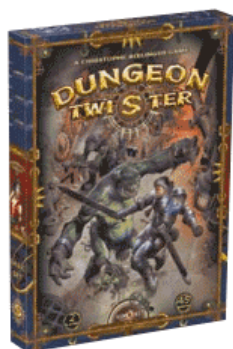


Правила настольной игры «Лабиринты подземелий 2: Темница - Ветераны» (Dungeon Twister: Prison - Veterans)

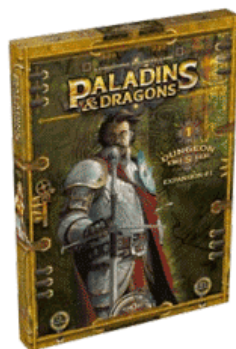
Автор игры: Кристоф Болингер

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Для 1-2 опытных игроков старше 10-и лет



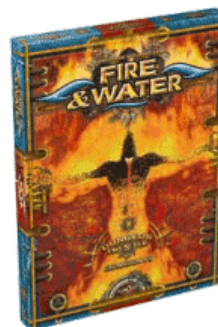
Лабиринты
подземелий
Код: DT1



Паладины и
драконы
Код: P&D



3/4 игрока
Код: 3/4



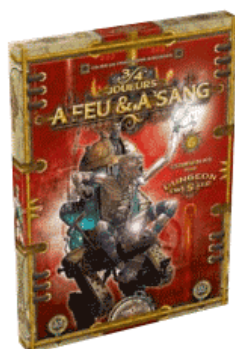
Огонь и вода
Код: F&W



Силы тьмы
Код: FoD



Наемники
Код: MER



Кровь и огонь
Код: F&S



Лесные жители
Код: SYL



Ледниковый
период
Код: TdG

Как объединять и сопоставлять компоненты из различных наборов Лабиринта подземелий

Набор «Лабиринт подземелий 2: Темница», который вы сейчас держите в руках, чем-то похож на швейцарский многофункциональный нож... Это новый базовый набор, который вместе с обучающими сценариями хорошо подходит для ознакомления с игрой. Но при этом он также является расширением, которое можно объединять как с оригинальной базой, так и с любыми другими уже опубликованными расширениями. В него включен режим одиночной игры, прекрасный органайзер, специально созданный для сохранения ваших существующих и будущих миниатюр, жетонов и плиток комнат. В этой коробке вы можете хранить все компоненты, необходимые для игры вчетвером, объединив для этого данную игру с оригинальным базовым набором или любым расширением. Вы также можете играть с 3-я или 5-ю участниками, используя для этого фиолетовые жетоны одиночной игры, которые могут быть использованы дополнительным игроком. Короче говоря, мы продумали все для того, чтобы вы могли объединять и сопоставлять компоненты, а также получить максимум удовольствия от всего разнообразия Лабиринтов подземелий.

Компоненты из «Лабиринта подземелий 2: Темница» можно объединять как с существующими, так и с еще не вышедшими наборами расширений. При этом необходимо соблюдать несколько ключевых требований: каждый игрок должен выбрать 2 пары комнат (т.е. всего 8 комнат), 8 персонажей и 6 предметов (если иного не предусмотрено сценарием и прочими особыми правилами).

Если у вас нет всех миниатюр выбранных персонажей, вы можете смешивать карточки на подставках и миниатюры. Или можете просто играть с жетонами персонажей. В последнем случае, при получении ранений держите жетон персонажа перевернутым до тех пор, пока он не будет исцелен. Все касающиеся миниатюр правила также применимы к карточкам на подставках.

При объединении компонентов из различных наборов могут использоваться 4 различных игровых режима:

Свободный выбор (тайные силы)

Каждый игрок выбирает цвет и берет всех персонажей и жетоны предметов своего цвета из всех доступных ему наборов. Из них каждый игрок тайно выбирает 8 различных персонажей и 6 различных предметов, которые он будет использовать в игре. Все остальные жетоны возвращаются в коробку.

Каждый игрок тайно выбирает по 2 пары комнат. Все 8 комнат перемешиваются вместе лицевой стороной вниз. Игроки не знают, какие комнаты выбрал их оппонент. Затем по обычным правилам из комнат формируется игровое поле. Игра продолжается как всегда.

Если вы играете с несколькими расширениями, мы настоятельно рекомендуем повысить планку необходимых для победы очков до 6ПО или даже 7ПО.

