

SUPER DUNGEON

EXPLORE

CLASSIC
MODE

Содержание

Добро пожаловать! 1

Обзор игры 2

Что нужно для игры 2

Подготовка к игре 3

1. Выберите размер подземелья 3
2. Выберите героев 3
3. Выберите монстров 3
4. Создайте подземелье 5
5. Соберите колоду сокровищ 5
6. Соберите колоду добычи 6
7. Создайте колоду исследования 6
8. Заселите подземелье 7
9. Герои входят в подземелье 7
10. Отправляйтесь в путь! 7

Подземелье 8

Карты 8

Броски кубиков 9

Звездочки 9

Сердечки 9

Зелья 9

Звездочки атрибутов 10

Ход игры 11

Ход героев 11

Ход Консула 12

Усиление 13

Активация 15

Шаг поддержки 15

Очки движения 15

Очки действий 15

Базовые действия 18

Зелья 19

Пример раунда 20

Битва с боссом 22

Вы погибли 24

Продвинутые правила 25

Способности 25

Принадлежность 26

Действия по области 27

Мимики 28

Эффекты контроля 29

Крипы 30

Питомцы 30

Приоритет правил 31

Превращение 31

Эффекты-статусы 31

Эффекты клеток 32

Ловушки 32



Soda Pop Miniatures™ LLC, Garden City, ID 83714

©2015 Soda Pop Miniatures™ LLC, All Rights Reserved.
Published by Ninja Division Publishing™ LLC, Garden City, ID 83714. Super Dungeon® and Forgotten King™ are trademarks of Soda Pop Miniatures™ LLC.

Designed in the USA

Made in China

Third Printing



WWW.NINJADIVISION.COM
WWW.SODAPOPMINIATURES.COM



Добро пожаловать!

Вы держите в руках правила классического режима Super Dungeon Explore. В классическом режиме один из игроков берет на себя роль Темного Консула. Консул играет за всех монстров в подземелье. Остальные игроки берут под свой контроль героев. Их задача - уничтожить всех монстров в подземелье и сразиться с могучим боссом!

Классический режим подходит для игроков, которым нравится объединяться против хитроумного живого оппонента и полностью контролировать игру. Консул-человек может использовать монстров, как пожелает и поддерживать игру на уровне сложности подходящем для всех игроков!

Обзор игры

Темный Консул создал точки призыва по всему подземелью, чтобы собирать толпы монстров и терроризировать Кристалию! Героям придется пройти через все подземелье уничтожая точки призыва, чтобы вызвать и победить ужасного босса подземелья. Консул будет пытаться уничтожить героев, прежде чем они победят.

В ходе игры герои и Консул будут по очереди активировать свои модели. По мере того как монстры уничтожаются совет будет призывать подкрепления. Но этой силой нужно пользоваться осторожно -

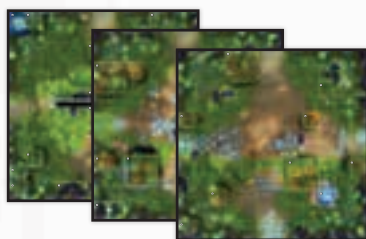
энергия точек призыва ограничена и истощается с каждым новым монстром. Героям придется использовать всю свою силу и умения чтобы разрушить точки призыва как можно быстрее.

После уничтожения каждой из точек на поле будут появляться могучие мини-боссы. За победу над ними герои получают шмотки, сокровища и бесценные монеты принцессы. После того, как последняя точка падет, на сцену выйдет сам босс подземелья и начнется великая битва за судьбу Кристалии!

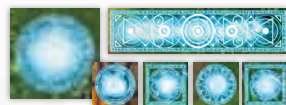
Что нужно для игры



Книга правил

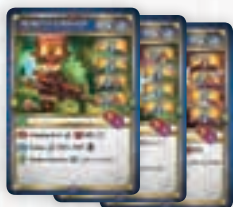


3-5 тайлов подземелья с карточками эффектов



Шаблоны ловушек

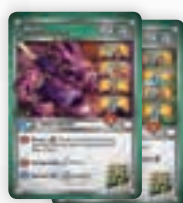
Модели(с карточками классического режима):



3-5 Героев



1 Босс подземелья



2-4 Мини-босса



3-5 Точки призыва и все монстры указанные в пункте "Spawning Pool."



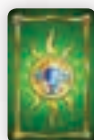
Токены эффектов-статусов



3+ Мимиков



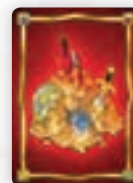
3-5 Сундуков



Колода исследования



Колода добычи



Колода сокровищ



6+ Крипов



1. Выберите размер игры

Классический режим предназначен для 2-6 игроков. Один игрок представляет Консула, а остальные контролируют от 3 до 5 героев. Консул управляет всеми монстрами. Остальные управляют одним или несколькими героями.

Герои	3	4	5
Тайлы подземелья	3	4	5
Сундуки	3	4	5
Точки призыва	3	4	5
Мини-боссы*	2	2-3	2-4
Босс подземелья	1	1	1

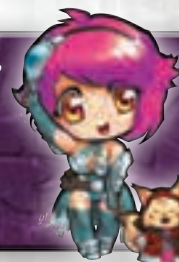
*Для больших игр Консул может выбрать больше мини-боссов, если у игроков есть дополнительные модели.

