

САМОСТІЙНА ПРИГОДА: КРИЖАНЕ ПЕКЛО

ЗДОЛАВШИ СИЛУ ШТЪМКИ, ГЕРОЇ НАМАГАЮТЬСЯ ЛЯКНАЙШВИДСЕ ПОКИНУТИ ПЕКЛО. УТИМ, ЄДИНИЙ ШЛЯХ ЗВІДСЯ ЛЕЖИТЬ КРІЗЬ КРИГУ ТА СМЕРТЕЛЬНИЙ ХОЛОД...

Потрібні фрагменти ігрового поля: [A]3В, [A]4В, [A]6А, [A]7В.

МЕТА ПРИГОДИ

Послідовно виконайте такі завдання:

1. Розморозьте 3 гейзери
2. Усі герої повинні вибратися з крижаного пекла.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ПРИГОДИ

- **Льодяні пастки.** Під час приготувань до гри розмістіть 1 жетон ❄️ у кожній зоні з шипованою пасткою. Крім звичайного ефекту шипованої пастки, герой у зоні з пасткою також отримує жетон ❄️, навіть якщо не зазнав поранень.
- **Заморожені гейзери.** Кольорові жетони мети — це заморожені гейзери. Герой у зоні з кольоровим жетоном мети за 1 дію може розморозити гейзер, вилучивши цей жетон із підземелля. Після цього усі герої отримують по 5 ОД.

• **Заледенілі двері.** Двері з білою рамкою неможливо відчинити, доки герої не розморозять всі гейзери.

• **Крижані монстри.** Схоже, монстри пристосувалися до крижаного пекла. На ворогів поширюються такі особливі правила:

- Вороги не отримують жетонів ❄️.
- Коли з'являється ворог, розмістіть 1 жетон ❄️ на його карті або спорядженні. Якщо цей ворог завдає герою поранень, він забирає цей жетон ❄️ ворога.

• **Льодяна скверна.** Відкриваючи кімнату з жетоном 🟢, також розміщуйте бродячого монстра в зоні з цим жетоном 🟢. Потім вилучіть цей жетон із підземелля. Для таких кімнат не треба брати карту дверей, але зграї з'являються за звичайними правилами.

• **Втеча.** Герой, що стоїть у зоні сірого жетона мети, може витратити 1 ОП, щоб вийти з підземелля. Коли всі герої зроблять це, пригода завершиться їхньою перемогою.

Жетон здобичі* 1 жетон скверни 5 жетонів льоду 5 жетонів появи

Початкова зона героїв 3 кольорові жетони мети 1 сірий жетон мети 1 жетон звичайної скрині 2 жетони великих скринь 9 жетонів зачинених дверей

Жетони порталів (не більше ніж 2) 1 жетон порталу бродячого монстра 1 жетон фонтану 1 жетон кузні

5 жетонів шипованих пасток 1 плитка мосту

*Кількість жетонів здобичі залежить від кількості героїв:

1-2 герої → 1 жетон здобичі 3-4 герої → 2 жетони здобичі 5-6 герої → 3 жетони здобичі

