Правила настольной игры
«Лабиринты подземелий 2: Темница»

Игра Кристофа Болингера для 1-2 игроков

Перевод на русский язык: LanaDove для ООО "Игровед" ©

Волшебный мир Тарген населяют многочисленные существа, одно удивительнее другого. Гномы, эльфы, драконы, орки, люди, гоблины и многие другие расы развиваются в этом мире, овладевая новыми знаниями и умениями.

Но самым могущественным среди всех обитателей Таргена считается человек по имени Архимаг. Говорят, что ему удалось постичь все секреты магии и даже обрести бессмертие.

Эльфы полагают, что Архимагу не менее 3000 лет. Это слишком много для того, кто уже познал все радости жизни и открыл все её законы.

На свой тысячелетний юбилей Архимаг решил сделать себе подарок. Он начал скупать у богачей их замки, по которым стал путешествовать с помощью телепортации и любоваться пейзажами.

Но 3000 лет – это очень много, так что это развлечение ему в конце концов наскучило. И тогда он придумал новое.

Возобновив дружеские отношения с гномами, он поручил им создание запутанных лабиринтов с хитроумными механизмами и коварными ловушками. Во всех комнатах многочисленных лабиринтов Архимаг установил волшебные кристаллы, которые позволили ему прямо из своего замка наблюдать за всем, что происходит в лабиринтах.

С помощью телепортации Архимаг стал помещать в кошмар своих лабиринтов представителей разных рас и наблюдать, как те пытаются обезвредить ловушки и, сражаясь друг с другом, найти выход из подземелья.

Прошло 500 лет. Занятый непрерывными зрелищами, Архимаг стал забывать о некоторых из своих многочисленных лабиринтов, веками не заглядывая в их помещения.

В одном из таких забытых Архимагом лабиринте, находящемся в горном районе Алленгар, местные жители решили оборудовать тюрьму, в которой стали держать самых опасных преступников.

Тюрьма исправно работала, пока слух о ней не долетел до ушей Архимага. Новость взволновала Архимага и он сразу же телепортировался в Алленгар. Гномы воспользовались его имуществом без разрешения и должны быть сурово наказаны за это. Он уничтожил половину гномов, что должно было послужить уроком для оставшихся в живых. Тем он приказал создать из тюрьмы ещё более хитроумный лабиринт, который теперь стал его новой игрушкой...

Состав игры

– 8 квадратных плиток комнат

– 2 начальных полоски (по 1 для каждого игрока)

– 2 защитных экрана (по 1 для каждого игрока)

– 14 жетонов открытой/сломанной решётки

– 2 комплекта жетонов (по 1 для каждого игрока), состоящих из 8 персонажей и 6 предметов

– 10 квадратных жетонов для подсчёта использованных действий

– 2 колоды карт (по 16 карт для каждого игрока), состоящих из 9 карт сражений, 3 карт прыжков и 4 карт действий

– 2 комплекта из 8 фигур двух цветов (по 1 комплекту для каждого игрока)

– 4 круглых жетона для замены утерянных жетонов или создания собственных персонажей и предметов

– 8 справочных карт, по одной для каждого персонажа

– 2 жетона копий (для дополнительного набора «Наёмники»)

– 1 правила с обучающими уроками

– 1 коробка для хранения всех компонентов игры

действия *прыжки* *сражения*

символы, используемые только в сольном режиме игры

– остальные компоненты используются только в одиночной игре и описаны в правилах одиночной игры

Введение

В игре «Лабиринты подземелий 2: Темница» вы управляете группой персонажей, которых Архимаг ради собственного развлечения телепортировал в жуткий лабиринт, чтобы наблюдать за их попытками выбраться, избежав хитроумных ловушек и группы соперников, которые заняты тем же самым.

Количество игроков

С помощью этого основного набора вы можете играть как в одиночном режиме, так и вдвоём. Каждое дополнение к нему (уже имеющееся или которое появится в будущем) добавляет новые комнаты, персонажи и предметы, которые можно объединять произвольным образом. Некоторые дополнения позволяют играть втроём, вчетвером и даже впятером (см. раздел «Ветераны» во втором буклете правил).

Содержание правил

Данный буклет описывает основные правила игры вместе с особыми свойствами персонажей, предметов и комнат, включённых в этот набор.

Правила состоят из возрастающих по сложности обучающих уроков, которые помогут вам понять принципы игры за 5 сценариев. Каждый сценарий представляет собой небольшую игру, в которую можно сыграть несколько раз, прежде чем перейти к следующему сценарию.

Во втором буклете есть раздел «Ветераны», написанный специально для поклонников игры, которые хотят объединить данный набор с предыдущими, ранее выпущенными наборами.

Кроме того, там имеется раздел, описывающий одиночную игру. Но, прежде чем приступать к одиночной игре, вам следует ознакомиться с основными правилами игры.

Обучающий сценарий № 1

Побродим по лабиринту... (пока нет Архимага!)

Цели сценария

Победителем считается игрок, который первым провёл обе свои фигуры сквозь лабиринт до начальной полоски соперника.

Подготовка к игре

Возьмите две пары комнат с номерами 39 и 40. перемешайте их и, не открывая их, поместите на стол, составив из них квадрат 2x2. Каждый игрок выбирает себе цвет и помещает свою начальную полоску у одной из сторон получившегося квадрата (см. рис. 1).

Каждый игрок берёт себе следующие жетоны персонажей и предметов своего цвета:

Каждый игрок ставит перед собой защитный экран и прячет за ним свои жетоны лицом вверх.

Он также берёт 4 карты действий своего цвета и 1 карту прыжка, и кладёт их перед собой лицом вниз. Эти карты считаются рукой игрока. Всякий раз, когда игрок должен сыграть карту, он берёт их в руку и выбирает нужную карту. Игроки никогда не берут карты из руки наугад.

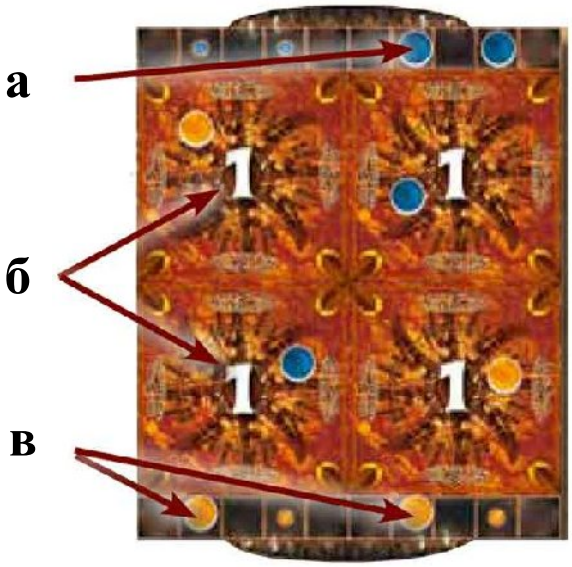


Рис. 1.
а) начальные позиции двух синих персонажей (пример)
б) по 1 предмету на комнату (белое число)
в) начальные позиции двух жёлтых персонажей (пример)

Начальное размещение

Каждый игрок решает, как разместить свои жетоны персонажей. Жетоны кладутся лицом вниз на любые кружки своего цвета на начальной полоске.