Аня, Саша, Антон и Катя решили сыграть с тремя героями. Катя будет играть за Консула. Аня, Саша и Антон будут играть за героев.

2. Выберите героев

Все игроки, кроме Консула, выбирают героев за которых будут играть. Все выбранные герои называются **партией**. Партия состоит из 3-5 героев и их карточек. Каждый игрок может контролировать одного или нескольких героев. Игроки полностью контролируют своих героев: как атаковать, куда идти, кому дать выпить своего зелья. Если в вашей партии есть одиноковые герои, мы рекомендуем, в духе игровых автоматов покрасить их в разные цвета.

Выбирая героев, постарайтесь составить сбалансированную партию. Смесь разных типов атак и эффектов зелий поможет вам победить!



Аня, Саша и Антон выбрали себе по герою. Аня играет за Questing Knight, Саша за Thundervale Huntress, а Антон за Princess Emerald.

3. Выберите монстров

Монстры будут пытаться остановить героев, круша, кромсая и сжигая все на своем пути. Выбранные для игры монстры называются **пулом призыва**.

Консул выбирает босса подземелья. Для каждого босса есть своя карточка, а так же 6 уникальных карт сокровищ и 12 уникальных карт исследования.

Консул выбирает мини-боссов. Выберите как минимум двух мини-боссов, однако вы можете добавить больше, вплоть до максимума, если они есть в вашей коллекции. Для каждого мини-босса есть своя карточка, а к многим также прилагаются уникальные карточки добычи и сокровищ.

Уникальные карточки боссов могут использоваться в любом режиме игры при выборе соответствующего босса.

Консул выбирает модели точек призыва. На карточке каждой из точек указаны все монстры которых необходимо добавить в пул при ее выборе. Консул берет по одной точке за каждого героя.

Некоторые точки призыва идут комплектами по две штуки. Такие точки называются парными. Если вы выбрали одну из парных точек, необходимо выбрать и вторую, указанную на карточке. Все монстры, которых необходимо добавить в пул за обе точки перечислены на карточке.



Играть будет намного веселее, если Консул выберет точки призыва, которые доставят героя неприятностей, но не втопчут их в грязь! Это особенно верно, если вы играете с новичками. Чтобы сделать игру легче, уменьшите количество точек призыва. Если же вы хотите партию посложнее, Консул может выбрать больше одной точки за героя, при этом не увеличивая количество сундуков и тайлов подземелья. Таким же образом можно контролировать время, которое займет игра.

Платформа

У всех монстров есть платформа: Start, 8-Bit, 16-Bit, или Super. Платформа монстра влияет на то, когда он может быть призван и активирован, а также на некоторые игровые эффекты.



Дружественные и вражеские модели

Некоторые способности и эффекты действуют на дружеские или вражеские модели. Для героев все модели под контролем Консула считаются вражескими, а все модели под контролем героев - дружественными. Для монстров все модели под контролем Консула - дружественные, а под контролем героев - вражеские.

Катя играет за Консула. Она выбирает босса подземелья The Forgotten King и мини-боссов Bashful Boris и Trent. Так как в партии три героя, она выбирает три точки призыва.

Первая - Bramble Knight. В пул добавляются один Grobbit Executioner, два Frog Knights, и четыре Billman.

В качестве двух других точек она выбирает Old-Growth Hollow. Это спаренная точка и считается за две сразу. В пул добавляются один Sprout (с трансформацией), два Wisps, два Turniphead, и шесть Mook.



4. Создайте подземелье

Возьмите по одному тайлу за каждого героя. Консул выбирает и размещает первый тайл. Затем герои и Консул размещают остальные тайлы по очереди. При размещении тайла хотя бы одна из дверей на нем должна совпадать с дверью на уже размещенном тайле.

Клетки

Поля подземелья размечены на клетки. Клетки используются при движении, атаках и определении зон действия. Модели не могут находиться или перемещаться через места на полях, не размеченные клетками. Способности и действия также не могут оказывать эффекта на такие места.

Стены

Стены обозначаются черными линиями между клетками. Модели не могут перемещаться и проводить линию видимости через стены.

Двери

Двери - места соединения разных тайлов. Модели не могут проходить через двери, не соединенные с другой дверью.

Эффекты клеток

Некоторые клетки накладывают на модели особые эффекты. Они окружены серой рамкой и на них есть значок соответствующего эффекта. Действие эффекта в деталях указано на карточке. Подробнее об эффектах клеток читайте на с.32.

Открытые клетки

Клетки без эффектов называются открытыми.

Так как Катя - Консул, она выбирает первый тайл. Аня выбирает следующий тайл и размещает его так, чтобы дверь совпала с дверью на уже размещенном тайле. Так как в игре три героя, Катя размещает третий, последний тайл, так чтобы дверь на нем совпала с дверью на любом из предыдущих тайлов.



5. Соберите колоду сокровищ

Базовая колода сокровищ состоит из 24 карт.

В комплекте с некоторыми моделями идут уникальные карты сокровищ. Они обозначены соответствующим портретом. В игре могут использоваться только карты, идущие в комплекте с моделями, участвующими в игре.

Консул выбирает три карты сокровищ моделей и шесть карт мимиков. Читайте о мимиках на с.28.

