



Таємниці замку

Карак

ПРАВИЛА ГРИ

ПЕТР МІКША
ТА РОМАН ГЛАДІК





Темний силует замку Карак височіє над безлюдною пусткою. Глибоко під його стінами, у старезному лабіринті, шість героїв дають бій нескінченним ордам чудовиськ. Здоровенний воїн Горан рубає дворучною сокирою, поки спритна Адерін крутиться ураганом кинджальних ударів. Білий маг Арґент проходить крізь стіни, немов крізь повітря. Його суперник, лорд Занрос, знає секрети темряви, а мечник Вікторій виконує елегантні піруети, долаючи противників. Тая, оракул, завжди знає, де стати, щоб не потрапити під ворожий удар.

Та раптом герць уривається — більше немає кому протистояти нашим героям. Попід склепінчастою стелею коридорів розлітається луна від їхніх кроків. Серед тіней виринає знайомий обрис — скриня, безперечно забита скарбами. Тепер герої наставляють зброю одне на одного, адже знають, що золото дістанеться тільки одному з них. Та поки вони рвалися вперед, щось з'явилося в дальньому кінці коридору — велетенська крилата тінь...

«Таємниці замку Карак» — це пригодницька рольова настільна гра, в якій гравці досліджують таємниче підземелля замку Карак. Саме там вони можуть натрапити на чудовиськ, що стережуть свої скарби. Долаючи чудовиськ, герої здобувають нове спорядження, відмикають скрині та забирають собі багатства. У підземеллі також водиться страхотливий дракон. Гра закінчується, щойно гравці подолають дракона, а переможцем стає герой, який зібрав найбільше скарбів.



ВМІСТ ГРИ

- 1** 80 плиток підземелля
(разом з початковою плиткою зі світлим зворотом)
 - 2** 6 картонних фігурок героїв із 5 підставками
 - 3** 6 карт героїв
 - 4** 5 планшетів інвентарю
 - 5** 25 жетонів здоров'я
 - 6** 1 мішечок для жетонів чудовиськ і скарбів
 - 7** 43 жетони чудовиськ
(1 дракон, 2 загиблики, 12 скелетів-ключників, 3 скелети-королі, 5 скелетів-воїнів, 8 здоровенних пацюків, 4 велетенські павуки, 8 мумій)
 - 8** 10 жетонів замкнених скринь зі скарбами
 - 9** 2 кубики
 - 10** 1 жетон прокляття
- 1 книжка правил



МЕТА ГРИ

Для перемоги вам треба зібрати найбільше скарбів. Гра закінчиться, коли один з гравців подолає найсильніше чудовисько — дракона — і забере собі його дорогоцінний рубін. Кожен гравець рахує переможні очки за свої скарби. Скарби, отримані зі скринь або здобуті за перемогу над загибликом, дають 1 переможне очко (ПО); рубін дракона дає 1,5 ПО. Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю ПО.

Приготування до гри

1. Покладіть *початкову плитку підземелля* на центр стола.
2. Перетасуйте решту плиток і покладіть їх *стосами долілиць* так, щоб кожен гравець мав до них доступ.
3. Кожен гравець отримує 1 *планшет інвентарю* та 5 *жетонів здоров'я*, які треба покласти на цей планшет.
4. Кожен гравець бере 1 *карту героя* — або на вибір, або випадкову (як домовляться гравці) — і кладе її на планшет інвентарю.
5. Вставте *фігурки героїв* у відповідні *пластикові підставки*. Фігурка повинна бути того ж кольору, що й карта героя.
6. Кожен гравець ставить свою *фігурку героя* на *початкову плитку*.
7. Киньте кубики, щоб визначити, хто з гравців ходитиме перший.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває за *годинниковою стрілкою*. Активний гравець має 4 *переміщення*. У свій хід гравець може *просунути* на відстань до 4 *плиток* (за 1 *переміщення* гравець *просувається* на 1 *плитку*). Під час цих *переміщень* може статися одна з таких *ситуацій*:

- А. **Вхід до нерозвіданої зони**
- Б. **Бій із чудовиськом**
- В. **Перехід через розвідану зону**

А. Вхід до нерозвіданої зони

Заходячи до *нерозвіданої зони*, ви повинні *взяти* 1 *плитку підземелля*, *приєднати* її до *плитки*, з якої йдете, і *перемістити* свого героя на нову *плитку*. Нова *плитка* повинна *утворювати безперервний прохід* до *плитки*, з якої *прийшов герой*. Усі інші шляхи можуть бути *глухими кутами*.