Смешанный выбор (равные силы)

Каждый игрок выбирает цвет и берет всех персонажей и предметы своего цвета из всех доступных ему наборов. Случайным образом определите первого игрока.

Первый игрок выбирает пару комнат, то же самое делает его оппонент. Затем, вновь, первый игрок и после него оппонент, чтобы в сумме получилось 4 пары комнат. Перемешайте 8 комнат и постройте из них лабиринт по обычным правилам.

Оба игрока прячут своих персонажей и предметы за защитными экранами.

Первый игрок выбирает одного из своих персонажей и выкладывает его перед своим защитным экраном так, чтобы оппонент мог его увидеть. После чего оппонент должен взять такого же своего персонажа и положить его перед своим защитным экраном. Затем он сразу же выбирает другого персонажа и также кладет его перед экраном. Далее первый игрок должен положить перед своим экраном такого же персонажа.

Игроки продолжают по очереди аналогичным способом выбирать персонажей, пока перед их защитными экранами не будут лежать по 8 персонажей. Продолжите и выберите аналогичным способом 6 предметов.

Верните в коробку все неиспользованные жетоны. Выбранные 8 персонажей и 6 предметов игроки прячут за своими защитными экранами. Далее игра проходит по обычным правилам.

Драфт

Разместите в центре стола всех персонажей обоих игроков. Случайным образом определите первого игрока. Каждый игрок, по очереди, начиная с первого игрока, выбирает одного из лежащих на столе персонажей и добавляет его в свою команду. За каждого выбранного персонажа он убирает такого же персонажа цвета оппонента. Это означает, что если синий игрок выберет Колосса, желтому игроку Колосс более не будет доступен.

Далее аналогичным образом, но в обратном порядке, выберите по 6 предметов.

Верните в коробку все неиспользованные жетоны. Выбранные 8 персонажей и 6 предметов игроки прячут за своими ширмами. Далее игра проходит по обычным правилам.

Предоставление форы: при игре в каждом из указанных выше режимов игроки могут поддаваться друг другу. Предоставляющий фору игрок после выбора убирает из-за защитного экрана определенное число жетонов персонажей. При этом оппонент не знает, какие персонажи будут отсутствовать в команде.

Сценарии

Сценарии определяют состав команд и используемые комнаты. Некоторые из них также вводят новые правила предусмотренные данными сценариями. Многие сценарии доступны на официальном сайте лабиринта подземелий www.dungeontwister.com и на сайте Международной Лиги Лабиринтов Подземелий www.dungeontwister.org. Информацию о многих других режимах игры можно найти по адресу: <http://www.legobelin.net/format.php>

Дополнительный глоссарий

Объемная преграда: непреодолимая объемная преграда. Через нее могут проходить только бестелесные миниатюры (Приведения [P&D], Призраки [FoD]). Никакая миниатюра или жетон не могут в конце хода находиться на объемной преграде. Примеры: библиотека [F&W], колонны [MER].

Объемное препятствие: может быть преодолено только при помощи полета. Никакая миниатюра или жетон не могут в конце хода находиться на объемном препятствии. Объемные препятствия блокируют область видимости. Примеры: фонтан молодости [P&D], оружейная [MER], дольмен [Goodies2007] и т.д.

Обычные предметы: Веревка, Ключ и Факел [FoD] являются обычными предметами. При формировании команды вы можете выбирать любое желаемое количество обычных предметов, независимо от режима игры. Исключением являются сценарии, определяющие используемые предметы.

Камнепады [P&D]: относятся к категории препятствий, но не могут быть преодолены при помощи Веревки.

Групповой бой: сражение, в котором участвуют более двух персонажей.

Гексагональный жетон: жетон в форме шестиугольника, который помещается между двумя клетками данной комнаты (например: открытые решетки, сломанные решетки, паутина Аракниса [SYL], сломанные Големом стены [P&D]). Иногда жетоны сломанных решеток также используются для обозначения изменений состояния различных элементов, таких как обысканная библиотека [F&W] или оружейная [MER], настенный фонарь [FoD] или срезанная лоза [SYL]. Не подчиняются золотому правилу. Не идут в расчет при определении того, является ли данная клетка свободной.

Препятствие: может быть преодолено только при помощи полета, веревки или использованием карт прыжков (примеры: ловушки, лава [F&W], вода [F&W], провалы [P&D] и т.д.). Препятствия не блокируют область видимости.

