

# REGIDICE

PLAYERS: 2-4

COMPONENTS: 36 DICE

AGES: 10+

*«Мир в землях четырех великих королевств был восстановлен, но отважные победители намерены найти источник зловещей тьмы. Помогите им сразиться с бестелесными слугами тьмы. Используйте в своих поисках Воинов, Паладинов, Жрецов, Волшебников и, конечно же, своих верных Животных-спутников. Судьба всех королевств снова в ваших руках!»*

Paul Abrahams  
Luke Badger  
Andy Richdale

Sketchgoblin

© Badgers From Mars 2021

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Regidice – кооперативная игра, в которой игроки вместе пытаются победить трёх могущественных врагов. Игроки по очереди бросают кубики, выбирают действия и атакуют трёх врагов, представленных чёрными кубиками.

Как только врагу будет нанесён достаточный урон, он побеждён. Игроки побеждают, когда будет побеждён последний враг. Но будьте осторожны! Каждый ход враг наносит ответный удар.

Игроки сбрасывают кубики, чтобы отразить урон, и если они не смогут сбросить достаточно кубиков, проигрывают все!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите 3 чёрных кубика в центр стола так, чтобы на верхней грани каждого было значение «1». Это первый враг.

Каждый игрок берет набор красных, жёлтых и синих кубиков, в зависимости от количества игроков.

**4 игрока** – по 6 кубиков каждому:

2 красных, 2 синих, 2 жёлтых.

**3 игрока** – по 7 кубиков каждому:

игроку 1 – 3 красных, 2 синих, 2 жёлтых.

игроку 2 – 2 красных, 3 синих, 2 жёлтых.

игроку 3 – 2 красных, 2 синих, 3 жёлтых.

**2 игрока** – по 9 кубиков каждому:

3 красных, 3 синих, 3 жёлтых.

Игрок, который последним победил врага кубиками, становится первым игроком.

### Подготовка для 3-х игроков

#### Основная область



#### За пределами основной области



## Враги

Цель игры – победить 3 врагов, представленных чёрными кубиками.

1-й враг: 3 чёрных кубика

2-й враг: 4 чёрных кубика

3-й враг: 5 чёрных кубиков

Враги начинают всеми кубиками со значением «1» на верхней грани. По мере прохождения игры они будут получать урон, а значение их кубиков увеличиваться. Когда на верхней грани всех кубиков врага станет значение «6», он будет побеждён.

У каждого врага есть значение атаки и защиты. Значение атаки – это всегда количество кубиков врага, т.е. у первого врага 3 атаки, у второго 4 атаки и у последнего 5 атак.

Значение защиты врага – это сумма значений на всех его кубиках. Чем больше урона наносит игрок, тем выше становится защита врага.



Защита врага – 3



Защита врага – 11

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов, каждый раунд в свою очередь состоит из шести этапов:

Бросок → Объявление → Сбор →  
Намерение → Испытание → Подготовка.

### 1. Бросок

Все игроки одновременно бросают кубики из своего Лагеря, скрыв их результаты, например рукой.

Игроки могут смотреть только на свои кубики. Игроки не могут сообщить какие значения у них выпали, но могут напомнить другим игрокам, сколько кубиков у них осталось.

### 2. Объявление

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок (в том числе и без кубиков) объявляет свой ход – вид действия и значение на кубиках, которое он планирует собрать (т.е. «Атака тройками», «Блок четвёрками»).

В игре пять вариантов действий:

- ♦ Атака (Воин)
- ♦ Блок (Паладин)
- ♦ Исцеление (Жрец)
- ♦ Магия (Волшебник)
- ♦ Животное-спутник

Значение может быть от «1» до «6».

#### Особые правила этапа «Объявление»

Игрок, объявляющий действие «Животное-спутник», не объявляет значение на кубиках (поэтому значение «1» может объявить другой игрок).

Игроки не могут объявить одно и тоже значение, но могут объявить одно и тоже действие.

Если игрок объявляет действие «Магия», он называет цвет и тип значения на кубиках – чётные или нечётные (например, «Красные чётные» или «Жёлтые нечётные»). Другие игроки могут выбрать тот же цвет, но не могут при этом выбрать тот же тип значения.

### 3. Сбор

Все игроки открывают свои кубики. Затем каждый игрок берёт все кубики из Лагерей других игроков, которые соответствуют объявленному им значению (т.е., если игрок объявил «Атака тройками», то он берёт все кубики со значением «3», которые выбросили другие игроки в этом ходу и добавляет их в свой Лагерь).

Сначала кубики из Лагерей других игроков берут Воины, Паладины и Жрецы, а после них все Волшебники берут кубики из Лагерей других игроков, которые соответствуют названному ими цвету и типу значения на кубиках, например, все красные чётные (2/4/6) или все жёлтые нечётные (1/3/5).