Герои выбирают три карты сокровищ моделей и шесть карт диковинок. О диковинках читайте ниже.

Добавьте все эти карты к базовым 24, чтобы получить колоду сокровищ из 42 карт.



Диковинки

Диковинки это особенно редкие и ценные артефакты и вещи, которые можно найти в подземелье, например питомцы. О питомцах читайте на странице 30.



Опытные игроки могут настраивать размер и содержание колоды сокровищ, так чтобы она подходила их стилю игры. А если вам хочется блестяшек особенно сильно вы можете использовать свои карты сокровищ в качестве колоды!



У игроков на выбор 8 уникальных карт сокровищ: 6 дает *The Forgotten King*, а *Trent* и *Boris* еще по одной. Консул выбирает *Lost Love Pendant*, *Posh Pajamas* и *Bramble Bracers*, а герои - *Shadow Crown*, *Deeprout Acorn*, и *Boris's Bashful Bammer*.



Кроме того Консул выбирает 6 карт мимиков: два *Booty Grinder*, два *Booty Biter*, и два *Bouncing Booty*.



Наконец, герои выбирают 6 диковинок, причем все шесть - питомцы: *Mr. Chompers*, *Admiral Fuzzybottom*, *Lord Gruff*, *Madam Hilde*, *Mrs. G. Snorts*, and *The Colonel*.



6. Соберите колоду добычи

Базовая колода добычи состоит из 48 карт.

Если у игроков есть уникальные карты добычи с игровых мероприятий или идущие в комплекте с моделями, они могут замешать их в колоду или заменить часть базовых карт на уникальные.



У игроков нет уникальных карт добычи, поэтому они используют базовую колоду.

7. Соберите колоду исследования

Базовая колода исследования состоит из 24 карт.

К каждому боссу подземелья прилагается 12 уникальных карт, которые используются только в сочетании с этим боссом.

Добавьте эти карты к 24 базовым и у вас получится колода исследования из 36 карт.



Игроки добавляют в колоду 12 карт которые шли в комплекте с боссом *The Forgotten King*.

8. Заселите подземелье

Консул помещает по одной точке призыва и по одному сундуку на каждое поле. На одном поле не может быть больше одного сундука и одной точки призыва.

Затем каждая точка на поле призывает монстров. Консул размещает всех 8-битных монстров, указанных на карточке точки в пределах 2 клеток от нее.

Каждая точка призывает только тех монстров, которые указаны в ее пуле.

После размещения точек и сундуков, Катя призывает всех 8-битных монстров, начиная с точки Bramble Knight. Она помещает двух Frog Knights и четырех Billmen в пределах 2 клеток от точки призыва.



Затем она призывает всех 8-битных монстров из спаренной точки Old-Growth Hollow. Она может поместить их в пределах 2 клеток от любой из спаренных точек. Смотрите Подземелье на с.8.

9. Герои входят в подземелье

Игроки помещают жетон старта в пределах четырех клеток от одной из дверей на краю поля. Затем они помещают фигурки героев на маркер старта или смежные с ним клетки.

Герои выбрали дверь и поместили маркер старта в пределах 4 клеток. Аня, Саша и Антон ставят своих героев рядом с маркером.