Бой один на один: сражение, в котором участвуют в точности два персонажа.

Квадратный жетон: полностью перекрывает клетку пола, изменяя ее "поведение". Соответствует определенным предметам и способностям персонажей, таким как, иллюзия [P&D], живая ловушка [SYL] и т.д.

Начальная полоска: 10 клеток начальной полоски не считаются пустыми клетками пола, поэтому любой эффект, целью которого является пустая клетка пола, не может быть применен на начальной полоске.

Деревья [SYL, TdG] образуют самостоятельную категорию и подчиняются всем ее правилам.

Лабиринты подземелий - дополнительные правила

Далее описаны некоторые дополнительные правила, которые позволяют играть в «Лабиринты подземелий 2: Темница» вместе со всеми ранее опубликованными наборами Лабиринтов подземелий.



Лекарь

Движение = 4
Сражение = 2

Лечение: Никакое правило не запрещает Лекарю исцелять персонажей не из своей команды. Иногда это даже может быть полезным для создания альянсов в играх более чем с двумя участниками.



Маг

Движение = 4
Сражение = 1

Левитация: Способность мага левитировать является волшебством. Поэтому ее можно отменить при помощи анти-магических эффектов [F&W]. Она также дает Магу способность полет.

Заклинатель: Маг является заклинателем. Эта способность дает ему силу использовать свитки, доступные во многих расширениях.



Дух

Движение = 4
Сражение = 1

Отвратительный крик: Если отталкивается находящийся в воде персонаж [F&W], он должен оставить любой переносимый им предмет на последней надежной клетке, если этот предмет не является веревкой. Если толчок направляет персонажа на какой-либо объект, то он подвергается его эффекту. Невозможно вытолкнуть миниатюру или раненного на объемное препятствие, объемную преграду, дерево [SYL], или поднять вверх по обледенелому склону [TdG].

Мертвец: Дух является мертвецом и, как следствие, подвержен всем действующим на мертвецов эффектам [FoD].



Телепат

Движение = 2
Сражение = 0

Контроль разума: Сражение против Телепата может иногда приводить к интересным результатам (применимо только к сражению один на один в ближнем бою):

Способность Мастера оружейника [P&D] не работает против Телепата.

Против Берсерка [MER] Телепат может выбирать только одну из двух карт Берсерка.

Телепат под действием свитков Смятения [F&W] или Очарования [P&D]

теряет свои способности. Подобно этому способность Телепата не работает, если оппонент находится под действием свитков Смятения или Очарования.

При использовании телескопического копья в сражении один на один способность Телепата по-прежнему действует, так какой бой считается сражением вблизи.

Если несущий факел [FoD] Телепат вступает в сражение один на один с Мумией [FoD], то Мумия обязана сыграть свою карту “Сражение +0”.



Колосс

Движение = 2

Сражение = 5

Гигант: Если несущий веревку Колосс стоит на ловушке, то вражеские персонажи с силой в сражении 1 или менее могут проходить мимо него, но не могут при этом забрать у него веревку.

Большой щит




Персонаж с большим щитом не может являться целью дальней атаки (Лук, Эльф лучник [SYL], Арбалетчик [MER], Арбалет [SYL], Элементалий молний [TdG], Стена стрел [...]).

Большой щит также позволяет двигаться через клетки с камнепадами [P&D] без остановки, как и любой щит [P&D, MER].

Огненный шар



Специально был введен новый значок: , обозначающий то, что данный предмет имеет магический эффект. Некоторые элементы игры могут отменять магию, например, Магофаг [F&W] или комната анти-магической защиты [F&W]. В последующих расширениях на все магические предметы будет нанесена эта магическая руна.

Телескопическое копье



Миниатюра с телескопическим копьем не может комбинировать его эффект с любым другим атакующим оружием. Например, Паладин [P&D] или Ледяная ведьма [TdG], вооруженные телескопическим копьем и одновременно мечем [DT1] не получают бонус +1 за сражение, начатое на дистанции 2 клетки.

Находящаяся по соседству с врагом миниатюра с телескопическим копьем может начинать бой, но это она делает уже не при помощи телескопического копья.

Сражение с использованием телескопического копья считается ближним боем, а не боем на расстоянии, но только с одним исключением: в случае поражения телескопическое копье ломается, но его владелец при этом ранение не получает.