Размещение остальных жетонов

Решите, кто на этом этапе игры будет ходить первым. Начиная с первого игрока, каждый игрок по очереди в свой ход выставляет один из своих жетонов предметов: он берёт его из-за своего экрана и кладёт лицевой стороной вниз в любую комнату по сво-

ему выбору. В этом сценарии в каждой комнате может находиться только один жетон. Нельзя смотреть ранее расположенные жетоны (даже свои).

После того как все жетоны размещены, игроки одновременно открывают два своих жетона персонажей, которые находятся на начальной полоске, и заменяют их соответствующими фигурами. Жетоны персонажей удаляются из игры.

Теперь защитные экраны можно опустить и использовать их исключительно для справки.

Игроки ещё раз определяют, кто будет ходить первым. До конца игры игроки будут ходить по очереди.

Порядок игры

Ход каждого игрока состоит из 3 фаз, проходящих в следующем порядке:

1) игра картой действий,

2) использование всех или части своих действий,

3) если в руке не осталось карт действий, снова взять в руку 4 карты действий.

Игрок, чья очередь хода, называется активным игроком. Как только его ход заканчивается, активным становится следующий по очереди игрок.

Золотое правило: *Никакие движения, сражения, линию взгляда, атаку на расстоянии и любые другие действия нельзя выполнять по диагонали!*

Фаза 1: Игра картой действий

Активный игрок выбирает в своей руке карту действий и кладёт её перед собой лицом вверх. Все сыгранные карты действий игрока должны быть сложены вместе в одну стопку, так, чтобы видна была только последняя сыгранная карта. В конце хода, если у игрока больше не осталось карт действий, он берёт свои 4 карты обратно (см. фазу 3). Это называется завершённым оборотом карт действий.

Во время своего первого хода игрок может играть только карту «2 действия». Затем, в течение первого оборота карт действий, игрок может играть только карты, величина которых не более чем на 1 больше, чем самая старшая из сыгранных с начала игры карт действий.

Пример: *Миша ходит первым и, следовательно, должен играть карту «2 действия». Алла ходит второй и может сыграть карту «2 действия» или «3 действия». Она решает сыграть карту «3 действия». Миша теперь может играть любую карту величиной до «4 действий». Если бы Алла сыграла карту только в «2 действия», то Миша мог бы играть карту не старше «3 действий».*

Как только сыграна карта «4 действия», игроки до конца игры могут играть любыми картами действий.

Фаза 2. Использование всех или части своих действий

Теперь активный игрок может выполнить столько действий, сколько указано на сыгранной им карте. Он не обязан использовать всё количество. Неиспользованные действия теряются и не могут быть сохранены для следующего хода. Карта «4 действия» даёт игроку 4 действия, которые можно распределить между различными персонажами или использовать их все одним.

В этом первом сценарии вы можете тратить 1 действие на:

– открыть комнату,

– повернуть комнату,

– переместить персонажа.

Золотое правило: *Любое действие должно быть полностью завершено до начала нового действия.*

Открытие комнаты

Комнату можно открыть только тогда, когда один из ваших персонажей имеет к ней доступ (см. рис. 2). Каждый персонаж на начальной полоске имеет доступ к комнате рядом с ним и может открыть её, потратив на это 1 действие. Чтобы получить доступ к закрытой комнате, персонаж должен находиться рядом с ней и их не должна разделять стена, закрытая решётка или щель.

Рис. 2. *Синие персонажи не могут открыть комнаты. Жёлтые персонажи могут открыть разные комнаты. Для наглядности персонажи на игровом поле представлены жетонами. В настоящей игре используйте фигуры.*

Чтобы открыть комнату, уберите с неё жетон предмета и, скользя краем плитки комнаты вбок от игрового поля, поверните комнату лицом вверх (рис. 3). Если предмет жёлтый, то синий игрок помещает его на любую клетку открытой комнаты по своему выбору, и наоборот, если предмет синий. Каждый предмет должен быть помещён на пустую клетку пола или на шестерню вращения.

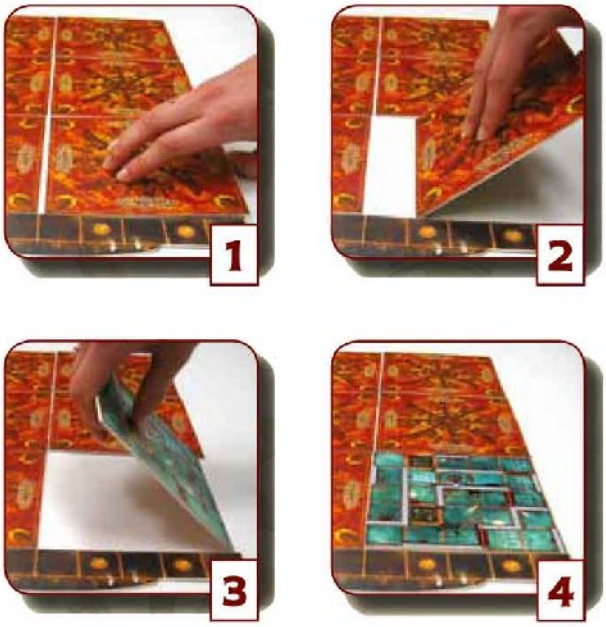


Рис. 3
1. открываемая комната
2. край плитки скользит вбок
3. переверните плитку комнаты
4. комната открыта

Вращение комнаты

Каждая комната лабиринта оборудована сложной системой колёс и шестерёнок, которая позволяет ей вращаться вокруг её центра. Эта система включается шестерней вращения, которая обозначена на схеме комнаты цветной стрелкой с числом внутри.

Потратив 1 действие, стоящий на шестерне персонаж может повернуть комнату на четверть оборота в указанном стрелкой направлении. За 2 действия можно повернуть комнату на пол-оборота, за 3 – на три четверти оборота.

Механизмы вращения комнат соединены между собой попарно, что отмечено числами на них. Если персонаж стоит на шестерне в одной комнате, он может, потратив соответствующее количество действий,

повернуть и комнату, парную той, в которой он находится. За 1 действие можно повернуть любую из парных комнат, но только одну! Для вращения ещё одной комнаты требуется ещё 1 действие.

Парные комнаты вращаются в противоположных направлениях.

Чтобы повернуть комнату, подвиньте её плитку вбок, затем поверните её и верните на своё место. Если игрок начал поворачивать комнату, он не может поменять своё решение, увидев, что её новое положение его не устраивает. Предметы в комнате не меняют своего положения – они вращаются вместе с комнатой.

Перемещение фигур

Чтобы переместить свою фигуру, необходимо потратить 1 действие. На основании фигуры написано количество шагов, которые может сделать фигура за 1 действие (например, Нага за 1 действие может переместиться на 6 шагов).

