Правила настольной игры «Лабиринты подземелий 2: Темница - Одиночная игра» (Dungeon Twister: Prison - Solo)

Автор игры: Кристоф Болингер

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

Для 1-го игрока старше 10-и лет

Компоненты, предназначенные специально для одиночной игры

32 фиолетовых жетона Не-Игровых Персонажей

6 фиолетовых жетонов предметов

5 квадратных жетонов для учета победных очков НИП (с обратной стороны синих жетонов ОД)

1 льняной мешочек

32 карты Не-Игровых Персонажей

8 карт комнат

8 карт “Взор Архимага” (для специального варианта правил)

2 шестигранных кубика телепортации (1 красный и 1 белый)

1 специальный кубик поворота

1 книга правил для одиночной игры

Общий принцип

В одиночной игре сохраняются все правила Лабиринта подземелий для 2-х игроков, за исключением тех, которые определяются данной книгой правил.

Игрок должен использовать компоненты желтого цвета. Он берет полный набор из 16-и желтых карт и 14-и желтых жетонов. Игрок использует миниатюры.

Оппонентом игрока будет так называемый Не-Игрок (далее в тексте правил НИ) и контролируемые им персонажи определяются термином Не-Игровые Персонажи (далее в тексте правил НИП). Для представления здоровых НИП используется лицевая сторона жетонов, которые переворачиваются в случае ранения.

В одиночной игре синие жетоны не используются.

Для учета победных очков НИ используйте обратную сторону синих жетонов ОД. Желтые жетоны ОД игрок использует для учета доступных действий и подсчета действий каждого активированного НИП.

Подготовка к игре

Выберите уровень сложности

В игре предусмотрено 6 уровней сложности, представленных следующими цветными значками в порядке возрастания сложности:

простой **сложны**

Перед одиночной игрой вы должны выбрать уровень сложности своего приключения. Значки сложности можно встретить на различных картах игрока и НИ (см. раздел “Подкрепление”).

Структура подземелья

Возьмите 4 входящих в набор пары комнат (всего 8 комнат), перемешайте их вместе и, не глядя на них, выложите оборотной стороной вверх, сформировав прямоугольное поле длиной 4 и шириной 2 комнаты (см. Иллюстрацию №1).

Число на каждой комнате определяет количество жетонов, которые необходимо вытянуть из льняного мешочка при ее открытии.

НИП в льняном мешочке

Перетасуйте все 32 карты НИП и случайным образом вытяните 8 из них. Возьмите 8 фиолетовых жетонов персонажей с указанными на этих картах именами. Поместите отобранные жетоны и 6 фиолетовых предметов в льняной мешочек. Среди них могут встречаться несколько НИП одного класса (например, несколько Лекарей). Правила это допускают.

Соберите эти 8 карт в колоду, и положите лицевой стороной вверх рядом с льняным мешочком.

Подкрепление НИП

Перетасуйте оставшиеся 24 карты НИП, сформировав из них лежащую рубашками вверх колоду. Подкреплением называются НИП, которые появляются в подземелье в процессе игры при определенных условиях, зависящих от выбранного уровня сложности.

Оставьте 24 не использованных жетона НИП в 8-и маленьких отделениях органайзера в его нижней части, отсортировав по классу. Это позволит быстрее находить их при необходимости.

