

MASMORRA

DUNGEONS OF ARCADIA

RULEBOOK



MASMORRA: DUNGEONS OF ARCADIA

Под улицами великого города Аркадия, вдали от глаз граждан, лежит Масморра: волшебное подземелье, созданное для обучения и испытания тех храбрых героев, которые стремятся присоединиться к мощным гильдиям Аркадии. Но во время последнего кризиса, который потряс город, страшный волшебник Малафья взял штурмом подземелье, превратив его в свое личное логово. Теперь Герои должны погрузиться в эту опасное, чудовищное подземелье, чтобы освободить город от серьезной угрозы!

содержание

Компоненты игры	3	Сбор наград	12
Описание игры	4	Фаза мастера подземелья.....	12
Стандартные игровые правила.....	4	Конец хода	13
Подготовка	5	Свойства героев.....	13
Подготовка стопки тайлов.....	5	Повышение уровня.....	14
Стартовая комната	5	Конец игры	14
Подготовка компонентов	5	Путеводитель мастера подземелья.....	15
Часть стартового сокровища.....	5	Комнаты подземелья.....	15
Выбор героя	5	Случайные монстры.....	15
Маркеры опыта	5	Боссы.....	15
Вход в подземелье.....	5	Активация ловушки.....	16
Вы готовы начать!	5	Обезвреживание ловушки.....	16
Игровой процесс	6	Монстры.....	18
Ваш ход	6	Монстры миноры.....	18
Фаза героев.....	6	Основные монстры.....	19
Бросок кубиков действия	6	Боссы	19
Результат броска.....	6	Боссы	20
Выполнение действий.....	7	Карты награды.....	21
Описание кубиков	7	Правила эпического режима игры.....	22
Использование свойства.....	8	Малафьяс.....	22
Взять конату	8	Тронный зал злого волшебника	22
Передвинуться.....	8	Канализация Аркадии.....	23
Битва с монстром.....	10	Режим игры альянс	24
Выпить элексир.....	11	Благодарности	27
Использовать магию.....	11	Краткие правила	28



КОМПОНЕНТЫ



1 Правила



**8 Минорных
кубиков монстров**



**6 Кубиков
действия героев**



**1
Дополнительный кубик**



**30 Жетонов
золота**



**4 Кубика основных
монстров**



30 Treasure cards



10 Планшетов героев



**5 Жетоны
движений**



**47 Тайлов
маленьких комнат**



**12 Тайлов
средних комнат**



5 Жетонов боссов



**1 Тайл большой
комнаты**



описание игры

стандартные правила игры

В Masmorra: Dungeons of Arcadia, игроки контролируют отважных героев, которые будут исследовать сложное подземелье под городом Аркадия, сражаться с монстрами и собирать сокровища. Существует три способа игры:

- В Стандартной игре герои соревнуются, чтобы накопить наибольший опыт и стать бесспорным чемпионом Масморры, делая все возможное, чтобы нарушить тщательно продуманные планы своих оппонентов!
- В «Эпической игре» герои должны пробиваться в логово самого Малафиуса, чтобы противостоять злобному волшебнику, все еще соревнуясь с другими гильдиями за славу и доблесть!
- В игре «Альянс» герои сталкиваются с величайшей угрозой, которую когда-либо видела Аркадия - такой ужасающей, что гильдии должны оставить свои разногласия и работать вместе! Могут ли они дойти до логова Малафиуса и остановить его темный и нечестивый ритуал?

Большинство стандартных правил игры применяются для всех трех стилей игры. Более подробную информацию о Epic Game см. На стр. 22. Для игры Alliance см. Стр. 24.

Цель игры

Герои будут исследовать Масморру, сражаться с монстрами и собирать сокровища, но, самое главное, зарабатывать! Игра заканчивается в конце раунда, когда любой игрок достигает 16 или более очков опыта (сокращенно «ХР»). Игрок с наибольшим количеством ХР выигрывает игру!

Вы можете получить ХР за следующее:

- Уничтожение монстров
- Открытие сундуков с сокровищами
- Обезвреживание ловушек
- Исследуя средние комнаты

Если в конце игры есть одинаковое количество ХР у двоих победителей, выигрывает игрок с наибольшим количеством золота. Если и тут равенство, побежденный игрок с большинством очков жизни выигрывает. Если и тут равенство, они разделяют победу!

Подготовка к игре

1. Подготовка стопки комнат

Сначала соберите тайлы подземелья по размеру. Верните большой тайл подземелья и вход в тайл третьего уровня (отм. ~~Х~~ «сзади») в коробку - они используются только в играх «Эпик» и «Альянс». В зависимости от количества игроков в игре вы будете использовать только некоторые из фрагментов, как указано цифрами на оборотах:

- На двоих, сбросьте все "3+", "4+", and "5+" тайлы;
- На троих, сбросьте все "4+", and "5+" тайлы;
- На четверых сбросьте все "5+" тайлы;
- На пятерых, используйте все тайлы.

Возьмите стартовую комнату и тайлы входа на второй уровень и отложите их на время (они двусторонние, чтобы облегчить их поиск). Полный список плиток можно найти на страницах 16-17.

Затем разделите два размера подземелий на два стека каждый: уровень 1 и уровень 2. Перемешайте четыре стека отдельно и поместите их лицевой стороной вниз в пределах досягаемости. Переверните верхний тайл из меньшего размера комнат стека уровня 1 и поместите ее лицевой стороной вверх поверх стека. Если вы обнаружите ловушку, перетасуйте ее обратно в колоду и снова возьмите, пока не откроете тайл не ловушку.

Поместите переход на второй уровень на верх стека тайлов меньшего размера уровня 2.

Не переворачивайте тайлы средних подземелий.

2. Положите стартовую комнату

Установите стартовую комнату в центре стола. Не забудьте оставить много места вокруг нее.

3. Подготовка игровых компонентов

Перемешайте карты сокровищ и создайте колоду сокровищ. Выложите золото, кости и жетоны рядом.

4. Раздайте стартовые карты сокровищ

Раздайте по 2 карты сокровища каждому игроку. Держите свои карты сокровищ в тайне от других игроков.

5. Выберите героя

Каждый игрок выбирает героя и берет миниатюру, планшет героя и 2 карты героя. Поместите планшет героя перед собой и положите свои карты героя под планшет вашего героя, чтобы была видна только верхняя часть карт. Выберите базу героя и прикрепите ее к миниатюре героя. Возьмите маркер Free Move того же цвета и поместите его рядом с планшетом героя. Возьмите жетон «Рана» того же цвета и поместите его на «6» треке «Wound Track» вашего героя.

6. Установите маркеры опыта

Возьмите маркеры «Experience» для всех героев в игре и поместите их на «0» деление на треке опыта.

7. Войдите в подземелье

Все игроки помещают миниатюры своих героев в стартовую комнату.

8. Вы готовы начать

Самый молодой игрок будет первым Игроком. Дайте ему 6 игровых кубиков и жетон первого игрока. Он делает первый ход.



Not Working Together?

If you are not playing the Alliance Game, return the 25 Evil Cards and the 25 Alliance Treasure Cards (you can tell them apart by the card backs and the green background) to the box.

Ход игры

Масморра: Подземелья Аркадии играется раундами. Во время каждого раунда каждый игрок делает один ход, начиная с первого игрока и двигаясь влево. В свой ход, вы можете переместить своего героя и использовать боевые кубики и символы действия, чтобы предпринять такие действия, как атака монстров и открытие сундуков с сокровищами. Когда вы сделаете все свои возможные действия, ваш ход заканчивается: передайте кубики игроку слева, который сделает следующий ход.

В свой ход

Ваш ход состоит из двух фаз, каждую из которых нежно выполнять в следующем порядке

- **Фаза героя** — в которую герой может двигаться и атаковать
- **Фаза мастера подземелья** — где вы двигаете и респавните монстров, чтобы помешать планам ваших соперников.

Фаза героев

Во время фазы хода вашего героя выполните следующие действия:

1. Киньте кубики действий
2. Выполните действия
3. Получите награды

Шаг 1: Бросьте кубики действий

В начале вашего хода вы должны бросить все 6 кубиков. После того, как вы бросите кубики, вы можете один раз перебросить любое количество кубиков. Вы должны принять результат кубиков.

Игровая подсказка: результаты вашего броска кубиков будут определять ваши действия и стратегии на текущем ходу, так что внимательно используйте свои повторные броски!

Example: Valerie is hoping to fight a monster this turn. She rolls the dice and gets      . She can see that she won't have enough attacks to defeat the monster, so she re-rolls the   . This time she gets   . She would love to reroll the  in hopes of getting something better, but she only gets to reroll once.



Жетон движения



В каждый ход вы можете использовать жетон движения один раз, чтобы получить символ Движение.

В любой момент вашего хода - даже до того, как вы бросите кубики действия - вы можете перевернуть жетон движения, чтобы получить бесплатный символ шага, который нужно потратить немедленно. Вы даже можете потратить его в самом начале своего хода, чтобы двигаться и исследовать! Ваш жетон действия переворачивается на активную сторону в начале следующего хода.

Игровая Подсказка: если вы используете свой бесплатный шаг, прежде чем бросите кубики, вы можете исследовать новую комнату и увидеть, скрывается ли внутри монстр, прежде чем совершить повторный бросок.

Результаты игровых кубиков

Игровые кубики имеют шесть возможных результатов. Каждый результат может быть использован на карте или тайле подземелья или использоваться для оплаты действия или эффекта:



Результаты STEP используются для исследования и передвижения по подземелью. Каждый символ STEP дает вам 2 точки перемещения (см. «Сделайте шаг» на стр. 8).



Результаты RANGED используются для борьбы с монстром в той же комнате, что и ваш герой с безопасного расстояния, чтобы муон не мог ответить вашему герою (см. «Борьба с монстром» на странице 10).



Результаты MELEE используются для борьбы с монстром в той же комнате, что и ваш герой, и это означает, что ваш герой может получить урон от монстра (см. «Борьба с монстром» на стр. 10).



Результаты DEFENSE используются при борьбе с монстром, чтобы уменьшить количество урона, нанесенного Герою (см. «Борьба с монстром» на стр. 10).



Результаты ELIXIR используются для излечения ран и уничтожения монстров нежити (см. «Борьба с монстром» на стр. 10 и «Эликсир для питья» на стр. 11).



Результаты MAGIC могут использоваться для изменения результата другого кубика или в качестве заклинания атаки против некоторых монстров (см. «Борьба с монстром» на стр. 10 и «Использовать магию» на стр. 11).

Шаг 2: Совершить действия

После того, как вы бросите (и, возможно, перебросите) игровые кубики, ваш герой может выполнять действия. Вы можете выполнить любое из следующих действий в любом порядке и столько раз, сколько пожелаете, если у вас есть кубики или символы действия, чтобы их выполнить.

