

ПОВЕГ ИЗ ТЁМНОГО

ЗАМКА

КНИГА ПРАВИЛ





www.themeborne.com
facebook.com/themeborne
@themeborne

ПОБЕГ ИЗ ТЁМНОГО ЗАМКА

КНИГА ПРАВИЛ

Подготовка к игре	5
Игровой процесс	6
Карты предметов	7
Сражение	8
Сольное прохождение	10

Здравствуй, узник...

Побег из тёмного замка - это простая кооперативная приключенческая игра для 1-4 игроков, сфокусированная на впечатлениях, взаимодействии между игроками и веселье – она идеально подойдёт новичкам в настольных играх. Подготовка к игре занимает 2 минуты, одна игровая сессия длится около 30 минут, а замок каждый раз генерируется случайным образом, поэтому у вас никогда не будет одинаковых игр.

Правила просты. Вы сможете погрузиться в игру через 5 минут и изучать правила прямо во время игры.

Важное предупреждение: несмотря на свою простоту, эта игра коварна, вы часто будете терпеть поражение! Если вы проиграли, попробуйте ещё раз – мы надеемся, что вы получите свой заряд веселья от исследования замка, независимо от результата.

Цель игры

Несправедливо заточённые в глубинах Тёмного замка, вы и ваши товарищи по несчастью, отправляетесь в отчаянное приключение, в попытке спастись. Однако, Тёмный замок – коварное место, наполненное ужасными ловушками и жуткими испытаниями – каждая из которых представлена в игре большой, красиво проиллюстрированной картой главы книги.

Цель игры – победить в каждой главе приключения (карта в колоде замка), сохранив при этом всех людей в своей группе. Если вы сделаете это, то сбежите из Тёмного замка и вместе победите в игре. Однако, если кто-то умрёт в пути, то игра немедленно закончится, и вы всё начнёте сначала!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ:

45 карт глав



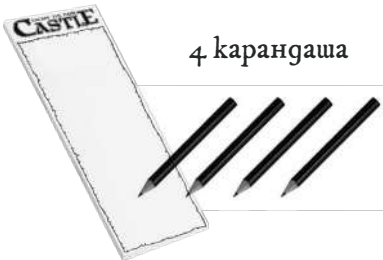
9 кубиков глав



6 кубиков персонажей



1 блокнот



4 карандаша

6 карт персонажей



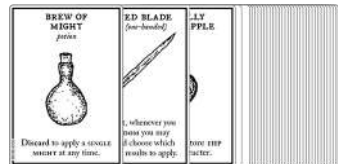
1 карта пролога



3 карты восса



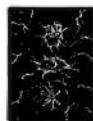
35 карт предметов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1) Постройте замок

- Перетасуйте карты глав и отложите 15 карт рубашкой вверх, чтобы сформировать колоду замка.
- Перетасуйте карты боссов и отложите 1 рубашкой вверх под низ колоды замка.
- Поместите карту пролога на верх колоды замка, изображением замка вверх.
- Перетасуйте колоду карт предметов и положите её рубашкой вверх, справа от колоды замка.
- Положите кубики глав на стол за колодой замка.



2) Выберете персонажей

Разложите карты персонажей и соответствующие им кубики персонажей, так, чтобы их могли видеть все игроки. Отметины на кирпичной стене позади каждого персонажа указывают на то, насколько он хорош в одном из указанных умений:



СИЛА



ЛОВКОСТЬ



РАЗУМ

Число рядом с каждым символом указывает на то, сколько раз этот символ встречается на уникальном кубике персонажа.

Примечание: На кубике каждого персонажа есть две грани с двойными символами, они выглядят так:



Каждый игрок выбирает персонажа за которого он хотел бы играть, помещает его карту на стол перед собой лицевой стороной вверх и берёт соответствующий кубик персонажа. **Совет:** Сбалансируйте умения персонажей в своей команде, чтобы увеличить шансы на успех.