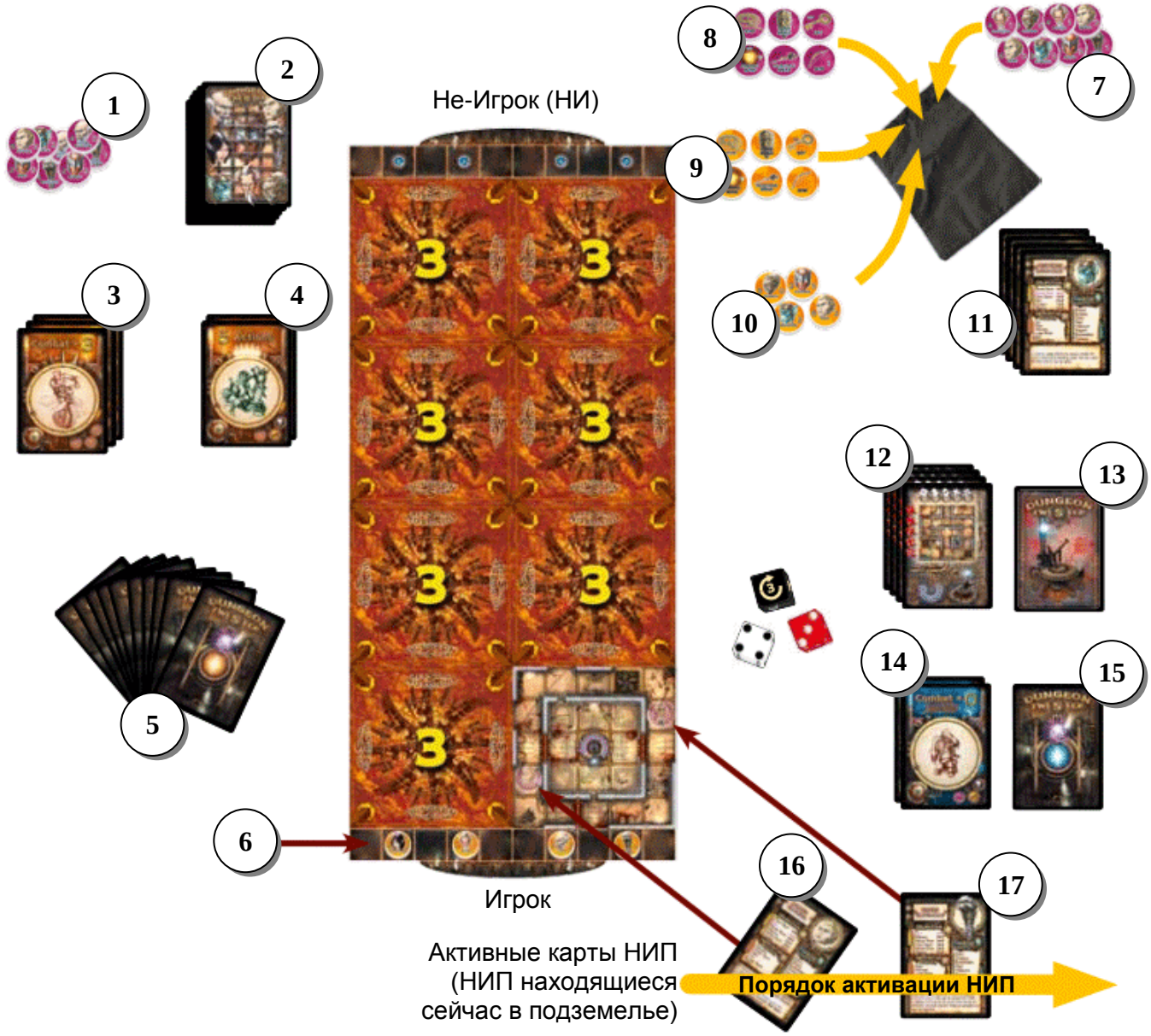
Начальный состав команды игрока

Игрок выбирает 4 своих персонажа из 8-и доступных в «Лабиринте подземелий 2: Темница» и помещает соответствующие им желтые жетоны на начальную полоску, по одному на каждую отмеченную точкой клетку. Когда игрок сделал выбор и разместил команду в начальном составе, оставшиеся 10 желтых жетонов (4 персонажа и 6 предметов) помещаются в льняной мешочек.

Затем игрок заменяет лежащие на начальной полоске жетоны соответствующими миниатюрами, откладывая сами жетоны в сторону (не добавляйте эти жетоны в льняной мешочек).

Для НИ на синюю начальную полоску жетоны не помещаются. НИП появляются в игре, вследствие открытия комнат или прибывая с подкреплением.

Иллюстрация №1. Подготовка к игре и начало игры



1) Стопка жетонов подкрепления НИП

2) Лежащая рубашками вверх колода карт подкрепления НИП

3) Стопка сброса карт сражения и прыжков игрока (уже использованные игроком)

4) Стопка сброса карт действий (уже использованных игроком)

5) Колода карт сражения, действий и прыжков.

6) 4 выбранных игроком в начальный состав команды персонажа

7) Жетоны предметов НИ (помещаются в льняной мешочек)

8) 8 жетонов НИП (помещаются в льняной мешочек)

9) Жетоны предметов игрока (помещаются в льняной мешочек)

10) Оставшиеся жетоны персонажей игрока, не включенные игроком в состав начальной команды (помещаются в льняной мешочек)

11) Лежащая лицевой стороной вверх колода из 8-и карт НИП, соответствующих помещенным в мешочек жетонам.

12) Карты комнат для закрытых комнат (лежат лицевой стороной вверх)

13) Карты комнат для открытых комнат (лежат лицевой стороной вниз)

14) Стопка сброса карт сражения НИ (уже использованные НИ)

15) Стопка карт сражения НИ (еще не использованные НИ)

16) Повернутые карты: НИП уже сыграли в этом раунде

17) Лежащие прямо карты НИП: НИП еще не были активированы

Колоды карт

Колода игрока

Игрок использует обычную колоду карт. То есть, все желтые карты (3 карты прыжка, 4 карты действий и 9 карт сражения).

Колода НИ

НИ не использует карты действий или прыжков. Уберите из игры синие карты действий и прыжков.

Карты сражения НИ

НИ использует синие карты сражения. Перетасуйте все 9 карт сражения и сформируйте из них колоду. Когда бы ни происходило сражение, переверните верхнюю карту из этой колоды, а затем, после завершения сражения, сбросьте ее в стопку сброса карт сражения НИ.

Если в колоде карт сражения НИ не осталось карт, перетасуйте все карты в стопке сброса карт сражения НИ и сформируйте из них новую колоду.

Карты комнат

Соберите 8 карт комнат в колоду и положите ее лицевой стороной вверх как указано на Иллюстрации №1. Когда игроку потребуется открыть комнату, заберите соответствующую карту из колоды карт комнат. Как только процедура открытия комнаты завершена (см. раздел “Открытие комнаты”), сбросьте эту карту в лежащую рубашками вверх стопку карт открытых комнат (см. Иллюстрацию №1).

Условия победы

Если игрок получает 5 или более ПО ранее НИ, он побеждает в игре.

Если НИ получает 5 или более ПО ранее игрока, то НИ побеждает в игре.

Начало игры - первый ход

При одиночной игре в процессе подготовки на комнаты жетоны не помещаются. Как только подготовка в соответствии с Иллюстрацией №1 завершена (все комнаты лежат закрытыми), игрок начинает первый ход. Он должен сыграть свою карту “2 Действия” и в качестве своего первого действия немедленно открыть одну из находящихся перед ним комнат.

Цикл карт действий

Во время первого цикла розыгрыша карт действий, игрок должен использовать свои карты действий в порядке возрастания. Это значит, что в первый ход он должен сыграть свою карту “2 Действия”, за ней карту “3 Действия”, потом карту “4 Действия” и, наконец, карту “5 Действий”.

В последующих циклах игрок волен разыгрывать свои карты действий в любом порядке.

Порядок игры и фазы

Игрок и НИ ходят по очереди, следуя обычным правилам, кроме того факта, что Игрок всегда считается первым игроком. Таким образом, имеем следующий порядок: игрок, НИ, игрок, НИ и и.д.

Игровые фазы игрока

1) Сыграть карту действия
2) Выполнить все свои действия
3) Прибытие подкрепления, если необходимо, как указано на сыгранной карте действия
4) Если в руке не осталось больше карт действий, то забрать обратно в руку все карты действий

Игровые фазы НИ

1) Перетасуйте все карты, соответствующие активным НИП (тем, что находятся в лабиринте)
2) Слева направо разложите в линию карты всех активных НИП
3) Слева направо активируйте всех здоровых НИП в порядке активации.

Так как НИ не разыгрывает карт действий, в его случае цикл карт действий отсутствует. Присутствующие в лабиринте НИП в порядке активации выполняют, в зависимости от выбранной цели, написанное на их картах количество действий, определенное числом доступных ОД.

Ход игрока

Игрок выполняет свой ход обычно, как описано в стандартных правилах. Сражения и открытие комнат являются единственными отличающимися от базовых правилами (см. разделы “Начало сражения” и “Открытие комнаты”). Правила подкрепления также определенным образом изменяют игру.

Например, во время фазы 3, игрок должен ввести в игру подкрепления, если таковые имеются, как указано на сыгранной им в начале хода карте действия (см. раздел “Подкрепление”).

Ход НИ

Фаза 1 - перетасуйте карты активных НИП

Возьмите лежащие перед вами карты активных НИП и, в закрытую, перетасуйте их. Эти карты должны соответствовать присутствующим сейчас в подземелье НИП, включая раненных. Не забудьте убрать из игры карты НИП, персонажи которых покинули подземелье или погибли.