Вы не обязаны двигаться на всё допустимое расстояние. Кроме того, потратив дополнительные действия, вы можете перемещать фигуру ещё, не забывая о том, что, прежде чем начинать новое перемещение, вы должны полностью закончить предыдущее (золотое правило).

Во время своего движения фигура может:

– переместиться на любую соседнюю клетку (в том числе в обратном направлении),

– проходить через предметы и останавливаться на них,

– проходить через персонажей своего цвета, но не останавливаться на них,

– проходить через шестерню или останавливаться на ней,

– проходить через открытые решётки.

Рис. 4. *Синий Нага несёт ключ. Синий Меканорк несёт верёвку. Синий игрок тратит 1 действие на то, чтобы переместить Нагу на 6 клеток. Нага проходит через клетку с Меканорком и в этот момент фигуры могут обменяться своими предметами без траты на это дополнительного действия, поскольку такой обмен считается частью движения. Нага заканчивает своё движение на клетке с ловушкой, на которой он может находиться, поскольку теперь у него есть верёвка.*

Клетки считаются соседними, если у них есть общая сторона и они не разделены стеной, щелью или закрытой решёткой.

Фигура не может:

– перемещаться по диагонали,

– проходить через ловушки или останавливаться на них,

– проходить через фигуру соперника или останавливаться на одной клетке с ней,

– проходить через закрытые решётки,

– проходить через стену или щель.

В конце своего движения (а также в конце текущего действия и перед началом нового) фигура не может:

– находиться на той же клетке, что и другая фигура (независимо от её цвета),

– стоять на ловушке.

Фигура, несущая предмет, может пройти через клетку с дружественной фигурой, также несущей предмет, но не может на этой клетке остановиться (см. рис. 4).

Золотое правило: *В конце любого действия на одной клетке не может находиться более двух жетонов и/или одной фигуры, и не более одной каждого вида (предмет, раненый*, фигура).*

**Раненый будет рассмотрен в сценарии 2.*

Предметы

Каждая фигура может нести не более одного предмета. Чтобы взять предмет, фигура должна просто пройти через клетку с ним или остановиться на клетке с предметом. Игрок не тратит на это действий, поскольку взятие предмета в данном случае считается частью движения фигуры. Фигура также может оставить предмет на любой клетке во время своего движения. Это также не требует расходования действий. Однако при этом следует соблюдать все золотые правила: предметы нельзя оставлять на ловушке (кроме верёвки) или на любой другой запрещённой клетке. Также на одной клетке в конце любого действия не может находиться более одного предмета.

Если одна из ваших фигур проходит через клетку с другой фигурой вашего цвета, она может взять, дать или обменять предметы без затрат действий. Однако, в конце любого действия золотые правила должны соблюдаться.

Синие фигуры могут нести жёлтые предметы, и наоборот.

Жетоны предметов всегда помещаются под фигуры персонажей, которые их несут. В любое время любой игрок может посмотреть на жетон, находящийся под любой фигурой, своей или чужой.

Использование предметов

Некоторые предметы обладают постоянным эффектом, который не требует траты действий, а другие для включения своего эффекта требуют траты действия. Некоторые предметы после использования удаляются из игры, а другие можно использовать многократно. Описание предметов, используемых в данном сценарии, приведено ниже:

Ключ

Фигура, несущая ключ, за 1 действие может открыть соседнюю решётку. Решётка считается соседней, если она расположена вдоль одной из сторон клетки, на которой находится фигура. Положите жетон открытой решётки. Все фигуры могут проходить через открытые решётки. Фигура, несущая ключ, за 1 действие может закрыть соседнюю решётку. Уберите жетон открытой решётки.

Один и тот же ключ во время может быть использован многократно, на разных решётках.

Верёвка

Персонаж, несущий верёвку, может проходить через ловушки и останавливаться на них. Фигура может взять верёвку, лежащую на ловушке, когда проходит через эту клетку (покидая её), без траты на это действий. Если один из ваших персонажей стоит на клетке с ловушкой, через эту клетку может пройти и другой ваш персонаж, но забрать верёвку с собой он не может (см. рис. 5).

Использование особых способностей персонажа

У каждого персонажа есть свои способности. Некоторые из них действуют постоянно и для использования не требуют действий, на другие требуется тратить действия. В вашем первом приключении действуют Нага и Меканорк:

Меканорк

Движение = 3
Сражение = 2

Мастер

Меканорк, стоящий на клетке с шестернёй, может за 1 действие поворачивать на четверть оборота *в любом направлении* (а не только в указанном) свою или парную с ней комнату.

Нага

Движение = 6
Сражение = 2

Акробат

Нага во время своего движения может проходить сквозь щели, даже неся с собой какой-нибудь предмет. Однако открывать соседнюю комнату через щель он не может.

Рис. 5.

Синяя стрелочка - допустимое движение
Красная стрелочка - недопустимое движение

Выход фигуры из лабиринта

Как только одна из ваших фигур оказывается на любой из 10 клеток начальной полоски противника, она телепортируется из лабиринта Архимагом. Удалите её из игры и поместите перед собой. Стоять или перемещаться по начальной полоске противника нельзя. Но ваши фигуры могут стоять или перемещаться по своей начальной полоске сколько угодно.

Если выходящая из лабиринта фигура несёт предмет, этот предмет сбрасывается.

Карты прыжков

Карты прыжков можно играть на свои фигуры, если они находятся рядом с ловушкой. В этом случае фигура перепрыгивает через ловушку и оказывается на другой стороне ловушки (см. рис. 6). С помощью карты прыжков вы перемещаете свою фигуру на две клетки: первая клетка – это пересекаемая ловушка, а вторая клетка должна быть допустимой для перемещения вашей фигуры и находиться рядом с ловушкой.

Допустимая клетка: любая клетка, на которой данный персонаж может завершить своё движение и остановиться, не нарушая правил.

Рис. 6.

Синяя стрелочка - допустимый прыжок
Красная стрелочка - недопустимый прыжок

Чтобы сыграть карту прыжка, необходимо потратить 1 действие. Сыгранные карты прыжков удаляются из игры. Нельзя прыгать через клетку с ловушкой, занятую фигурой противника.

Фаза 3. Взять в руку 4 карты действий

Если в руке у активного игрока больше нет карт действий, он получает все свои карты действий назад. Этот игрок завершает оборот своих карт действий.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда обе фигуры какого-либо игрока добрались до начальной полоски противника. Этот игрок объявляется победителем.

Обучающий сценарий № 2

Цель: Колосс

Цели сценария

Игрок, управляющий Колоссом, должен провести его сквозь лабиринт до начальной полоски соперника до того, как соперник уничтожит Колосса.

