

Dungeon Map #4d6 (ZalP edition)

Трон (только один)



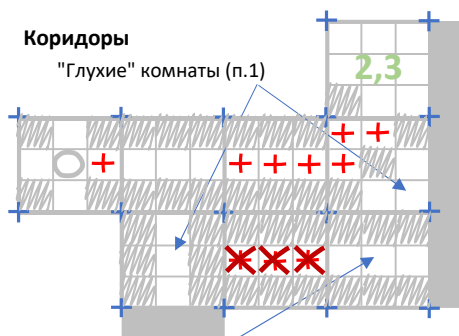
Порталы (в счёт идут минимум два)



Гробницы

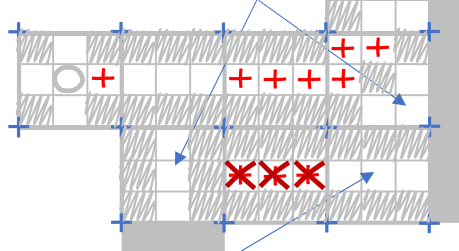


Сокровищница



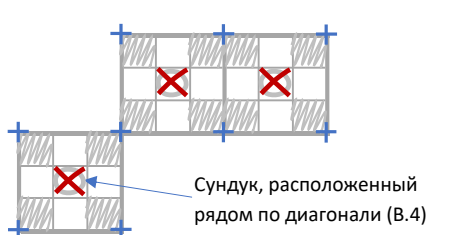
Коридоры

"Глухие" комнаты (п.1)



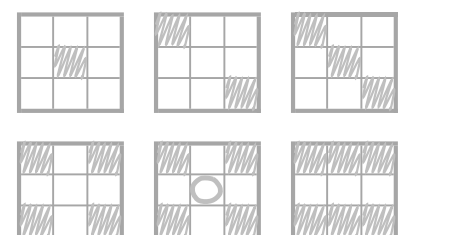
"Глухой" коридор (B.1)

Пустые сундуки (расположены рядом)

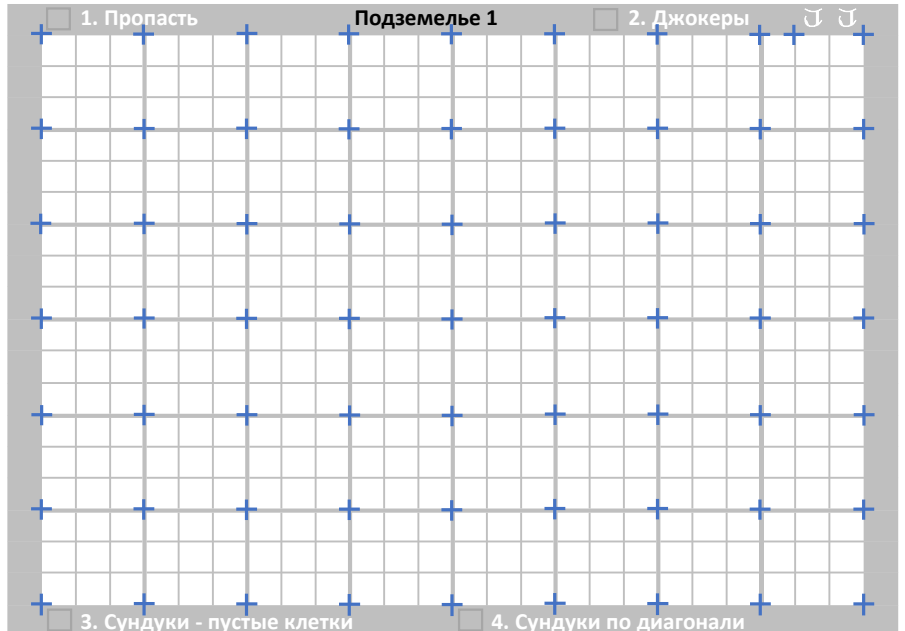
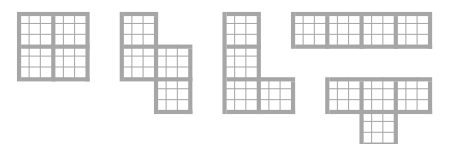


