



# СУНДУК

ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Врата подземелья открылись! Наберите отряд верных соратников, припрячьте в рукаве парочку козырей и решите для себя: готовы ли вы рискнуть всем ради славы и богатства?

### Состав игры

- 7 белых кубиков партии
- 7 чёрных кубиков подземелья
- 1 десятигранный кубик уровней
- 36 жетонов сокровищ
- 24 жетона опыта
- 8 карт героев
- 4 памятки
- Правила игры



### Подготовка к игре

- 1) Извлеките из сундука всё содержимое, кроме жетонов сокровищ (их игроки видеть не должны).
- 2) Случайным образом раздайте игрокам по карте героя. У этих карт

две стороны: для новичка (коричневая) и мастера (синяя). Выложите полученные карты стороной новичка вверх.

**Примечание:** опытные игроки могут договориться, какой герой кому достанется, а не распределять их случайно.

3) Игрок, который последним спускался под землю, начинает игру в роли приключенца.

4) Игрок, сидящий слева от приключенца, становится повелителем подземелья.



## Сбор партии

- 1) Приключенец бросает все 7 белых кубиков партии, чтобы собрать начальную партию.
- 2) Если приключенец собирает партию *не в первый раз* за игру и карта его героя была повернута набок, верните её в подготовленное положение (подробнее на стр. 18–19).
- 3) Повелитель подземелья кладёт 10-гранный кубик уровней гранью со значением «1» вверх.
- 4) Затем он бросает 1 чёрный кубик подземелья, чтобы заселить подземелье.



*Всякий раз, когда на кубике подземелья выпадает грань с драконьей мордой, кладите его в логово дракона. Кубик остаётся в логове до тех пор, пока приключенец не победит дракона или пока не закончится приключение. Кубики из логова дракона нельзя перебрасывать с помощью свитков или способностей.*

## Приключение

Ход приключенца разделён на четыре фазы:

### 1) Фаза монстров

Приключенец использует кубики сопартийцев (стражей, воинов, клириков, магов и воров), чтобы победить монстров (гоблинов, скелетов и слизней).

Использовать можно только доступные кубики партии, но не кубики с кладбища. Использованный кубик партии сначала помещается на кладбище, и только потом разыгрывается его эффект. Сброшенные и «побеждённые» кубики подземелья возвращаются в резерв.

Если приключенец не смог победить всех монстров, то ему придётся бежать из подземелья! В таком случае приключение окончено и опыта игрок не получает.

Во время фазы монстров приключенец может в любой последовательности совершить следующие действия:

## А. Использовать свиток, чтобы перебросить кубики

Приключенец может использовать свиток, чтобы перебросить любое количество кубиков подземелья и партии.




Грани с драконьими мордами перебросить при помощи свитков нельзя.

Перед тем как разыграть эффект свитка, переместите его на кладбище.

## Б. Активировать способности героя

**Навык:** магов можно использовать как клириков, а клириков — как магов.

 **Пробуждение мёртвых:** превратите 1 скелета в воина. Сбросьте его в следующей фазе перегруппировки.

5 00 для повышения уровня

**Навык** героя можно использовать в любой момент игры.

**Разовую способность** можно использовать только один раз за приключение.

Использував разовую способность, поверните карту героя набок. Это указывает, что герой изнурён.

## В. Использовать кубик сопартийца, чтобы победить одного или нескольких монстров

Некоторые сопартийцы лучше остальных сражаются с определёнными типами монстров. Правильное распределение сил — ключ к победе.



**Воин** побеждает одного скелета, либо одного слизня, либо любое количество **гоблинов**.



**Клирик** побеждает одного гоблина, либо одного слизня, либо любое количество **скелетов**.





**Маг** побеждает одного гоблина, либо одного скелета, либо любое количество **слизней**.



**Вор** побеждает одного гоблина, либо одного скелета, либо одного слизня.



**Страж** побеждает любое количество монстров одного типа за бой (скелетов, гоблинов или слизней).

## 2) Фаза добычи

Приключенец может в любом порядке совершить следующие действия:

### А. Открыть сундуки



Можно использовать вора или стража, чтобы открыть *любое количество* сундуков на текущем уровне подземелья. Любого другого сопартийца можно использовать, чтобы открыть *только один* сундук.

За каждый открытый сундук приключенец берёт 1 случайный жетон сокровища из сундука.

В редких случаях, если жетонов сокровищ не осталось, то вместо этого приключенец получает 1 жетон опыта.





## Б. Выпить зелья



Любой кубик партии (включая свитки) можно использовать, чтобы выпить *любое количество* зелий. Не забудьте, что использованный кубик помещается на кладбище.