Подготовка к игре

Возьмите обе пары комнат с номерами 37 и 38 и подготовьте их к игре так же, как в сценарии 1 (см. рис. 1). Выберите, кто будет играть в одной команде с Колоссом. Этот игрок берёт себе жёлтые жетоны Колосса и Меканорка. Его противник берёт синие жетоны Лекаря, Наги и Разбойницы. Кроме того, каждый игрок получает следующие предметы своего цвета: копьё, веревка. Каждый игрок ставит свой экран и прячет свои жетоны за ним.

Игроки получают по комплекту из 16 карт своего цвета (действия, сражения, прыжки). Они могут разделить их на 3 разные стопки (по типам карт). Эти карты считаются рукой игрока. Всякий раз, когда игрок должен сыграть карту, он берёт их в руку и выбирает нужную карту. Игроки никогда не берут карты из руки наугад.

Начальное размещение

Каждый игрок решает, как разместить свои жетоны персонажей на начальной полоске. Жетоны кладутся лицом вниз на любые кружки своего цвета. Первым выкладывает свои жетоны игрок, управляющий Лекарем, затем – игрок, управляющий Колоссом.

Размещение остальных жетонов

Предметы размещаются так же, как в сценарии 1, по одному предмету в комнате, лицом вниз. Когда все жетоны размещены, замените жетоны персонажей соответствующими фигурами, а жетоны отложите в сторону – они будут использоваться для обозначения раненых персонажей.

Игрок, управляющий Лекарем, играет первым.

Сражения

Чтобы начать сражение, необходимо затратить 1 действие. Фигура может атаковать любую соседнюю вражескую фигуру (но не по диагонали – см. Золотые правила). Кроме того, нельзя атаковать через стены, щели или закрытые решётки, поскольку в этих случаях клетки не считаются соседними.

Каждый игрок выбирает карту сражений из своей руки и кладёт её лицом вниз перед собой. Затем обе карты раскрываются одновременно. Каждый игрок добавляет значение его карты сражений к значению сражения его фигуры (число рядом со значком меча на подставке фигуры).

Игрок с наибольшим значением выигрывает сражение, и фигура противника получает ранение. Раненая фигура убирается с игрового поля и заменяется соответствующим жетоном персонажа, чтобы обозначать ранение.

В случае ничьей ничего не происходит. Активный игрок может потратить 1 действие, чтобы начать другое сражение, если он того пожелает.

За исключением карты "Сражение + 0", все остальные карты сражений сбрасываются после того, как будут сыграны. Положите их в отдельную стопку лицом вниз. Игрокам не разрешается смотреть эти карты. Карта "Сражение + 0" возвращается в руку владельца после того, как будет сыграна.

Активный игрок не может начать сражение с персонажем, который только что был ранен в текущий ход, даже если он был ранен другой фигурой, и независимо от того, как он был ранен.

Вы можете начать сражение с персонажем противника, который стоит на своей начальной полоске до тех пор, пока ваша атакующая фигура все ещё находится в комнате и не покинула лабиринт.

Раненые персонажи

Раненый персонаж (далее просто "раненый") не может выполнять никаких действий. Его значение в сражениях равно 0, но он по-прежнему должен играть карту сражений, когда подвергается нападению. Если раненый проигрывает сражение, то он уничтожается. Уберите жетон персонажа из игры. Так как раненый не может выполнять никаких действий, он также не может начать сражение. Он может только защищаться, если на него напали.

Если раненый выигрывает сражение, то нападавший на него становится раненым. Раненый теряет свои специальные способности, если не указано иначе.

Групповое сражение

Групповое сражение – сражение, в котором участвуют 3 или более персонажей.

Если синяя фигура начинает сражение против жёлтого персонажа (будь то фигура или жетон), то все синие фигуры, находящиеся рядом с атакуемым жёлтым персонажем, должны участвовать в сражении. Все участвующие в сражении синие фигуры считаются нападающими. Тогда все жёлтые фигуры, которые находятся рядом с одной из синих атакующих фигур, также должны участвовать в сражении. Они все считаются защищающимися. И так далее. Таким образом, по цепной реакции в групповое сражение может быть вовлечено большое и не ограниченное количество персонажей.

Атакующий складывает значения в сражении у всех своих участвующих фигур, а защищающийся делает то же самое. Каждый игрок может сыграть только одну карту сражений. Все фигуры проигравшего, которые участвовали в сражении, автоматически становятся ранеными.

Рис. 7.

Синий игрок тратит 1 действие и заявляет, что его Нага нападает на Колосса. Так как синяя Разбойница находится рядом с Колоссом, то она тоже должна уча-

ствовать в сражении. Поскольку это групповое сражение с участием союзника, специальная способность Разбойницы даёт ей +2 к значению в сражении. Синий игрок складывает значения в сражении Наги и Разбойницы (2 +4 = 6). Синий Лекарь не может участвовать в сражении, потому что он не находится рядом ни с одним жёлтым персонажем. У жёлтого игрока участвовать в сражении может только Колосс, потому что Меканорк ранен. Значение в сражении жёлтого игрока равно 5. Уверенный в своей победе синий игрок играет карту "Сражение + 3". Жёлтый игрок играет карту "Сражение + 5". Жёлтый игрок выигрывает со счётом 10 против 9. Персонажи Нага и Разбойница синего игрока становятся ранеными и заменяются соответствующими жетонами персонажей.

Если бы синий Нага напал не на Колосса, а на жёлтого раненого Меканорка, тогда в групповом сражении участвовали бы оба жёлтых персонажа (значение раненого в сражении равно 0). В такой ситуации синему игроку выгоднее напасть на раненого Меканорка. Если синий игрок выиграет сражение, то жёлтый Колосс получит ранение, а жёлтый Макенорк будет устранён.

Раненые персонажи в групповом сражении

Раненый персонаж участвует в групповом сражении, только если напали конкретно на него. Иначе раненые не участвуют в групповом сражении. Однако, если фигура, дружественная раненой фигуре, на которую напали, и она находится рядом с атакующей фигурой, она помогает защитить раненого и участвует в групповом сражении по правилам, описанным выше.

Если раненый проигрывает групповое сражение, то он уничтожается, его жетон удаляется из игры, а все защищавшиеся фигуры становятся ранеными. Если он побеждает, то все нападавшие становятся ранеными.

Перемещение и раненые персонажи

Во время своего движения любые фигуры могут передвигаться через раненых, будь то союзники или враги. Фигура может закончить своё движение на клетке, занятой раненым союзником (т. е. такого же цвета) до тех пор, пока выполняются все золотые правила в конце действия, а именно: фигура не может остановиться на предмете и раненом. Фигура не может остановиться на раненом враге.

Когда фигура получает ранение, любой предмет, который она несла, кладётся на клетку под жетон раненого. Когда фигура передвигается через раненого, будь то союзник или враг, она может забрать предмет, который несёт раненый, или обменяться с ним предметами, не спросив разрешения владельца!

Фигура может выйти из лабиринта через раненого врага, стоящего на его начальной полоске.

Перенос раненых

Фигуры могут носить раненых персонажей своего цвета точно так же, как и предметы. Все правила, применяемые к предметам, подходят к раненым. Если фигура, несущая раненого, проигрывает сражение, то раненый уничтожается, а фигура, которая его несла, в свою очередь, становится раненым.

