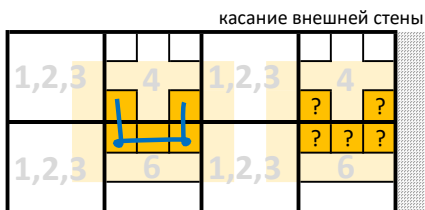
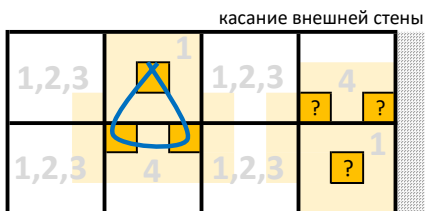


Dungeon Map #4d6 (ZaIP edition)

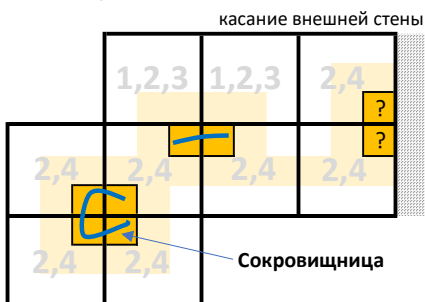
Трон (только один)



Порталы (в счёт идут только пары)



Гробницы



Длинные коридоры



Фальшивые сундуки (расположены рядом)



Уточнения правил:

1. Порталы, гробницы, трон и сокровищницы должны быть окружены пустыми клетками;
2. Гробницы, порталы и троны могут быть развёрнуты в любом направлении;

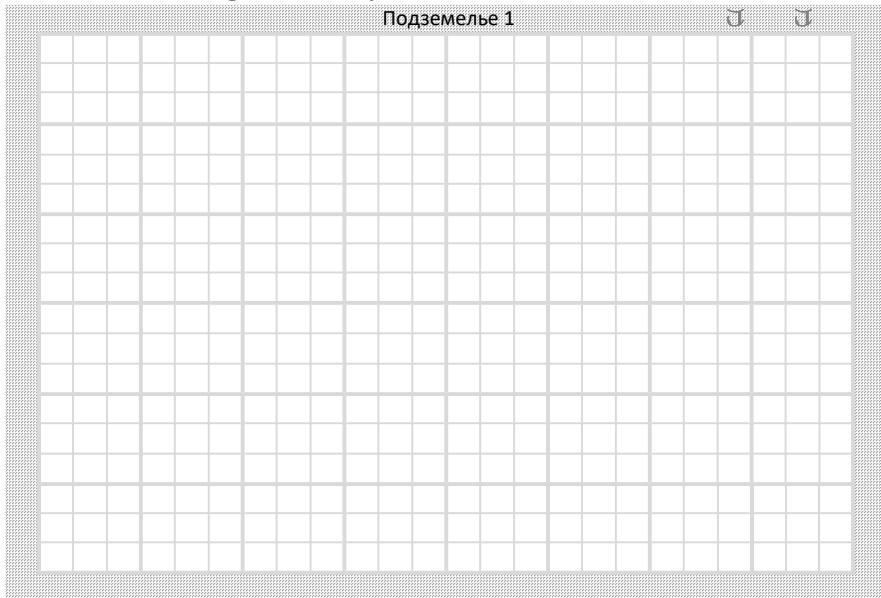
Усложнение игры:

1. Подземелье окружено стенами: они могут образовывать "глухие" комнаты и коридоры;
2. "Глухой" коридор, закрытый с двух сторон стенами (не сундуками), не приносит очков;
3. "Глухие" комнаты, образованные в пределах 1 секции, отнимают по 3 очка.
4. Сундуки расположенные рядом по диагонали так же считаются фальшивыми;
5. При наличии нескольких тронов, каждый отнимает 5 очков (фальшивое подземелье);
6. Если подземелье разделено на части и не объединено порталами, победные очки считаются только в большей его части (по количеству соединённых секторов).

Упрощение игры:

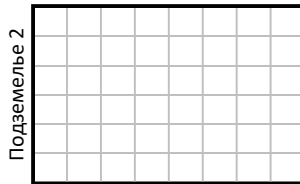
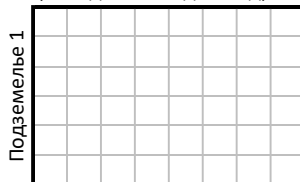
1. Подземелье окружено пропастью: Гробницы, порталы и трон могут касаться внешних границ;
2. Сундук считается пустой клеткой;
3. Коридоры могут поворачиваться "Тройкой", при наличии рядом любой секции, кроме "единицы";
4. У каждого игрока есть 2 джокера, позволяющих перебросить один кубик.

Подземелье 1



Ход строительства:

(обводится каждый ход)



Победные очки:

Коридоры длинее 3 клеток

(за каждую доп клетку) x 1

Гробницы x 2

1/ 2/ 3/ 4+ сундука + 1/ 2/ 4/ 7

Сокровищницы x 5

Порталы (за пару) x 5

Трон (единственный) +10

Все секции заполнены +10

Штрафы

Пустые секции (кратно 4) x -1

Несколько тронов x -5

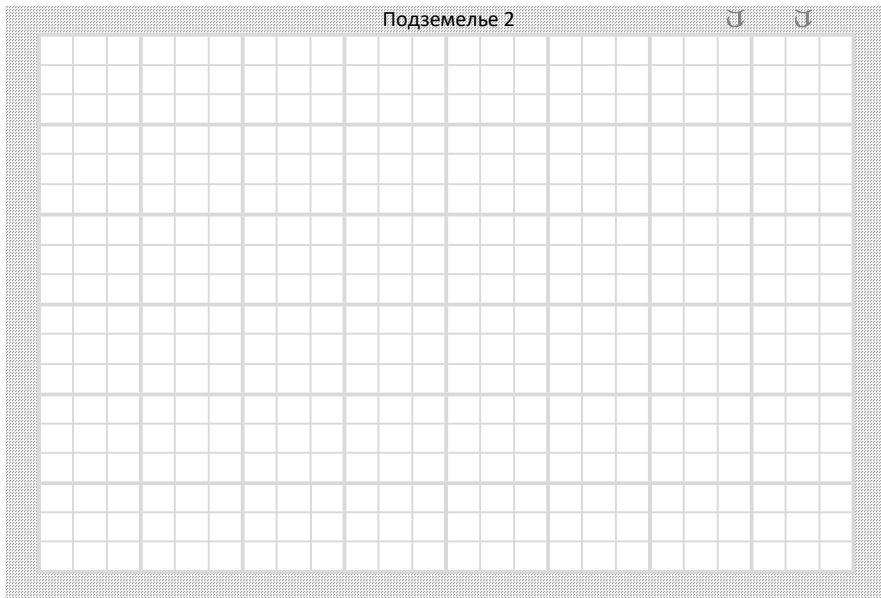
"Глухая" комната x -3

Итоговый счёт

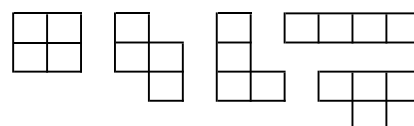
игра 1

игра 2

Подземелье 2



Варианты расположения новых секций



Значения шестигранного кубика (секции подземелья)