Примітка. У *підземному лабіринті замку Карак* дуже темно, тож не дивно, що герої не знають, що чекає на них у *щойно відкритих залах чи коридорах*.

1. *Коридор*. Якщо на новій *плитці* *коридор*, то нічого особливого не відбувається, і ви можете *переміщувати* свого героя далі, якщо ще не виконали 4 *переміщень*.



2. *Зала*. Якщо на новій *плитці* *зала*, то ви берете 1 *жетон з мішечка чудовиськ і скарбів*.



- а) Якщо це *жетон скарбу*, то покладіть його на нову *плитку*. Можете *досліджувати* далі, якщо це не було ваше 4-те *переміщення*.
- б) Якщо це *жетон скарбу* й ви маєте *ключ*, можете *скинути ключ і забрати скарб*. У цьому разі хід *гравця завершується*.
- в) Якщо це *жетон чудовиська*, ви повинні *покласти* його на *плитку* і стати до бою.

3. *Брама-телепорт*. Якщо на новій *плитці* є *брама-телепорт*, і це *єдина брама-телепорт* у всьому *підземеллі*, тоді вона *неактивна* й *використовувати* її не можна. Якщо ж у *підземеллі* є інші *брами-телепорти*, тоді ви можете *переміщувати* між ними свого героя, *витрачаючи* на це 1 *переміщення*.



4. *Цілючі фонтани*. Якщо на новій *плитці* є *цілючий фонтан*, ви можете *закінчити* там свій хід, щоб *вилікувати* свого героя. В іншому разі ви можете *продовжувати* *переміщення*.



ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ

Андрій грає за *воїна*. У свій хід він має 4 *переміщення*. Під час 1-го *переміщення* (1) він *пересуває* свою *фігурку* на вже *розвідану плитку підземелля*. Це *зала*.

Під час 2-го *переміщення* він *входить* до *нерозвіданої зони*, бере *випадкову плитку підземелля* та *додає* її до *ігрового поля* (2). Це *коридор*.

Під час 3-го *переміщення* він *пересувається* *вперед* і *додає* до *поля залу* (3). Він повинен одразу *взяти* з *мішечка жетон чудовиська*. Він *дістає скелета-воїна* (4) і *стає* до бою.

Після бою хід *Андрія завершується*.



Б. Бій з чудовиськом

Під час бою з чудовиськом ви кидаєте обидва кубики. Під час підрахунку загальної сили враховують усе спорядження і всі заклинання чарівного розряду, які вирішили застосувати. Кожне з них дає +1 до сили. Також можете скористатися здібністю героя.

1. **Поразка.** Якщо загальна сила (разом з усіма бонусами) менша за силу чудовиська, ви зазнаєте поразки. Переверніть 1 жетон здоров'я у своєму інвентарі черепом догори та поверніть свого героя на плитку, звідки той прийшов. Чудовисько залишається на плитці, де його знайшли.
2. **Нічия.** Якщо загальна сила (разом з усіма бонусами) дорівнює силі чудовиська, ніхто не перемагає. Чудовисько залишається на плитці, де його знайшли, а герой повинен повернутися на плитку, звідки прийшов.
3. **Перемога.** Якщо загальна сила (разом з усіма бонусами) більша за силу чудовиська, то ваш герой його подолав. Переверніть жетон чудовиська, отримайте його спорядження і покладіть його на свій планшет інвентарю. Якщо в інвентарі немає місця, гравець вибирає, яке спорядження залишити на плитці, де він стоїть.

Це спорядження зможе забрати будь-який герой, що зайде на плитку.

Незалежно від результату, після завершення бою хід відповідного гравця теж завершується.

В. Перехід через розвідану зону

Пересуваючись розвіданою зоною, герой повинен переміщуватися плитками, з'єднаними між собою.