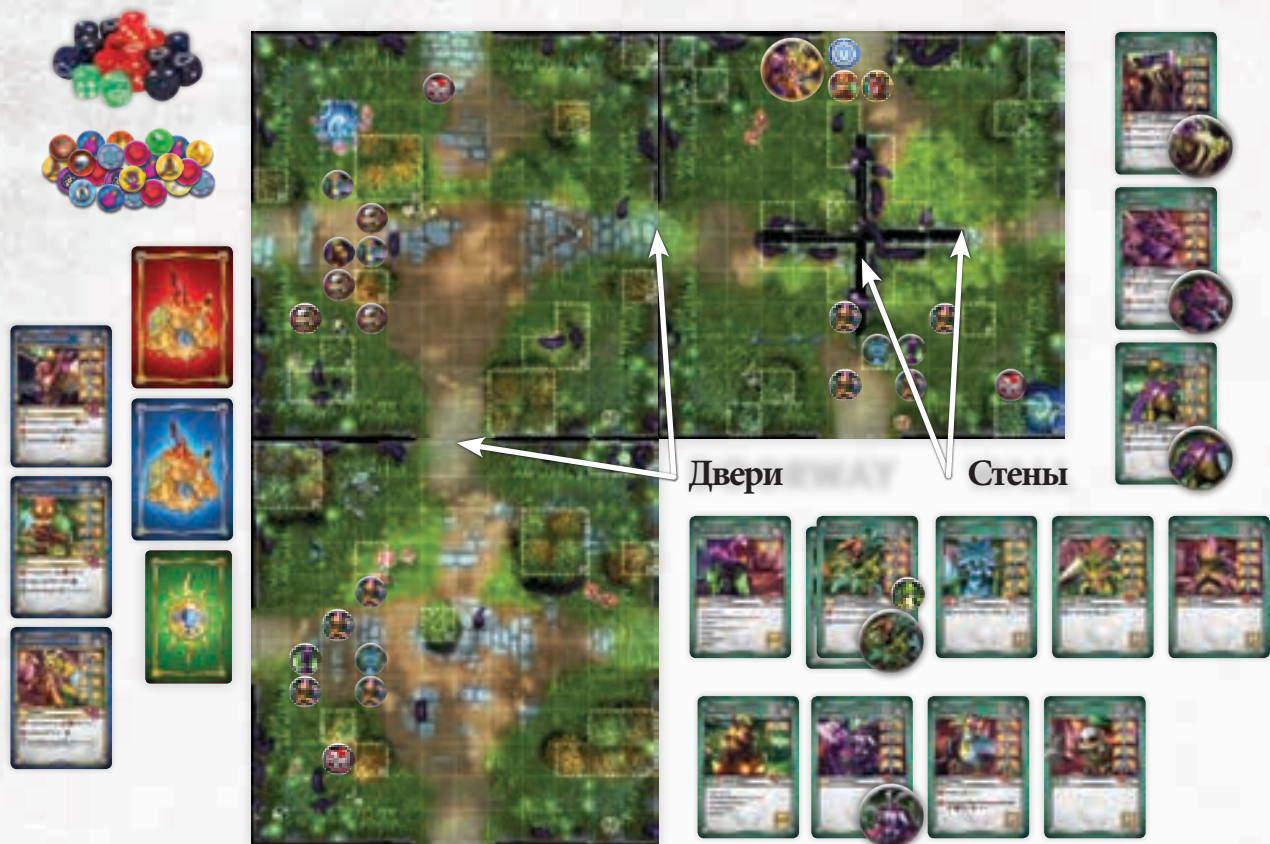


10. Отправляйтесь в путь!

Поместите по одному жетону зелья на каждую карточку героя. Замешайте все колоды и разложите жетоны. Удобно разложите все компоненты. Можно начинать!



Подземелье



Карточки



Карточка героя

1. Имя
2. Тип
3. Очки движения
4. Очки действий
5. Сила
6. Броня
7. Воля
8. Ловкость
9. Сердечки
10. Максимум зелий
11. Принадлежность кристаллам
12. Способности
13. Уникальные действия
14. Зелья



Карточка монстра

1. Имя
2. Тип
3. Очки движения
4. Очки действий
5. Сила
6. Броня
7. Воля
8. Ловкость
9. Сердечки
10. Очки черепов
11. Принадлежность кристаллам
12. Способности
13. Уникальные действия
14. Платформа



Броски кубиков



Почти все действия моделей разрешаются броском кубиков. Кубики бывают трех цветов: синие, красные и зеленые. Зеленые лучше красных, а красные лучше синих.

На карточке модели указано сколько кубиков у нее в каждом атрибуте. Кроме того, модели могут получать бонусные кубики за экипировку, зелья и другие эффекты.



DIE SIDE KEY

	1	2	3	4	5	6
BLUE DIE						
RED DIE						
GREEN DIE						



Звездочки

После броска посчитайте сколько звездочек выпало. Чем больше - тем лучше!

Бросок, целью которого является другая модель, называется **атакующим**. Цель защищается от таких действий своим **броском защиты**.

Атакующий бросок побеждает если в нем выпало **больше** звездочек. В противном случае побеждает бросок защиты.

Зелья, сердечки и пустые стороны кубиков не считаются звездочками!



Сердечки

Сердечки могут выпасть на синих и зеленых кубиках.

Если атакующий бросок победил и на кубиках есть сердечко или сердечко и зелье из цели выпало сердечко!! За каждое выпавшее сердечко герой может убрать один жетон раны или один жетон эффекта-статуса с карточки **любого** героя.

Консул может использовать сердечки только чтобы убирать эффекты-статусы с **любого** монстра на карте.



Зелья

Зелья могут выпасть на красных и зеленых кубиках.

Если атакующий бросок победил и на кубиках есть зелье или зелье и сердечко, из цели выпало зелье!

Игрок может немедленно поместить один жетон зелья на карточку **любого** героя за каждое выпавшее зелье.

Консул не может использовать выпавшие зелья.

Все любят сердечки и зелья, но надо делиться с теми кому они действительно нужны! Я поделюсь даже моей любимой виноградной газировкой!!





Звездочки атрибутов

Кроме кубиков в атрибутах некоторых моделей указаны звездочки.

Эти звездочки добавляются к звездочкам выпавшим на кубах после броска.

Если для атрибута указаны только звездочки он считается "статическим". В таких случаях, указанное количество звездочек считается результатом броска и кубики кидать не нужно.

Бонусные кубики и звездочки

Во время игры модели могут получать бонусные кубики и звездочки, благодаря экипировке, зельям и другим эффектам. Когда модель получает бонусные кубики или звездочки, они добавляются к броскам, как если бы были напечатаны на карточке модели.

Перебросы

Некоторые способности могут вызывать перебросы кубиков. Каждый кубик может быть переброшен лишь единожды. Если дружественный и вражеский эффекты вызывают переброс одних и тех же кубиков, эффекты отменяют друг друга и переброса не происходит.



Саша делает бросок на силу своей Thundervale Huntress's **STR 2 1**

Она также экипирована Dwarven Axe, который дает ей +1 звездочку к силе.



Саша бросает два синих и один красный кубик, выпадет 3 звездочки и одно сердечко, плюс одна звездочка за Dwarven Axe - итого 4 звездочки.





Ход игры



Стороны ходят по очереди, начиная с героев. Во время хода активируются модели и призываются монстры. В конце каждого хода происходит Усиление - герои и Консул становятся еще смертоносней. Ходы героев и Консула чередуются пока одна из сторон не выиграет.

