

DUNGEONS, DICE & DANGER

A PEN & DICE GAME

Автор игры: Richard Garfield, Художник: Cam Kendall
Разработка игры: André Maack и Thorsten Gimmler



Вы знаете легенды наизусть. Подземелья королевства переполнены Сокровищами. Приключения и слава манят, но лишь слухи о Монстрах сдерживают Вас. Соберите всё своё мужество и взгляните страхам в лицо - спуститесь в самые глубокие, самые тёмные недра королевства. Победа близка!

ОБ ИГРЕ

Игроки с помощью кубиков путешествуют по Подземельям, сражаются с Монстрами и добывают Сокровища на своём пути к Победе.

Одерживает Победу игрок, набравший наибольшее количество Победных Очков (ПО).

СОСТАВ ИГРЫ

- 200 Листов Приключений (50 листов каждого типа Приключения)
- 5 Кубиков (4 Белых, 1 Чёрный)
- 4 Карандаша

Каждый раунд игроки бросают кубики для дальнейшего продвижения по карте Подземелий.

Игрок, обладающий наибольшим количеством ПО, одерживает победу в игре.



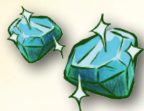
DDD

КАК ИГРАТЬ

Приключения

В игре имеется 4 типа Приключений.

- Раздражённые Животные (Обучение)
- Неуклюжие Культисты (Легкий)
- Загадочная Пирамида (Стандартный)
- Дерзкие Динозавры (Экспертный)



Клетки активации

Особые клетки

Сундуки сокровищ

Трек здоровья

Особые способности

Начальные клетки

Обычные клетки

Клетки с сокровищами



Бонусные награды

Монстры

Область подсчета очков

Начальная способность

Название приключения

Состав Листа Приключений: На карте Подземелья имеются пронумерованные клетки и комнаты с Монстрами. Пронумерованные клетки включают в себя: Начальные клетки (зелёные), Обычные клетки (белые), Активируемые клетки (серые) и Особые клетки (с символами).

Комнаты Монстров содержат клетки, отражающие очки Здоровья данного Монстра.



Справа от карты Подземелья расположены: трек Здоровья игрока, таблица Особых способностей и Область Начальной способности игрока (3 символа Чёрного кубика).

Внизу Листа Приключений находится область для отметки Достижений, подсчёта Золота и Самоцветов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Игроки вместе решают, какое Подземелье им предстоит исследовать. Каждый игрок берёт соответствующий Лист Приключений и карандаш. Новичкам рекомендуется начать с Приключения "Раздражённые Животные".
- Ход передаётся по часовой стрелке. Игрок, недавно победивший Монстра (внутренние демоны так же идут в зачёт!) становится первым Активным игроком и забирает все 5 кубиков.

ХОД ИГРЫ

Активный игрок начинает раунд с броска всех 5 кубиков. Кубики остаются в центре стола, чтобы все игроки могли их видеть. Каждый игрок строит две пары комбинаций из 4 брошенных Белых кубиков. Игроки подсчитывают общее значение каждой пары выбранных кубиков.

Если только Пассивный игрок не решит разыграть свою способность "Чёрный кубик", то только Активный игрок может использовать брошенный Чёрный кубик как часть пары. Это позволяет Активному игроку получить больше возможных числовых комбинаций.



Каждый игрок получает 1 Лист Приключения и 1 карандаш.

Игроки назначают первого Активного игрока.

Активный игрок бросает все 5 кубиков.

Каждый игрок строит 2 пары комбинаций значений из 4 брошенных Белых кубиков.



DD

3



Пример: Активный игрок выбросил
Существует 9 возможных комбинаций пар кубиков и их значения:

| | | | | | | |
|--|--|-----------|---|----------------|---|-----------------|
| | | (= 3 и 6) | } | активный игрок | | |
| | | (= 3 и 7) | | | | |
| | | (= 3 и 9) | | | | |
| | | (= 5 и 4) | | | | |
| | | (= 5 и 7) | | | | |
| | | (= 6 и 4) | | | | |
| | | (= 6 и 6) | | | | |
| | | (= 4 и 9) | | | } | пассивный игрок |
| | | (= 6 и 7) | | | | |

Активный игрок может заменить Белый кубик Чёрным в одной из своих пар.



Только Активный игрок или Пассивный игрок, использующий способность "Чёрный кубик", могут сформировать все 9 комбинаций. Остальные игроки ограничены последними двумя комбинациями (4 и 9; 6 и 7). Пассивный игрок, использующий способность "Чёрный кубик", должен зачеркнуть один из трёх Чёрных кубиков на своём Листе Приключений.