После сбора кубиков игроки также должны взять из своего Резерва (справа от игрока) все кубики, подготовленные в предыдущих раундах (см. «Подготовка» ниже) и добавить их в свой Лагерь.

#### Особые правила этапа «Сбор»

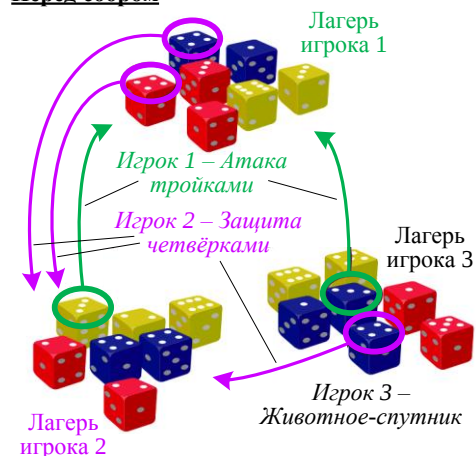
Игроки могут брать кубики только из своего Резерва.

Игрок не обязан использовать кубики, взятые из своего Резерва, для выполнения своего действия и может позже передать их в Резерв игрока слева от него.

Животные-спутники не берут кубики со значением «1» у других игроков, но и не отдают ни одного своего кубика со значением «1».

Один и тот же кубик во время этого этапа может сменить несколько Лагерей.

### Перед сбором



### После сбора



#### 4. Намерение

Собрав кубики, игроки выполняют своё действие, используя кубики из своего Лагеря.

Игроки могут выполнять свои действия «Атака» (Воины), «Магия» (Волшебники), «Исцеление» (Жрецы), «Блок» (Паладины) в любом порядке, а Животное-спутник может выполнять свои действия между действиями любых игроков.

##### Особые правила этапа «Намерение»

Значение защиты врага изменяется только после определения общей величины урона от действия «Атака» Воинов и заклинания «Огненный шар» Волшебников, а также количества блоков/исцелений от заклинаний «Ледяной блок»/«Божественный свет» Волшебников, поэтому игроки собирают свои отряды во время этого этапа, учитывая текущие значения на кубиках врага.

#### ♦ Атака

Чтобы выполнить атаку, соберите 1 или несколько отрядов из любого количества кубиков с суммой их значений равной защите текущего врага и нанесите 1 урон за каждый такой отряд. Защита врага – это сумма значений на всех его кубиках.

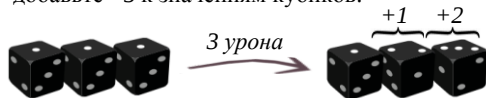
Например, кубики врага имеют значения «1», «1» и «1» – его защита равна 3. Игрок наносит 1 урон врагу за каждый свой отряд с суммой значений на кубиках равной 3:



##### Урон врагу

Сложите весь урон от действия «Атака» и заклинания «Огненный шар».

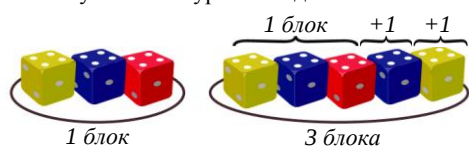
За каждый урон добавьте 1 к значению любого кубика врага (можно к одному и тому же несколько раз) и поверните его на сторону с новым значением. Например, за 3 урона, добавьте +3 к значениям кубиков:



#### ♦ Блок

Чтобы выполнить блок, соберите 1 или несколько отрядов из 3 и более кубиков с одинаковым значением (это значение может быть разным для каждого отряда).

Отряд из 3 кубиков блокирует 1 урон, а каждый дополнительный кубик в этом отряде блокирует ещё 1 урон от атаки врага во время этапа «Испытание». Т.е. 4 одинаковых кубика блокируют 2 урона, 5 таких кубиков – 3 урона и т.д.

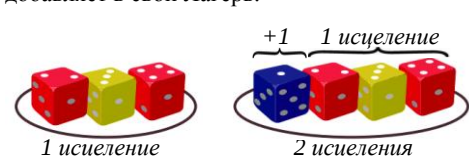


#### ♦ Исцеление

Чтобы выполнить исцеление, соберите 1 или несколько отрядов из 3 и более кубиков с последовательным рядом значений.

Отряд из 3 кубиков (например, «2-3-4») исцеляет 1 кубик, а каждый следующий кубик в этом отряде исцеляет ещё 1 кубик. Т.е. «2-3-4-5» исцелит 2 кубика, «2-3-4-5-6» – 3 кубика и т.д.

Исцеленные кубики из Лазарета Жрец добавляет в свой Лагерь.