Ход героев

1. Активируйте одного героя. Читайте об активации на с.15-19.
2. Происходит Усиление, с.13-14.
3. Ход переходит Консулу, с.12.

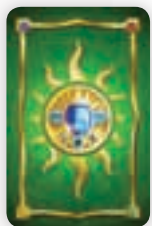
Каждый герой в партии должен быть активирован, прежде чем герои начнут активироваться повторно.

После того как все герои были активированы, партия снова может активировать любого героя.

Ход Questing Knight → Усиление → Ход Консула → Усиление → Ход Princess Emerald → Усиление → Ход Консула → Усиление → Ход Thundervale Huntress → Усиление → Ход Консула → Усиление →

Все герои были активированы и теперь могут быть активированы снова в любом порядке.

В ход героев могут происходить различные события. Самые частые перечислены далее.



Карты исследования

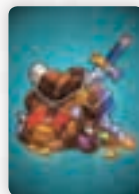
Когда герой заходит на тайл, на котором герои еще не бывали, он тянет верхнюю карту колоды исследования.

После этого, немедленно разрешите эффект карты. **Карты исследования действует только на тайл, за который она была вытянута.** Затем герой продолжает свою активацию.

Некоторые карты исследования призывают крипов или активирует ловушки. Подробнее о крипах на с.30, а о ловушках на с.32.

Кроме того, некоторые способности и действия позволяют вытянуть больше одной карты за тайл.

За поле на котором герои начинают игру, карта исследования не тянется.



Рюкзак

В рюкзаке партия хранит все общие предметы: монеты принцессы, ключи, диковинки, еще не одетые карты добычи и сокровищ.

Все это хранится на карточке рюкзака, чтобы героям было удобно пользоваться этими предметами.

Монеты принцессы

После любого действия, которое уничтожает точку призыва, герои немедленно кладут монету принцессы на одну из клеток, которую занимала точка.



Любой герой может использовать базовое действие поднять, чтобы положить монету в рюкзак. Подробнее о монетах принцессы на с.24.

Ключи

После любого действия, которое уничтожает мини-босса, герои немедленно кладут монету принцессы на одну из клеток, которую занимал мини-босс.



Любой герой может использовать базовое действие поднять, чтобы положить ключ в рюкзак. Ключи используются для открытия сундуков. В других режимах игры ключи могут служить для других целей!

Диковинки

Когда партия получает диковинку (например питомца), она помещается в рюкзак. Диковинки можно использовать во время Усиления.

Экипировка

Каждый раз, когда партия получает карты добычи или сокровищ, они помещаются в рюкзак. шмотки и сокровища можно использовать во время Усиления.

Ход Консула

Во время своего хода, Консул может либо **Активировать**, либо **Призывать** монстров.

Активация монстров

1. Активируйте монстров. **Смотрите Активация** - с.15-19

Количество монстров, которое можно активировать за ход ограничено очками черепов. На карточке каждого монстра указана стоимость активации в очках черепов. **Каждый ход Консул может потратить 4 очка черепов на активацию монстров.**

Кроме того, Консул может бесплатно активировать **одного** монстра с платформой Super. Заметьте, Консул может потратить 4 очка черепов на активацию одного Super монстра и бесплатно активировать другого. Монстры могут быть активированы в любом порядке. Активация одного монстра должна быть завершена полностью, прежде чем будет активирован следующий.

Одного и того же монстра нельзя активировать два раза за один ход Консула.

2. Происходит **Усиление** - с.13 - 14.

3. Ход переходит **героям** - с.11.



Очки черепов

Призыв монстров

1. Выберите одну точку призыва на карте. На карточке карты призыва указано, каких и сколько монстров может быть призвано.

При использовании спаренных точек призыва, не нужно отслеживать из какой точки были призваны монстры.

2. Разместите всех монстров, указанных на карточке точки призыва в пределах 2 клеток от ее модели. При использовании спаренной точки призыва, Консул может размещать монстров в пределах 2 клеток от обеих точек. Модели с большой базой должны занимать хотя бы одну клетку в пределах 2 клеток от точки призыва.

Только монстры, доступные в пуле, могут быть призваны. Если в пуле нет ни одного монстра, указанного на карточке, эта точка не может быть использована для призыва.

Если вокруг точки недостаточно места для всех призываемых монстров, монстры, которым не хватило места возвращаются в пул.

3. Поместите один токен раны на модель точки призыва. Если использовалась спаренная точка, положите по одной ране на каждую модель.

Спаренная точка может призывать всех указанных монстров, даже если одна из моделей уничтожена.

4. Происходит **Усиление** - с.13 - 14.

5. Ход переходит **героям** - с.11.

Консул не может призывать монстров, если он призывал монстров в свой прошлый ход.

Если вам трудно отслеживать, какие модели активировались, используйте жетоны игровых эффектов, чтобы отмечать их.



Усиление

Усиление происходит после каждого хода героев и Консула. Есть 4 типа усилений: экипировка, диковинки, могучие монстры и призыв босса. После хода разрешите все подходящие усиления в следующем порядке:



1. Экипировка

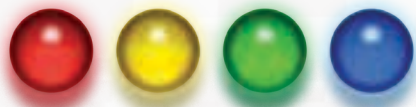
Вытянутые карты сокровищ и добычи называются экипировкой.