Ловушки и раненые персонажи

Фигура, несущая верёвку, может останавливаться на ловушке. Если её ранят, то она выживает, вися на веревке до тех пор, пока кто-нибудь не придёт, чтобы убить или спасти её. Однако, если фигура врага передвигается через неё и забирает верёвку, то она падает на дно ямы, потому что потеряла верёвку – своё единственное спасение.

Примечание: *Вы не можете поступить так со своими собственными ранеными!*

Напоминание: *Не разрешается прыгать через ловушку, занятую персонажем, раненым или нет.*

Карты прыжков

В этом сценарии (и далее в остальных сценариях) во время игры в вашем распоряжении есть все 3 карты прыжков.

Специальные правила для этого сценария

В этом сценарии фигуры в команде Лекаря могут перемещаться, нападать или оставаться на начальной полоске противника. В этом случае они не могут телепортироваться из лабиринта.

Свойства фигур и предметов

Лекарь

Движение = 4
Сражение = 2

Исцеление

Лекарь может исцелить раненого, находящегося на соседней клетке, за одно действие. Замените жетон раненого соответствующей фигурой. Вылеченный персонаж больше ничего не может делать в течение этого хода. Лекарь не может исцелить себя. Кроме того, Лекарь не может исцелять раненого, которого он несёт: сначала он должен положить раненого на соседнюю клетку комнаты, а потом он сможет его исцелить. Лекарь не может лечить раненых через закрытую решётку или щель.

Разбойница

Движение = 4
Сражение = 2

Удар кинжалом

Разбойница получает в сражении бонус +2 к значению при атаке и защите, если она участвует в ближнем групповом сражении, в котором также участвует не менее одной фигуры её цвета.

Взлом замков

Разбойница может открыть или закрыть соседнюю решётку за одно действие, как если бы у неё был ключ (см. Ключ в сценарии 1).

Колосс

Движение = 2
Сражение = 5

Сломать решётку

Стоя перед закрытой решёткой, Колосс может сломать её за одно действие. Положите жетон сломанной решётки между двумя клетками. Теперь эти клетки комнат считаются соседними, так же как и при открытой решётке.

Сломанную решётку нельзя отремонтировать. Во время своего движения все фигуры могут проходить через сломанную решётку.

Гигант

Фигуры со значением в сражении равным или меньше 1 (значение, указанное на подставке фигуры, перед применением любых модификаций) могут пройти между ног вражеского Колосса, т. е. пройти через его клетку во время своего движения.

Телескопическое копьё

Персонаж, который несёт Телескопическое копьё, может начать сражение с расстояния 2 клеток по прямой.

Сражение может проходить через обычную клетку или через клетку с препятствием (таким, как яма-ловушка), если эта клетка не занята персонажем, а также через щель, если оба персонажа находятся рядом со щелью (см. рисунок 8).

На фигуру, использующую телескопическое копьё, не распространяются последствия сражения. Однако, если фигура проигрывает сражение, то телескопическое копьё ломается и сбрасывается.

В случае победы телескопическое копьё остается целым, а враг становится: фигура – раненым, а уже раненый – выбывает из игры, как и в обычном бою.

Телескопическое копьё можно использовать в групповом сражении. Оно также будет сломано в случае проигрыша. Телескопическое копьё нельзя использовать

для начала ближнего сражения против соседних персонажей или в обороне. Персонаж, находясь рядом с персонажем врага, не можете использовать своё телескопическое копьё для атаки другого персонажа, находящегося в 2 клетках от него.

Окончание игры

Игра заканчивается либо когда Колосс проходит через начальную полоску противника, и в этом случае выигрывает команда Колосса, или когда Колосс уничтожается, и в этом случае выигрывает команда Лекаря. Любые другие результаты считаются ничьей. Колосс должны выйти из лабиринта, будучи фигурой, то есть не раненым.

Синий Колосс использует телескопическое копьё. Он может напасть на жёлтого Нага или на жёлтую Разбойницу, но не обоих сразу. У жёлтого Лекаря также есть телескопическое копьё. Так как он находится рядом с щелью, он может начать сражение вблизи с синим Меканорком, расположенным с другой стороны щели. Это было бы невозможно, если бы жёлтый Лекарь стоял, например, на шестерне вращения.

Рис. 8.

У синего Меканорка нет телескопического копья, и поэтому он не может нападать на жёлтого Лекаря через щель.

Обучающий сценарий № 3

Пока смерть не разлучит нас…

Цели сценария

Уничтожить двух персонажей врага.

Подготовка к игре

Возьмите две пары комнат с номерами 39 и 40 и расположите их так, как указано в сценарии 1 (см. рис. 1).

Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт себе следующие соответствующие жетоны: Мага, Меканорка, Наги, Духа, ключа и телескопического копья. Каждый игрок ставит свой экран и прячет свои жетоны за ним.

Наконец, каждый игрок берёт полный набор из 16 карт своего цвета.

Начальное размещение

Оба игрока одновременно размещают свои 4 жетона персонажей (лицом вниз) на 4-х квадратах (отмечены цветными кругами) своих начальных полосок. Внимательно выбирайте наиболее подходящее стартовое место для каждого персонажа.

Размещение остальных жетонов

Предметы размещаются так же, как и в сценариях 1 и 2, по одному предмету в комнату, лицом вниз. Когда все жетоны будут размещены, замените жетоны персонажей соответствующими фигурами. Жетоны персонажей пока отложите в сторону. Они будут использоваться для обозначения раненых. Наугад выберите первого игрока.

Линия взгляда

Линия взгляда – это прямая линия между персонажем и его целью (но не диагональ).

Линии взгляда не проходят сквозь стены, персонажей (фигуры или жетоны раненых) или закрытые решётки. Линия взгляда проходит через предметы, шестерни вращения и ловушки.

Если персонаж находится рядом со щелью, то его линия взгляда проходит через щель (см. рисунок 9).

Специальные правила для этого сценария

В этом сценарии фигуры не могут телепортироваться из лабиринта подземелий, когда они достигают начальной полоски противника.

Кроме того, фигуры могут свободно перемещаться по начальным полоскам игроков, в том числе противника.

Способности персонажей

Маг

Движение = 4
Сражение = 1

Полёт

Маг обладает способностью летать, что позволяет ему перелетать над фигурой врага и через ловушки во время своего движения (на это не затрачиваются дополнительные действия). Но он не может закончить своё движение на фигуре врага или ловушке. Он должен останавливаться на допустимых клетках и соблюдать золотые правила. Эта магическая способность делает его летающим персонажем.

Дух

Движение = 4
Сражение = 1

Отвратительные крики

За 2 действия Дух может воспроизводить отвратительные звуковые волны, способные оттолкнуть любого персонажа на линии взгляда. Цель отходит на одну клетку в противоположном от Духа направлении (см. рисунок 9).

Дух не может отбросить цель через стены, закрытые решетки, щели, фигуры друзей и врагов.