Когда вы используете кубики действия, чтобы выполнить действия, вы должны поместить их в поле «Использованные кубики» на планшете вашего героя. Эти кубики не будут доступны до конца вашего хода.

Кубики и символы

«Кости» и «символы» - это два способа, которыми вы можете заплатить за действия, которые вы хотите выполнить своим героем.

Когда в правилах упоминаются «кубики» по конкретным результатам на них, такие как «Melee dice» или «Ranged dice», это относится к символу, показывающему этот результат.

Когда в правилах упоминается «символ», например «Символ ближнего боя» (или иногда просто «ближний бой»), он относится к самому этому символу, который может быть на кубике или генерироваться каким-либо другим эффектом или способностью. В принципе, символ является временным «виртуальным» ресурсом, который вы можете использовать, но он не считается как кубик.

Например, ближний бой на кубике может быть использован в соседней комнате, чтобы вызвать эффект, но символ ближнего боя не может быть сохранен, поэтому его нельзя использовать в этом случае.

Вы можете использовать свои игровые кубики в любое время во время фазы героя в ваш ход. Символы могут использоваться только в той же комнате, где они были созданы. Если ваш герой покидает эту комнату, любые неиспользованные символы сразу теряются.

Example: Jay plays a "Swift Strike" Treasure Card to generate 2 Ranged symbols so he can fight a monster, but he only uses 1 of them. Then, Jay moves on to the next room, looking for another monster to fight. But since he moved, he loses the unused Ranged symbol.



Расходные и стыковочные кубики

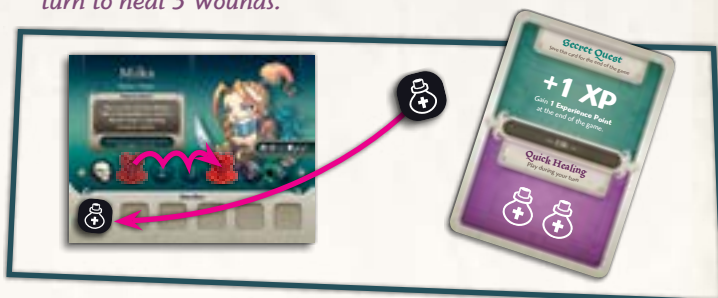
Существует два вида действий, которые вы можете предпринять: «Расходные действия и стыковочные действия».

Расходные действия требуют, чтобы вы «тратили» определенные кубики и/или символы, чтобы оплатить стоимость действия. Использование кубика означает размещение этого кубика на одном из слотов использованных кубиков на планшете вашего героя. Кубики на этих местах нельзя использовать снова в этом ходу.

Вы можете использовать и кубики и символы, сгенерированные другими игровыми эффектами, в любой комбинации, чтобы заплатить за расходные действия.

Вы можете повторять одно и то же расходное действие столько раз, сколько хотите, если вы можете заплатить его стоимость.

Example: Mika is badly hurt and wants to cure her Wounds. She plays a "Quick Healing" Treasure Card to generate 2 Elixir symbols and adds them to the Elixir die she rolled earlier in the turn to heal 3 Wounds.

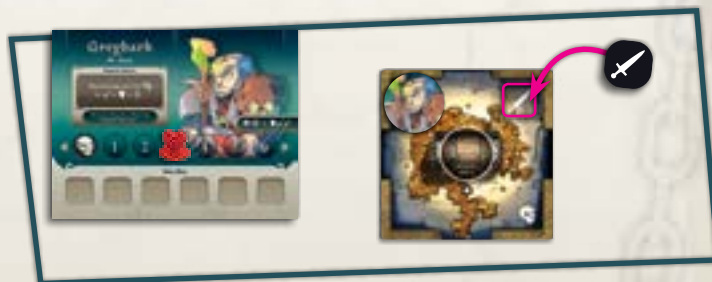


Стыковочные действия требуют, чтобы вы «разместили» определенные кубики (а не символы) на слоте, либо на подземелье, либо на карте Героя. Используется кубик, который был пристыкован, и его нельзя использовать снова.

Только кубитки могут быть использованы для оплаты Стыковочного действия.

Вы можете использовать каждое стыковочное действие только один раз за ход (после этого пространство блокируется вашим кубиком).

Example: Greybark is in a room with a treasure chest that has a ⚔️ next to it. In order to open the chest, he must place a Melee die on that tile.



Действия героя

Ваш Герой может выполнить любое из этих действий во время вашей фазы героя в любом порядке и столько раз, сколько пожелаете:

• Использовать способность

У всех героев есть способности, которые они могут пользоваться, чтобы помочь себе в подземелье. Каждый игрок начинает игру с одной стартовой способностью, которая показана на планшете героя. Во время игры ваш герой может изучать новые способности.

Использование стартовой способности героя

Как правило, вы должны прикрепить кубик на своего героя, чтобы использовать его стартовую способность. После размещения кубика, выполните способность.

Example: *Albus can dock any Action die to generate 1 Magic Symbol.*



Note: *Greybark's ability is not a normal Docking Ability: instead of docking a die on his Hero board, you must flip your Free Move token to get the !? symbol. Then, Greybark can replace that !? with your choice of ⚔, ♥, or ⚡.*

Использование способности на картах героев

Как только ваш Герой заработал возможность использования карт Героев, вы можете использовать эти способности. Большинство способностей требуют, чтобы вы разместили один или несколько игровых кубиков на карте Героя.

Example: *Jay can dock a Melee die on his Preemptive Strike ability to generate 2 ⚔.*



Однако некоторые способности требуют от вас золота, чтобы получить преимущества с ваших способностей.

Example: *Greybark must spend 2 gold to use his Animal Form ability.*

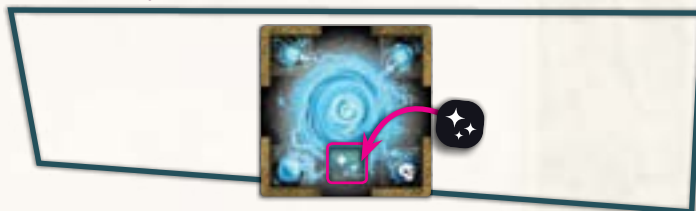


Подробнее о том, как эти способности используются в игре, см. «Способности героя» на стр. 13.

• Выполнить действие комнаты

В некоторых комнатах есть действия, которые вы можете выполнить, разместив подходящий игровой кубик на ней, например, открыть заблокированные сундуки с сокровищами, обезоружить ловушки или активизировать портал.

Example: *Albus can dock a Magic die on this dungeon tile to activate the portal.*



Привлечение монстров

Если ваш Герой находится в комнате с одним или несколькими монстрами, действия, которые вы можете предпринять, ограничены. Вы можете выбирать только следующие действия:

- Использовать способность
- Драться с монстром
- Использовать магию
- Играть карту сокровищ

После того, как вы побились со всеми монстрами в комнате, вы можете выбрать любой из действий Героя. **Важно:** так как вы не можете пить эликсир до тех пор, пока не будете сражаться с монстрами, любой эликсир, который вы получите за счет способности или карты сокровища, можно использовать только после разрешения боя.

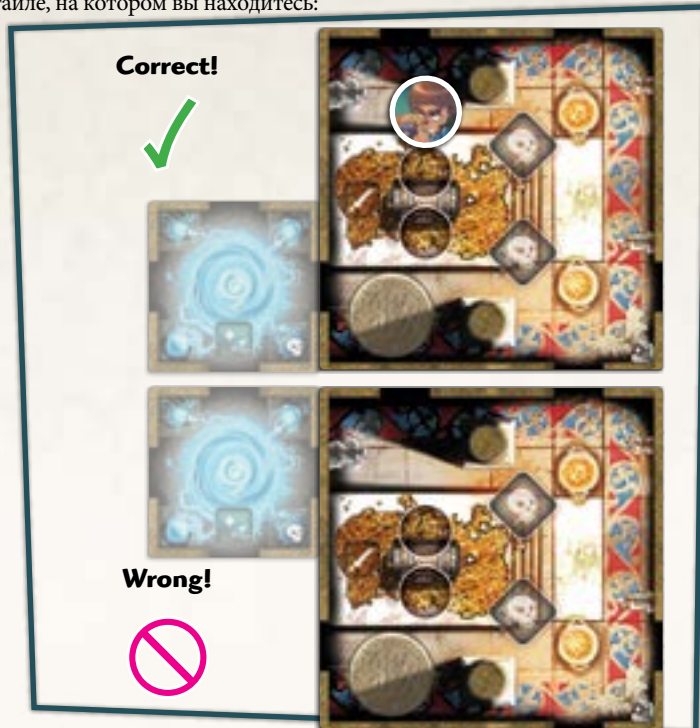
• Перемещение

Вы можете потратить жетон (символ) перемещения, чтобы исследовать и переместить своего героя. Каждый из них дает вам 2 очка для перемещения. Но вы должны потратить оба очка перемещения, прежде чем предпринимать какие-либо другие действия. Если вы хотите сделать что-то еще, потратив свое первое очко перемещения (например, сразитесь с монстром), ваше второе очко перемещения будет потеряно.

Исследовать

Если рядом с комнатой, в которой находится ваш Герой, есть хотя бы одно пустое пространство, вы можете исследовать. Возьмите верхнюю маленькую тайл подземелья того уровня, в котором находится ваш Герой, и поместите его рядом с комнатой, в которой находится ваш Герой.

Когда вы помещаете тайл подземелья, вы должны поместить его так, чтобы один из дверных проемов на этом тайле совпадал с дверью на тайле, на котором вы находитесь:



Важно: вы не можете исследовать, если нет более тайла мелкого подземелья, оставшихся на уровне вашего героя, или если нет пустых мест рядом с комнатой, в которой находится ваш Герой.

После размещения нового тайла комнаты вы должны немедленно перенести своего героя на новый тайл (бесплатно). Затем переверните верхний подземельный тайл в стеке:

Если вы перевернули тайл комнаты, поместите его
• лицом вверх поверх стопки тайлов подземелья.

Если вы перевернете ловушку, вы должны поместить ее в пустое место рядом с новой комнатой, если это возможно. Неважно, есть ли дверь, связанная с этим пространством, или нет. Если пустых мест нет, поместите ловушку в любое пустое место рядом с комнатой на этом уровне подземелья. Ловушка немедленно вступит в силу (см. «Ловушки» на стр. 16).

• Вы должны продолжать открывать тайлы, пока не откроете комнату.

• Если вы откроете комнату с монстрами и / или иконками, вы должны немедленно поместить этих монстров в комнату (см. «Спасти монстры» на стр. 13).

Смежные комнаты

Комнаты в подземелье «смежные», если они имеют общий край, и между ними есть открытая дверь. Диагональные комнаты никогда не примыкают друг к другу, так как не разделенные стеной (исключение: ловушки не имеют дверей и всегда смежны со всеми комнатами, которые имеют общий край с ловушкой).

Изучение средних комнат

После того, как вы исследуете среднюю комнату (и переместите в нее своего героя), ваш герой получает 1 XP.