Герои могут вытянуть карту добычи за каждого элитного монстра и миньона уничтоженного за ход, до трех карт суммарно.

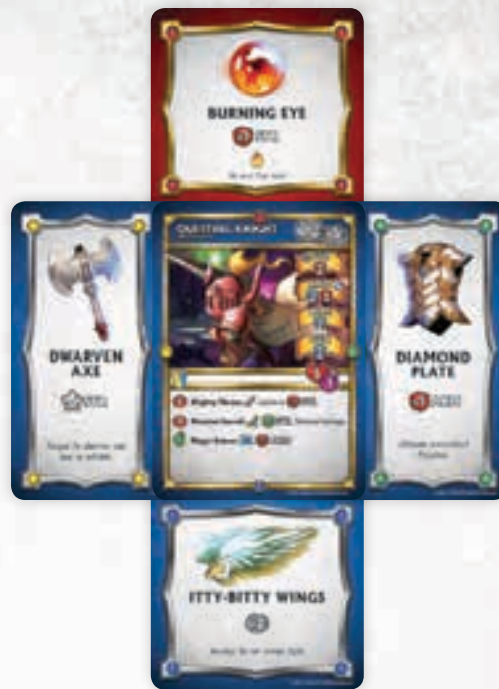
Герои могут вытянуть по одной карте сокровищ за каждого убитого мини-босса и мимика. О мимиках читайте на с.28.

Герои не тянут карты за монстров умерших в ход Консула (например от эффектов Fire или Backlash) а также за монстров со способностью Insignificant. Сокровища за мини-боссов можно вытянуть, вне зависимости от того в какой ход они умерли.

Кристаллы по краям карточки героя обозначают слоты экипировки. Они бывают четырех цветов: цитрины, рубины, изумруды, и сапфиры. В каждый из слотов можно одеть экипировку, отмеченную соответствующим кристаллом.



Положите карточку экипировки под карточку героя, так чтобы кристаллы на них соприкасались и было видно только название и эффект предмета. Герой получает все указанные на карте экипировки бонусы и способности, как если бы они были напечатаны на его карте.



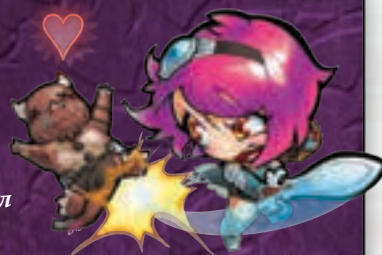
Любой герой может экипироваться во время усиления. В каждый слот может быть одет только один предмет. Одновременно на героя может быть только одно сокровище.

Экипировка, которую никто не одел во время усиления, сбрасывается. За каждую сброшенную карту сокровища, даже если ее сняли с героя, один из героев может сбросить один жетон раны или эффекта-статуса.

Если герой заменяет одетую экипировку, старый предмет сбрасывается. Другой герой не может его надеть.

Если колода сокровищ или шмоток закончилась, замешайте сброшенные карты и обновите колоду.

Экипировка идет в общий рюкзак и ею может воспользоваться любой герой, вне зависимости от того, кто и где убил монстра.



2. Диковинки

Герои могут экипировать и использовать любые имеющиеся у них диковинки. Для каждой диковинки есть свои правила.

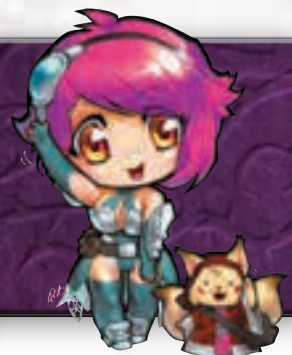
3. Могучие монстры

В конце каждого хода, в котором был уничтожен мини-босс, игроки продвигаются на шаг по таблице могучих монстров. Бонусы складываются, становясь больше с каждым убитым мини-боссом. Когда вы достигли верха таблицы - остановитесь! Монстры теперь супер сильны и не могут стать еще могущественнее.

Только элитные монстры и миньоны получают следующие бонусы:

Уничтожено мини-боссов	Монстры получают
1	Броски защиты получают +1
2	Броски атаки получают +1
3	Броски защиты получают +1
4	Броски атаки получают +1
5	Консул выбирает эффект - статус. Монстры применяют выбранный эффект при каждом успешном атакующем броске

Хотите сделать ваше подземелье еще круче? Покрасьте своих монстров в цвета вашего любимого эффекта. Теперь это действительно Могучие Монстры!



4. Призыв босса

Консул призывает одного мини-босса за каждую точку призыва, уничтоженную во время хода. Поместите мини-босса где угодно на тайле уничтоженной точки призыва. Мини-босса можно активировать в следующие ходы Консула.

Если в пуле нет мини-боссов, немедленно продвиньтесь на шаг по таблице могучих монстров.

Если была уничтожена последняя точка призыва на карте, мини-босс не появляется. Вместо этого призывается сам босс подземелья и начинается битва с боссом! Читайте про битву с боссом на с.22.





Активация



Активация модели состоит из нескольких шагов: поддержка, движение, действие и зелья. Поддержка всегда происходит в начале активации. После поддержки, модель может тратить очки движения, действий и пить зелья в любом порядке.