1. Навіть під час пересування розвіданою зоною герой має 4 переміщення.
2. Якщо в залі є чудовисько, герой не може пройти повз нього та буде змушений стати до бою, коли зайде до зали.
3. Якщо ви хочете забрати спорядження, що лежить на плитці, відімкнути скриню чи вилікуватися в цілющому фонтані, ви повинні завершити хід на цій плитці (навіть якщо в такому разі ви виконуете менше ніж 4 переміщення).
4. Чудовиська та скарби з'являються в залах, тільки коли їх розвідують уперше.

А

Б

ПРИКЛАД БОЮ 1
Андрій грає за воїна.

А. Він б'ється зі скелетом-королем, чия сила дорівнює 10. В інвентарі Андрія є 1 меч (2) і 1 пара кинджалів (1), а також 1 заклинання чарівного розряду. На кубиках Андрія випадає «5», отже його загальна сила — це $5 + 2 + 1 = 8$.

Б. Андрій вирішує використати особливу здібність воїна — *повдвійну атаку* та кидає обидва кубики ще раз. Результат кидка — «7», тому він вирішує скористатися заклинанням чарівного розряду (і повертає відповідний жетон до коробки). Його загальна сила тепер дорівнює 11 ($7 + 2 + 1 + 1$). Цього достатньо для того, щоб подолати скелета-короля.

В. Андрій перевертає жетон чудовиська. На його звороті *сокира*.

Г. Він додає сокиру до свого інвентарю та залишає кинджали на цій плитці підземелля.

Б

ПРИКЛАД БОЮ 2

Б. Результат другого кидка Андрія — 3. Отже, його загальна сила — це $3 + 2 + 1 = 6$, тож Андрій програв бій.

В. Андрій повинен перемістити свою фігурку назад на плитку, з якої прийшов, і перевернути 1 жетон здоров'я черепом догори. Скелет-король залишається на плитці, де його знайшли.

Завершення ходу

Хід завершується:

1. Якщо гравець виконав 4 переміщення.
2. Після бою з чудовиськом (незалежно від результату).
3. Якщо герой відімкнув скриню і здобув скарб.
4. Якщо герой підібрав спорядження.
5. Якщо герой вилучився в цілющому фонтані.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, щойно один з героїв *подолає* дракона в бою. Герой, який здолає це чудовисько, здобуде його скарб, але це ще не означає, що він автоматично стане переможцем. Перемагає гравець, який має найбільшу кількість ПО наприкінці гри. Це означає, що переможцем може стати гравець, який не бився з драконом.

ЗЦІЛЕННЯ Й ОЧКИ ЗДОРОВ'Я

Щоразу, зазнаючи поразки в бою з чудовиськом, ви перевертаєте 1 жетон здоров'я черепом догори. Коли герой втрачає останнє очко здоров'я, він непритомніє.

У такому разі гравець пропускає свій наступний хід і відновлює 1 очко здоров'я (перевертає жетон серцем догори). Після цього він може продовжувати гру. Якщо гравець завершує свій хід на цілющому фонтані, він може відновити здоров'я повністю. Зцілення також знімає *прокляття замку Карак*.

Важливо! Якщо герой перемістився з початкової плитки, став до бою з чудовиськом і зазнав поразки, то він повертається на початкову плитку. Його хід завершується на цілющому фонтані, тож він зцілюється.

СПОРЯДЖЕННЯ

Щоразу, долаючи чудовисько, ви підбираєте спорядження, зображене на зворотному боці жетона чудовиська. Спорядження може бути таке:

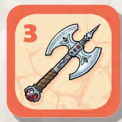
А. Зброя Б. Заклинання В. Ключ

Покладіть спорядження на планшет інвентарю. Він містить 2 комірки для зброї, 3 — для заклинань і 1 — для ключа. Ви повинні класти спорядження у відповідні комірки; не можна класти заклинання в комірки зброї і навпаки. Це означає, що ви одночасно можете мати тільки 2 зброї, 3 заклинання й 1 ключ. Якщо ви захочете підібрати додаткове спорядження, то повинні скинути щось із наявного спорядження і покласти відповідний жетон на плитку, де стоїть ваш герой.