Фаза 2 - выложите в ряд карты активных НИП

Выложите эти карты в ряд, слева направо, открыто, в прямом положении (не повернутыми).

Описание карты НИП

Имя: имя позволяет сопоставить каждую карту ее жетону.

Цель: определяет приоритет целей персонажа, задавая его поведение в конкретных ситуациях. Чем меньше номер цели, тем выше ее приоритет. Основная цель выделена фиолетовым цветом.

Приоритет предметов: определяет приоритет ценности предметов для персонажа. Чем выше предмет в списке, тем больше персонаж в нем нуждается.

Внешность персонажа: показывает класс персонажа (Лекарь, Колосс, Разбойница и т.д.). Каждый персонаж принадлежит к одному из классов, включенных в состав Лабиринтов подземелий 2: Темница и обладает его свойствами.

Приоритет персонажей: определяет приоритетный список других персонажей, которые с наибольшей вероятностей станут целью этого НИП. Используется для нападения, перегруппировки и других действий. Чем выше место в списке, тем больше внимания привлекает данный персонаж.

Личные характеристики: каждый персонаж обладает определенной присущей только ему способностью (в дополнение к его классовой способности), как указано на нижней панели его карты. Как только НИП входит в игру, прочитайте его личные характеристики и определите, как они повлияют на игру. Текст личных характеристик может изменять стандартные правила игры.

Иллюстрация №2. Как определить действия НИП

Просмотрите достижимые цели в порядки уменьшения их приоритета:

Цель 1 - **Выход**: Хилый Эд не может выйти за 5 ОД, не начав сражение с враждебным персонажем, а это уже другая цель.

Цель 2 - **Взять предмет**: Хилый Эд может получить только Огненный шар за 4 ОД, но эта цель отсутствует в его списке приоритетов.

Цель 1 - **Сражение**: Хилый Эд может дойти и начать сражение сразу с несколькими врагами. Он выбирает того из них, который находится выше по списку приоритетов, а это Лекарь. Хилый Эд активирует режим “Сражение” и для этого перемещается к желтому Лекарю за 4 ОД, которые ему доступны для выполнения этой цели.

Фаза 3 - активировать каждого здорового НИП

Сначала деактивируйте всех раненых НИП, повернув их карты на бок. Они не могут выполнять действия, если в их личной характеристике не сказано иного.

В порядке очереди активируйте каждого здорового НИП (см. раздел “Активация НИП”), начиная с самого левого и продолжая двигаться вправо. Когда НИП завершит свое действие, деактивируйте его, повернув соответствующую карту. Ход НИ заканчивается, когда все карты станут повернутыми.

Активация НИП

Во время активации НИП игрок в порядке очереди приоритетов от 1 до 6 просматривает все цели НИП, пока не найдет цель, которая может быть достигнута НИП за максимально доступное для этой цели количество ОД (см. Иллюстрацию №2). Затем НИП выполняет требования выбранной цели (см. раздел “Цели НИП”).

При определении достижимости цели, НИП должен выполнить ее, используя для этого только следующие действия:

- движение,
- прыжки,
- используя бесплатное свойство, т.е. такое, которое не требует затраты ОД, как способность Наги акробат или левитация Мага,
- используя предметы, такие как веревка или ключ.

Только следующие действия могут быть частью действия:

- поворот комнаты,
- сражение,
- выход,
- перегруппировка
- любые платные свойства, т.е. такие, которые требуют оплаты ОД (открытие решеток, разрушение решеток, лечение, толчок),
- применение огненного шара, который используется во время выполнения цели “Взять предмет” (см. раздел “Огненный шар”).

Если ни одна из этих 6-и целей не может быть достигнута за отведенное ей число ОД, то НИП должен выполнить действие основной цели (выделено в списке фиолетовым цветом) или должен как можно ближе подойти к ее выполнению, используя все отведенные для этой цели ОД. Цель не будет достигнута, но вы максимально подойдете к ее выполнению с учетом приближенной оценки (см. раздел “Правила приближенной оценки” и Иллюстрацию №3), пока не закончатся ОД.

Если НИП не может более приблизиться к выполнению основной цели, то он ничего не делает (см. Иллюстрацию №4).

Иллюстрация №3. Основная цель

Просмотрите достижимые цели в порядке убывания приоритета:

Цель 1 - **Выход**: Хилый Эд не может выйти за 5ОД. Самый короткий путь потребует от него 10ОД.

Цель 2 **- Взять предмет**: Хилый Эд не сможет получить какой-либо предмет за 4ОД.

Цель 3 - **Сражение**: Хилый Эд не может за 4ОД подобраться к какому-либо враждебному персонажу, с которым он может начать сражение.

Цель 4 - **Открыть комнату**: на расстоянии 3ОД от Хилого Эда нет ни одной закрытой комнаты.

Цель 5 - **Повернуть комнату**: Хилый Эд не сможет добраться ни до одного механизма за 2ОД.

Цель 4 - **Перегруппировка**: Хилый Эд не сможет дойти до какого-либо дружественного НИП за 2 ОД.

Хилый Эд не может достичь ни одной из своих целей. Следовательно, он выбирает основную цель (фиолетовая в его списке) и пытается приблизиться к ее выполнению. Его основной целью является “Выход”. Он тратит 5ОД и передвигается по направлению к выходу по самому короткому пути.

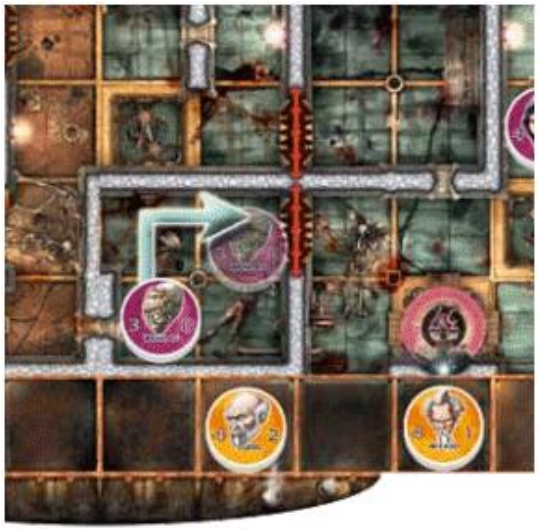


Иллюстрация №4. Маленький шаг для Телепата...

Просмотрите список достижимых целей в порядке убывания приоритета:

Хилый Эд заблокирован и не может достичь ни оной из 6-и целей. Он выбирает для себя основную цель и пытается приблизиться к ее достижению. Он тратит только 1ОД, перемещается на две клетки, пока не упирается в решетку своей камеры, что является ближайшим путем к выходу. Единственное, что ему остается, это звать на помощь и надеяться, что кто-то придет и откроет ворота...