#### ♦ Магия

Чтобы воспользоваться магией, соберите 1 или несколько отрядов, состоящих из кубиков одинакового цвета (в пределах одного отряда), которые своим количеством и значениями соответствуют кубикам врага. Для каждого своего отряда игрок выполняет заклинание, соответствующее цвету отряда.

Например, если на кубиках врага значения «2», «2» и «3», то для розыгрыша заклинания «Огненный шар» игроку понадобятся 3 красных кубика со значениями «2», «2» и «3», а для розыгрыша ещё и заклинания «Ледяной блок» – 3 синих кубика с теми же значениями.

• **Заклинание-атака «Огненный шар» (красные кубики):** нанесите 1 урон врагу за каждый кубик в отряде и добавьте его к значению любого кубика врага (можно к одному и тому же несколько раз), повернув его на сторону с новым значением.

Огненный шар:  
3 урона  
(количество кубиков  
и значения на них  
должны совпадать)



• **Заклинание-блок «Ледяной блок» (синие кубики):** отразите 1 урон за каждый кубик в отряде. Это всегда полностью блокирует атаку врага во время этапа «Испытание», т.к. количество кубиков в отряде всегда равно количеству кубиков врага.

Ледяной блок:  
4 блока  
(количество кубиков  
и значения на них  
должны совпадать)



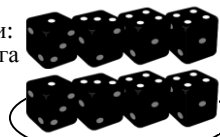
• **Заклинание-исцеление «Божественный свет» (жёлтые кубики):** исцелите 1 урон за каждый кубик в отряде и возьмите 1 кубик из Лазарета за каждое исцеление.

Божественный свет:  
3 исцеления  
(количество кубиков  
и значения на них  
должны совпадать)



• **Заклинание «Прикосновение смерти» (чёрные кубики):** враг побеждён.

Прикосновение смерти:  
мгновенная смерть врага  
(количество кубиков  
и значения на них  
должны совпадать)



#### ♦ Животное-спутник

Животные-спутники помогают игрокам получить необходимые отряды, изменяя значения на кубиках других игроков.

За каждый свой кубик со значением «1», игрок может добавить 1 к значению на любом кубике другого игрока.

#### Побеждённый враг

Когда каждый кубик врага повернут стороной со значением «6», он побеждён.

Возьмите кубики врага и положите их в Лазарет, в котором игроки могут позже исцелить их, чтобы добавить в свой Лагерь.

Если 1 или несколько игроков нанесли своими атаками урона больше необходимого, кубики врага вместо Лазарета попадают в Лагерь атакующих игроков, которые делят их между собой по своему усмотрению.

После этого добавьте следующего врага в центр стола, как нового текущего врага. У второго врага – 4 чёрных кубика, у третьего – 5 чёрных кубиков.

#### 5. Испытание

После того, как каждый игрок выполнил свои действия и враг не был побеждён, он наносит ответный удар игрокам.

Враг наносит урон, равный его значению атаки (количество его кубиков), т.е. первый враг наносит 3 урона, второй враг – 4 урона и последний враг – 5 урона. Каждый незаблокированный урон вынуждает блокирующего игрока сбросить 1 свой кубик в Лазарет. Если у блокирующего игрока недостаточно кубиков для отражения урона, все игроки проигрывают.

##### Особые правила этапа «Испытание»

Игроки не получают урона от врага, если победят его в этом раунде.

Если игрок отразил весь урон и остался без кубиков, игра продолжается.

Если два игрока блокируют, решите сообща, кто из них получит урон целиком. Если ни один из игроков не блокирует, враг наносит урон одному из игроков в следующем порядке: Воину (Атака) → Волшебнику (Магия) → Жрецу (Исцеление) → Животному-спутнику.

#### 6. Подготовка

После шага «Испытание» каждый игрок может передать любое количество своих кубиков, неиспользованных в отрядах, игроку слева от себя, положив их в Резерв между собой и ним. Эти кубики не бросаются в следующем раунде, они не могут быть взяты другими игроками, их видят все игроки и они добавляются игроком слева в свой Лагерь в конце этапа «Сбор» следующего раунда.

Например, если игрок 1 решит передать кубики со значением «2» из своего Лагеря, он отправляет их в Резерв игрока 2, чтобы игрок 2 (слева от игрока 1) взял эти кубики.

##### Особые правила этапа «Подготовка»

Игрок может передать кубики, которые он получил до этого, но не использовал для своего действия.

Игрок не может отправить кубики, которые использовались в его отрядах или Животными-спутниками.



#### Следующий раунд

После того, как все игроки выполнили этап «Подготовка», начинается следующий раунд. Ход переходит к игроку слева от предыдущего первого игрока.

#### КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки выигрывают, когда побеждают последнего (третьего) врага.

Игроки проигрывают, если один из них не может сбросить необходимое количество кубиков, чтобы отразить урон от атаки врага.