За каждое выпитое зелье приключенец берёт 1 кубик партии с кладбища и добавляет его выбранной гранью вверх к доступным кубикам.

Неоткрытые сундуки и невыпитые зелья возвращаются в резерв повелителя подземелья перед наступлением фазы дракона. Сундуки и зелья не считаются монстрами. Пить все зелья и открывать все сундуки совсем не обязательно.

### 3) Фаза дракона

Вся эта шумиха и мёртвого поднимет, а уж дракона — тем более! Если в логове дракона 3 или более кубиков, то дракон просыпается, и приключенец должен с ним сразиться! Если кубиков меньше, то пропустите эту фазу и переходите к фазе перегруппировки. Для победы над драконом используйте 3 *разных* типа сопартийцев. Можно использовать сокровища, заменяющие собой сопартийцев.



Если приключенец проигрывает в битве с драконом, он должен бежать из подземелья. Приключение немедленно завершается без получения опыта!

**После победы над драконом...**

Верните в резерв все кубики подземелья из логова дракона.

Приключенец забирает драконьи сокровища (получает 1 случайный жетон сокровища из сундука).

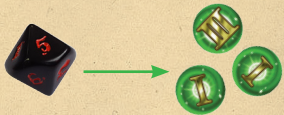
Приключенец получает 1 жетон опыта за победу над драконом.



#### 4) Фаза перегруппировки

Все кубики подземелья в логове дракона (если есть) там и остаются. Все остальные кубики подземелья к этому моменту уже находятся в резерве. Приключенец выбирает одно из трёх:

**А. Отдых в таверне:** приключенец получает столько очков опыта, сколько указано на верхней грани кубика уровней. Приключение окончено. Верните все кубики подземелья в резерв.



**Б. Живая легенда:** если кубик уровней показывает 10, приключенец полностью зачистил подземелье и должен отдохнуть! Он получает 10 очков опыта. Приключение окончено.



**В. В поисках славы:** приключенец может рискнуть и перейти на следующий уровень подземелья, сохранив все доступные кубики партии (они не перебрасываются). Кубики на кладбище там и остаются.

Повелитель подземелья поворачивает кубик уровней, чтобы значение увеличилось на единицу. Затем он бросает столько кубиков подземелья, сколько указано на верхней грани кубика уровней, чтобы заселить подземелье.

*Если повелителю подземелья необходимо бросить больше кубиков, чем ему доступно на данный момент (например, из-за того, что часть находится в логове дракона), то он просто бросает все доступные кубики подземелья.*

**Внимание!** Как только кубики подземелья брошены и очередной уровень подземелья заселён, отступать партии уже поздно! Приключенец должен победить всех монстров (и дракона, если тот пробудился) либо сбежать из подземелья, не получив опыта за это приключение.



## А Конец приключения

Если приключенец решил передохнуть или сбежал из подземелья, все кубики партии и подземелья передаются игроку слева. Повелитель подземелья становится новым приключенцем, а игрок слева от него берёт на себя роль повелителя подземелья. Новый приключенец собирает свою партию, а новый повелитель заселяет подземелье, и всё повторяется сначала (см. «Сбор партии» на стр. 4).

## А Конец игры

Игра заканчивается, как только каждый игрок **3 раза** побывал приключенцем. Каждый неиспользованный жетон сокровища стоит 1 очко опыта (за исключением «Городского портала», который оценивается в 2 очка). Каждая пара драконьих чешуек принесёт вам дополнительно 2 очка опыта. Побеждает игрок, набравший больше всего очков опыта. При ничьей побеждает претендент с наименьшим количеством жетонов сокровищ. Если и в этом случае ничья, претенденты делят победу.

## Пример игры

На пятом уровне подземелья у чародейки доступны 4 кубика и сокровище. Три её соратника на кладбище, 2 драконьи морды — в логове дракона. Повелитель подземелья бросает 5 кубиков.



Чародейка использует свою разовую способность: поворачивает карту, чтобы превратить 2 монстров (гоблина и слизня) в 1 зелье. Затем прибегает к своему навыку: использует свиток в качестве любого соратника (клирика), чтобы победить двух скелетов. Наконец она использует кубик мага, чтобы выпить 2 зелья и возродить с кладбища двух соратников любой гранью вверх. Она решает, что ей нужны страж и маг. Чародейка готова покорить шестой уровень.

На шестом уровне подземелья у чародейки доступны 4 сопартийца, но разовая способность уже потрачена. Властелин подземелья бросает всего 5 кубиков, так как 2 кубика в логове дракона и недоступны.