Модель может чередовать движения и действия в любом порядке не превышая лимит очков.

Шаг поддержки

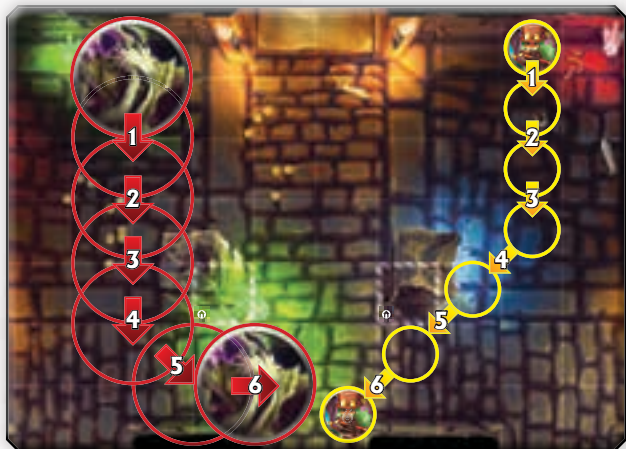
Поддержка разрешается в начале активации модели. Во время шага поддержки выполните следующие действия в указанном порядке:

1. Снимите с модели эффекты, наложенные в предыдущую активацию, например зелья и ауры.
2. Вы можете потратить монету принцессы, с. 24.
3. Примените лечащие эффекты, например, Tough.
4. Срабатывают эффекты- статусы, например Poison и Fire.
5. Примените все остальные игровые эффекты, которым подвергается модель в порядке установленном игроком.



Очки движения

Во время активации модель может пройти количество клеток, равное ее очкам движения.



Каждое перемещение модели в соседнюю клетку стоит одно очко, включая движение по диагонали. Большие модели движутся по тем же правилам, хотя они и занимают несколько клеток.

Модели могут свободно двигаться через жетоны, шаблоны и дружественные модели, но не могут двигаться через вражеские модели и завершать свой ход на клетке занятой другой моделью.



Очки действий

Модели тратят эти очки на различные действия. Действия бывают двух типов:



Красные атакующие действия при успехе наносят одну рану.



Синие действия поддержки не наносят ран. Вместо этого действия поддержки вызывают особые эффекты - например, накладывают эффекты статусы на врагов или помогают союзникам.

У каждого действия есть цена, указанная на его иконке. Она обозначает сколько очков действий должна потратить модель, чтобы применить его.

Во время активации модель может тратить свои очки действий чтобы выполнять любые доступные ей действия. Действия можно выполнять несколько раз за ход.

Все модели могут выполнять ряд **базовых действий**, указанных на с.18. Кроме того у многих моделей есть уникальные действия. Уникальные действия перечислены на карте модели. Кроме того экипировка, зелья и другие игровые эффекты могут давать дополнительные уникальные действия.

И базовые и уникальные действия разрешаются по одним и тем же правилам, указанным на следующих двух страницах.

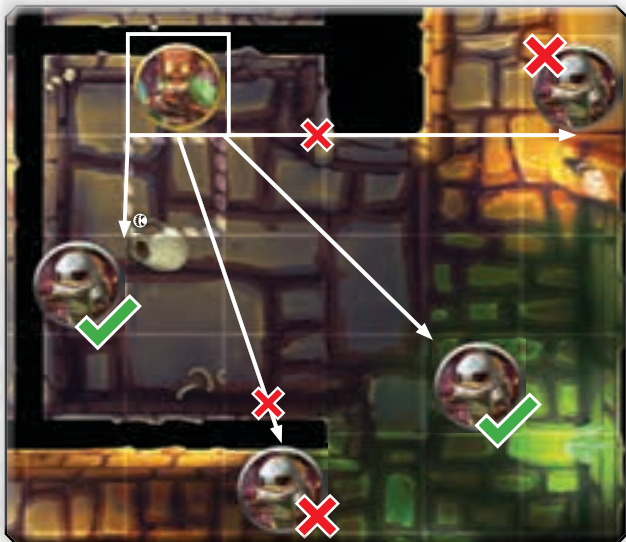
Тип и цена действия	Название действия	Дальность	Эффекты
2	Stinging Shot:	8, +1 DEX	
1	Scope:	8, DEX vs DEX	
Тип и цена действия	Название действия	Дальность	Эффекты

1. Определить линию видимости

Модели нужна линия видимости, чтобы сделать другую модель целью действия. Между моделями есть линия видимости если между любыми двумя точками в их клетках можно провести прямую линию. Эта линия не должна касаться стен и структур, включая их углы.

Модели (дружественные и вражеские), жетоны и шаблоны не блокируют линию видимости.

Модели всегда могут провести линию видимости к самим себе.



AUGMENT и DANGEROUS

Действия могут применяться только на вражеские модели, если у них нет свойств Augment или Dangerous.

Augment значит, что действие применяется только на дружественные модели

Dangerous значит, что действие может затрагивать и дружественные и вражеские модели.

2. Проверить дальность

У всех действий есть максимальная дальность. Только модели в пределах дальности могут стать целью действия.

Чтобы проверить, в пределах ли дальности модель, посчитайте количество клеток между действующей моделью и целью, включая клетку, которую занимает цель.

Если число меньше или равно дальности действия, модель может стать его целью.