А. Зброя

Є три типи зброї — *кинджали*, *меч* і *сокира*. Їх можна здобути, подолавши здорового пацюка, скелета-воїна або скелета-короля. Зброю також можна підібрати, завершивши хід на плитці, де її залишив інший гравець. Число на жетоні зброї завжди додають до загальної сили під час кидання кубиків.

Здобувши зброю, ви розміщуєте її в одній із 2 можливих комірок для зброї. Одночасно ви можете мати щонайбільше 2 зброї.



Б. Заклинання

У гри є 2 типи заклинань: *чарівний розряд* і *портал зцілення*. Здобувши заклинання, ви кладете його в одну з комірок для заклинань. Ви можете мати щонайбільше 3 заклинання. Застосувавши заклинання, ви повинні вилучити його з гри (тобто воно не повертається в мішечок).

Чарівний розряд. Заклинання чарівного розряду можна здобути, подолавши мумію. Воно дає +1 до загальної сили героя в бою. Ви можете застосувати це заклинання навіть після кидання кубиків. Під час одного бою можна застосувати більше ніж 1 заклинання.



Портал зцілення. Заклинання порталу зцілення можна здобути, подолавши велетенського павука.

Заклинання порталу зцілення можна застосувати до себе або до іншого гравця. Герой, до якого застосували заклинання, пересувається до будь-якого розвіданого цілющого фонтана та зцілює всі свої рани; це також знімає будь-яке прокляття. Заклинання не витрачає переміщення героя і не спричиняє завершення ходу. Отже, ним можна скористатися будь-коли під час свого ходу.

В. Ключ і скарб

Ключ можна здобути, якщо подолати скелета-ключника.



Здобувши ключ, покладіть його на планшет інвентарю комірки ключа. Ви можете мати щонайбільше 1 ключ. Ключем можна *відімкнути будь-яку скриню*. Щоб відімкнути *скриню*, ви повинні завершити свій хід на *плитці зі скриню*, взяти скарб і *вилучити ключ з гри* (ключ не повертається в мішечок).



Щоразу, коли у вас стає більше предметів спорядження, ніж дозволено, ви повинні вибрати зайвий предмет і покласти його на плитку зі своїм героєм, щоб цей жетон могли підібрати інші.

ПРОКЛЯТТЯ ЗАМКУ КАРАК



Якщо хтось із гравців подолав мумію, один із гравців стає *проклятим*. Той, хто подолав мумію, вибирає іншого гравця та кладе жетон прокляття на його планшет інвентарю.

Якщо вашого героя прокляли (на його планшеті лежить жетон прокляття), ви не можете застосовувати його здібності. Наприклад, воїн зможе кидати кубики тільки один раз і помре так само, як інші. Мечник не може перекидати кубик, навіть якщо випаде «1», і його хід завершується після кожного бою тощо.

Прокляття можна зняти, завершивши свій хід на плитці з цілющим фонтаном. Ви повністю відновлюєте здоров'я і скидаєте жетон прокляття.

Прокляття також може перейти на іншого героя, якщо хтось подолає ще одну мумію. Гравець, який подолав мумію, може забрати жетон прокляття й покласти його на планшет іншого гравця.

Жетон прокляття можна не забирати, а залишити його попередньому власникові.



ГЕРОЇ

Аргент, маг

Здібності:



Магічна майстерність. Маг вміє ефективніше користуватися чарівними розрядами, тому застосувавши це заклинання, не скидає його жетон (це не стосується порталу зцілення). Якщо мага проклянуть, він скидатиме чарівні розряди так само, як інші герої.



Астральний перехід. Маг може проходити кризу стіни, тому йому не обов'язково переміщуватися тільки з'єднаними плитками. Проте це стосується тільки переміщення розвіданими плитками.

Місто Світла — стародавня столиця магів. Колись саяливий мегаполіс, де панували мудрість і дива, перетворився на поле битви двох угруповань. Одне вважає, що маги повинні використовувати свою силу для порятунку світу від неминучого катаклізму. Інше — що місто слід ізолювати, а світ хай сам дає собі раду з усіма бідами. Білий маг Аргент виявив, що сила, яка здатна спричинити катаклізм або й запобігти йому, схована десь під замком Карак. Чи вистачить йому сил представити перед побратимами доказ невідворотної загибелі? Чи вони все ж віддадуть перевагу золоту замку Карак?