Движение

За одно очко перемещения вы можете переместить своего героя в соседнюю, ранее изученную комнату. Ваш герой может двигаться только через двери: вы не можете двигаться сквозь стены, если только способность или эффект не говорят иного. Вы никогда не сможете двигаться по диагонали.

Важно: вы не можете покинуть комнату с монстром (либо путем изучения, либо перемещения), пока вы не сразитесь с ними (см. «Борьба с монстром» на стр. 10). После того, как битва закончится (ваш герой победил монстра или нет), вы можете двигаться.



Example: Albus spends 1 ! to get 2 Move Points. He uses the first Move Point to move into the empty room to the north. Then, he spends his second Move Point to explore, taking the face up tile from the Level 1 stack and placing it next to his room. After placing the tile, he moves into the new room for free, rolls and places a Minor monster, and turns over the next tile. Fortunately for him, it's not a trap!



• Битва с монстром

Если ваш герой находится в комнате с одним или несколькими монстрами в любой момент вашего хода, вы должны сражаться со всеми этими монстрами, даже если вы не можете победить их (например, не имея больше кубиков для использования). Разумеется, вы можете использовать способности или играть карты сокровища, чтобы генерировать символы, которые вам понадобятся в бою, но вы можете двигаться, пить эликсир или выполнять Действия комнаты только после боя. Это одинаково касается того, начинаете ли вы свой ход в комнате с монстром, или вы позже перейдете или исследуете комнату с монстрами в ней (см. «Монстры» на стр. 18).

Игровая Подсказка: «Борьба» с монстрами просто означает, что вы разрешили вашу атаку и атаку монстра. Вам даже не нужно пытаться победить монстров: вы можете просто получить своим героем урон от монстра, не тратя ни костей, ни символов. Тогда вы можете выполнять другие действия, предполагая, что вы выживете ...

Ближняя и дальняя атака

Герой может сражаться с монстром, только если они оба находятся в одной комнате. Есть два способа борьбы: ближний бой или дальний бой.

Ближний бой: если вы используете хотя бы один меч во время боя, это битва в ближнем бою, и ваш герой получит в ответ от монстра.

Дальний бой: Если вы используете только лук во время боя, это дальний бой, и ваш Герой не подлежит ответной реакции монстра. Против некоторых монстров герой может также использовать эликсир в ближнем бою.

Чтобы победить монстра, ваш Герой должен нанести урон, равный или превышающий защиту монстра. Бой - это все или ничего: либо Герой побеждает монстра, либо монстр остается в комнате, невредим. Недостаточный для победы урон, нанесенный монстру, не причиняет монстру повреждений.

Убийство монстра

Вы можете использовать любую комбинацию из луков и мечей, чтобы нанести урон монстру. Каждый символ наносит один урон. Чтобы победить монстра, вам нужно нанести как минимум такой же урон, как значение защиты монстра.

Нежить: Если вы сражаетесь с монстром нежити, вы также можете использовать эликсир. Это называется «Очищение нежити». Символы эликсира, используемые против монстра нежити, считаются атаками дальнего боя.

Атака заклятьем: Некоторые монстры также уязвимы для магии, такие как Gelatinous Cube. Против этих монстров вы также можете использовать символ магии как атаку дальним боем. Это называется «Атака заклятьем».

Example: Jay is fighting against an Orc, which has a Defense Value of 2. If Jay can get at least two  or , he can defeat the Orc.



Дальние атаки

Если все символы, которые вы используете, представляют собой символы атаки дальнего боя (против нежити и/или против уязвимых монстров), то вы делаете атаку дальнего боя. Если ваша дальняя атака наносит достаточный урон, чтобы победить монстра (равный или превосходящий его значение защиты), то монстр будет побежден, а ваш Герой не получит удар в ответ. Но, если ваша дальняя атака не победит монстра, ваш Герой получит ответный удар.

Example: If Jay has 2 , he can defeat the Orc from across the room and he won't suffer any Payback!

Атаки в ближнем бою

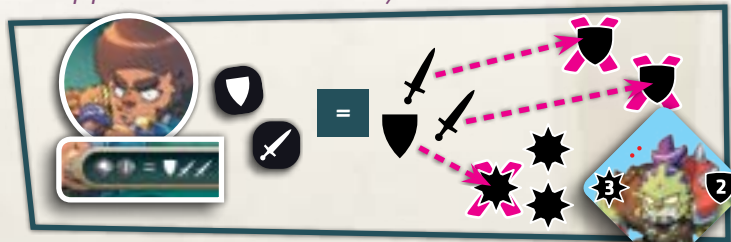
Если даже один из символов, которые вы используете, является мечом, вы делаете атаку в ближнем бою. После вашей атаки ваш герой ответный удар от монстра, даже если вы нанесли достаточный урон, чтобы победить его!

Example: Jay only has 1  and 1 . It's still enough to defeat the Orc, but he has to make a melee attack, which means he's going to suffer Payback.

Битва с мечом и щитом

Герой, совершающий атаку в ближнем бою, может получить преимущество, комбинируя атаку и защиту. Если вы одновременно тратите кубики с мечом и щитом (а не символы), ваш Герой получает три символа: два меча и один щит. Вы можете даже использовать эту комбинацию больше одного раза в одном ходу. Итак, если вы потратите кубики с 2 мечами и 2 щитами, вы получите 4 символа меча и 2 символа щита.

Example: Jay rolled a  and 1 , by spending them together he is able to defeat the Orc with his melee attack, and also has a  to help protect him from the Orc's Payback.

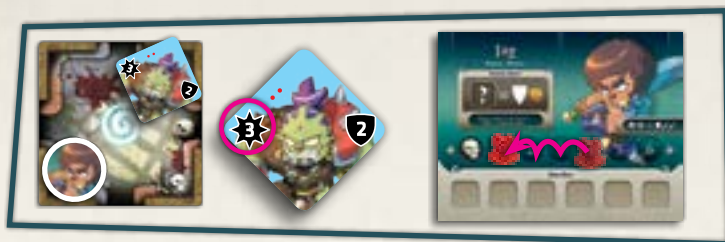


Время ответного удара!

Если ваш Герой совершает атаку в ближнем бою против монстра, или если ваша дальняя атака не наносит достаточного урона, чтобы победить его, монстр получает возможность ответного удара. У каждого монстра есть значение ответного удара, которое представляет собой количество ран, нанесенных вашему герою, когда монстр получает ответный удар. Переместите свой жетон ран по треку ран вашего героя, чтобы отразить ваше новое суммарное состояние жизни.

Использование Обороны: каждый щит может использоваться, чтобы предотвратить одно очко урона при атаке монстра.

Example: The Orc has a Payback Value of 3, which means Jay is going to take 3 Wounds, since he had to fight the Orc in melee.



Важно: вы не можете выполнить действие исцеления до тех пор, пока не будет разрешен весь бой. Итак, если ваш герой получает достаточное количество ран, чтобы уменьшить свои очки жизни до нуля, ваш герой потерпит поражение, даже если у вас есть возможность исцелиться!

Итак

Монстры не так благородны, как Герои, и они вполне могут объединиться против героя, чтобы нанести больше урона. Если в той же комнате, где находится ваш Герой, есть более одного монстра, вы должны сражаться со всеми, один за другим, в любом порядке, который вы выберете. Но все способности монстров (см. «Монстры» на странице 18) активны, пока они не побеждены!

Вы получаете награды за боевые действия - например, Карты сокровищ или XP - после того, как ваш Герой сражался со всеми монстрами в комнате, и только если вы победили хотя бы одного из монстров, а ваш герой выжил в битве!

Карты сокровищ и способностей в битве

Карты сокровищ и способности могут использоваться только до или после боя, если только карта не создает символ, который можно использовать во время боя, например меч, щит или лук.

Example: When the Orc got its Payback on Jay, he could use his starting ability to dock 1 action die and generate 1 ♥. This way, he would only suffer 2 Wounds instead of 3.

Раунд два

Если вы хотите, вы можете продолжать сражаться в комнате, где вы уже сражались в этом ходу, выполнив еще одно боевое действие.

Сладкий запах победы

Если ваш герой побеждает монстра, вы получаете XP, указанный на монстре. Вы также берете 1 карту сокровищ из колоды.

Но после того, как вы прошли отметку 7 XP, любые мелкие монстры, убитые вашим героем, дают вам на один XP меньше обычного.



Агония поражения

Если ваш герой очки жизни вашего героя сведен к нулю (или меньше), он побежден.

Положите миниатюру побежденного героя на бок. Ваш маркер XP перемещается назад по дорожке опыта до последней стрелки уровня вверх, которую вы достигли. Вы должны сбросить одну карту сокровища из вашей руки (выбранную случайным образом другим игроком), если она у вас есть, и вы не получите вознаграждение за убийство монстров.

Пока побежденный Герой находится на боку, этот Герой рассматривается так, как будто его на поле нет: монстры могут выходить из этой комнаты, новые ловушки не влияют на него, на него не влияют эффекты карт сокровищ и т.д.



Ваш побежденный Герой теряет остальную часть своего хода. Вы не можете совершать какие-либо действия, а любые неиспользованные символы или кубики потеряны. В начале следующего хода поднимите свою миниатюру героя. Ваш Герой полностью излечивается от своих ран и вы совершаете свой ход как обычно.

• Выпить эликсир

Вы можете использовать 1 эликсир для лечения 1 раны на Герое. Перемещайте свой жетон дорожке жизненной энергии своего героя, чтобы отразить этот показатель.

Важно: у вашего героя никогда не может быть более шести очков жизни!

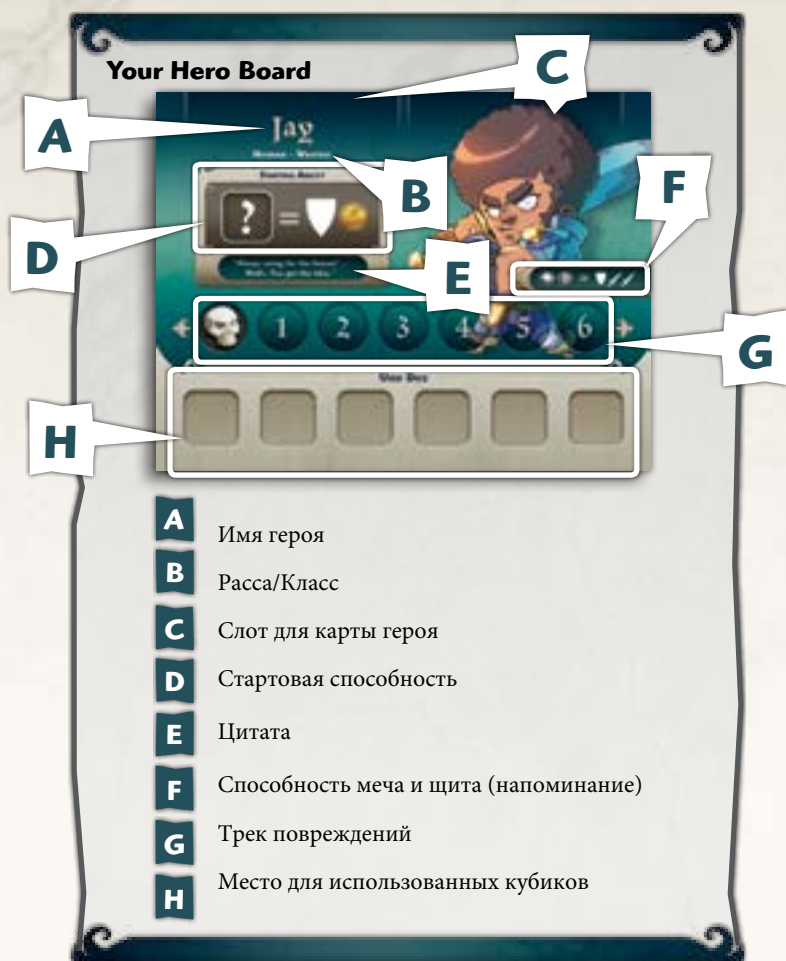
Помните: исцеление может происходить только после битвы или эффектов ловушки. Поэтому эликсиры не могут использоваться для предотвращения повреждений, а только для лечения ран.