Иллюстрация №5. Телепортация жетонов

Режим

Когда игрок определил цель НИП, последний переходит в соответствующий режим. Например: режим сражения, или режим поворота, или режим перегруппировки. Как только НИП входит в соответствующий режим, мы настоятельно рекомендуем игроку помещать счетчики ОД на карту этого НИП за каждое выполненное действие, до его деактивации.

Правила приближенной оценки

Как только определен режим НИП, его цель может быть достигнута несколькими способами. Всегда выбирайте лучший вариант, следуя правилам приближенной оценки:

- Выбирайте вариант, требующий наименьшего числа ОД

- В спорных случаях выбирайте кратчайший путь в пересчете на клетки поля

- В спорных случаях по ОД и дистанции, бросьте один из шестигранных кубиков для выбора одного из двух решений (на чет и нечет). Ни один другой фактор не должен учитываться при выборе одного из нескольких решений.

Прыжки НИП

У НИП нет карт прыжков. Однако они, по-прежнему, могут осуществлять прыжки, затрачивая на каждый по 1ОД, не требуя для этого карт прыжков, но следуя всем обычным касающимся прыжков правил. При этом на количество прыжков ограничений не накладывается! *Вы тоже хотите так, хотите же?*

При определении достижимости цели НИП, учитывайте его возможность в рамках доступного числа ОД выполнять неограниченное количество прыжков на пути к цели.

Начало сражения

Когда контролируемая игроком миниатюра нападает на НИП, или когда НИП атакует одного из персонажей игрока, сначала игрок выбирает и кладет перед собой одну из своих карт сражения, затем игрок открывает верхнюю карту из колоды сражения НИ. После чего бой проходит по нормальным правилам. Карта сражения НИ сбрасывается в стопку сброса карт сражения НИ (включая карту “Сражение +0”). Сыгранная игроком карта сражения сбрасывается в его собственную стопку сброса (за исключением карты “Сражение +0”, которую он возвращает обратно в руку).

Если боевая карта игрока или НИ содержат значок уровня сложности, соответствующий выбранному уровню сложности игры, в конце сражения прибывает новое подкрепление (см. раздел “Подкрепление”).

Открытие комнаты

Когда либо игрок, либо НИ открывают комнаты, комната переворачивается лицевой стороной вверх по обычным правилам. Однако так как во время подготовки к игре на нее не помещались жетоны, вместо этого выполняется следующая процедура: игрок тянет из льняного мешочка количество жетонов, указанное на комнате в схеме подземелья (см. Иллюстрацию №1), т.е. 3 жетона. Он достает их по одному, сохраняя порядок, в котором они были вынуты.

Затем он берет колоду закрытых карт комнат (колода карт закрытых комнат лежит открыто, см. Иллюстрацию №1), находит карту комнаты соответствующую только что открытой комнате и кладет ее рядом с комнатой, повернув в том же направлении, что и комната (см. Иллюстрацию №2).

Затем, за каждый вытянутый из мешочка жетон, не нарушая порядка, в котором они были вытянуты, он бросает 2 кубика телепортации (белый и красный) и размещает жетон на клетке комнаты, расположенной на пересечении выпавших на кубиках ряда и столбца (см. Иллюстрацию №2). Таким образом предметы и персонажи телепортируются в подземелье.

- Если на красном кубике выпало 6, то игрок сам определяет, в какой ряд положить жетон, столбец определяется результатом броска белого кубика.

- Если на белом кубике выпало 6, то игрок сам определяет, в какой столбец положить жетон, ряд определяется результатом броска красного кубика.

- Если на обоих кубиках выпало 6, то жетон не входит в игру. Он просто выбывает из игры и не дает каких-либо ПО как игроку, так и НИ.

Правильная телепортация: жетон должен быть телепортирован на надежную клетку (например, не на ловушку), которая еще не содержит жетона какого-либо типа.

В случае недопустимой телепортации вновь бросайте оба кубика до тех пор, пока они не укажут на надежную клетку, или выпадет пара 6-к (в последнем случае жетон выбывает из игры).

В случае выпадения 6-и игрок должен по своему выбору определять ряд или колонку, которые приводят к допустимой телепортации. Если это невозможно, вновь бросайте кубики.

Внимание! Некоторые НИП имеют особые свойства (Личные характеристики), описанные в нижней части их карт. Такие свойства могут влиять на их размещения в комнате во время ее открытия. Например, некоторые Меканорки сразу же занимают механизм вращения и, следовательно, не используют кубики телепортации. Потратьте немного времени на прочтение личных характеристик перед броском кубиков телепортации.

Если в открытой комнате появляются новые НИП, поместите в прямом положении соответствующие им карты НИП справа ряда карт активных НИП. Если это происходит в ход НИ, эти карты будут активированы во время текущего раунда, или иначе во время следующего хода НИ.

Подкрепление

В некоторых случаях в уже открытые комнаты могут быть в качестве подкрепления случайным образом телепортированы новые НИП. Такие подкрепления приходят, когда срабатывают карты действия, сражения или прыжков, сыгранные НИ или игроком и содержащие цветные значки, соответствующие выбранному уровню сложности.

Например, для уровня обозначенного розовым цветом, подкрепление прибудет только когда НИ сыграет карты “Сражение +0”, “Сражение +1” или “Сражение +2”. Однако, на черном уровне сложности, подкрепление прибудет, если НИ сыграет “Сражение +0”, “Сражение +1” или “Сражение +6”, а также если Игрок использует свои карты “2 Действия”, “5 Действий”, Прыжок, “Сражение +0”, “Сражение +4” или “Сражение +6”.

Таким образом, на сложном уровне подкрепление прибывает гораздо чаще, чем на розовом. Что и отображает увеличение сложности.

Прибытие подкрепления

- Подкрепление, активируемое картами сражения, телепортируется в лабиринт сразу же после сражения, но до начала нового действия. Заметьте, что во время одного хода, даже одного сражения, может прибыть сразу насколько подкреплений.

- Подкрепление, появляющееся в результате карт прыжков, телепортируется в подземелье сразу после прыжка.

- Подкрепление, появляющееся в результате розыгрыша одной из карт действий, телепортируется в лабиринт во время фазы 3 игрового хода (см. раздел “Порядок игры и фазы”), т.е. после того, как игрок выполнит все свои действия.