Однако, отброшенные фигуры могут остановиться на предмете или рядом с раненым союзником до тех пор, пока соблюдаются золотые правила в конце отбрасывающего действия. Кроме того, раненые могут быть отброшены к фигурам друзей до тех пор, пока соблюдаются золотые правила.

Отброшенные персонажи сохраняют при себе любые предметы, которые они несли.

Если отброшенный персонаж падает на ловушку, то он уничтожается (если у него нет при себе верёвки).

Если отброшенный персонаж уничтожается, то любые предметы, которые он нёс, должны быть оставлены на клетке, где он находился до того, как его отбросили.

Вы не можете отбросить персонажа с игрового поля, а также не можете отбросить персонажа, находящегося на его начальной полоске.

Рис. 9.

Зелёная стрелочка – линия взгляда
Оранжевая стрелочка – нет линии взгляда

Синий Маг и синий Нага находятся на линии взгляда жёлтого Духа. За 2 действия жёлтый Дух может отбросить синего Мага в ловушку, и таким образом его уничтожить. Он не может отбросить синего Нага, потому что клетка за Нага занята. Он также не может отбросить синего Ме-

канорка, потому что Меканорк не находится на линии взгляда – его закрывает синий Нага.

Синий Маг не видит никого, даже жёлтого Духа потому что, чтобы видеть через щель, нужно находиться рядом с ней.

Жёлтый Нага никого не видит тоже. Синий Меканорк скрывается от жёлтого Нага за закрытой решёткой. Синий Дух видит жёлтого Меканорка и может дважды потратить 2 действия, чтобы отбросить его и отправить в ловушку.

Окончание игры

Игра заканчивается, как только игрок уничтожает двух персонажей врага. Он объявляется победителем.

Обучающий сценарий № 4

Давид против Голиафа (Телепат против Колосса)

Цели сценария

Заработать 4 победных очка (ПО).

Подготовка к игре

Возьмите 3 пары комнат с номерами 37, 38 и 40 и расположите их так, как указано на рисунке 10.

Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт себе следующие 6 соответствующие жетоны: Телепата, Мага, Колосса, Лекаря, Меканорка и Разбойницы. Каждый игрок берёт себе следующие 4 жетона предметов своего цвета: лук, большой щит, верёвку и огненный шар.

Каждый игрок ставит свой экран и прячет свои жетоны за ним.

Наконец, каждый игрок берёт полный набор из 16 карт своего цвета.

Жёлтое число 2 показывает, что в каждой комнате должно находиться ровно 2 жетона (максимальная вместительность комнаты) в конце подготовки к игре.

В сценариях лабиринтов подземелий приняты следующие обозначения:

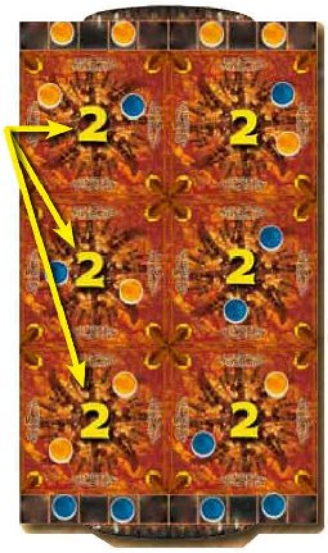


Рис. 10.

Белое число = в комнате могут находиться только предметы (см. рисунок 1).

Жёлтое число = в комнате могут находиться предметы и персонажи.

Красное число = в комнате могут находиться только персонажи.

Начальное размещение

Оба игрока одновременно размещают свои 4 жетона персонажей (лицом вниз) на 4-х квадратах (отмечены цветными кругами) своих начальных полосок.

Размещение остальных жетонов

Решите, кто на этом этапе игры будет ходить первым. Начиная с первого игрока, каждый игрок по очереди в свой ход выкладывает один из своих жетонов (персонаж или предмет): он берёт его из-за своего экрана и кладёт лицевой стороной вниз в любую из 6 комнат по своему выбору. В каждой комнате может находиться не больше 2 жетонов (лицом вниз), независимо от цвета и типа.

Когда в каждой комнате будет находиться 2 жетона (лицом вниз), подготовка завершена. Наугад выберите первого игрока, чтобы начать игру.

Раскрытие комнаты

В комнате, которую открывает активный игрок, могут находиться жетоны предметов и персонажей. Открывая комнату,

активный игрок решает, куда пойдут находящиеся в комнате жетоны, за исключением предметов своего собственного цвета. Предметы его цвета распределяет противник, после того, как будут размещены все остальные жетоны. Каждый жетон может быть размещен на пустую клетку комнаты или шестерню вращения, не более одного жетона на клетку. Поле размещения жетоны персонажей немедленно заменяются соответствующими фигурами.

Победные очки (ПО)

Вывести фигуру из лабиринта

Каждый раз, когда одна из ваших фигур телепортируется из лабиринта, одобрение Архимага приносит вам 1 ПО. Положите жетон персонажа или фигуру перед своей начальной полоской, чтобы обозначить полученное ПО.

Если фигура несёт раненого и проходит через начальную полоску противника, то раненый считается спасённым (удаляется из игры), но не приносит игроку ПО.

Уничтожение персонажа врага

Если раненый проигрывает сражение, то он уничтожается. Устранивший его противник зарабатывает 1 ПО, берёт уничтоженный жетон персонажа и кладет его перед собой, чтобы обозначить полученное победное очко.

Атака на расстоянии

Фигура, несущая лук, может начать атаку на расстоянии. Потратьте одно действие (как и для обычного сражения), чтобы начать сражение. Нападающая фигура – стрелок. Стрелок выбирает направление, в котором он будет стрелять, и должен нацелиться на первую доступную цель на линии взгляда без каких-либо ограничений. Исход сражения будет решён по обычным правилам (каждый игрок играет с руки одну карту сражения лицом вниз) за одним исключением – в случае проигрыша стрелок не получает ранение. Значение лука в сражении равно 1. Обычное значение фигуры в сражении игнорируется. В этом сражении нельзя применять никакие модификации: особые способности персонажей, предметы или свойства клетки комнаты. Особые способности, применяемые в ближнем сражении, нельзя применять в атаке на расстоянии (например, не действует способность Телепата).

Фигура не может использовать лук, если она стоит рядом со своей целью или любой другой фигурой врага.

Стрелок может участвовать в групповом сражении, если он на стороне нападающих. Стоимость группового сражения попрежнему составит всего 1 действие, включая участие стрелка, который считается частью группового сражения. Сложите значение в сражении всех атакующих персонажей (для стрелка это будет значение лука), затем играйте карту сражений.

Стрелок не может участвовать в групповом сражении, если он на обороняющейся стороне.

Рис. 11.

