосовано в певний час (дивіться правила внизу).

Зааторук



“БЕЗКОШТОВНИЙ” ЗРАЗОК: під час активації в героя виходить **вкрасти одну річ** з кімнати монстра: максимум один раз на битву гравець добирає 1 картку спорядження з колоди та розташовує її долілиць перед собою. Під час фази відпочинку перегорніть вкрадену картку горілиць та віддайте її герою за рішенням групи.

Мурка



ПОДВІЙНИЙ ЗАМАХ: активується тільки тоді, коли героїня влучає. Завдайте ушкодження монстру згідно із секцією, на яку впав кубик, потім заберіть той самий кубик і виконайте ним **другий кидок**, не користуючись жодною зброєю. Цю здібність можна активувати лише раз на хід.

Марвін



ЗАКЛИНАННЯ ЧАСУ: під час активації герой може **перекинути кубик** та активувати жетон заклинання часу. Герой може деактивувати жетон заклинання часу в будь-який момент, щоб дозволити **перекинути** будь-якому гравцю. Жетон завжди автоматично деактивується під час фази відпочинку.

Греїс Гаагкорізка



ГЕРОЇЧНИЙ ЗАХИСТ: активується тільки тоді, коли героїня промахується. Героїня отримує 1 ушкодження (замість зазначеного ушкодження монстра) та **завдає монстру 4 ушкодження** у відповідь.

Маргаретільда



ВАЖКА РУКА: активується тільки тоді, коли героїня влучає. Завдайте **додаткові ушкодження** монстру, які дорівнюють його рівню. Якщо здібність активується під час битви з босом, вона завдає +4 ушкодження.

Віаронг



ХОРОБРИСТЬ: активується тільки тоді, коли герой влучає. Герой завдає **+3 ушкодження**, якщо в монстра більше очок здоров'я, ніж у нього.

Едгіт Грогнарр



СОЛОДКА ФЛЕЙТА: під час активації спочатку всі герої відновлюють 1 очко здоров'я, після чого розташуйте жетон флейти активним боком догори на трек здоров'я монстра. До кінця цієї битви кожного разу, коли будь-який герой влучає в монстра, він **відновлює 1 очко здоров'я**. Деактивуйте цей жетон під час фази відпочинку.

Гаїб Сніганке



КУЛІНАРІЯ: під час активації активуйте жетон кулінарії та розташуйте його на картці монстра. У кінці цієї битви всі герої **відновлюють кількість очок здоров'я, що дорівнює рівню монстра**. Деактивуйте жетон під час фази відпочинку.

Особливі вміння Монстрів

На деяких картках монстрів замість вимоги особливого кидка показаний текст вміння. Ці особливі вміння проявляються, коли виконуються деякі умови:

ШАЛЕНИЙ: якщо герой промахується під час свого ходу, кожен герой отримує ушкодження, що дорівнюють значенню ушкодження монстра.

ХИТРИЙ: якщо кубик зупиняється на секції поля-мішені “1”, кидок вважають промахом.

ДУЖЕ ХИТРИЙ: якщо кубик зупиняється в секціях поля-мішені “1” або “2”, кидок вважають промахом.

ЖАДІВНИЙ: якщо герой промахується під час свого ходу, він або вона мусить скинути 1 золоту монету з плитки скрині. Якщо на плитці скрині немає жодної монети, ігноруйте це вміння.

ВАМПІР: якщо герой промахується під час свого ходу, монстр відновлює вказані очки здоров'я. Монстр не може перевершити свої початкові очки здоров'я (картка монстра + картка підземелля + складність).

БАНДА: всі секції поля-мішені вважають “1”, окрім яблучка, яке все ще рахують, як 10.

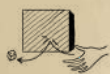
СТІЙКИЙ: якщо сумарне значення влучення (після додавання зброї та інших модифікаторів) є непарним числом, то його зменшують до половини його значення (з округленням униз).

СПИСОК ОСОБЛИВИХ КИДКІВ

Як було сказано раніше, деякі картки зображують на своїх банерах чорно-білі символи, на яких показаний унікальний фізичний спосіб, яким герої мусять кидати кубик. Іноді символ зображує позицію тіла або рух тіла, які мають бути дотримані, щоб зробити кидок, а іноді він зображує взаємодію кубика (або гравця) з іншими особливими елементами.



КИДОК СПИНОЮ ВПЕРЕД: герой мусить стояти спиною до стола і так кидати кубик (він може повернутися талією або шиєю, щоб подивитися на поле-мішень).



БАНКШОТ: герої мусять розташувати коробку від гри на столі у вибрану позицію. Кубик має торкнутися коробки перед тим, як він торкнеться поля-мішені.



КИДОК ВСЛПУ: герої мусять кинути кубик із заплющеними очима.



КИДОК ПОДМУХОМ: герої мусять задути кубик в сторону поля-мішені.



КИДОК КАРТКОЮ: розташуйте кубик на будь-яку невикористану картку та тримайте її, щоб зробити кидок.



КИДОК У ТАНЦІ: герой мусить покрутитися на ногах, повернутися на 360° так, щоб у кінці стояти обличчям до поля-мішені, та одразу зробити кидок.