Для каждого подкрепления:

1) Возьмите верхнюю карту НИП из колоды подкрепления, выложив ее прямо (не повернутой), с правой стороны ряда карт активных НИП.
2) Достаньте из коробки жетон, соответствующий только что взятой карте НИП (см. Иллюстрацию №1)
3) Возьмите колоду открытых карт (лежащую рубашками вверх), перетасуйте ее и откройте первую карту. Положите эту карту рядом с лабиринтом, совместив при этом их направление, затем выполните телепортирование так, как указано в разделе “Открытие комнаты” (см. Иллюстрацию №2).
4) Поместите жетон НИП на клетку, указанную кубиками телепортации.

5) Верните карту комнаты, рубашкой вверх, в колоду карт открытых комнат. Вновь перетасуйте колоду.

Если это ход НИ, то прибывшие в качестве подкрепления НИП активируются в текущем раунде. Иначе это происходит во время следующего хода НИ.

Цели НИП

Цель: сражение

Для входа в этот режим, НИП должен быть способен добраться до, как минимум, одного из враждебных персонажей, перечисленных в его списке приоритетов персонажей. Если он может это сделать и напасть на него, не превышая предоставленное для этой цели число ОД, то НИП входит в режим сражения.

В этом режиме НИП выбирает находящуюся выше всех в его списке приоритетов цель, независимо от того является ли миниатюра раненой или здоровой, и даже если другой враждебный персонаж с более низким приоритетом находится ближе (см. Иллюстрацию №6).

Персонаж сохраняет свою принадлежность классу даже будучи раненым, и должен рассматриваться НИП при выборе цели сражения.

НИП прекращает движение к цели на первой соседней с ней надежной клетке. Сражение проходит так, как описано в разделе “Начало сражения”. В случае ничьей, НИП продолжает нападать на персонажа, пока у него остается достаточно для этого ОД. Если НИП получает ранение, то он автоматически деактивируется. Поверните его жетон персонажа оборотной стороной вверх, отметив тем самым ранение.

После сражения, если НИП ранил или уничтожил враждебного персонажа, он должен продолжить использовать оставшиеся ОД для того, чтобы как можно ближе подобраться к следующему персонажу с наивысшим приоритетом (см. Иллюстрацию №6). Если при этом НИП может вновь вступить в сражение, он это делает. НИП продолжает действовать аналогичным образом, пока у него не закончатся ОД. После чего деактивируется.

При этом доступны групповые сражения, как для НИ, так и для игрока.

Иллюстрация №6.Режим сражения

Цель №1 - **Сражение**: Вокруг Хур-Бана достаточно врагов для того, чтобы без раздумий войти в режим сражения. Первый персонаж, на которого он нападет - это Лекарь, занимающий первую позицию в его списке приоритетов.

Если НИП выиграет сражение с Лекарем, он направится к Магу (второй в его списке приоритетов).

Если Хур-Бан выиграет и второй бой, он использует остаток своих 5ОД чтобы подобраться поближе к 3-й жертве, желтой Разбойнице; но при этом у него уже не будет достаточно ОД для начала сражения с ней.

Но передвинувшись к разбойнице, он приблизит тот час, когда она отправится на помощь своим страдающим собратьям...

Сражение с Телепатом

Телепаты НИП сражаются так, как указано в личных характеристиках на их картах. Заметьте, что в том случае, когда Телепат “требует от игрока сыграть самую слабую карту сражения в его руке”, карта “Сражение +0” не учитывается.

Когда игрок участвует в сражении вблизи один на один с Телепатом, сражение проходит следующим образом:

- Игрок открывает 3 верхние карты из колоды сражения НИ (если колода заканчивается, перетасуйте все карты из сброса карт сражения НИ, создайте новую колоду и возьмите 3 карты сражения).

- Игрок выбирает одну из этих 3-х карт, которую НИ сыграет в текущем сражении. Он может выбирать карту “Сражение +0”, если таковая имеется. Выбранная карта в конце сражения отправится в колоду сброса карт сражений, а оставшиеся две карты должны быть возвращены обратно в колоду карт сражения.

- Игрок выбирает свою карту и играет ее.

- После чего сражение проходит по обычным правилам.

Когда два вражеских Телепата вступают в сражение друг против друга, их особые свойства отменяют друг друга, также как и при игре вдвоем.

Цель: открыть комнату

Для входа в этот режим, НИП должен иметь возможность переместиться на клетку, соприкасающуюся с закрытой комнатой и открыть ее не превысив количества доступных для данной цели ОД. Если НИП может добраться до более чем одной закрытой комнаты, то он сперва откроет ближайшую закрытую комнату, в соответствии с правилами приближенной оценки.

НИП прекращает движение на первой надежной клетке по соседству с закрытой комнатой. Затем он открывает комнату (см. раздел “Открытие комнаты”).

Если после открытия комнаты у НИП еще остаются ОД, то он тратит их на то, чтобы как можно ближе подойти к следующей закрытой комнате. При возможности он открывает и эту комнату. НИП продолжает действовать аналогичным образом, пока у него не закончатся ОД (см. Иллюстрацию №7). Затем он деактивируется.

Когда в лабиринте будет открыта последняя комната, открывший ее НИП сразу же деактивируется, а режим открытия комнаты в дальнейшем игнорируется.

Цель: выход

Для входа в этот режим НИП должен иметь возможность добраться до начальной полоски игрока без превышения лимита предоставленных на выполнение этого действия ОД. НИП выбирает наиболее прямой путь в соответствии с правилами приближенной оценки.

Цель: перегруппировка

Для входа в этот режим НИП должен иметь возможность добраться до надежной клетки, рядом с которой находиться один из дружественных персонажей, встречающихся в его списке приоритетов, не превысив при этом лимит предоставленных на достижение этой цели ОД.

Если он уже стоит рядом с дружественным персонажем, который имеет наивысший приоритет в списке приоритетов персонажей, пропустите перегруппировку и перейдите к следующей цели.

В режиме перегруппировки НИП выбирает в качестве цели персонажа, до которого он может дойти и который находится в его списке приоритетов персонажей, раненного или здорового, даже если он находится на большем удалении, чем другой персонаж с более низким приоритетом в его списке (см. Иллюстрацию №8).

Раненный персонаж сохраняет свою принадлежность к классу, и это должно учитываться при выборе НИП цели для перегруппировки.

В соответствии с правилами приближенной оценки НИП выбирает самый прямой путь по направлению к целевому персонажу. Он останавливается на первой надежной клетке рядом с этим персонажем. НИП деактивируется, как только достигает своей цели.

Цель: взять предмет

Для входа в этот режим НИП должен иметь возможность добраться до одного из предметов, встречающегося в его списке приоритетных предметов, не превысив при этом лимит предоставленных на достижение этой цели ОД.