Горан, воїн

Здібності:



Подвійна атака. Горан — досвідчений воїн. У будь-якому поєдинку він може перекинути кубики, якщо результат першого кидка його не влаштовує. Він не втрачає очок здоров'я під час першої поразки. Проте він має прийняти результат другого кидка.



Переродження. Втративши останнє очко здоров'я, воїн не знепритомніє, наче якийсь слабак, а натомість телепортується на будь-яку плитку з цілющим фонтаном, де повністю відновить здоров'я. Проте його хід однаково завершиться.

Лорд Горан, славетний босць і природжений полководець, — жива легенда серед воїнів. Його армії та бойові машини здатні захопити будь-яку фортецю, на яку він покладе око. Але знайшла сила, неприступна для його величезних армій, — замок Карак. Бувши колись величним, він обернувся на руїни. Подейкують, ніби серед цих руїн оселився жадливий дракон. Навіть могутній Горан відчуває, що наближається старість, тому шукає останньої можливості ввійти в історію найсильнішим воїном на світі. Є лише одна заковика — Горан має вбити могутнього дракона, що стереже безмежні багатства замку Карак.

Лорд Занрос, чародій

Здібності:



Жертва. Чародій може пожертвувати 1 очко здоров'я, щоб отримати бонус +1 до своєї сили. Він може зробити це після кидання кубиків, але бонус можна здобути тільки один раз за бій. Він може пожертвувати навіть останнє очко здоров'я, але неприйнятно на наступний хід.



Магічний обмін. Чародій може помінятися місцями з будь-яким іншим героєм. Він переміщується на плитку, зайняту іншим гравцем, а цей гравець переміщується туди, де стояв чародій. Ця дія коштує 4 переміщення, тому її можна виконати тільки на початку ходу чародія. Однак він може використати особливість плитки, де завершився його хід (відімкнути скриню, виликуватися тощо).

Лорд Занрос багато років вивчав найтемніші секрети магії. Він прагне могутності та безсмертя. З заплюженого гримуару він дізнався про домівку колись гордого ордену лицарів — замок Карак. Занрос також з'ясував, що під його стінами є лабіринт — плетиво зал і коридорів, що аж кишать чудовиськами та переповнені скарбами. Ніхто з місцевих ніколи туди не заходив. Але це не спинить чародія Занроса. Він вважає, що в темному підземеллі замку Карак криється сила, що зробить його безсмертним. І Занрос готовий на все, аби здобути її. Навіть якщо для цього доведеться вбити дракона.

Адерін, злодійка

Здібності:



Удар у спину. Злодійка може нападати, коли ніхто не чекає. Завдяки цьому вона виграє кожен бій, який для інших героїв закінчився б нічиєю.




Скрадання. Злодійка може непомітно пересуватися. Заходячи на плитку з чудовиськом, вона має вибір — стати до бою чи переміщуватися далі. Злодійка може залишатися на плитці з чудовиськом наприкінці свого ходу. Проте, якщо її проклянуть під час ходу іншого гравця, вона буде змушена стати до бою з чудовиськом на початку свого наступного ходу.

Перш ніж стати злодійкою, Адерін належала до шляхти. Але коли її батька, хороброго й мудрого правителя Острівного королівства, убили варвари-завойовники зі Сходу, її життя опинилося в небезпеці. Адерін вдалося втекти з батьківського замку, але її відразу схопили лісові розбійники. Попри все, ватажок розбійників проявив милосердя до маленької дівчинки та не віддав її варварам зі Сходу. Натомість він навчив Адерін виживати. Зі своїми новими вміннями вона дістала змогу помститися за батька. Та щоб її план увінчався успіхом, їй знадобиться краплина крові дракона й багато золота. За збігом обставин, і те, і інше чекає на неї в темних підземеллях замку Карак.



Вікторій, мечник

Здібності:

 *Бойове тренування.* Мечник має великий бойовий досвід, його удари завжди точні. Якщо на будь-якому з кубиків випаде «1», він може скільки завгодно разів перекидати кубик, поки не випаде більше число.



Нестримний. Якщо під час бою принаймні на одному кубуку випаде «6», мечник зможе після бою продовжити свій хід. Він навіть може знову стати до бою з тим самим чудовиськом, якщо сталася нічия або він зазнав поразки.