КИДОК З КРУТІННЯМ КУБИКА: кубик має крутитися, мов дзиґа, перед тим, як торкнутися поля-мішені.



КИДОК З ПОДВІЙНИМ СТРИВКОМ: кубик має відскочити принаймні два рази за межами поля-мішені перед тим, як торкнутися її.



КИДОК ЛІКТЕМ: кубик має почати на лікті героя або торкатися його під час кидка.



КИДОК НА РІВНІ ОЧЕЙ: герой сідає на підлогу і, незалежно від його зросту, він мусить тримати свої очі на рівні стола, щоб кинути кубик.



ДАЛЕКИЙ КИДОК: герой мусить відійти на крок від стола.



КИДОК ЩИГЛЕМ: герой мусить відкинути кубик щиглем (удар зігнутих пальцем) у бік поля-мішені.



ДРУЖНІЙ КИДОК: герой тримає руку гравця праворуч від нього за зап'ясток. Він мусить користуватися рукою іншого гравця так, ніби вона належить йому, щоб виконати кидок.



КИДОК ОДИМ ОКОМ: рука героя, який кидає кубик, має бути безпосередньо перед заплющеним оком.



КИДОК ГОЛОВОЮ: кубик має почати на голові героя або торкатися її під час кидка.



КИДОК ГАРЯЧОЮ КАРТОПЛЕЮ: гравець ліворуч від активного героя кидає йому кубик. Активний гравець мусить спіймати його та одразу кинути в мішень.



КИДОК У СТРИВКУ: герой мусить підстрибнути та кинути кубик у повітрі.



КИДОК НОСОМ: кубик має почати на носі героя або торкатися його під час кидка.



КИДОК У МОЛИТВІ: герой мусить тримати кубик між двома долонями так, ніби молитися.



КИДОК ЛЯПАСОМ: герой мусить влучити в кубик долонею своєї руки.



КИДОК МІЗИНЦЯМИ: герой мусить тримати кубик двома мізинцями.



КИДОК З ПІД НОГИ: кубик має пройти під однією з ніг героя.



КИДОК З ПІД СТОЛУ: кубик мусить покинути руки (або інші частини тіла) героя, перебуваючи нижче рівня столу.



КИДОК СЛАБКОЮ РУКОЮ: герой мусить робити кидок своєю слабкою рукою (тією, якою він не пише).



КИДОК ІЗ ЗАП'ЯТКОМ НА СТОЛІ: зап'ясток героя, який кидає кубик, має торкатися стола.



КИДОК ІКСОМ: герой мусить тримати кубик між двома зап'ятками, сформувавши своїми передпліччями літеру "X".



Подобається гра?

Прагнете до нових пригод?

Ці цікаві самотійні доповнення наразі не локалізовано українською, але... все може бути! **НОВІ ГЕРОЇ, НОВІ МОНСТРИ, НОВІ ПІДЗЕМЕЛЛЯ, НОВІ КУБИКИ ТА КУПА НОВИХ ПРИСТРОЇВ ІЗ БОЖЕВІЛЬНИМИ СПОСОБАМИ ВЛУЧИТИ АБО ПРОМАХНУТИСЯ** можуть стати вашими, якщо "Воїни підземель" зможуть стати достатньо популярними в Україні.



Лабіринт
шалених
штормів



Зали
мерзеної
магми



Замок
моторошних
морозів



Катакомби
похмурих
привидів

ПОРИНЬТЕ У ФАНТАСТИЧНИЙ
СВІТ ПРИГОД З НОВОЮ
РОЛЬОВОЮ ГРОЮ У ВСЕСВІТІ
ГРИ "ВОЇНИ ПІДЗЕМЕЛЬ":





**HORRIBLE
GUILD**

РОЗРОБЛЕННЯ ГРИ: Лоренцо Сільва, Лоренцо Туччі Соррентіно й Авреліано Бонфіно.
РОЗРОБЛЕННЯ 2-ГО ВИДАННЯ: Ренато Сасделлі, Лоренцо Сільва і Андреа Луї.
ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ: Джулія Гіджіні.
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Фабіо Френкль.
ДОДАТКОВА ГРАФІКА: Ноа Васаллі й Антоніо дель Боно.
КНИГА ПРАВИЛ: Алессандро Пра, Марія-Анджела Сіллені та Вільям Ніблінг.
3D-ХУДОЖНИКИ: Паоло Ламанна й Едоардо Ронкалд'єр.
КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Ренато Сасделлі.
КЕРІВНИК З ВИГОТОВЛЕННЯ: Флавіо Мортаріно.

Присвячено Гаральду Білцу. Особлива подяка нашим тестувальникам: Ялмару Гаку, Федеріко Корбетті, Камілі Мускіо, Лаурі Северіно, Маттео Каріоні, Федеріко "Грашка" Доссі, Сарі Фреддіні, Валентіні Гор'єтті, П'єтро Рігі Ріві.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР: Володимир Янчарін.
ПЕРЕКЛАДАЧКА: Юлія Ціпура.
ВЕРСТАЛЬНИК: Владислав Дімаков.
КОРЕКТОРИ: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний.



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»
www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.