3) Поставьте начальные очки здоровья

Каждый игрок должен отслеживать очки здоровья своего персонажа (ОЗ), используя входящие в комплект игры листы блокнота и карандаши. Начальные ОЗ каждого персонажа зависят от числа игроков:

1 или 2 игрока:
по 18 ОЗ каждому

3 игрока:
по 14 ОЗ каждому

4 игрока:
по 12 ОЗ каждому

Во время игры персонажи будут восстанавливать и терять ОЗ, но они никогда не могут превышать начальные ОЗ.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игровой процесс состоит из переворачивания карт глав одной за другой, и выполнения указанных на них испытаний.

Порядок хода

В этой игре нет отдельного для каждого игрока хода. Вместо этого, вы сообща (как группа игроков) решаете кто из вас перевернёт карту следующей главы. Но будьте осторожны, в некоторых главах указаны ужасные последствия, которые применяются только к игроку, перевернувшему эту карту. Такие последствия выделены жирным шрифтом и указывают на одного игрока – **«ты»**.

Переворот карт глав

Переворачивая карту главы, поместите её лицевой стороной вверх слева от колоды замка, так, как будто вы перевернули страницу книги. Озвучьте выделенный курсивом текст для своей группы, чтобы описать сцену. Затем, следуйте указанным на карте инструкциям, чтобы завершить главу.

Совет: Не пропускайте текст, напечатанный курсивом. Ведь главное в этой игре – это впечатления от приключения.

Завершение глав и победа в игре

Инструкции на каждой карте главы объясняют, что нужно сделать для завершения главы. Вас могут попросить сделать выбор, бросить кубики, использовать предметы, сразиться с врагом и т.д.

Когда вы закончите одну главу, поверните и завершите следующую (и т.д.), пока не покинете Тёмный замок, победив босса (и победите в игре), или пока один из персонажей не будет убит (и вы проиграете).

Удачи, узники...

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Получение предметов

Когда в тексте карты главы будет указано взять несколько карт предметов, сначала положите их на стол лицевой стороной вверх, чтобы они были видны всем игрокам. Затем, примите общее решение кто возьмёт каждую карту.

Предметы в руках

Каждый персонаж может переносить не более двух предметов. Представьте себе, что он несёт по одному предмету в каждой руке. Переносимые персонажем предметы должны лежать рядом с его картой персонажа.

Некоторые предметы отмечены как «двуручные». Это значит, что персонаж не может переносить другие предметы вместе с этим.

Передача предметов

Предметы можно передавать от одного персонажа другому, но только после завершения главы, либо, когда вытягиваются новые карты предметов. Предметы нельзя передавать во время событий главы или сражения.

Когда вы передаёте карты предметов или выбираете что взять из только что вытянутых карт предметов, персонажи могут временно откладывать переносимые предметы, использовать предметы, передавать предметы одного персонажа другому или выполнять любую комбинацию описанных действий.

Ненужные предметы выбрасываются, их нужно поместить лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой предметов.

Использование предметов

Предметы можно использовать **в любое время**, если на карте предмета не указано обратное. Текст на каждой карте предмета описывает, что он делает. Некоторые предметы нужно сбросить после использования, но если это прямо не указано на карте, то вы можете нести их сколь угодно долго.

Совет: Когда текст главы требует от игрока выпадения определённого результата на кубиках «за одну попытку», эта попытка включает в себя использование предметов, по желанию игрока. Например, вы можете сбросить зелье «Тоник удачи», чтобы перебросить свои кубики, и это всё равно будет считаться одной попыткой.

СРАЖЕНИЕ

Когда на карте сказано что «сражение началось», выполняйте инструкции по порядку:

Перед сражением

- Положите кубики главы перед картой главы в соответствии с символами, указанными в левом нижнем углу этой карты. Этот ряд кубиков показывает какие символы должны выпасть для победы над врагом.



Этот символ означает, что вы должны бросить по одному кубу главы за каждого игрока и поместить эти кубы перед картой главы в дополнение к другим кубам. Например, если игроков 4, то вы бросаете 4 дополнительных куба главы, когда видите этот символ. **Теперь вы готовы к сражению.**



Там, где когда-то была плоть и мех скелетообразного зверя остались одни кости, потрескивающие урчающей силой тёмной магии.

Сражение началось...

Особенности боя: вместо того, чтобы убрать кубик главы при попадании по этому врагу, бросьте его. Если выпал разум, не убирайте его, а положите стороной с разумом вверх.