Зелёная стрелочка - допустимая атака на расстоянии

Оранжевая стрелочка - недопустимая атака на расстоянии

Ход синего игрока:

Синий Лекарь несёт лук. Он может решить стрелять в жёлтого Меканорка, что начнёт групповое сражение с участием синей Разбойницы (значение в сражении синего равно 1+2+2=5, значение в сражении желтого равно 2). Жёлтый Маг, у которого также есть лук, не может участвовать в

групповом сражении, потому что он находится на обороняющейся стороне.

Синий Лекарь может также принять решение стрелять в жёлтого Телепата через щель, так как он находится рядом с ней. Но синий Лекарь не может стрелять в жёлтого Лекаря, потому что его закрывает Телепат.

Ход жёлтого игрока:

Жёлтый Маг может стрелять в синюю Разбойницу, что начнёт групповое сражение и вовлечёт Меканорка в сражение вблизи (значение в сражении жёлтого равного 3 против значения в сражении 2 для синей Разбойницы). На этот раз синий Лекарь, который несёт лук, не может участвовать в групповом сражении, потому что он находится на обороняющейся стороне.

Жёлтый Маг не может целиться в синего Меканорка, потому что ему мешает закрытая решётка.

В остальных случаях атака на расстоянии регулируется теми же правилами, что и сражение вблизи. В частности, вы не можете стрелять в персонажа, который был ранен в этот же ход, будь то атака на расстоянии или вблизи.

В случае, если в групповом сражении участвует один или несколько стрелков, фигуры, участвующие в ближнем сражении, как часть группового сражения, могут использовать свои особые способности (например, Разбойница получает бонус +2 к своему значению в сражении, если она участвует в ближнем сражении, как часть группового сражения, с участием одного или нескольких стрелков).

Способности персонажей и предметов

Телепат

Движение = 3
Сражение = 0

Контроль разума

Участвуя в ближнем сражении один на один, Телепат может объявить карту сражения (с любым значением, кроме +0) и заставить своего противника сыграть такую карту, если она есть у него в руке.

Если у противника нет на руке такой карты, то он должен показать свои оставшиеся карты сражений игроку, управляющему Телепатом. Затем он может играть любую карту сражений на свой выбор, поскольку попытка Телепата контролировать его разум провалилась.

Сражение один на один – это сражение, в котором участвует только нападающая фигура и один персонаж врага, в отличие от группового сражения, которое включает в себя не менее трёх персонажей.

Особые способности Телепата не применяются в групповом сражении или при атаке на расстоянии.

Если в сражении встречаются два Телепата, то их способности отменяют друг друга. Каждый игрок играет свою карту сражений по обычным правилам.

Лук

Фигура, которая несёт лук, может начать атаку на расстоянии, как описано выше (см. Атака на расстоянии). Лук можно использовать несколько раз за ход. Лук даёт способность начать атаку на расстоянии, заплатив за это 1 действие (такую же стоимость, как и за любое другое сражение). Значение лука в сражении равно 1. Обычное значение в сражении фигуры игнорируется.

Большой щит

Персонаж, который несёт большой щит, не может быть целью в атаке на расстоянии.

Огненный шар

Только Маг может использовать огненный шар (за 1 действие). Сбросьте жетон после того, как он будет сыгран. Огненный шар уничтожает непосредственно первого персонажа, фигуру или раненого, союзника или врага, находящегося на линии взгляда Мага. Маг выбира-

ет, в каком направлении он будет бросать огненный шар. Все персонажи могут носить огненный шар, но только Маг может его использовать. Огненный шар не действует на предметы. Если он брошен в фигуру, несущую раненого, то оба уничтожаются.

Напоминание: *Правило линии взгляда говорит, что огненный шар нельзя бросать через стены, закрытые решётки или персонажей. Огненный шар – это магический предмет, о чём говорит нарисованная на жетоне магическая руна.*

Окончание игры

Игра заканчивается, как только игрок зарабатывает 4 или более победных очка. Он объявляется победителем.

Обучающий сценарий № 5

Темница лабиринта подземелий – автономный

Введение

В пятом сценарии игры вы будете использовать все компоненты игры, включая все 8 комнат, все 8 персонажей и 6 предметов на игрока. Этот режим игры называется "автономный" и практикуется игроками с первых версий "Лабиринтов подземелий".

Цели сценария

Заработайте 5 победных очков (ПО).

Подготовка к игре

Возьмите 4 пары комнат из коробки (всего 8 комнат), перетасуйте их вместе и не глядя разместите их лицом вниз так, чтобы получилось прямоугольное поле длиной 4 комнаты и шириной 2 комнаты (см. рис 12).

Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт 8 соответствующих жетонов персонажей, 6 жетонов предметов и полный набор из 16 карт своего цвета. Каждый игрок ставит свой экран и прячет свои жетоны за ним.

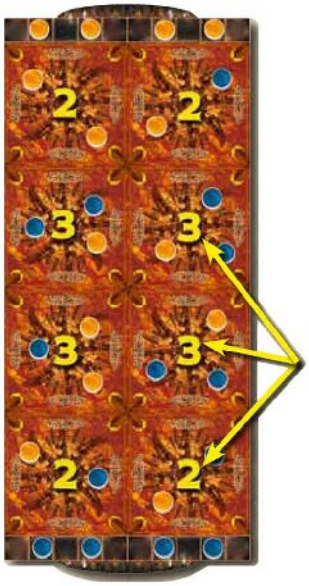
Начальное размещение

Оба игрока одновременно размещают свои 4 жетона персонажей (лицом вниз) на 4-х квадратах (отмечены цветными кругами) своих начальных полосок.

Размещение остальных жетонов

Решите, кто на этом этапе игры будет ходить первым. Начиная с первого игрока, каждый игрок по очереди в свой ход выкладывает один из своих жетонов (персонаж или предмет): он берёт его из-за своего экрана и кладёт лицевой стороной вниз в любую из 8 комнат по своему выбору. На рисунке 12 показано максимальное количество жетонов, которое может находиться в каждой комнате.

Рис. 12.



Когда в каждой комнате будет находиться максимальное количество жетонов, подготовка завершена. Наугад выберите первого игрока, чтобы начать игру.

Максимальное количество жетонов, находящееся в комнате во время начальной расстановки.

Победные очки (ПО)

Победные очки начисляются так же, как в сценарии 4.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда игрок зарабатывает 5 победных очков. Активные игрок, если пожелает, завершает свой текущий ход, используя свои оставшиеся действия. Он ещё может заработать победные очки во время последнего хода. Побеждает игрок, который заработает больше победных очков к окончанию этого хода.

Дополнительные правила

Игра с таймером

Каждая игра в "Лабиринты подземелий" предлагает огромный выбор комбинаций и возможностей. Элемент удачи практически отсутствует. Поэтому некоторые игроки тратят много времени на обдумывание и оптимизацию своей стратегии каждый ход.

После нескольких игр мы настоятельно рекомендуем вам ограничить время на ход до 2 минут. Такой лимит времени обычно делают в организованных матчах и турнирах по "Лабиринтам подземелий". Когда время заканчивается, неиспользованные действия теряются.