НИП выбирает в качестве цели предмет находящийся выше всех в его списке приоритетных объектов. Это может быть лежащий на клетке, переносимый дружественным персонажем или лежащий под раненым предмет. Таким образом, до определения того, входит ли НИП в режим получения объекта (см. Иллюстрацию №9), важно выполнить проверку среди всех находящихся на игровом поле предметов, даже тех, что находятся под другими персонажами. Единственное ограничение: НИП не может забирать веревку из под другого стоящего на ловушке НИП.

Иллюстрация №7. Режим открытия комнаты

Цель 1 - **Открыть комнату**: Лиссандра может дойти до закрытой комнаты и открыть ее за 2 ОД, так что она автоматически входит в режим “Открытие комнаты 5ОД”. Она открывает первую ближнюю к ней

комнату, т.е. комнату №2. По дороге она поднимает лук, так как она ничего не несет и лук присутствует в ее списке приоритетных предметов. После открытия комнаты №2 у нее еще остается 3ОД. Так что Лиссандра двигается по направлению к комнате №3, чтобы открыть ее, выполняя при этом прыжок за 1ОД и добираясь до клетки по соседству с комнатой №3. Потратив свое последнее ОД, она открывает эту комнату.

Будьте внимательны: открыв несколько комнат Любопытная Лиссандра, и прочие похожие на нее НИП, звонят в большой сигнальный колокол, который привлекает множество ее маленьких друзей.

Иллюстрация №8. Режим перегруппировки

Просмотрите достижимые цели в порядке уменьшения их приоритета:

Цель 1 - **Повернуть комнату**: Жестянщик Ал не может добраться ни до одного механизма вращения за 4ОД.

Цель 2 - **Перегруппировка**: Жестянщик Ал за 5ОД может дойти до трех дружественных персонажей. Он должен добраться до персонажа, занимающего высшее место в его списке приоритетов персонажей, т.е. Лекаря. Жестянщик Ал может дойти до Батюшки Добряка и при этом поднять по дороге Телескопическое копье (оно занимает 4-ю позицию в его списке приоритетных предметов). *Ммм, здорово, барахлишко. Я всегда смогу повторно использовать его запасные детали для ремонта Голема.*

Иллюстрация №9. Режим получения предмета

Цель 1 - **Получить предмет**: за 5 ОД Серпико может достичь как Огненного шара, так и раненного Ксанта, поэтому он входит в режим получение предмета. Раненный НИП находится выше в его списке приоритетов, поэтому Серпико держит путь к нему. Он доходит до него за 3 ОД и у него остается еще 3 очка движения. Находясь на клетке с раненным, он забирает его, но это не деактивирует его. Поэтому он ищет следующую цель, просматривая список приоритетных целей сверху вниз.

Однако в личных характеристиках Серпико сказано, что теперь его Целью №1 является "Доставить раненного персонажа к дружественному Лекарю". Он использует 3 оставшихся очка движения и проходит через щель. Затем он использует 4ОД для того, чтобы пройти к Лекарю и передать ему раненного. Как только это выполнено, он продолжает движение к огненному шару, стоящему на втором месте в его списке приоритетных предметов. Добравшись до него, он все еще имеет одно очко движения и 1ОД. Теперь в его характеристиках сказано, что он должен отнести огненный шар дружественному магу. В пределах досягаемости Серпико нет Мага, поэтому он продолжает двигаться дальше по списку целей.

Следующей целью в его списке является "**Выход**", до которого он может добраться. Помните, что начальным режимом для Серпико был "Получить предмет 5ОД", поэтому на все время активации у него 5ОД, даже если его последняя цель дает ему только 4ОД ("Выход 4ОД").

За остаток его 5ОД Серпико покидает подземелье через желтую начальную полоску, забирая вместе с собой желтый Огненный шар, и принося НИ одно победное очко.

Раненный персонаж считается предметом и поэтому включен в список приоритетных предметов.

Уже несущий предмет НИП входит в режим получения предмета только в том случае, если он может достать другой предмет находящийся выше в его списке приоритетных предметов. При этом он выбросит свой предмет в последней надежной клетке перед тем, как брать новый предмет (см. раздел "Манипуляции НИП с предметами").

Как только НИП доходит до предмета и берет его, и если у него есть ОД, он использует их на движение к новой цели. Игрок просматривает цели НИП в порядке приоритета, пока не найдет цель, которой можно достигнуть за оставшееся количество ОД (для выполнения этой цели НИП не получает новых ОД). Если достижимых целей нет, то необходимо выбрать основную цель и приблизится к ее выполнению. Если этого сделать нельзя, то НИП деактивируется.

Заметка: именно режим получения предмета позволяет Магу использовать свой Огненный шар (см. раздел "Огненный шар").

Цель: повернуть комнату

Для входа в этот режим НИП должен либо стоять на механизме вращения, либо иметь возможность добраться до такового за указанное для этой цели число ОД, даже если у него не хватит ОД для выполнения поворота.

Если в пределах досягаемости находится более одного механизма вращения, то в соответствии с правилами приближенной оценки НИП отправится к ближнему из них. Добравшись до механизма вращения или уже находясь на нем, НИП бросает кубик поворота, если у него осталось хотя бы 1ОД.

Результат броска кубика определяет направление поворота и количество ОД в интервале от 1 до 3.

Направление поворота определяет, какая из двух парных комнат будет вращаться (сопоставьте направление стрелок на кубике и механизме вращения комнаты). Если комната, на которую указывает кубик, еще не открыта, то ничего не происходит и НИП деактивируется. В противном случае поверните комнату:

Число на кубике определяет, сколько ОД необходимо потратить на вращение комнаты в пересчете на четверти полного оборота (1ОД = 1/4 оборота, 2ОД = 1/2 оборота, 3ОД = 3/4 оборота). Если у НИП не осталось достаточно ОД для поворота в соответствии с указаниями кубика, то он производит поворот на все оставшиеся у него ОД.

Пример: Целью Лей-Вайта является поворот комнаты 3ОД. Он передвигается за 1ОД и доходит до механизма вращения. У него еще осталось 2ОД. Результат броска кубика поворота указывает ему на необходимость вращения на 3 ОД в направлении против часовой стрелки, что совпадает с комнатой, где он находится в данный момент. Так как у него осталось только 2 ОД, он вращает свою комнату, но только на 1/2 полного оборота.

В режиме поворота комнаты НИП бросает кубик поворота максимум один раз за активацию, после чего немедленно деактивируется, даже если у него еще остались ОД.