Елітний воїн Середземної імперії, Вікторій — мечник, якому в бою немає рівних на всіх відомих землях. Утім, навіть наймогутніший мечник має слабе місце — серце. Яке ж глибоке й палке його кохання до молодої королеви, яку він присягнувся захищати! А для неї він — просто її найкращий воїн, нічого більше. Кохання спонукало Вікторію на сміливий, проте нерозсудливий вчинок. Щоб показати глибину своїх почуттів до молодої королеви, він вирішив здобути для неї легендарний рубін дракона — або загинути.



Тая, оракул

Здібності:



Передбачення. Оракул має найкращі знання про всіх своїх ворогів. Якщо вона стане до бою під час свого 1-го переміщення, то матиме бонус +1 до результату кидка.



Ткання долі. Оракул може вплинути на своє майбутнє. Щоразу, коли вона має взяти жетон з мішечка чудовиськ і скарбів, вона натомість бере 2 жетони й вибирає, який з них покласти на плитку, а який повернути в мішечок.

Тая виросла в тіні замку Карак. Вона відчувала, як отрута розпливається землею її предків — хвороба, отруйні води, неврожаї. І все через дракона під замком. З раннього віку Тая могла заглядати в майбутнє. Спочатку це її бентежило й лякало. Однак з роками вона навчилася користуватися цим. І ось настав час зробити це знову — цього разу для того, щоб врятувати свій народ від неминучої смерті.

БЕСТІАРІЙ

Здоровенний пацюк

Пацюки зазвичай з'являються біля решток полеглих шукачів пригод, які не спромоглися досягнути тієї самої мети, яку переслідуєте ви. Здоровенні пацюки замку Карак — це, зазвичай, не проблема для досвідченого героя, але під проклятою фортецею ні в чому не можна бути певним.



Скелет-король

Навіть могутні королі замку Карак не змогли стримати жагу до золота, схованого в лабіринті. Втім, як і багато інших, королі й самі опинилися в пастці лабіринту та більше ніколи не бачили денного світла. Їхні бойові сокири так само смертоносні, як і тоді, коли королі були живі. Тож стережіться — це гідні суперники. Не варто їх недооцінювати.



Скелет-воїн

Чорні сили прокинулися в темних закутках замку Карак. Через цю лиху магію скелети колись гордих лицарів повстали з мертвих, щоб перестріти зайд. Скелети-воїни — це досвідчені бійці, яких важко здолати чи навіть просто зупинити. Але, якщо вам це вдасться, нагородою будуть їхні гострі мечі.



Скелет-ключник

Беззбройний, але не беззахисний. Ці скелети — люті суперники, що захищають багатства замку Карак. Якщо ви не маєте належної зброї, то здолати їх буде непросто. Проте якщо ви хочете скарбів, то мусите здолати ключників, бо тільки їхніми ключами можна відімкнути скрині з чарівними коштовностями замку Карак.



Велетенський павук

Ці восьминогі істоти просто величезні та водночас дуже тихі, а через те смертельно небезпечні. Їхні надприродні габарити — це наслідок чарів, вивільнених багато сотень років тому. Не дивно, що поряд з їхніми підземними лігвами часто можна знайти сувої із заклинаннями.



Загиблик

Ви ж не думали, що перед вами ніхто не намагався пробратися до лабіринту замку Карак? Таких сміливих шукачів пригод було багато — тепер вони мертві. Деяким навіть вдалося дістатися золота Караку, але воно не принесло їм добра. Вони збожеволіли, так і не знайшовши шляху нагору. Тепер їхні прокляті душі змушені стерегти ті самі скарби, які вони намагалися вкрасти.



Мумія

У порохнявих манускриптах написано, що ті, хто стали муміями, були першими творцями лабіринту під замком Карак. Їхня древня цивілізація була одержима багатством. Вони шукали способу досягнути безсмертя, щоб насолоджуватися своїми статками вічно. Утім, темні чари завжди мають свою ціну. Вони здобули жадане безсмертя, але все сталося не так, як вони гадали. Тепер їхні прокляті оболонки тиняються руїнами своєї забутої імперії, нападаючи на кожного, хто посягне на їхні скарби. Стережіться, бо їхнє прокляття перейде й на вас!