Телескопическое копье является оружием ближнего боя и может быть выковано [MER]. Для этого в комплект «Лабиринты подземелий 2: Темница» вложены выкованные жетоны для телескопического копья.

Лук



Лук позволяет своему владельцу начинать дальнюю атаку и относится к категории оружия дальнего действия. Боевых бонусы нескольких вооружений дальнего действия не суммируются. Эльф лучник [SYL] с луком не получает каких-либо бонусов. Арбалетчик с луком может стрелять один раз за раунд из арбалета (с силой равной 3) и может выстрелить из лука, если у него будет достаточно ОД

для начала дальнего боя. С другой стороны, два стрелка могут участвовать в групповом сражении на расстоянии против одной цели и, таким образом, комбинировать свою силу боя соответствующего оружия дальнего боя.

Атака на расстоянии

Предметы, увеличивающие или уменьшающие защиту цели, также относятся к персонажу, являющемуся целью атаки на расстоянии. К таким предметам относятся броня [DT1], Щит лесного народа [MER], Ослабляющее кольцо [FoD]. Врожденные защитные способности цели также учитываются, если она является целью атаки на расстоянии (например, Элементали Огня и Воды [F&W] получают +1 при защите в своей среде, кровавые маркеры Вампиров [FoD] для этих целей также учитываются).

Способности ближнего сражения не используются при атаке на расстоянии (Удар кинжалом, Телепат, Берсерк [MER], Мастер оружейник [P&D], Генерал [MER], Самурай [MER] и т.д.). В групповом сражении, где наряду со сражением вблизи присутствуют атаки на расстоянии, способности ближнего сражения у персонажа срабатывают только в том случае, если рядом с ним находится как минимум один враг.

Щель



Щели относятся к категории стен. Через них могут проникать Проходящий сквозь стены [DT1] и любые бестелесные персонажи, такие как Приведение [P&D] или Призрак [FoD]. Они также могут быть сломаны Големом [P&D].

Победные очки



Вы можете использовать жетоны 1ПО для учета победных очков вместо использования жетонов выбывших из игры персонажей.

Веревка

Последовательность препятствий



Некоторые конфигурации комнат могут привести к необычным ситуациям, когда несколько препятствий идут друг за другом, что образует трудно проходимые участки.

Соединительные клетки: любая надежная клетка кроме воды [F&W]. Начальная полоска, мостик [F&W], дерево [SYL] или труба [Goodies2005] также являются соединительными, независимо от использования персонажем веревки.

...В случае с последовательностью препятствий следуйте следующим золотым правилам каждой уважающей себя Минди Ханни Джонс:

1. Для того чтобы можно было разместить и использовать на клетке веревку, выбранная в качестве цели клетка с препятствием должна быть соединена с двумя соединительными клетками.

2. Как только веревка правильно размещена в соответствии с первым правилом, клетка с веревкой тоже становится соединительной клеткой в дополнение к тому, что она является надежной клеткой, на которой может стоять персонаж.

Напоминание: клетка является надежной, если персонаж может стоять на ней в соответствии с правилами.

Акробатические прыжки

Вы можете выполнять акробатические прыжки, перепрыгивая с одной веревки на другую. Такой прыжок должен начинаться с надежной клетки, проходить через соседнее препятствие, и

завершаться на надежной клетке, расположенной по соседству с препятствием. Клетки, где начинался и завершился прыжок, должны обе быть надежными как до, так и после прыжка.

Миниатюра, стоящая на препятствии с веревкой, может совершить прыжок с этого препятствия и приземлиться на надежной клетке. Однако она не может забрать с собой веревку, так как при этом начальная клетка перестанет быть надежной. Также возможно с надежной клетки и приземлиться на препятствие с веревкой.



Нельзя завершать прыжок на дереве [SYL] или прыгать вверх по ледяной горке [TdG].

Суицид

Суицид - это ситуация, в которой активный игрок умудряется уничтожить одного из своих персонажей без вмешательства другого игрока. При игре вдвоем оппонент получает победные очки за выбывшего из игры персонажа. Если в игре более 2-х участников, все они получают соответствующее количество ПО.

Правила для 3/4 участников

Правила для 3/4 игроков доступны для загрузки с официального сайта игры: www.dungeontwister.com.

-  Веревка может быть присоединена
-  Веревка не может быть присоединена
-  Поломанный мостик
-  Можно прыгнуть
-  Нельзя прыгать