• Использование магии

Вы можете использовать символ магии, чтобы «изменить свою судьбу». Каждый такой символ, который вы используете, позволяет вам выбрать один кубик, который вы еще не использовали в этот ход, и изменить его, чтобы положить лицом вверх по вашему выбору.



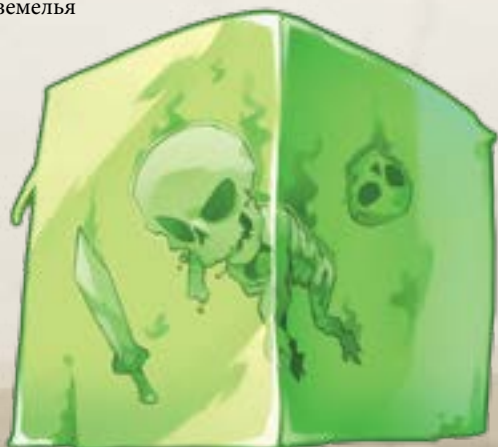


Шаг 3: Собрать награды

Если у вас есть неиспользованные кубики действий после того, как вы сделали действия, вы можете обменивать их на золото, по одному за каждый.

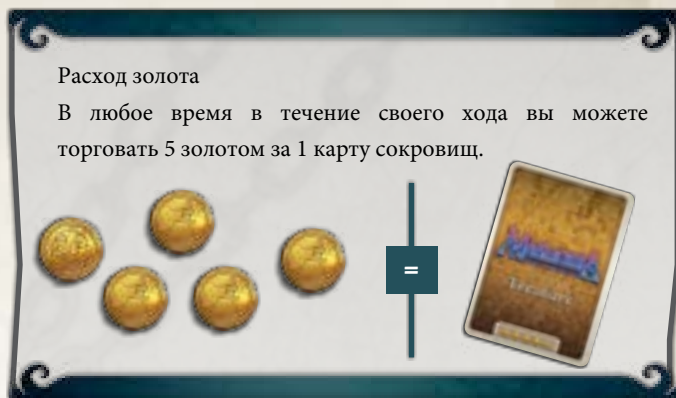


После сбора награды (если возможно), ваша фаза героя закончилась. Теперь пришло время для фазы мастера подземелья



Лимит золота

У вас никогда не может быть более 6 золотых за раз. Обратите внимание, что вы можете потратить 5 золотых в любое время в свой ход, чтобы купить карту сокровищ.



Фаза мастера подземелья

Во время этапа мастера подземелья вы можете взять под контроль подземелье, перемещая и размножая монстров.

Переместить монстров

Вы получаете два очка передвижения для монстров каждый ход. Каждое очко перемещения может быть потрачено, чтобы переместить любого монстра в одну комнату. Таким образом, вы можете переместить одного монстра на две комнаты или переместить двух монстров на одну комнату, выбор за вами.

Вам не нужно тратить оба очка перемещения. Вы вообще можете оставить монстров там, где они есть.

Монстр не может покинуть комнату, в которой находится Герой. Вы должны остановить перемещение монстра, если он войдет в комнату с Героем.

Подобно Героям, монстры могут двигаться только через двери, а не стены, и не могут двигаться по диагонали.



Появление монстров

После того, как вы закончите движение монстров, вы должны респаунить новых монстров во всех комнатах, в которых есть символ респауна монстра, и у которых нет героев или монстров.

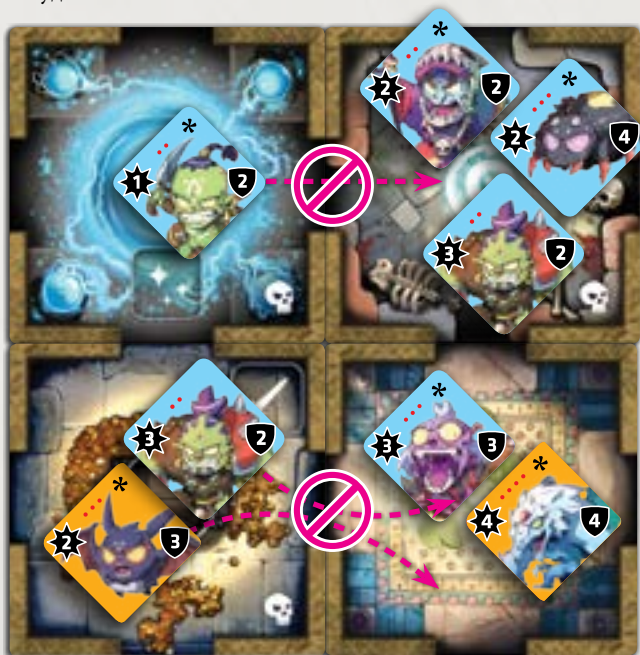
Для каждой комнаты, где появляются монстры, возьмите кубик монстра, который соответствует символу респауна монстра в этой комнате - либо второстепенные монстры, либо крупные монстры - бросьте его и поместите на подземелье (см. «Случайные монстры» на странице 15).

Если у вас нет кубиков-монстров, необходимого типа, возьмите кубик монстра этого типа, из любого места на игровом поле, и бросьте, чтобы разместить его. Кубик, который вы выбираете, не может быть из комнаты, содержащей героя.



Лимит монстров в комнате

Монстры не очень хорошо ладят, поэтому есть ограничение на количество, которое может быть в комнате за раз: в комнате не может быть более трех второстепенных монстров или четырех второстепенных монстров в средней комнате. Главный монстр считается двумя второстепенными монстрами. Этот предел применим только к монстрам в комнате. В одной комнате может быть любое количество героев. Монстр не может переместиться в комнату, в которой уже есть предел. Если игровой эффект заставляет монстра появляться в комнате, превышающей лимит монстров, удалите того монстра из комнаты, который дает наименьшее количество ХР. Повторяйте это, если необходимо, до тех пор, пока предел не будет достигнут. Если есть привязка к монстрам, которые дают наименьшее количество ХР, игрок, чей ход решает, какого из них необходимо удалить.



Побежденные герои

Если ваш герой был побежден во время вашего хода, вы по-прежнему выполняете мастер-фазу подземелья.

Конец вашего поворота

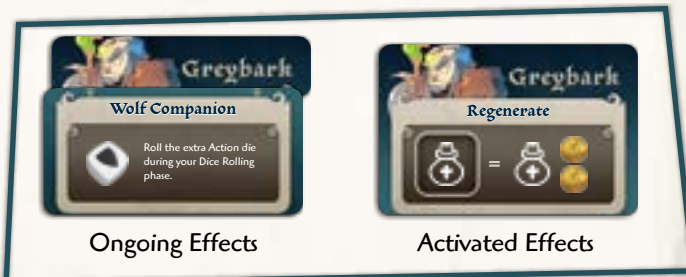
Как только вы закончите респаун монстров, ваш ход завершен. Передайте 6 игровых кубиков игроку слева - этот игрок теперь выполняет ход.

Способности героя

У героев есть способности помогающие им в подземельях Масморры. Все герои начинают игру с одной начальной способностью. Каждый раз, когда вы поднимаете уровень героя, он узнает одну дополнительную способность. Возможности героя бывают двух типов:

- **Текущие эффекты:** Эти способности дают пассивную пользу вашему герою. Он становится активным, как только вы получаете способность.
- **Активированные эффекты:** эти способности вступают в силу только при использовании действия «Использовать способность».

Чтобы использовать активированный эффект, вы должны «заплатить» какую-то стоимость. Эти способности могут быть активированы кубиком, золотом или обоими:



Кубики активирующие способности

Чтобы использовать одну из этих способностей, вы должны прикрепить необходимые кубики на карту, которая предоставляет эту возможность. Любые символы, генерируемые способностью, должны использоваться в комнате, в которой находится ваш Герой. Если вы покинете эту комнату, эти символы будут потеряны. Такую способность можно использовать только один раз за ход.

Example: Albus can use his "Fireball" ability by docking two Magic dice onto his Ability card. If he does, he gains 3.



Компаньоны и домашние животные

У некоторых Героев есть спутники, такие как ученик или домашнее животное. Спутник дает герою дополнительное действие: животное умирает. Эта специальная матрица функционирует точно так же, как и нормальная матрица действия, и может использоваться всеми одинаковыми способами. Но если ваши способности каким-то образом отменены каким-либо эффектом, вы теряете использование этой дополнительной кубики для поворота. Если вы уже кинули кубики действия в свой ход, а затем позже получите компаньона, вы сразу же сможете бросить кубик животного, но вы не можете его перебросить, если вам не нравится результат!

Example: Greybark's "Wolf Companion" ability allows him to roll the pet die during the Roll Action Dice step of his Hero Phase every turn. Albus must pay 1 gold to use his "Wizard's Apprentice", but he can use his ability at any point during his turn.



=



Dice Rolling phase ONLY



=



ANY TIME during your turn

Золото активирует способности

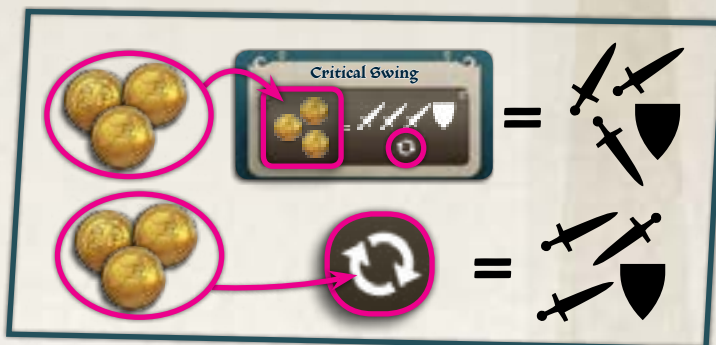
Чтобы использовать одну из этих способностей, вы должны заплатить указанное количество золота (возвращая их в резерв). Затем вы получите указанный эффект.