Когда открылась комната, как только вы разместили все жетоны, которые вам необходимо разместить в этой комнате, у вашего оппонента есть максимум 5 секунд чтобы разместить жетоны предметов вашего цвета. После пяти секунд вы можете разместить предметы сами, если ваш оппонент этого не сделал.

Во время сражения, как только вы сыграли карту сражений, у вашего противника есть не более 5 секунд, чтобы сыграть свою карту. Если он не сыграл карту в течение 5 секунд, то исход сражения будет решён так, как если бы он сыграл карту "Сражение +0".

Игра до большего количества победных очков

Если вы хотите, чтобы игра длилась дольше, мы предлагаем вам изменить количество необходимых победных очков с 5 до 6 или даже 7. Более длинная игра может стать более захватывающей, размеренность игры позволит использовать преимущества всех персонажей и предметов. Игра до 5 победных очков, конечно, быстрее, но у вас не всегда есть возможность сыграть всеми своими персонажами.

Фора

"Лабиринты подземелий" – это игра с небольшим элементом удачи, поэтому новичку действительно трудно выиграть у опытного игрока. Желательно, чтобы более опытный игрок давал фору своему противнику, как это делается в игре го (см. таблицу форы).

Таблица форы

Уровень игрока	***Количество персонажей***	***Убираемые карты сражений***
Очень опытный игрок против:		
опытного игрока	6	-
хорошего игрока	5	-
начинающего	6	5 и 6
новичка	5	5 и 6
Опытный игрок против:		
хорошего игрока	6	-
начинающего	5	6
новичка	4	6
Хороший игрок против:		
начинающего	6	-
новичка	6	6

Более опытный игрок может, например, играть с меньшим количеством персонажей, в зависимости от разницы в опыте между игроками.

В этом случае подготовка к игре попрежнему требует размещения 4 персонажей на начальной полоске. Возможно, в некоторых комнатах будет находиться не максимально возможное количество жетонов.

Большей форой может стать удаление некоторых карт сражений с наибольшим значением из руки более опытного игрока.

Например, очень опытный взрослый игрок, играющий против начинающего ребёнка, может начать игру только с 5 персонажами, сбросив со своей руки карты "Сражение + 5" и "Сражение + 6".

В игре с форой необходимое количество победных очков не меняется. Нужно заработать 5 победных очков.

Словарь

Активный игрок: игрок, чья очередь хода.

Гексагональный жетон: жетон гексагональной формы, который кладётся между двумя клетками данной комнаты (например, жетон открытой/сломанной решётки). Для него нет золотых правил. Не учитывается при определении пустая клетка или нет.

Допустимая клетка: любая клетка, на которой данный персонаж может завершить своё движение и остановиться, не нарушая правил.

Жетоны: во время подготовки к игре они используются для размещения лицом вниз предметов и персонажей на игровом поле. Во время игры они используются для обозначения предметов и раненых персонажей.

Клетка пола: клетка на игровом поле, на которой нет изображений элементов, влияющих на игру (например, ловушки, шестерни вращения, начальные полоски и т.д.).

клетки пола

Линия взгляда: это прямая линия между персонажем и его целью (но не диагональ). Линия взгляда не проходят сквозь стены, персонажей (фигуры или жетоны раненых), или закрытые решётки. Линия взгляда проходит через предметы, шестерни вращения и ловушки. Если персонаж находится рядом с щелью, то его линия взгляда проходит через щель (см. рисунок 9).

Персонаж: определяет персонажа в целом – он может быть обозначен фигурой или жетоном (раненый).

Препятствие: любая клетка пола, которая может быть пройдена с помощью карты прыжка или веревки. Ловушка это препятствие. Другие препятствия включены в дополнительные расширения для игры. Препятствия не закрывают линию взгляда.

Пустая клетка пола: клетка пола, которая не содержит фигуры, жетоны персонажей или предметов. Тем не менее, пустая клетка пола может содержать "гексагональные жетоны" расположенные между двумя клетками, такие как жетоны открытой/сломанной решётки.

Раненый: персонаж, который был ранен, и поэтому больше не может совершать действия. Он может защищаться в случае нападения. Союзники могут носить раненого так же, как и предметы. Раненый обозначается соответствующим жетоном персонажа.

Соседние клетки: две клетки называются соседними, если они имеют общее ребро и не разделены стеной, щелью или закрытой решёткой.

Фигура: персонаж, который обозначен фигурой, следовательно, не раненый, он может совершать действия, передвигаться и атаковать.

Ход: ход одного игрока, состоящий из последовательности фаз (1-я, 2-я и 3-я) игры. Колода карт действий для двух игроков рассчитана на 8 ходов (4 хода синего игрока и 4 хода жёлтого игрока).

Цель игры

В обычной игре побеждает игрок, который первым заработает 5 победных очков:

– получите 1 ПО за уничтожение персонажа врага

– получите 1 ПО за выведенную из лабиринта фигуру

Последовательность игры

Ход каждого игрока состоит из 3 фаз, проходящих в следующем порядке:

1) игра картой действий,

2) использование всех или части своих действий,

3) если в руке не осталось карт действий, снова взять в руку 4 карты действий.

Вы можете потратить 1 действие на:
– открыть комнату,
– повернуть комнату,
– переместить персонажа,
– начать сражение.

Некоторые особые способности персонажей и карты прыжков также требуют затраты действий.

Золотое правило: Никакие движения, сражения, линию взгляда, атаку на расстоянии и любые другие действия нельзя выполнять по диагонали!

Золотое правило: Любое действие должно быть полностью завершено до начала нового действия.

Золотое правило: В конце любого действия на одной клетке не может находиться более двух жетонов и/или одной фигуры, и не более одной каждого вида (предмет, раненый, фигура).

Содержание

Предметы

Ключ_____стр. 7
Верёвка_____стр. 7
Телескопическое копьё_____стр. 12
Лук_____стр. 17
Большой щит_____стр. 17
Огненный шар_____стр. 17

Персонажи

Меканорк_____стр. 8
Нага_____стр. 8
Лекарь_____стр. 12
Разбойница_____стр. 12
Колосс_____стр. 12
Маг_____стр. 14
Дух_____стр. 14
Телепат_____стр. 17

Правила

Подготовка к игре_____стр. 3
Начальное размещение_____стр. 3
Раскрытие комнаты_____стр. 4, 15
Вращение комнаты_____стр. 5
Перемещение фигур_____стр. 6
Предметы_____стр. 7
Выход фигуры из лабиринта__стр. 8
Карты прыжков_____стр. 8
Сражения_____стр. 9
Раненые персонажи_____стр. 10
Групповое сражение_____стр. 10
Линия взгляда_____стр. 13
Победные очки_____стр. 16
Атака на расстоянии_____стр. 16
Дополнительные правила____стр. 19

Условные обозначения

Сбросить после того, как будет сыграна

Отвратительные крики

Сломать решётку

Мастер

Контроль разума

Акробат

Исцеление

Удар кинжалом

Гигант

Полёт

Взлом замков

Нежить

Заклинатель