После того, как игроки подсчитали числовое значение каждой выбранной пары, они зачёркивают две соответствующие пронумерованные клетки на карте Подземелья. Такие клетки считаются посещёнными и не могут посещаться во время игры повторно.

Игроки могут посещать только обычные клетки, прилегающие к уже посещённым или к любой начальной клетке.

Примечание: Начальные клетки не обязательно должны быть соединены друг с другом или другой посещённой клеткой.





Игрок, желающий нанести урон Монстру или зачеркнуть одну из клеток очков Здоровья Монстра, должен сначала попасть в комнату выбранного Монстра, составив путь к нему из посещённых клеток на карте Подземелья.

Игрок может получить доступ к клеткам, находящимся за комнатой Монстра, только, если он победил этого Монстра, зачеркнув все клетки его Очков Здоровья. Дополнительную информацию см. ниже в разделе "Сражение с монстрами".



Как упоминалось выше, активный игрок может заменить 1 Белый кубик на Чёрный для образования пары.

Пассивный игрок, желающий воспользоваться Чёрным кубиком, должен зачеркнуть символ Чёрного кубика в области Начальной способности на своём Листе Приключений. Если игрок уже зачеркнул все доступные символы Чёрного кубика, то он не может использовать Чёрный кубик, пока не наступит его очередь быть Активным игроком. (Исключение: См. раздел "Сундуки сокровищ" ниже.)





Игрок в течение каждого раунда обязательно должен зачеркнуть 2 элемента на своём Листе Приключений, представляющих собой любую комбинацию из доступных пронумерованных клеток и нанесения Урона). Игрок, который не может вычеркнуть 2 элемента, должен отнять одно очко Здоровья, начиная с верхнего, своего трека Здоровья за каждую неиспользованную пару кубиков.

Игрок, потерявший последнее очко Здоровья на треке Здоровья, погибает и покидает игру.

В конце игры игроки вычитают из своих ПО значение, указанное в самой верхней, не зачёркнутой отметке на треке Здоровья.

Сокровища!



Когда игрок посещает клетку с Золотом  или Самоцветом  он получает в награду 1 Золота или 1 Самоцвет. Игрок, получивший Золото или Самоцвет в награду, должен сделать отметку в соответствующей области внизу своего Листа Приключений. В конце игры, каждая единица Золота приносит 2 ПО, а каждый Самоцвет - 3 ПО.

Игроки зачёркивают клетки, прилегающие к комнате Монстра, чтобы получить доступ к ней.

Пассивный игрок может использовать Чёрный кубик, если он зачеркнёт символ Чёрного кубика на своём Листе Приключений.

Игроки должны использовать обе пары кубиков, чтобы посетить клетки и/или наносить Урон Монстрам.

Игрок, который не может использовать обе пары кубиков, должен зачеркнуть очко Здоровья за каждую неиспользованную пару.

Сокровища:
 = 2 ПО
 = 3 ПО



DD



Сражения с Монстрами

За победу над Монстрами игроки получают ПО. Чтобы нанести урон Монстру, игрок должен сыграть 1 пару кубиков, соответствующую номеру, указанному в комнате Монстра. Чёрные номера, указанные в комнате, могут быть сыграны сразу. Игрок может разблокировать остальные номера, посетив серые клетки активации, прилегающие к комнате Монстра (или клетки с символом Когтей в Приключении "Дерзкие Динозавры"). Когда игрок посещает, прилегающую к комнате

Монстра, клетку активации, он закрашивает соответствующий номер в комнате Монстра. Этот номер считается разблокированным и может использоваться так же, как и другие чёрные номера.



Игроки побеждают Монстра, нанеся ему смертельный урон, то есть перечеркнув все клетки очков Здоровья Монстра. Первый игрок, победивший определённого Монстра, объявляет об этом остальным игрокам по окончании раунда.



Этот игрок получает наибольшую награду Самоцветами, указанную в комнате Монстра. Остальные игроки перечёркивают наибольшую

награду Самоцветами, чтобы показать, что эта награда уже была получена. После победы над Монстром, они получают меньшую награду Самоцветами.

Если несколько игроков первыми победили одного Монстра в течение одного раунда, все они получают наибольшую награду Самоцветами.

Когда Монстр побеждён в первый раз, остальные игроки могут нанести ему 1 Урона (даже те игроки, которые ещё не успели добраться до комнаты этого Монстра).

Независимо от того, сколько игроков одновременно побеждают Монстра, наносится только 1 Урона.

Игроки сражаются с Монстрами, чтобы путешествовать и зарабатывать ПО.

Чёрные номера могут быть использованы в любой момент. Остальные номера должны быть сначала разблокированы.

Как только все очки Здоровья Монстра будут зачёркнуты, игрок получает ПО.