Example: Albus can spend 1 gold to activate his "Wizard's Apprentice", which generates 1 Action Die.



Способности, активируемые золотом, могут использоваться только один раз за ход, если на карте нет значка REFRESH. Если это так, то вы можете использовать эту способность столько раз, сколько хотите каждый ход, но вы должны платить полную стоимость золота каждый раз, когда используете эту способность.

Example: Jay's "Critical Swing" ability allows him to spend 3 gold to generate $\clubsuit \spadesuit \heartsuit$. Since it has the REFRESH icon, he can use this ability twice on the same turn, if he has 6 gold to spend.

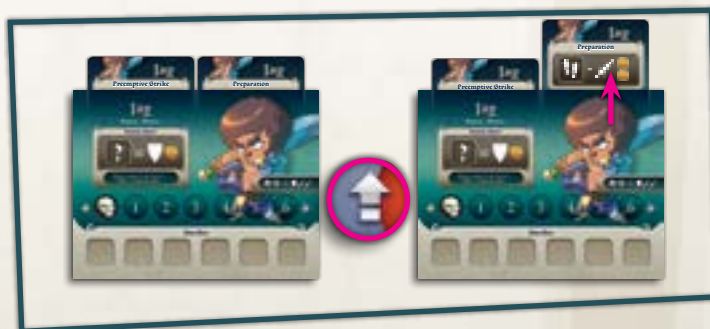


Способности, связанные с кубиками и золотом

Эти способности работают точно так же, как активированные кубиками способности, за исключением того, что вы также должны внести указанную сумму золота. Этот вид способности можно использовать только один раз за ход.

Повышение уровня

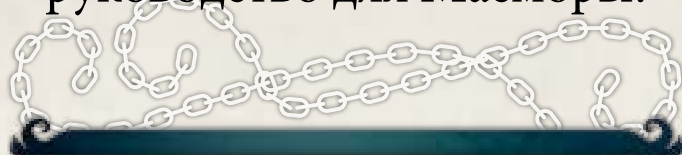
Когда вы достигнете места на треке Experience (в 3, 7, 12 и 17 XP), вы поднимаете уровень героя! Каждый раз, когда вы поднимаете уровень героя, он получает новую способность. Выберите одну из ваших карт Героев и сдвиньте ее вверх, чтобы можно было увидеть вновь приобретенную способность. Вы можете даже использовать свои новые способности в этом ходу! Каждая карта героя показывает две способности, которые ваш герой может изучить. Когда вы поднимаете уровень, вы можете только раскрывать одну способность за раз. В первый раз, когда вы выбираете карту героя, вы можете получить верхнюю способность на карте. Если вы хотите получить нижнюю способность на карте, вам снова придется повышать уровень!



Конец игры

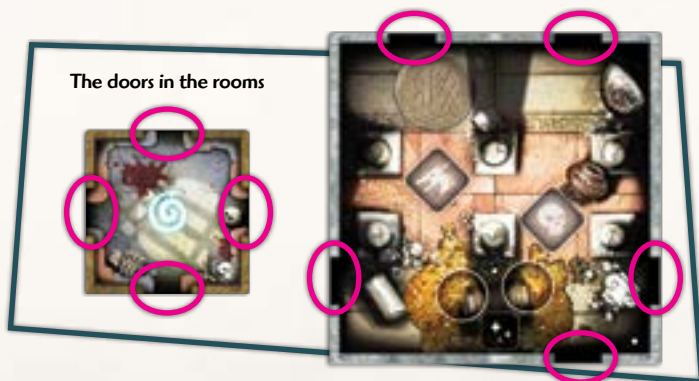
Как только игрок достигает 16 XP, игра продолжается до тех пор, пока последний игрок не сделает свой ход, а затем игра закончится. Затем игроки сравнивают свою итоговую сумму XP, чтобы определить победителя. Возможно, что другие герои могут превзойти результат того, который первым достиг 16 XP, либо путем получения XP во время их последующих ходов, либо путем использования карт сокровищ с бонусом XP.

Руководство мастера подземелья - ваше руководство для Масморы!



Подземелья

Подземелья представляют собой множество разнообразных комнат, которые составляют Масморру. В каждой комнате есть одна или несколько дверей, которые соединяют ее с другими комнатами. Монстры, которые называют Масморру домом, проводят время в комнатах, ожидая появления героев, чтобы убить их. Если ваш Герой находится в комнате с одним или несколькими монстрами, вы должны сражаться с монстрами, прежде чем вы сможете предпринять какие-либо другие действия (за исключением использования способностей или карт, которые помогут вам сражаться). После того, как битва будет разрешена, вы можете выполнять другие действия, такие как исцеление ран, обезвреживание ловушек и т. д. Даже если некоторые из монстров в комнате выжили в бою.



Появление монстров

Монстры вступают в игру двумя способами:

Исследование

Если вы исследуете комнату с монстрами и/или иконками появления монстров, вы должны немедленно поместить этих монстров в комнату.



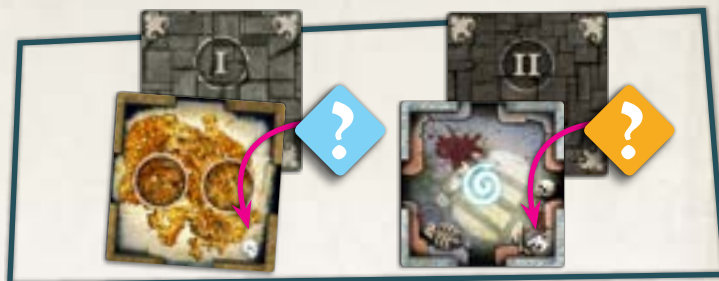
Конкретные монстры

В некоторых комнатах установлен особый тип монстра. Когда играется одна из этих комнат, возьмите кубик подходящего типа (второстепенный или крупный), найдите лицо, которое показывает этого конкретного монстра, и поместите его в комнату.

Случайные монстры

Иконки появления генерируют случайных монстров. Когда одна из этих комнат будет сыграна, возьмите кубик соответствующего типа (второстепенный или крупный), бросьте его и поместите в комнату.

Эти значки заставляют случайных монстров появляться в подземелье:



Боссы

Некоторые комнаты являются домом для особо мощных монстров, называемых «боссами». Они представлены на подземельях кругами. Когда играется одна из этих комнат, найдите соответствующий жетон босса и поместите его в комнату синей стороной вверх (см. «Боссы» на стр. 19).



Фаза мастера подземелья

Во время фазы мастера подземелья вы должны выставить новых случайных монстров в каждой комнате, в которой есть значок появления монстра, если в этой комнате нет героев или монстров (см. «Респаун монстров» на стр. 13).



Комнаты подземелья маленького размера

Стартовая комната

В начале игры это единственная комната в подземелье, и все герои начинают здесь. Эта комната двухсторонняя, поэтому ее легче найти.

Комната с руной

Когда комната с руной входит в игру, немедленно замените ее средней комнатой подземелья (сбросьте маленькую комнату с руной), взятой из стопки соответствующего уровня подземелья. Осторожно! Большие комнаты предлагают большие проблемы - и награды!

Ловушка

Комната с ловушкой играет немного иначе, чем простая комната. Как только ловушка обнаруживается в верхней части стопки подземелья, она немедленно помещается рядом с комнатой, в которой находится активный Герой. (после того, как он перейдет в недавно изученную комнату). Затем ловушка активируется!

После того, как ловушка будет размещена, переверните следующую комнату. Если это тоже ловушка, эта новая ловушка также вступает в игру и сразу активируется. Если рядом с текущей комнатой активного героя нет пустого места, поместите ловушку в какую-либо другую комнату на этом уровне подземелья по вашему выбору.

Активация ловушки

Ловушки активируются немедленно, когда они помещаются, и каждый раз, когда Герой входит или покидает любую комнату рядом с ловушкой, используя символ перемещения.

Всякий раз, когда ловушка активируется, все герои во всех смежных комнатах получают одну рану. Эта рана не может быть заблокирована или предотвращена любыми средствами (хотя ее можно исцелить).

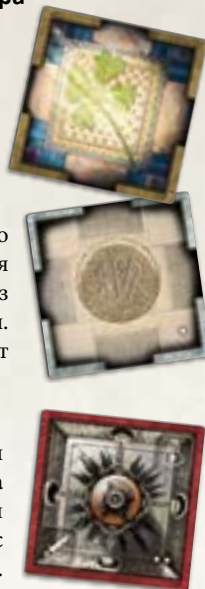
Исключение: Герои, которые используют эффект телепорта, чтобы покинуть комнату, не получают урона от ловушки.

Ловушки никогда не затрагивают монстров.

Снятие с охраны ловушек

Герой может разоружить ловушку, прилегающую к комнате, в которой они находятся, используя два кубика, указанных на ловушке (после борьбы с любыми монстрами в комнате). Если вы разоружите ловушку на первом уровне подземелья, вы получите 2 XP. Ловушка, снятая с охраны на втором уровне, награждает 3 XP. После того, как вы разоружите ловушку, переверните ловушку. Эта ловушка больше не активируется, но она все еще блокирует это пространство подземелья.

Обратите внимание, что у ловушек есть стены со всех четырех сторон: ни один герой или монстр не могут попасть в ловушку, независимо от того, обезврежена она или нет.



Сокровищница

Когда в подземелье будет добавлена комната сокровищ, поместите количество золота, указанное в комнате. Герой может разместить требуемые кубики в сокровищнице, чтобы открыть сундук с сокровищами, который дает Герою 1 XP, 1 карту сокровищ из колоды и любое золото из этого сундука с сокровищами.

Открытие сундука с сокровищами дает герою 1 XP, 1 карточку сокровища и золото из сундука с сокровищами.



Портал

Порталы позволяют героям быстро перемещаться по подземелью. Герой в комнате с порталом может разместить указанный кубик, чтобы телепортироваться в любую ранее изученную комнату на любом уровне подземелья.



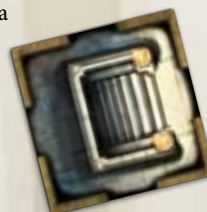
Комната монстра миньона

Когда эта комната добавляется в подземелье, вы должны кинуть кубик монстра миньона и положить его в комнату. Если нет более мелких доступных монстров, возьмите их из любого места в подземелье, где в комнате есть герой, бросьте его и поместите на новую комнату. Вашему герою придется сражаться с этим монстром, прежде чем предпринимать какие-либо другие действия. Если Комната монстра миньона пуста (нет Героев или монстров) во время вашей Фазы мастера подземелья, здесь появится новый монстр.



Лестница на второй уровень

Герои и монстры могут свободно перемещаться в/из этой комнаты до комнаты второго уровня.