Сундук, расположенный рядом по диагонали (B.4)

Значения кубика (секции подземелья)

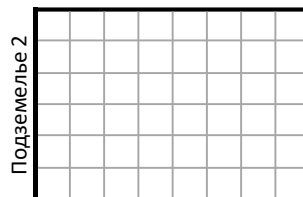
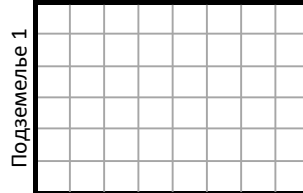


Варианты расположения новых секций



Ход строительства:

(обводится каждый ход)



Победные очки:

Коридоры (кроме "глухих")

(каждая клетка выше трёх) x 1

Гробницы x 2

Сундуки 1/ 2/ 3/ 4+ 1/ 2/ 4/ 7

Сокровищницы x 5

Порталы (минимум два) x 7

Трон (единственный) +10

Неиспользованные джокеры x 2

Штрафы

Пустые секции (кратно 4) x -2

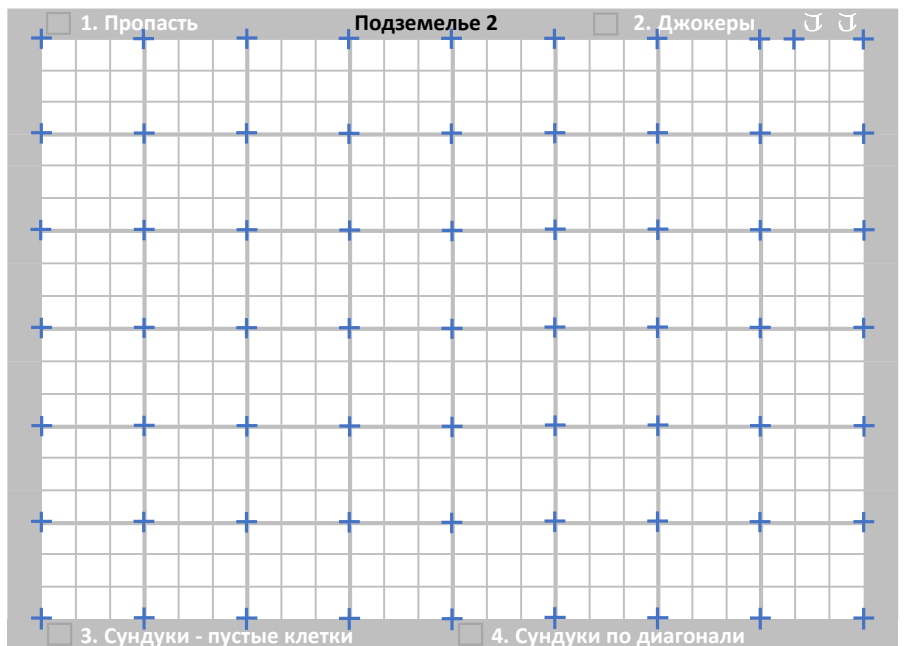
Несколько тронов x -5

"Глухая" комната x -3

Итоговый счёт

игра 1 игра 2

--	--



Варианты игры (упрощение):

- Подземелье окружено пропастью (считается пустыми клетками):
 - Гробницы, порталы и трон могут касаться внешних границ.
 - Коридоры и комнаты всё равно остаются "глухими", если закрыты стенами или границей с противоположной стороны;
- У каждого игрока есть 2 джокера, позволяющих перебросить один кубик.
- Полные сундуки могут находиться рядом с сооружениями;
- Сундуки, расположенные рядом по диагонали, НЕ считаются пустыми;