Первый игрок, победивший Монстра, получает наибольшую награду Самоцветами. Последующие игроки получают меньшую награду.

Когда игрок первым побеждает Монстра, все остальные игроки наносят ему 1 Урона.



DDD




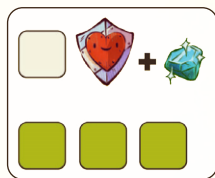
Первый игрок, победивший Монстра с символами , теряет соответствующее количество очков Здоровья и отмечает это на своём треке Здоровья. Любой другой игрок, победивший этого Монстра в том же раунде, теряет такое же количество очков Здоровья.

Игроки, победившие Монстра в последующих раундах, не теряют очков Здоровья. В качестве напоминания, зачеркните данные символы в комнате Монстра при его первом поражении.

Сундуки сокровищ



Игрок, посетивший клетку  может выбрать 1 из 3 Особых способностей. Награды из сундука с сокровищами можно найти рядом с картой Подземелья. Игрок отмечает выбранную им награду.



Дополнительная Жизнь: Игрок получает дополнительные 3 очка Здоровья. Игрок с Дополнительной Жизнью зачеркивает зелёные клетки Особой Способности взамен клеток на своём треке Здоровья. Эта награда также даёт 1 Самоцвет для получения дополнительных 3 ПО в конце игры.



Факел: Факел позволяет игроку посетить любую клетку на карте Подземелья, прилегающую к ранее посещённой клетке. Игрок может использовать оба Факела в одном раунде. Игроки используют Факелы в дополнение к своим парам кубиков, в любом порядке. Факел также может быть использован для нанесения Урона Монстру. Игрок зачёркивает красную клетку Факела после его использования.



Дополнительная способность "Чёрные кубики": Игрок может использовать Чёрный кубик дополнительно ещё 3 раза и зачёркивает их после использования.



Игроки теряют 1 очко Здоровья за каждый символ



Сундук сокровищ на выбор:

Дополнительная Жизнь = Игрок получает 3 дополнительных очка Здоровья.

Факел = Игрок посещает любую клетку, прилегающую к ранее посещённой клетке.

Дополнительная способность "Чёрный кубик" = Игрок может использовать Чёрный кубик ещё 3 раза в качестве пассивного игрока.

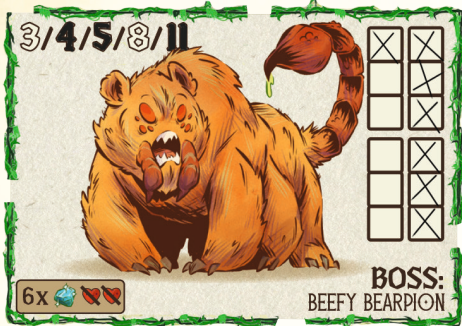
DD



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков побеждает последнего Монстра, не побеждённого кем-либо из игроков. Игроки заканчивают текущий раунд, затем переходят к подсчёту очков. Первый игрок, завершивший игру, не обязательно становится победителем.

ВНИМАНИЕ: Игроки, которые не успели победить своего Монстра-Босса к моменту окончания игры, получают по 1 Самоцвету за каждые 3 единицы Урона, нанесённых ему.



Пример:
В конце игры, этот игрок получает 2 Самоцвета, дающие ему 6 ПО.

Игроки подсчитывают свои ПО, включая очки за Золото и Самоцветы. Затем, игроки вычитают из набранных ПО все потерянные очки Здоровья. Игрок с наибольшим количеством ПО одерживает победу в игре. В случае равенства очков, побеждает игрок, вычеркнувший больше очков Здоровья на своём треке Здоровья. Если ничья сохраняется, то игроки разделяют Победу.

Пример подсчёта очков:



Игра заканчивается после победы над последним Монстром.

Игрок получает по 3 ПО за каждые 3 Урона, нанесённые непобеждённому Монстру-Боссу.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре.

DDD



ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Раздражённые Животные



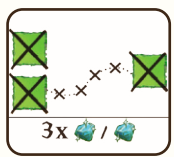
Для того, чтобы посетить клетку отмеченную символом Кулака, необходима пара дублей. Например, игроку потребуется пара из 2, чтобы зачеркнуть клетку с символом Кулака и номером 4.

Так же игрок зачёркивает аналогичный символ в области Бонусных наград на своём Листе Приключений. Игроки, посетившие клетку с символом Кулака, так же наносят 1 Урона каждому Монстру на своей карте Подземелья, включая тех, до которых игроки ещё не добрались.



Когда игрок посещает 5 из 6 доступных клеток с символом Кулака, он получает бонусную награду Самоцветами. Первый игрок, сделавший это, получает бонусом в награду 3 Самоцвета. Последующие игроки получают бонусом только по 1 Самоцвету.