Вход второго уровня

Эта комната начинает игру поверх стека небольших комнат второго уровня. Он помещается на стол отдельно от комнат 1-го уровня в первый раз, когда Герой или монстр двигаются сюда от лестницы до комнаты второго уровня. Второй уровень подземелья можно построить вокруг этой комнаты так же, как первый уровень был построен вокруг стартовой комнаты. Герой или монстр могут свободно перемещаться из этой комнаты с лестницей в комнату второго уровня бесплатно.

Большая комната монстров

Когда эта комната добавляется в подземелье, вы должны бросить кубик крупного монстра и поместить его в комнату. Если нет более крупных кубиков монстров, возьмите его из любого места в подземелье, которое не находится в комнате с героем, бросьте его и поместите на эту комнату. Вашему герою придется сражаться с монстром, прежде чем предпринимать какие-либо другие действия. Если большая комната монстров пуста (нет героев или монстров) во время вашей фазы мастера подземелья, здесь появится новый крупный монстр.

Смешанная комната монстров

Когда эта комната добавляется в подземелье, вы должны бросить кубики маленького монстра и крупного монстра и поместить их обоих в комнату. Если у вас нет свободных кубиков монстров любого типа, возьмите их из любого места в подземелье, в котором нет героя, бросьте его и поместите в новую комнату. Вашему герою придется сражаться с монстрами, прежде чем предпринимать какие-либо другие действия. Если смешанная комната монстров пуста (без героев или монстров) во время вашей фазы мастера подземелья, здесь появится новый малый и большой монстр.

Комната с сетью

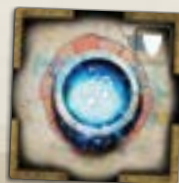
Когда ваш герой входит в эту комнату, вы сразу же теряете 1 перемещение (кубик или символ). Ваш герой должен прекратить движение, когда они войдут в эту комнату. Монстры в этом зале должны потратить 2 пункта перемещения, чтобы уйти. Пауки и Призраки невосприимчивы к эффектам комнаты с сетью.

Золотая комната

Когда эта комната добавляется в подземелье, поместите 2 золота в комнату. В свою очередь, ваш Герой может взять это золото (после того как он сразится с любыми монстрами и разрешит любые ловушки). Обратите внимание, что эта комната не дает XP.

Комната исцеляющего фонтана

Герой в этой комнате может использовать кубики зелья, указанные для генерации. Вы можете использовать кубики здесь, только после сражения с монстрами и разрешив любые ловушки.



Комната с ямой

Герой, который входит в эту комнату, должен либо потратить 1 перемещение (кубик или символ), либо получить 1 рану.

Средняя комната подземелья

Как упоминалось на предыдущей странице, когда появляется «комната руны», ее заменяет верхняя часть подземелья среднего размера из стека для этого уровня подземелья. Совместите среднюю комнату подземелья, по крайней мере одним дверным проемом, с комнатой, в которой находится ваш герой, а затем перейдите в комнату как обычно. Герой получает 1 XP при изучении средней комнаты.

Если места для размещения рядом с вашей комнатой нет, вы не можете исследовать комнату с руной. Вам нужно переместиться в другое место, чтобы сделать это. Ловушки могут подключаться к средней комнате, как обычно, но есть предел из трех ловушек, которые можно присоединить к новой комнате, когда она будет исследована. Если вы обнаружите дополнительные ловушки, поместите их рядом с любой другой комнатой на этом уровне подземелья, где есть пустое пространство.

Герой в средней комнате может исследовать любой из открытых дверных проемов. Когда вы размещаете среднюю комнату, поместите кубики, как указано в комнате.

Помните, что случайные кубики монстры не появляются в комнатах, где показаны конкретные монстры.



Предел монстра в больших комнатах

В средних и больших комнатах, лимит монстров увеличен до 4 малыми кубиков монстров. Большие монстры по-прежнему считаются двумя малыми монстрами.

Зал темного ритуала

Когда эта комната будет добавлена в подземелье, поместите 3 культиста (мелкие кубики монстры) в указанные места. В конце вашего хода, если есть, по крайней мере, 1 культист, замените 1 культиста темным наблюдателем (большим кубиком монстром). Этот ритуал происходит только один раз.



Монстры

Монстры, которые живут в Масморре, представлены кубиками монстров. Есть два вида монстров: маленькие монстры и крупные монстры.

Кубик монстра

Каждое лицо умирающего монстра показывает два боевых показателя: «Одача и защита», а также количество очков, которые вы заработаете, если вы победите его, оно показано как линия точек. Некоторые монстры также обладают особой способностью, обозначенной звездой *

 Число в значке пакета - это значение одачи монстра - количество урона, которое он наносит герою, который атакует его в ближнем бою или не может его победить.

 Количество в значке щита - это значение защиты монстра - количество урона, которое должен нанести герой, чтобы победить монстра. Помните: если вы не нанесли достаточного урона, чтобы победить монстра, он останется в игре с полной защитой!

 Значение XP - количество точек показывает, сколько XP герой зарабатывает, победив монстра. Герой также получает одну карту сокровищ за каждого монстра, которого они побеждают.

Поражение монстров

Герой побеждает монстра, если он наносит урон, равный или превышающий значение защиты монстра. Когда вы побеждаете монстра, вы получаете XP, равный значению XP, показанного на монстрах, и берете 1 карту сокровищ из колоды после того, как битва разрешена. Обратите внимание: если герой умирает в бою, он не получает награды, перечисленные выше!

Исключение: Мощные герои просто не впечатлены слабыми монстрами. После того, как вы пройдете отметку 7 XP на треке опыта, вы получите на один меньше XP, чем обычно, когда вы победите малого монстра. Вы по-прежнему получаете нормальное значение XP за крупного монстра.

Example: Mika just defeated a Goblin in ranged combat by inflicting 2 damage. Normally, she would get 2 XP for her trouble, but since she already has 10 XP, she only gets 1 for the Goblin.

Бестиарий

Вот все монстры, которые можно найти в Масморре:

Малые монстры

Гоблин

Отдача: 1 / Защита: 2

Тип: Гуманоид:

Специальная способность

- Быстрая стрельба - проводит отдачу, даже если он был убит атакой дальнего боя.

2 XP



Культист

Отдача: 2 / Защита: 2

Тип: Гуманоид:

Специальная способность

Прикосновение порчи - В начале боя культист «крадет» 1 кубик зелья, если он доступен (поместите его в область «использованные кубики»), иначе он крадет 1 символ зелья, если он доступен.

2 XP



Скилет

Отдача: 2 / Защита: 2

Тип: Мертвец:

Специальная способность

- Ходячий мертвец - иммунитет к урону от символов дальней атаки.
- Мертвец - очещение мертвеца может использоваться для дальних атак против скелетов.

2 XP



Орк

Отдача: 3 / Защита: 2

Тип: Гуманоид:

Специальная способность

нет.

2 XP



Паук

Отдача: 2 / Защита: 4

Тип: Животное:

Специальная способность

- Сеть - герои не могут покидать комнату с Пауком (кроме телепортации).

3 XP



Гролл

Отдача: 3 / Защита: 3

Тип: Мертвец:

Специальная способность

- Прикосновение порчи - в начале боя гролл «крадет» 1 кубик движения, если он доступен (поместите его в область «использованные кубики»), иначе он крадет 1 символ движения, если он доступен.
- Мертвец - очещение мертвеца может использоваться для дальних атак против 3 XP гроллов.



Призрак

Отдача: 3 / Защита: 3

Тип: Мертвец:

Специальная способность

- Ужасные стоны - похищает 1 XP от героя, если он не побежден тремя зельями
 - Мертвец - очещение мертвеца может использоваться для дальних атак против призраков.
 - Непосредственно Тело-призрак невосприимчив к д.атаке.
- 3 XP



Крупные монстры

Человеко-зверь

Отдача: 3 / Защита: 3

Тип: Гуманоид:

Специальная способность

- Суеверный - может быть побежден магией

3 XP



Темный наблюдателем

Отдача: 3 / Защита: 4

Тип: Зablуждение:

Специальная способность

- Нечестивый взгляд - герои не могут использовать какие-либо способности, находясь в комнате с темным наблюдателем.
- 4 XP



Гигантская летучая мышь

Отдача: 2 / Защита: 3

Тип: Животное:

Специальная способность

- Сонар. В начале боя «Гигантская летучая мышь» крадет 1 кубик д.атаки, если она доступна (поместите ее в область «Используемые кости»), иначе она украдет 1 символ, если он доступен.
- Быстрая стрельба - проводит отдачу, даже если он был убит атакой дальнего боя.

3 XP



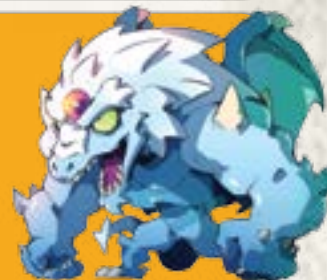
Юный дракон

Отдача: 4 / Защита: 4

Тип: Дракон:

Специальная способность

- Железо - жесткая кожа - игнорирует первый урон, который он получает от дальней атаки.
- 4 XP



Боссы

В некоторых комнатах есть специальные, мощные монстры: боссы! Эти монстры настолько могущественны, что их нужно победить дважды, прежде чем они будут уничтожены! Когда комната с боссом добавляется в подземелье, поместите соответствующий жетон босса в указанном пространстве синей стороной вверх.

Желатиновый куб

Отдача: 2 / Защита: 3

Тип: Грязь

Специальная способность

- Уязвимость к магии - атака заклинанием может использоваться для дальних атак против желатинового куба.
- Болотистый-Желатиновый куб невосприимчив ко всем видам повреждений, кроме магии.

3 XP



Боссы невосприимчивы ко всем способностям и картам, которые влияют на монстров. Они считаются двумя малыми монстрами в учете предела монстров. Боссы могут двигаться как обычно во время фазы мастера подземелья.

Боевые боссы

Битва с боссом работает так же, как и борьба с обычным монстром. В первый раз, когда герой побеждает босса, он получают 1 карту сокровищ и получают показанные ХР, как обычно. Затем жетон босса переворачивается красной стороной вверх. Вы не можете атаковать маркер красного босса в тот же ход, что и победили его в первый раз. Любой герой может победить маркер красного босса в следующем ходу.

Второй раз, когда любой герой побеждает босса, он снова получает 1 карту сокровищ и получает показанные ХР. Наконец, жетон босса удаляется из игры.

Обе стороны жетона босса могут иметь разные специальные способности, значения отдачи и защиты.

Боссы

Тетя Бица

Синяя сторона

Отдача: 2 / Защита: 3

Тип: Животное:

Специальная способность

- Удар ядом - герой получает 1 рану в начале битвы

3 ХР

Красная сторона

Отдача: 2 / Защита: 4

Тип: Животное:

Специальная способность

- Порождение пауков - Тетя Бицу порождает 1 паука в начале боя.