Боевое сражение

Сражение проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из двух этапов: Атаки и Защиты.


1) Атака

Чтобы начать раунд сражения, каждый участвующий в нём игрок одновременно бросает все свои кубики, чтобы совершить атаку. Отдыхающие игроки не бросают кубиков (см. стр. 9). Затем, в любом порядке, выбранном игроками, поочерёдно примените эффекты атаки по следующим правилам: Если выпавший на кубиках игрока символ совпадает с символом на одном из кубиков главы (выложенных внизу карты главы), то этот игрок попадает своей атакой и может убрать этот кубик главы, вернув его обратно в кучу рядом с колодой замка. Двойные символы считаются как два попадания по совпадающему символу, поэтому можно убрать два кубика главы.

Дубль также вписан в символ щита. Это значит, что в дополнение к попаданию по врагу, персонаж может поставить блок (см. ниже).

Совет: Применяя эффекты атаки не забывайте про переносимые персонажем предметы. Изменение порядка атак персонажей (или использования предметов) может создать несколько полезных комбинаций.

2) Защита

Если после применения атак каждого персонажа, остаются кубики главы, значит враг ещё жив и атакует! Каждый участвующий в сражении персонаж, который не выбросил блок, получает урон, равный значению атаки врага: 

Получившие урон персонажи, должны вычесть это число из своих **ОЗ** и отметить новое количество. Персонажи, у которых выпал дубль на кубике, блокируют удар и не получают урона в этом раунде.

Этот раунд сражения завершён.

Начните следующий раунд, одновременно кинув кубики, чтобы сделать ещё одну атаку. Продолжайте сражение раунд за раундом, пока враг не будет побеждён или игрок не будет убит

Победа над врагом

Если после того, как вы завершили этап атаки игрока, все кубики глав убраны, враг немедленно побеждён и не проводит последние атаки на игроков.

После сражения

Если вы победили врага, возьмите **одну карту предмета**.

Затем выберите, кто из игроков перевернёт следующую карту главы и продолжит игру.

Особенности боя

У некоторых врагов есть особая боевая способность, описанная на его карте. Она часто нарушает обычные правила сражения, мешая вам применять привычную тактику боя. Помните об особенностях боя во время сражения.

Отдых

В начале каждого раунда сражения, перед броском кубиков, один из игроков может выбрать «отдых» – уклониться от боя, чтобы восстановить своё здоровье. Отдыхающий игрок не бросает кубики на атаку, не получает урона и не может использовать предметы. Вместо этого, этот игрок восстанавливает **1 ОЗ** за каждый раунд, в котором он отдыхает.

Отдыхающий игрок может вернуться в сражение в начале любого раунда (по его выбору), или может отдыхать всё сражение, если захочет.

Совет: так как только один игрок может отдыхать в каждом раунде, несколько игроков могут отдыхать в разных раундах одного и того же сражения, выбирая «отдых» по очереди.