Дракон

Деякі люди кажуть, що бачили його тінь у хмарах високо над замком, але ніхто не здатен точно описати його страхітливую зовнішність. Навіть невідомо, чи він взагалі з цього світу. За легендами, ті, хто справді його бачив, оніміли. Чи справді він те джерело темної сили, що оскверняє замок і навколишні землі? Ми не знаємо. З'ясувати це належить вам.



ВАРІАНТИ ГРИ

Щоб урізноманітнити гру, можна внести одну чи кілька змін до таких правил:

- *Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО (після перемоги над драконом) або перший гравець, що збере 6 скарбів до свого інвентарю (навіть якщо дракона не подолано)!*

- *Зібрані скарби треба складати в комірки інвентарю! Це значить, що вони заповнюватимуть інвентар протягом гри, а гравцям доведеться вибирати між скарбами та спорядженням.*

Скарби можна носити в будь-якій комірці інвентарю (і перекладати з однієї до іншої), спорядження ж повинно бути тільки у відповідних комірках! Як і спорядження, скарби можна скидати на плитку підземелля.

КОРОТКА ДОВІДКА

Основні правила:

Переміщення

- Під час свого ходу ви можете переміщуватися на відстань до 4 плиток.
- Знайшовши залу, ви берете жетон з мішечка.
- Бій, зцілення, підбирання спорядження або відмикання скринь завершує хід.

Бій

- Чудовисько подолане, якщо у вас більша загальна сила (сума чисел, що випали на кубиках, і бонусів від спорядження) за силу чудовиська.
- Кинувши кубики, ви можете застосувати заклинання. Застосувавши заклинання, скиньте його.
- Втративши останнє очко здоров'я, ви пропускаєте хід, щоб відновити 1 очко.

Прокляття

- Подолавши мумію, ви вибираєте, якого гравця проклясти.
- Гравець не зможе використовувати здібності свого героя, поки не зніме прокляття.
- Прокляття можна зняти, зцілившись у цілющому фонтані (на додачу до зцілення всіх ран).

Кінець гри й оголошення переможця

- Гра закінчується, коли подолано дракона.
- Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю ПО.



Здібності героїв:

Воїн

- Може кидати кубики двічі.
- Замість померти, воїн телепортується до цілющого фонтана, тобто повністю відновлює здоров'я. У такому разі він не втрачає свого наступного ходу.

Злодійка

- Здобуває перемогу в разі нічиєї.
- Може уникати чудовиськ — не обов'язково повинна ставати до бою.

Маг

- Не втрачає заклинання чарівного розряду після застосування.
- Може проходити крізь стіни.

Чародій

- Може пожертвувати 1 очко здоров'я, щоб здобути бонус +1 до сили в бою.
- Може помінятися місцями з іншим гравцем за 4 переміщення.

Мечник

- Завжди перекидає кубик, на якому випало «1».
- Якщо випадає «6» (хоч на одному кубіку), він може продовжувати свій хід після бою.

Оракул

- Під час першого переміщення має бойовий бонус +1.
- Бере 2 жетони з мішечка, вибирає один і повертає інший.

Творці гри

Автор: Петр Мікша. **Ілюстрації:** Роман Гладік. **Подяки:** Адам і Ондржей Гладік, Аніта Надь Мікшова, Богуслав Кольман, Давид Шемік, Їржі Горнічек, Карел Власак, Лібор Гудак (eX-press.cz), Мартін Грабалек, Мартін Кучера, Мілан Галамек, Натаніель та Ізабела Мікша, Оташкар і Міккула Гладік, Петя і Куба Кутіль, Петр Штефек, Павел Татічек, Симона Скудова, Штепан Штефанік, Томаш Гжебічек, Вероніка Гладікова, Віктор Бем (Брнський клуб настільних ігор), Вільям Корбель, Зденек Петруй.

Українське видання

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Переклад: Юлія Таценко та Сергій Бутков
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редагування: Святослав Михаць
Дизайн та верстка: Артур Патрихалко
Коректор: Анатолій Хлівний
Особлива подяка: Андрій Журба
www.lordofboards.com.ua