Примечание: Это правило относится ко всем другим бонусным достижениям во всех приключениях!




Игроки получают в награду Самоцветы, когда они соединяют левые и правые начальные клетки непрерывной дорожкой из посещённых клеток и комнат.

Неуклюжие Культисты

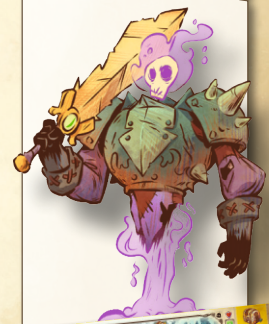


Игроки получают в награду Самоцветы после победы над Pastry Mancer и Necro Mancer.



Чтобы посетить клетку с Завалом , игроки должны сначала зачеркнуть обе клетки внутри Завала.

Игроки получают в награду Самоцветы после того, как посетят 6 из 7 клеток с Завалом.





Загадочная Пирамида





В начале Приключения игроки записывают числа 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 и 11 в произвольном порядке в свободные клетки с символом Облака.




После посещения клетки с символом Облака на карте Подземелья, игрок зачёркивает соответствующую клетку в нижнем левом углу своего Листа Приключений. Игрок получает награду Самоцветами после посещения 8-й клетки с символом Облака.





Когда игрок посещает клетку с символом , игрок так же зачёркивает и аналогичную клетку  без номера в правой части карты Подземелья. Теперь игрок получает доступ к этой части Подземелья. Эта клетка не может быть разблокирована с противоположной стороны, так как она не имеет номера.



Когда игрок побеждает 1 из 3 клеток с Червём, он наносит 3 Урона  Монстру-Боссу Sandy. Игрок получает в награду Самоцветы только после победы над всеми тремя частями Червя.

Дерзкие Динозавры

Игрок, посетивший клетку с символом Когтей , разблокирует комнату Монстра, отметив соответствующий Белый номер. Это справедливо, даже если игрок еще не добрался до данной комнаты.

Чтобы нанести урон Бронированному Динозавру , игрок должен использовать обе пары кубиков, то есть он наносит либо 2 Урона, либо 0 Урона. Это означает, что игрок не может нанести урон Бронированному Динозавру, если другой игрок победит его первым.



Игрок получает в награду Самоцветы после победы над третьим Бронированным Динозавром.



Игрок получает в награду Самоцветы после посещения 6-го из 7 клеток с символом Когтей.







ОДИНОЧНАЯ ИГРА

При игре в одиночном режиме, игрок бросает все 5 кубиков, но всегда играет как Пассивный игрок. Игрок может использовать Чёрный кубик, только потратив 1 Чёрный кубик из области Начальной способности или же соответствующей Особой способности, полученной из Сундука сокровищ. Игрок-одиночка всегда получает большую награду Самоцветами после победы над Монстром.

Игрок теряет 1 очко Здоровья, если он не наносит хотя бы 1 Урона Монстру в течение каждого раунда - даже если он использует обе пары кубиков в другом месте.

ВАЖНО: Одиночный игрок может бросить 2-ю пару кубиков во время раунда без потери очков Здоровья, пока он наносит урон Монстру. Используйте эту возможность с умом!

Одиночный игрок по-прежнему теряет очки Здоровья за каждый символ  при победе над Монстром. В конце игры одиночный игрок не вычитает из общего ПО потерянные очки Здоровья. Однако, он всё равно погибает, при вычеркивании символа  внизу своего трека Здоровья и переходит к подсчёту очков.

Как Вы сыграли? Обратитесь к таблице ниже, чтобы узнать на сколько успешно ваше приключение в Подземелье:



| | |
|--|--------------|
| Кажется, Вы не смогли обнаружить вход в Подземелье. Не бойтесь - попробуйте еще! | 0 - 9 |
| Идея была в том, чтобы убивать Монстров, а не дарить им обнимашки! Хотя, цветы, что Вы собрали, были хороши. | 10 - 24 |
| Это не картина по номерам. И не волнуйтесь, Монстры не настоящие! | 25 - 39 |
| Неплохо! Но в следующий раз, при встрече с Боссом Монстров, бей сильнее! | 40 - 54 |
| Вы настоящий герой! | 55 - 69 |
| Не Вы ли обучили Индиану Джонса его трюкам? | 70 - 84 |
| Удивительные истории о Ваших приключениях будут рассказывать веками! | 85 - 99 |
| Узрите, МАСТЕР ПОДЗЕМЕЛИЙ здесь!!! | 100 и более! |



224470

© 2022

Ravensburger North America, Inc. • PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA
Imported into the UK by Ravensburger Ltd. • Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB

ravensburger.com