Внимание! Личные характеристики некоторых Меканорков влияют на вращение комнаты. При входе в игру внимательно их прочитайте.

Цель: сломать решетку

В этот режим могут входить только НИП Колоссы и только если они могут добраться до надежной клетки, расположенной рядом с целой решеткой и сломать ее без превышения предоставленных для достижения этой цели ОД.

С учетом правил приближенной оценки НИП выбирает целью ближайшую целую решетку. После того, как НИП разломает какую-либо решетку и у него останутся ОД, он использует их для того, чтобы подобраться как можно ближе к следующей решетке. И если он сможет, ломает и ее. НИП продолжает действовать аналогичным образом, пока у него не закончатся ОД или все решетки будут сломаны (см. Иллюстрацию №10). После чего он деактивируется.

Напоминание: Только НИП Колосс может ломать решетки, и только находясь в данном режиме. Он не может этого делать в процессе достижения другой цели.

Иллюстрация №10. Режим разрушения решетки

Цель 1 - **Сломать решетку**: Артос находится в комнате с большим количеством решеток в пределах досягаемости, поэтому он входит в режим “Сломать решетку”. С 5ОД, он двигается один раз, сокрушая на пути первую решетку, забирает по дороге Огненный шар, затем ломает вторую решетку.

За последнее ОД он пытается приблизиться к третей решетки, но, к сожалению, у него не хватает ОД для ее разрушения.

Не переживайте, к следующему ходу он восстановит силы чтобы наверняка ее сломать.

Внимание! Артос приносит НИ по 1ОД за каждые 3 сломанные им решетки. Совсем не обязательно, чтобы все эти 3 решетки были сломаны за один ход. Так что 3 сломанные Артосом в течение игры решетки принесут НИ 1ПО, 6 сломанных решеток дадут 2ПО и т.д.

Цель: открыть решетку

В этот режим может входить только Разбойница и только если она может дойти до надежной клетки, соседствующей с закрытой решеткой, а также открыть ее за отведенное для этой цели число ОД.

С учетом правил приближенной оценки НИП выбирает целью ближайшую целую решетку. После того, как НИП откроет какую-либо решетку и у нее останутся ОД, она использует их для того, чтобы подобраться как можно ближе к следующей закрытой решетке. И если она сможет, открывает и ее. НИП продолжает действовать аналогичным образом, пока у нее не закончатся ОД или все решетки будут открыты. После чего она деактивируется.

Напоминание: Только Разбойница может открывать решетки, и только находясь в данном режиме. Она не может этого делать в процессе достижения другой цели.

Цель: исцеление

В этот режим может входить только НИП Лекарь и только если он может добраться до надежной клетки, рядом с которой находится дружественный раненный персонаж и вылечить за отведенные для выполнения цели ОД.

В качестве цели НИП класса Лекарь выбирает в пределах досягаемости дружественного раненного НИП, который находится выше в его списке приоритетных персонажей, даже если он стоит дальше персонажа с более низким приоритетом. Если НИП Лекарь уже несет раненного персонажа, которого необходимо вылечить, для лечения он кладет его и перемещается на соседнюю клетку. Иначе НИП выбирает кратчайший путь к цели в соответствии с правилами приближенной оценки. НИП останавливается на первой надежной клетке рядом с раненной целью и исцеляет ее за 1ОД.

Если после этого у него остались ОД, и на поле находится еще один требующий лечения дружественный раненный персонаж, то он использует все оставшиеся ОД для того, чтобы подобраться к нему как можно ближе в соответствии с правилами приближенной оценки. При возможности лечения, он это делает. Затем он продолжает действовать аналогичным образом, пока не закончатся ОД или все персонажи станут здоровыми.

Исцеленный Лекарем НИП не может быть активирован в текущий ход, когда был вылечен, так что соответствующая ему карта должна быть наклонена. Заметка: Личные характеристики Батюшки Добряка позволяют игнорировать это правило.

Цель: оттолкнуть

В этот режим может входить только НИП Дух и только если в его области видимости находится враждебный персонаж, которого он может оттолкнуть за отведенные для достижения цели ОД.

В качестве цели НИП выбирает враждебного персонажа, который находится выше в его списке приоритетных персонажей, даже если тот находится дальше персонажа с более низким приоритетом. НИП выбирает кратчайший путь к цели в соответствии с правилами приближенной оценки.

НИП останавливается на первой надежной клетке, дающей ему прямой обзор до цели. Затем он отталкивает ее за 2ОД (несмотря на личные характеристики некоторых Духов). Если после этого у Духа осталось достаточно ОД для повторного толчка, он выполняет его. Иначе он деактивируется.

При этом соблюдаются правила касающиеся толчков и соответствующих рисков для игры вдвоем.

Манипуляции НИП с предметами

Помните: раненный персонаж тоже считается предметом.

Получение предмета

Если НИП не несет какой-либо предмет, и перемещается через клетку с предметом, он автоматически его поднимает, если предмет находится в его списке приоритетных предметов,

даже если НИП не находится в данный момент в режиме получения предмета. Он просто берет предмет по пути выполнения другой цели. Это правило также применяется, если НИП двигается мимо раненного персонажа, под которым лежит предмет.

Если НИП уже несет предмет и проходит мимо другого предмета, то новый предмет он берет только в том случае, если он находится выше в его списке приоритетных предметов. НИП бросает старый объект на той же ячейке, где лежал новый. Если золотое правило не позволяет это сделать, то он бросает предмет по дороге на последней надежной клетке.

Как только цель НИП была определена, если при этом НИП должен бросить объект, который он несет, для выполнения условий достижения цели, то в данном случае цель является более важной и НИП бросает предмет.

Получение предмета от другого НИП

Когда пути двух НИП пересекаются, и только один из них несет предмет, то НИП с большим приоритетом относительного этого объекта забирает его или оставляет его себе, если уже владел им.

Пример: У Малдона нет никакого предмета. Он проходит мимо Серпио, который несет огненный шар. Малдон автоматически забирает у Серпио Огненный шар, так как этот предмет в его списке приоритетных предметов находится выше, чем у Серпио. После чего Серпио более не несет какого-либо предмета.

Обмен предметами между НИП

Когда пересекаются пути двух НИП, каждый из которых несет по предмету, то НИП с более высоким приоритетом по обоим предметам требует произвести обмен. При ничейной ситуации, или если этот НИП уже несет предмет с наивысшим приоритетом в его списке приоритетных предметов, обмена не происходит.

Заметка: Вполне возможна ситуация, когда после обмена один из НИП останется с предметом, занимающим более низкую позицию в его списке приоритетных предметов.