4 ХР



Шметерлинг

Синяя сторона

Отдача: 2 / Защита: 4

Тип: Гуманоид:

Специальная способность

- Захват - первый раз, когда Герой побеждает Шметтерлинга, он забирает его жетон. Этот жетон может быть сброшен для дополнительного повторного броска во время действия шага броска кубиков во время хода вашего героя.

2 ХР

Примечание. В отличие от других боссов, маркер Шметтерлинга имеет только одну сторону. Тебе нужно только победить этого босса! Но его логово действительно противно, так что удачи с этим ...



Мортифероус

Синяя сторона

Отдача: 4 / Защита: 4

Тип: Дракон:

Специальная способность

- Огненное дыхание - Когда вскрывается Мортифероус, он наносит 1 рану всем героям в своей комнате и во всех смежных комнатах.
- Железо - жесткая кожа - игнорирует первый урон, который он получает от дальней атаки.

3 ХР

Красная сторона

Отдача: 5 / Защита: 4

Тип: Дракон:

Специальная способность

- Железо - жесткая кожа - игнорирует первый урон, который он получает от дальней атаки.

3 ХР



Древняя Гидра

Синяя сторона

Отдача: 4 / Защита: 3

Тип: Зablуждение:

Специальная способность

- Аура ужаса - невозможно использовать символы в комнате, где находится Гидра.

3 ХР

Красная сторона

Отдача: 3 / Защита: 4

Тип: Зablуждение:

Специальная способность

- Два займут свое место - если гидра не будет убита только ближней атакой, она вернется к синей стороне.

3 ХР



Карты сокровищ

Карты сокровищ представляют различные магические и обычные вещи, которые Герой может обнаружить при изучении подземелья. Вы можете собирать карты сокровищ тремя способами:

- 1 карта за каждого монстра, которого вы убиваете;
- 1 карта за каждый сундук с сокровищами, который вы открываете
- 1 карта в обмен на 5 золотых в любой момент вашего хода.

Карты сокровища хранятся в секрете, пока вы их не сыграете. У вас никогда не может быть больше шести карт сокровищ на руках. Если вы возьмете седьмую карту, вы должны одну сбросить.

Карта сокровища

Каждая карта состоит из двух частей

- Играется как прерывание (оранжевый);
- Играется во время вашего хода (фиолетовый)



← Прерывание

← Играется в ваш ход

Игра карт сокровищ

Вы можете сыграть карту сокровищ, чтобы получить преимущество, указанное в фиолетовой части карты в любой момент вашего хода. Разрешите описанный эффект, затем сбросьте карту.

Вы можете сыграть карту сокровищ для эффекта прерывания (оранжевый) в любое время во время игры, но только если вы выполняете любые требования, указанные на карте. После розыгрыша эффекта сбросьте карту.

Если в ответ на один и тот же триггер воспроизводится более одного эффекта прерывания, эффекты разрешаются в обратном порядке - сначала последняя сыгранная карта вступает в силу, а потом остальные в обратном порядке.

Если заканчивается колода сокровищ, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.

Example: This card can be played during an opponent's turn, right after they get a Treasure Card to take that Treasure Card from them. Or, you could play it during your turn to swap your Hero's location with any other Hero or monster in the dungeon.



Правила эпической игры

Описание Малафьи

Готовы ли вы к окончательному опыту в игру с Малафией. Тогда вы готовы к правилам эпической игры.

В эпической игре вы все еще участвуете в соревновании с другими игроками, чтобы собрать XP, но игра заканчивается только тогда, когда ужасный волшебник Малафья потерпит поражение. Этот хитрый злодей знает, что герои вышли за ним, и у него есть некоторые трюки в запасе. Вы будете вынуждены противостоять ему в своем тронном зале? Или вы поймаете его, когда он будет убегать из позорных коллекторов Аркадии. Ты не узнаешь, пока не доберешься до него.

Все правила из стандартной игры используются при эпической игре, за исключением этих изменений:

Нет лимита в наборе XP

Нет ограничений на количество XP, которое вы можете собрать. Если вы достигнете 21 места на дорожке опыта, переместите маркер обратно в поле 0 и продолжайте добавлять опыт дальше.

Настройка подземелья

Перед началом игры замещайте лестницу в комнаты третьего уровня в нижнюю половину деки для подземелья второго уровня. Герои могут перемещаться из этой комнаты на третий уровень подземелья по тем же правилам, что и по лестница на второй уровень. Уровень три состоит только из крупных подземельных комнат.



Малафья

Как и положено могущественному волшебнику, Малафья не соблюдает обычные правила для монстров. Вместо этого он предпринимает свои действия в начале хода каждого игрока. Действия Малафьи будут зависеть от того, где встречаются герои (см. Ниже).

Кроме того, Малафья рассматривается как босс:

Малафья

Синяя сторона

Отдача: 2 / Защита: 2

Тип: Гуманоид:

Специальная способность

- Темный ритуал - призывает сильного монстра в начале боя.

2XP

Синяя сторона

Отдача: 4 / Защита: 6

Тип: Демон:

Специальная способность

- Железо - жесткая кожа - игнорирует первый урон, который он получает от дальней атаки.

4 XP

Выбор поля битвы

В первый раз, когда Герой использует лестницу на третий уровень, чтобы спуститься до уровня 3, этот игрок должен выбрать, где встретить Малафию: в его тронной комнате или в канализационных. Это определит, с какой стороны вы будете использовать большую часть подземелья, а также призывы, с которыми вы столкнетесь!

Поместите подземелье большого размера выбранной стороной вверх и поместите своего героя в комнату с лестницей. Все остальные герои немедленно телепортируются на третий уровень подземелья, также появляясь в комнате с лестницей. В качестве бонуса, первый игрок, который переместится на третий уровень, получает 3 XP.

После того, как «Герои» телепортируются на уровень 3, телепортация больше не работает в подземелье, из-за того, что там были установлены мистические подопечные Малафьи.

Каждый вариант имеет свои особые правила:

Тронный зал злого волшебника

Эта часть подземелья разделена на пять комнат. Каждая из этих комнат следует правилам для средних комнат подземелий (то есть, лимит монстров - 4, монстры не появляются на затененных пространствах в фазу мастера подземелья и т.д.). Герои и монстры могут перемещаться из комнаты в комнату, расходуя очки передвижения, как обычно.

Как только большая комната войдет в игру, поместите 4 культиста в указанные места. Не помещайте Темного Хранителя в центральную комнату в этот момент. Затем бросьте 2 маленьких кубика монстра и 1 кубик крупного монстра и поместите их на свои места. Наконец, поместите жетон Малафии в указанное пространство в Тронной комнате синей стороной вверх.



Культисты и малафии не двигаются. Другие монстры двигаются нормально.

Темный ритуал

Как только только один из 4 культистов останется непобежденным, он немедленно удаляется и заменяется Темным Хранителем в центральной комнате.

Бесплодная яма

Герой в комнате с ямой - комната в правом верхнем углу - может автоматически победить любого второстепенного монстра, потратив 1 или крупного монстра, потратив 2.

Атаки Малафьи

В начале каждого хода, перед фазой героя, Малафья атакует Героев.

Бросьте кубик два раза:

- Первый бросок определяет, какой тип монстра (малый или крупный) будет порожден в этом ходу в Тронной комнате Малафьи - комнате в верхнем левом углу - как показано на значках в верхней правой части Тронной комнаты - этот монстр появляется независимо о присутствии других монстров в Тронном зале!
- Второй бросок определяет, где Малафья заклиняет свои смертельные Гримболты: заклинание поражает всех Героев в комнатах, которые соответствуют перевернутому символу. Grimbolts наносят одну рану на каждый удар героя, который нельзя заблокировать или предотвратить каким-либо образом.



Канализация Аркадии

Любой опытный волшебник, всегда имеет резервный план (или два) на случай, если что-то не пойдет так, и Малафья не является исключением. Узнав, что Гильдии Аркадии отправили своих лучших героев, чтобы уничтожить его, он устроил выход из подземелья в неуправляемые канализации города. И он наполнил его всякими неприятными сюрпризами для Героев, если они последуют за ним!

Эта часть подземелья разделена на четыре комнаты. Каждая из этих комнат следует правилам для средних комнат подземелий (т.е. Предел монстра - 4, монстры не появляются на затененных

пространствах в фазу мастера подземелий и т.д.). Герои и монстры могут перемещаться из комнаты в комнату, как обычно.

Как только большая комната войдет в игру, бросьте кубик маленького монстра и поместите ее в нижнюю правую комнату, кубик крупного монстра в нижней левой комнате и два кубика маленького монстра в верхнюю правую



комнату. Выберите двух боссов наугад и поместите их на круглые пространства в верхней левой комнате. Не помещайте Малафию.



Этот значок указывает, что здесь должен быть помещен случайный жетон босса, когда этот фрагмент будет исследован.

Два босса и Малафья не двигаются. Другие монстры все ходят как обычно.

Токсическая миазма

Как можно представить, канализационные трубы Аркадии наполнены всякими неопишными вещами, и давайте просто скажем, что зловоние огромно. Так ужасно, что даже самые стойкие герои теряют равновесие, как только они спускаются на этот уровень.

Как только каждый герой входит на уровень 3, они должны подбросить жетон Малафии: если он приземлится синим цветом, герой должен немедленно отбросить все свое золото; если он приземляется красной стороной, герой должен немедленно сбросить все свои карты сокровищ.

Волшебники

Два босса на Уровне 3 - самые надежные лейтенанты Малафии. Они настолько преданы, что будут сражаться с героями до смерти, прежде чем позволят нанести своему хозяину вред. Герои не могут столкнуться с Малафией, пока оба босса не будут убиты. Как только второй босс будет убит, поместите жетон Малафии в пространство на игровом поле 3-го уровня с красным цветом вверх, заставив Малафию раскрыть свою истинную демоническую форму. Хорошей новостью является то, что это означает, что Героям нужно только победить ее один раз, а не дважды!

Гневное проклятие

В начале каждого хода в канализации, перед фазой героя, Малафья будет бросать гнусное проклятие. Вы должны бросить белый кубик: в течение оставшейся части вашего хода ваш герой не может использовать кубики или символы, которые соответствуют результату броска проклятия Малафии. Например, если вы выбросили щит, вы не можете использовать кубики, способности или карты сокровищ, которые дают вам щит, вы не можете использовать их для защиты и не можете объединить их в комбинацию в сражении с мечом и щитом!

Правила игры в альянсе

Гильдии Аркадии в течение некоторого времени беспокоились о Малафии и его планах о Масморре, но герои, которых они послали, еще не положили конец ему. И теперь этот мерзкий волшебник начал какой-то невыразимый ритуал, который наверняка принесет гибель городу! Или, по крайней мере, серьезно нарушит планы, над реализацией которых Гильдии так усердно работали...