Драконья морда перемещается в логово. Чародейка использует свиток, чтобы перебросить слизня, гоблина и скелета. Выпало: 📖 🐉 🦴 .

Сопартийцев не хватает, чтобы победить и монстров, и дракона.

Тогда она использует воина и мага, чтобы победить гоблина и слизня, а стражем вскрывает 2 сундука и получает 2 сокровища. Наконец, она сбрасывает кольцо невидимости, чтобы сбросить все кубики из логова (не считается победой над драконом).

Сопартийцев слишком мало, чтобы идти на новый уровень, поэтому она решает остановиться. За это приключение она получает 6 ОО.

## А Сокровища К

На протяжении игры участники будут получать сокровища, открывая сундуки и побеждая драконов. Каждый жетон сокровища даёт приключенцу разовую способность, которую можно использовать во время приключения.

Использованные жетоны сокровищ возвращаются в сундук.

Неиспользованные жетоны сокровищ в конце игры добавляют очки опыта к финальному счёту приключенца.

*Золотое правило: если описание эффекта сокровища противоречит правилам, сокровище имеет приоритет.*



**Разящий меч (3):** можно использовать как воина.



**Талисман (3):** можно использовать как клирика.



**Жезл силы (3):** можно использовать как мага.





**Воровские инструменты (3):** можно использовать как вора.



**Свиток (3):** можно использовать как свиток.



**Кольцо невидимости (4):** сбросьте все кубики подземелья из логова дракона. Использование этого сокровища не считается победой над драконом, так что вы не получаете ни сокровищ, ни опыта.



**Драконьи чешуйки (6):** в конце игры каждая пара драконьих чешуек принесёт ещё 2 очка опыта (в дополнение к 1 ОО за сам жетон чешуйки).



**Эликсир (3):** верните с кладбища 1 кубик партии выбранной гранью вверх.



**Приманка для дракона (4):** превратите все оставшиеся кубики подземелья в драконьи морды. Переместите их в логово дракона.



**Городской портал (4):** получите столько очков опыта, сколько указано на кубике уровней, и покиньте подземелье. Приключение окончено. Неиспользованный «Городской портал» в конце игры принесёт 2 очка опыта вместо 1.

### Герои

Герои — это персонажи, олицетворяющие приключенцев ①. У каждой карты героя две стороны. В начале игры карта выкладывается стороной новичка (коричневой) вверх. Когда приключенец получит достаточно опыта для повышения уровня ④, переверните карту героя стороной мастера (синей) вверх. При повышении уровня жетоны опыта не сбрасываются, а карта героя не возвращается в подготовленное положение.



У каждого героя есть навык и разовая способность. **Навык** ② можно использовать неограниченное количество раз за приключение. Используя **разовую способность** ③, поверните карту героя набок, чтобы показать, что способность использована. В начале следующего приключения верните карту героя в подготовленное положение — разовая способность снова доступна. Таким образом разовую способность один приключенец может использовать максимум три раза за игру.

*Золотое правило: если описание способности противоречит правилам, приоритет имеет способность.*

Символ в правом нижнем углу карты ⑤ обозначает набор, к которому принадлежит этот герой.



## **А** Пояснения к навыкам и способностям **Л**



### **Заклинатель меча / Боевой маг**

*Говорят, что боевой маг, поддавшийся колдовской ярости, может сразить сотню монстров, оставив от них лишь кучку пепла.*

### **Мистическая ярость**

Сброс кубиков не считается открытием сундуков, распитием зелий и победой над драконом, так что вы не получаете опыт и сокровища, а также не возвращаете сопатриотов с кладбища.



### **Оккультист / Некромант**

*С помощью некромантии эта колдунья заставляет мертвецов сражаться за неё, но мёртвые не могут сражаться вечно. Стоит персонажу перейти в подземелье нового уровня, и скелеты рассыпаются в пыль.*



### **Крестоносец / Паладин**

Святая воительница, которая сражается во имя своего бога. Она исправно платит десятину и в момент нужды может рассчитывать на божественное вмешательство... Монстры в страхе разбегаются прочь от её сияющего освящённого меча. А как только свет меркнет, все сундуки открываются, и за каждое найденное зелье возрождается сопартиец.

### **Божественное вмешательство**

Сброс кубиков из логова не считается победой над драконом, так что вы не получаете опыт и сокровища. Вы можете получить сокровище за каждый открытый сундук.



### **Волшебница / Чародейка**

При помощи могущественной магии волшебница зачаровывает монстров и превращает их в зелья, которые помогут оживить павших сопартийцев.



### **Менестрель / Бард**

*Стражи, вдохновлённые музыкой барда, сражаются с утроенными силами!*

#### **Баллада**

Сброс кубиков не считается победой над драконом, так что вы не получаете опыт и сокровища.