Пример 2: Артос несет Огненный шар (этот предмет имеет для Артоса приоритет 2) и проходит мимо Аместина, который несет Большой щит (этот предмет имеет для Аместина приоритет 2). Аместин забирает Огненный шар (приоритет для него 1), а Артос остается с Большим щитом (приоритет 6).

Пример 3: Батюшка Хламовник несет Ключ (приоритет 5 для Батюшки Хламовника) и Джен несет раненного (приоритет 3 для нее). У обоих НИП одинаковый приоритет для раненного (3), поэтому обмена не происходит.

Заметка: Вполне может быть так, что попутные обмен или получение объекта могут помочь НИП достичь цели (например, получив по дороге ключ). Это может быть принято к рассмотрению при оценке возможности достижения цели.

Когда НИП входит в режим получения предмета, он может нацелиться на предмет, который несет другой НИП, но только если он может получить этот предмет в соответствии с правилами.

Ключ

НИП с ключом может за 1ОД открывать решетки, чтобы помочь себе дойти до цели, независимо от самой цели. Так что при определении достижимости цели учитывайте возможность открытия решеток за 1ОД, если НИП несет Ключ, или если он может получить его по дороге.

Лук

НИП с луком предпочитает сражению вблизи атаки на расстоянии. При определении достижимости цели сражения, вы должны сперва просмотреть линию видимости до персонажа с наивысшим приоритетом в списке приоритетных персонажей для того, чтобы напасть на него на расстоянии, а затем использовать обычные правила в случае, когда целью является сражение. Если ни один персонаж в списке приоритетных персонажей не может стать целью дальнего боя, то ищите способ начать сражение вблизи (см. раздел “Цель: сражение”).

Огненный шар

Только Маг может использовать Огненный шар в режиме получения предмета. Если активированный Маг уже владеет Огненным шаром, цель “Получить предмет” считается достижимой, если Маг может уничтожить вражеского персонажа при помощи Огненного шара, не превысив допустимый лимит ОД.

Если Маг получает Огненный шар находясь в режиме получения предмета, проверьте достаточно ли у него ОД для уничтожения враждебного персонажа.

Когда Маг несет с собой Огненный шар, он проверяет, есть ли у него возможность стать на прямой линии видимости с персонажем, обладающим наивысшим приоритетом в его списке приоритетных персонажей и уничтожить его при возможности.

Завершение игры

Игра заканчивается, как только игрок или НИ получат 5 или более ПО. Победит тот, кто первым достигнет 5ПО.

Если игра заканчивается полным поражением игрока, то будет разумно немного умерить свои амбиции и попробовать на более низком уровне сложности.

Если игра была напряженной и захватывающей, то сыграйте еще одну партию, не изменяя уровень сложности.

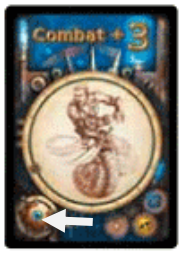
Если игра стала казаться простой, попробуйте повысить уровень сложности.

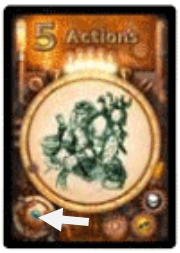
Действуя таким образом, вы сможете добиться хороших результатов. Постепенно увеличивающаяся сложность сохранит интерес к игре, позволяя вам каждый раз проверять свои силы.

Дополнительное правило: “Взор Архимага”

“Взор Архимага” представляет собой режим одиночной игры, который бросает еще больший вызов величайшим мастерам Лабиринтов подземелий, побеждающим в каждой одиночной игре даже на черном уровне сложности!

В начале игры игрок выбирает уровень сложности и решает, будет ли за ним пристально следить “Взор Архимага”. Если это так, игрок тасует 8 специальных карт “Взор Архимага” и формирует из них лежащую закрыто колоду.





В процессе игры, когда играются карты действий и сражения любого цвета, где изображен значок “Взор Архимага”, в конце текущего действия автоматически открывается новая комната.

Если все комнаты уже открыты, то ничего не происходит.

Чтобы определить, какая комната должна быть открыта, откройте верхнюю карту из колоды “Взор Архимага”. Положите ее

лицевой стороной вверх, сопоставив направление с игровым полем (посмотрите на цвет начальных полосок, чтобы убедиться, что карта лежит верно). Если на карте изображена одна из уже открытых комнат, то уберите эту карту из игры и вытяните следующую, пока не выйдет карта закрытой комнаты. Затем указанная комната открывается по обычным правилам (см. раздел “Открытие комнаты”).

Дополнительная информация по некоторым личным характеристиками

Желстянщик Ал

Когда Жестянщик Ал находится на механизме вращения, только другие Меканорки могут поворачивать соответствующую пару комнат. Таким образом, цель “Поворот комнаты” становится недоступной всем остальным НИП.

Змей Слисскен

Если нет возможности разместить предметы так, чтобы открывший комнату Змей Слисскен мог сразу же до них добраться, они должны быть размещены как можно ближе к нему в пересчете на клетки, даже если таковые недоступны.

Йом

Находясь в режиме “Поворот комнаты”, Йом пытается повернуть обе парные комнаты, не превысив число доступных ОД. Сначала он бросает кубик поворота для комнаты, в которой находится, затем применяет результаты броска к этой комнате. Если у Йома еще остались ОД, он бросает кубики во второй раз, но уже для парной комнаты.

Батюшка Хламовник

Когда Батюшка Хламовник рассчитывает силу сражения персонажа, которого он бы хотел атаковать, он учитывает только враждебного персонажа, рядом с которым находится. Таким образом, он может начать сражение вблизи с Магом игрока (сила сражения = 1), если он единственный находящийся рядом с ним персонаж, даже если при этом начнется групповой бой, в котором суммарное значение силы сражения игрока будет больше чем у НИ.

Рик-Волна

Когда Рик-Волна отталкивает Меканорка, последний сломает решетку и пройдет через нее. Поместите маркер сломанной решетки и поместите жетон раненного Меканорка с другой ее стороны.

Если Рик-Волна отталкивает Лекаря, последний переместится назад на одну клетку, но не пройдет сквозь стену и, следовательно, не получит ранение. Рику-Волне понадобится оттолкнуть Лекаря второй раз для того, чтобы тот пробил расположенную позади него стену и получил ранение.

Если Рик-Волна оттолкнет Нагу, то это произойдет напротив щели. Щель считается стеной и, следовательно, ломается, как и стена. Поместите на нее маркер сломанной решетки. Нага заканчивает свой ход раненной на начальной полоске.