Теперь, впервые со времен Золотого Века, Гильдии примерились, что позволит героям объединиться для большего блага. То есть до тех пор, пока не исчезнет Малафия. После этого, хорошо ... мы пересечем этот мост, когда мы туда доберемся ...

Работаем вместе

Когда вы играете в альянсе, герои либо выигрывают, либо проигрывают как команда! Каждому герою была доверена одна часть артефакта, которая может противостоять ритуалу малафии, и все части должны использоваться вместе. Герои должны пройти все подземелье до уровня 3 и победить Малафию, прежде чем он сумеет завершить свой невыразимый ритуал.

Каждый игрок по-прежнему контролирует свою собственную фигуру героя, отправляясь в подземелье. Но теперь есть таймер для группы, так чтобы найти и победить Малафию - они должны победить свою вторую форму до конца 21 хода, чтобы выиграть игру и спасти день! (Белый пластиковый жетон используется для отслеживания того, сколько ходов прошло).



Настольное общение в игре «Альянс» не только не запрещено, но и поощряется! Вам не нужно скрывать свои карты, намерения или планы. Вы должны объединиться, если вы собираетесь бросить вызов злобному колдуну!

Соло игра: вы также можете сыграть в «Masmorra» соло, если хотите, используя правила игры «Альянс». Выберите героя, чтобы играть (или группу), и посмотрите, сможете ли вы победить мастера.

Все правила из стандартной игры и эпической игры используются при игре в «Альянс», за исключением этих изменений:

Настройка подземелья

Перед началом игры отделите лестницу до комнаты второго уровня и лестницу до комнаты третьего уровня, прежде чем перемешать комнаты и сформировать стеки. Затем возьмите верхние 10 маленьких комнат из стека уровня 1, поместите лестницу на второй уровень в верхнюю часть остальной части стека, а затем разместите эти 10 комнат сверху. Наконец, возьмите верхние 6 маленьких комнат из стека уровня 2, поместите лестницу на третий уровень поверх остальной части стека, а затем разместите эти 6 комнат сверху. Таким образом, лестница на Второй уровень будет 11-й комнатой в стеке, а лестница на Третий уровень будет седьмой в стеке.

Верните базовые карты сокровищ в коробку - они не используются в игре Альянс. Вместо этого используйте карты сокровищ Альянса. Все обычные правила для карт сокровищ также применяются к картам сокровищ Альянс, за исключением того, что в режиме Альянс игроки начинают без карт сокровищ в руке.

Перемешайте карты «Дьявол» и поместите их в стопку. Поместите жетон времени в «1» трека опыта.



Игровой ход

В игре «Альянс» ваша фаза героев имеет дополнительный шаг, который имеет место в самом начале:

1. Возьмите карту дьявола
2. Бросьте игровые кубики
3. Выполните действия
4. Соберите награды

Также есть некоторые изменения в фазе мастера подземелья.

Карты дьявола

Карты дьявола представляют собой растущую силу Малафии в подземелье. Каждый игрок должен брать и немедленно сыграть одну карту дьявола в качестве первого шага своей фазы героев на каждом ходу. Эффекты карты продолжают действовать до конца фазы героя.

Карты дьявола делают всевозможные забавные вещи (я сказал забавные? Извините, я имею в виду ужасные вещи ...). Следуйте инструкциям на карте, а затем сбросьте их.



Фаза мастера подземелья

Вместо того, чтобы тратить 2 перемещения за каждого монста во время вашей основной фазы подземелья, вы должны переместить всех монстров на одну комнату к ближайшему герою. Пределы монстров в комнатах и правила движения по-прежнему применяются в обычном режиме. Если есть равностороннее расстояние для ближайшего героя, игроки решают, как группа, к которому герою будет двигаться монстр.

В конце вашей основной фазы подземелья продвиньте жетон таймера игры на одно деление, чтобы показать, что ход выполнен.

Лечебные эликсиры

Играя в игру «Альянс», герои должны работать вместе и защищать друг друга от вреда. герои могут тратить символы эликсира, чтобы излечить себя как обычно, или излечить раны любого другого героя, который находится в одной с ним комнате.

Карты сокровищ Альянса

Поскольку герои работают вместе в игре Альянс, обычные карты сокровищ не будут очень полезны (в конце концов, большинство из них связано с препятствием для усилий других героев). Вместо этого используются карты сокровищ Альянса. Эти карты могут использоваться, чтобы помочь другим героям, а не наносить им вред.



Как и обычные карты сокровищ, карты сокровищ Альянса имеют оранжевую способность, которую можно использовать в любое время и фиолетовые способности, которые вы можете использовать только во время своего хода. Многие из этих карт имеют одинаковые эффекты для обеих способностей, но фиолетовая версия будет немного сильнее. Вам нужно будет решить, следует ли вам играть карты вне очереди, чтобы помочь своим друзьям, или дождаться своей очереди, чтобы использовать более сильную версию!

Неизбежный ритуал

Никто не знает, какой результат будет, если Малафья завершит свой ритуал, но это точно будет не приятно!

Если игроки не победили Малафью в его второй форме (красная сторона) до конца 21-го хода, он завершает свой ритуал - все игроки (и город Аркадия) проигрывают!

Если любой Герой умирает (т.е. заканчивается жизни), часть артефакта будет потеряна, даже если герой убит Малафийской отдачей во время атаки, которая убивает злого волшебника! Так как тогда невозможно остановить Неизбежный Ритуал, все игроки проигрывают!

Подсказка: играя в Альянсе, Герои Масморры должны объединиться, чтобы защитить друг друга и эффективно исследовать подземелье.

Регулировка уровня сложности

Думаете слишком легко остановить Малафию? Вы можете настроить уровень сложности игры «Альянс», начиная с комнат лестниц ниже в стеллажах плитки в начале игры, а это значит, что вам придется исследовать большое количество комнат, прежде чем попасть в логово волшебника. 10 комнат Уровня 1 и 6 для Уровня 2 - это «стандартная трудность». Сколько еще вы можете и ваша группа героев подтолкнуть и победить?

Обратите внимание: нет необходимости корректировать трудности для разных игроков. Игра длится ровно 21 ход, независимо от количества героев. Наличие большего количества героев означает, что у каждого игрока будет меньше оборотов, но больше Героев поможет вам быстрее исследовать подземелье и делает более вероятным, что вы сможете получить исцеление, когда вам это нужно.

Окончательная победа

Если Герои могут полностью победить Малафию, они побеждают! Масморра безопасна для будущих героев. По крайней мере, пока Малафья не вернется ...





Credits

Game Designers: Daniel Alves, Eurico Cunha, Patrick Matheus

Additional Game Design & Development: Guilherme Goulart, Fel Barros

Producers: Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Thiago Aranha, Sergio Roma

Illustrator: Andrea Cofrancesco, Nicolas Fructus

Sculptor: Benjamin Maillet

Writer: Eric Kelley

Graphic Design: Luis Francisco Baroni Coutinho, Júlia Ferrari, Peter Wocken Design LLC, Mathieu Harlaut

Rules: William Niebling

Publisher: David Preti

Playtesters: Bruno Malhado, Carlos Sampaio, Estela Camargo, Fernando Celso Jr., Flavio Furquim, Guilherme Garcia Vares, Juliana Picolo, Kadu Araujo, Leonardo Kume, Lucas Martini, Rafael Sales, Ricardo Almeida



For more information, visit:
www.CMON.com

© 2016 CMON Productions Limited. No part of this product may be reproduced without specific permission. Masmorra: Dungeons of Arcadia, Arcadia Quest and Spaghetti Western Games are trademarks of CMON Productions Limited. CoolMiniOrNot and the CoolMiniOrNot logo are registered trademarks of CMON Productions Limited. All rights reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

краткие правила

ход игрока

Фаза героя

1. Бросьте кубики. Можете перебросить кубики один раз.

2. Выполните действия

Помните: вы должны сражаться со всеми монстрами в комнате, прежде чем предпринимать другие действия. Используйте способности, платя или размещая кубик и / или символы и, возможно, заплатив золото.

Выполните действие с комнатой, размещая необходимые кубики.

Выполните передвижение, потратив на 2 пункта перемещения.

Потратьте очки перемещения, чтобы исследовать или перемещаться в соседнюю комнату.

Борьба с монстром.

Питьевой эликсир: потратьте на восстановление раны.

Используйте Магию: потратьте, чтобы изменить 1 результат на кубике на любую сторону

Бесплатный жетон перемещения: в любой момент, в свой ход, герой может перевернуть свой жетон бесплатного перемещения, чтобы создать два символа перемещения (даже до броска кубиков).

3. Соберите награды: возьмите 1 золото за каждый неиспользованный кубик.

Фаза мастера подземелья

1. Движение монстров: потратьте до 2 очков перемещения, чтобы переместить кубики монстров в другие комнаты.

2. Размещение монстров: Бросьте и добавьте кубики монстров во все пустые комнаты, у которых есть символ размещения.



Пределы монстров: Маленькие комнаты могут вмещать только 3 мелких монстра. В средних / больших комнатах могут вмещать только 4 маленьких монстра. Крупные монстры считаются двумя маленькими монстрами.

Чтобы победить монстра, герой должен нанести урон, равный или превышающий показатель защиты монстра.

Эликсир: может использоваться как атаки дальнего боя против монстров нежити.

Атакующие заклинания: могут использоваться как атаки дальнего боя против уязвимых монстров.

Отдача: если монстр атакован в рукопашной схватке или не убит атакой дальнего боя, он наносит герою раны, равные его отдаче. Эти раны можно предотвратить, потратив щиты.

Если Герой побеждает, он получает ХР, указанный на кубике убитого монстра, и 1 карту сокровищ. Герои имеющие более 7 ХР получают на 1 ХР меньше за мелких монстров.

ловушки

Ловушки размещаются сразу же после их обнаружения, около недавно исследованной комнаты (если возможно, иначе в любом месте этого уровня подземелья).

Ловушки срабатывают при размещении и когда любой Герой входит или покидает соседнюю комнату, нанося 1 рану всем героям во всех смежных комнатах (исключение: Teleport).

Ловушки могут быть сняты с охраны путем размещения необходимых кубиков кубиков. Награда за ловушки 1-го уровня 2 ХР, ловушки второго уровня дают 3 ХР.

боссы

Должно быть побеждено дважды: вводятся в игру синей стороной вверх. Переверните их, когда они будут побеждены в первый раз. Удаляйте из игры, когда побеждаете второй раз. Награждайте карты сокровищ и ХР каждый раз, когда они побеждены. Считаются как крупные монстры в расчет предела монстров в комнате.

подготовка

1. Подготовьте комнаты: сортируйте по размеру и уровню
2. Разместите стартовую комнату
3. Перемешайте карты сокровищ
4. Сдайте 2 карт сокровища каждому игроку
5. Выберите героя
6. Установите маркер опыта на 0
7. Войдите в подземелье

ЛИМИТЫ

6 Золота



6 Карт сокровищ