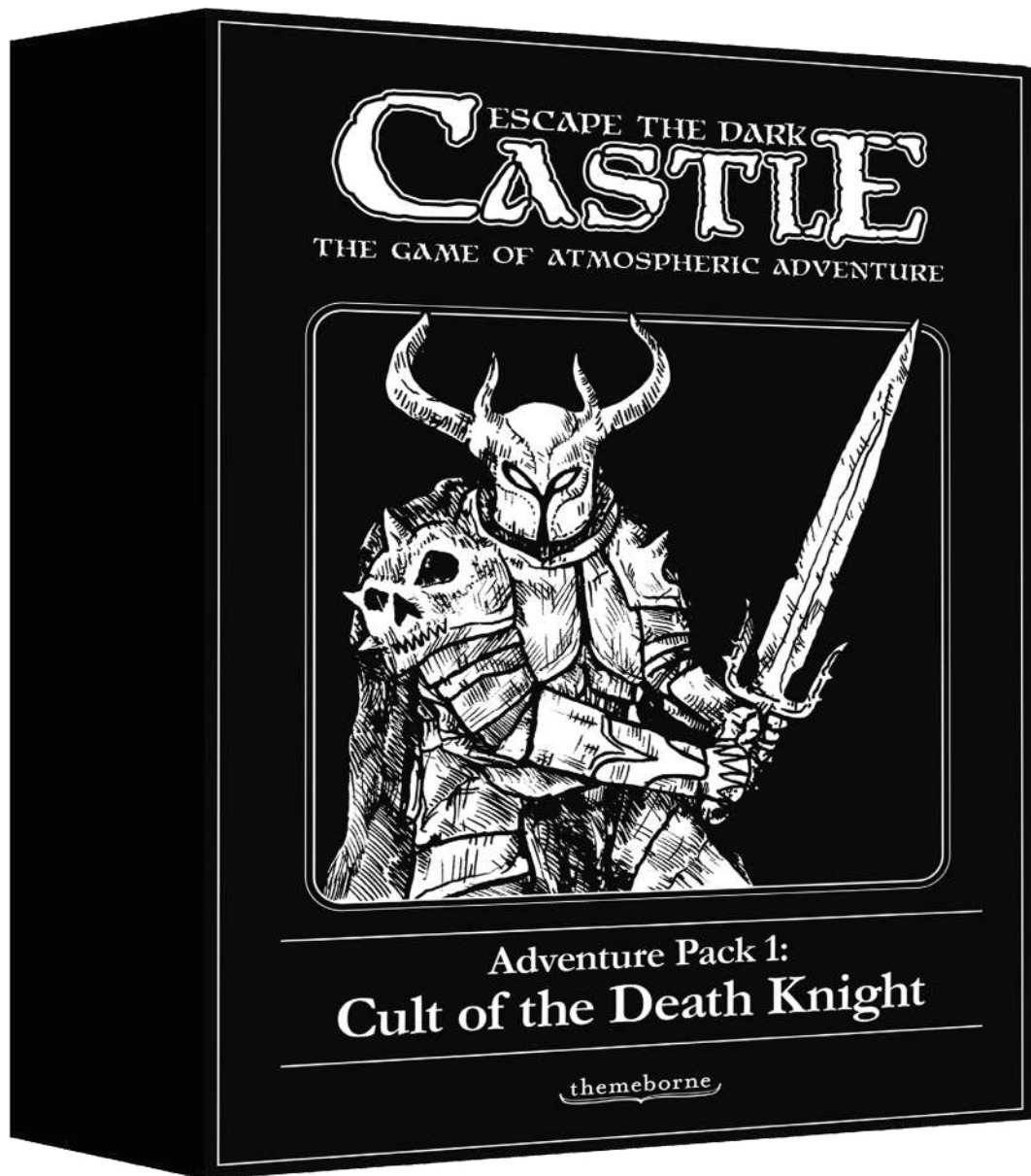
СОЛЬНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

«Побег из Тёмного замка» как игра для 1-го игрока так же хорош, как и на 4-х. Чтобы играть в одиночку, просто выберите двух персонажей и начните игру по обычным правилам. Вы будете принимать решения и бросать кубики в одиночку. Существуют только два отличия:

- 1) Вы должны **заранее** решить, кто из двух персонажей перевернёт каждую карту главы. Любые эффекты «**ты**» в тексте этой главы применяются только к этому персонажу.
- 2) Когда в одиночной игре встречается указание взять карты, бросить кубики или сделать что-либо «за каждого игрока», читайте это как «за каждого персонажа».



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ...



Доступно на themeborne.com

Разработка игры: Томас Пайк, Алекс Криспин, Джеймс Шелтон
Иллюстрации и оформление: Алекс Криспин

Особая благодарность всем нашим тестерам и спонсорам на Kickstarter

themeborne

Первое издание, опубликованное Themeborne Ltd 2017. www.themeborne.com

Побег из Тёмного замка © Все права принадлежат Themeborne Ltd 2016. Побег из Тьмы, Побег из Тёмного замка, логотип Побег из Тёмного замка, Themeborne и логотип Themeborne являются ® или ТМ и / или © Themeborne Ltd, зарегистрированными в Великобритании. Все права защищены. Полный запрет на распространение любых частей этого продукта без специального разрешения. Сделано бесплатно в виде PnP в обход запретов.

Перевод на Русский: Kariotip