#### **Навык**

Не забывайте, что кубики в логове дракона не считаются монстрами!



### **Полугоблин / Вождь**

*Полугоблин может уговорить своих сородичей ненадолго присоединиться к отряду. Жаль, что дальше одного уровня гоблины за ним не пойдут.*

#### **Навык**

Навык можно использовать даже до того, как вы победите всех монстров.



### **Наёмник / Полководец**

*Под началом полководца воины решительно бросаются в бой.*

### **Точный удар / Навык**

Не забывайте, что кубики в логове дракона не считаются монстрами!



### **Рыцарь / Убийца драконов**

*Доблестный рыцарь несведущ в магии, но во владении мечом ему нет равных! Пройдя испытание огнём, убийца драконов изучил все слабости своего главного противника. И для победы над зверем ему нужна поддержка всего лишь двух разных сопартийцев!*

### **Навык**

Когда вы формируете партию, все свитки становятся стражами. Свитки, полученные позже (например, при использовании зелья или сокровища), под данный эффект не попадают.

## Правила одиночной игры

Сыграйте 3 раунда, как при игре по обычным правилам (за исключением того, что вам придётся бросать кубики подземелья самостоятельно), и постарайтесь добиться максимального результата.

Таблица результатов:

- 0–15 очков — драконий завтрак
- 16–23 очков — сельский заступник
- 24–29 очков — бывалый приключенец
- 30–34 очков — защитник
- 35 и более очков — легендарный герой

### Достижения

- Убийца драконов** — победите двух драконов за одно приключение.
- Укротитель драконов** — победите трёх драконов за одно приключение.
- Не говори о шансах!** — бросьте семь кубиков подземелья за раз и выживите, чтобы рассказать об этом.



**Стоять насмерть** — войдите на уровень подземелья с одним или менее кубиками партии и победите дракона на этом уровне.

**Читер** — наберите партию, состоящую из 5 и более стражей.

**Нам понадобится бездонный мешок!** — заработайте в конце игры 15 очков за жетоны сокровищ.

**Покоритель подземелья** — завершите приключение со значением «10» на кубике уровней.

**Чистая двадцатка** — заработайте 20+ очков без использования карты героя.

**Критическое попадание** — полностью зачистите уровень подземелья (начиная с 5 и выше) без использования сопартийцев и разовых способностей паладина или боевого мага.

**Глава гильдии** — сыграйте за каждого из героев.

**Магический вихрь** — заработайте 20+ очков без использования жетонов сокровищ.

**Приманка для дракона** — выбросьте на кубиках 3 драконьи морды за раз.

## Создатели игры

**Разработчик:** Крис Дарден

**Графическое оформление:** Роб Ланди

**Иллюстрации:** Райан Джонсон, Эрик Дж. Картер

**Развитие игры:** Майкл Миндес, Сет Джеффи

**Тестеры:** Расселл Нокс, Кристин Дарден,  
Майкл Силбей, Мэтт Диммик, Аарон Белмер,  
St. Louis Board Game Designers Meeting Groop,  
Шейн Соби, Эрин Миндес

Copyright 2013

Tasty Minstrel Games, L.L.C., 2013

[www.playTMG.com](http://www.playTMG.com)



**Русское издание: ООО «Мир Хобби»**

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Иван Шелуханов

**Редакторы:** Евгения Некрасова, Валентин Матюша

**Дизайн и вёрстка:** Кристина Соозар, Александр Шалдин,  
Сергей Дулин

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

**Порядок хода** (действия в фазах можно совершать в любом порядке)

### **1. Фаза монстров**

- а) Использовать свиток, чтобы перебросить любое количество кубиков
- б) Активировать способности героя
- в) Использовать кубик сопартийца, чтобы победить монстров

### **2. Фаза добычи**

- а) Использовать сопартийцев, чтобы открыть сундуки и получить 1 сокровище за каждый открытый сундук
- б) Использовать 1 любой кубик партии, чтобы выпить любое количество зелий и вернуть с кладбища выбранной гранью вверх 1 кубик партии за каждое выпитое зелье

### **3. Фаза дракона** (3+ кубика с драконьей мордой в логове дракона)

Для победы нужно использовать 3 разных типа сопартийцев. После победы приключенец получает 1 сокровище и 1 очко опыта.

### **4. Фаза перегруппировки** (выбрать одно из 3)

- а) Передохнуть в таверне и передать кубики партии дальше
- б) Если кубик уроней показывает «10», вам пора передохнуть
- в) В поисках славы отправиться на следующий уровень подземелья