Модели за пределами дальности, не могут стать целью действия. В этом случае нужно выбрать другую цель.



Иконки дальности

Иконки дальности показывают дальность действия. Если действие применяется на площадь вместо иконки дальности будет указана площадь. Подробнее на с.26.

Дальность поддержки: Только действия поддержки имеют эту иконку. Если у действия поддержки не указана дальность или площадь эффекта, оно может применяться только на действующую модель

1 **Scope:** 8, DEX vs DEX

Ближний бой: Все действия с этой иконкой используют силу модели для атакующего броска.

2 **Lightning Charge:** 2, +1 STR, Push 5

Магия: Все действия с этой иконкой используют волю для атакующего броска.

1 **Stranglethorn:** 8, Burst 1

Дальний бой: Все действия с этой иконкой используют ловкость для атакующего броска.

2 **Stinging Shot:** 8, +1 DEX

3. Атакующий бросок

Все атакующие действия требуют атакующего броска.

Действия поддержки требуют броска, только если это указано в эффекте. Если действие не требует броска немедленно перейдите к 6 шагу.

Если действие поддержки требует броска, используемые атрибуты указываются в эффекте.

Атрибуты модели могут изменяться аурами, зельями, экипировкой и другими игровыми эффектами. Учитывайте эти изменения при броске.

4. Цель совершает бросок защиты

После того как вы определили итоговое количество звезд в атакующем броске, цель делает бросок защиты.

 **Значок защиты:** Модель может использовать любой атрибут, отмеченный этим значком, чтобы совершить бросок защиты. Атрибуты модели могут изменяться аурами, зельями, экипировкой и другими игровыми эффектами. Учитывайте эти изменения при броске.

5. Сравните результаты

Сравните итоговое количество звездочек в атакующем броске и броске защиты.

Если в атакующем броске звездочек больше - атака успешна. Если действие было атакующим, положите на цель один токен раны.

Бросок защиты считается успешным, если в нем выпало большее или равно количество звездочек. Действие проваливается и не имеет никакого эффекта.

6. Примените эффекты

Некоторые действия имеют особые эффекты. Если атакующий бросок успешен, эти эффекты применяются к цели.

Если модель не была уничтожена, она оказывается под воздействием всех дополнительных эффектов действия.

Саша активирует Princess Emerald. Он решает немного размять King Sprout. Для этого он тратит 1 очко действия на действие поддержки "Scope".

1 Scope:  8 DEX vs DEX, 

Он проверяет, что у Emerald есть линия видимости и что King Sprout в пределах 8 клеток от героя (такова дальность действия). В отличие от других действий поддержки, Scope требует бросков атаки и защиты на ловкость.

Саша бросает ловкость Princess Emerald: **D DEX 2 1** и получает    4 звездочки.

Теперь Консул Катя делает бросок защиты. По условиям действия, вместо брони монстра она использует его ловкость - лишь один синий кубик. Катя выбрасывает сердечко, которое не считается звездочкой и не имеет никакого эффекта в броске защиты. О нет!

Действие успешно! так как это действие поддержки, оно не наносит рану. King Sprout оказывается под действием эффекта-статуса Vape. Катя кладет токен Vape рядом с моделью King Sprout.

Затем Саша использует атакующее действие Stinging Shot против King Sprout.

2 Stinging Shot:  8, **+1 DEX**, 

Stinging Shot стоит 2 очка действий. Так как Emerald не двигалась, Саша знает, что с дальностью и видимостью все в порядке. Он делает атакующий бросок. Stinging Shot имеет иконку дальнего боя и при броске используется ловкость героя к которой, как указано, добавляется красный кубик. В итоге Саша бросает 2 синих и два красных кубика:

    выпадает 3 звездочки.

Теперь Консул делает бросок защиты за King Sprout. Иконка защиты монстра стоит рядом с его броней (2 кр. кубика). Катя делает бросок и получает 2 звездочки на одном кубике и пустую сторону на другом. Теперь по условию эффекта-статуса Vape, она должна сбросить кубик на котором выпало больше всего звездочек. Она сбрасывает кубик на котором выпало две и остается с 0! В атакующем броске выпало больше звездочек и атака успешна. King Sprout получает одну рану и эффект-статус Ice. Кроме того, Саша выбросил зелье, и теперь может дать зелье любому герою.

Базовые действия

Атакующие

1 Магическая атака: Значок

 около **WILL** модели, указывает, что она может использовать эту атаку. Вы можете сделать **WILL** атакующий бросок, против любой модели в указанном радиусе.

1 Рукопашная атака: Значок

 около **STR** модели, указывает, что она может использовать эту атаку. Вы можете сделать **STR** атакующий бросок, против любой модели в указанном радиусе.

1 Дальняя атака: Значок

 около **DEX** модели, указывает, что она может использовать эту атаку. Вы можете сделать **DEX** атакующий бросок, против любой модели в указанном радиусе.

Действия поддержки

Герои могут пользоваться всеми базовыми действиями. Монстрам доступны только бег и лечение.

1 Перевязать

Сделайте бросок воли.

Если на цели меньше ран, чем выпало звездочек, снимите с нее одну рану.

Вызов питомца:

1

Поместите питомца модели на пустую клетку. Эта способность доступна только хозяину питомца.

1 Обезвредить:

Сделайте бросок ловкости. Если выпало больше звездочек, чем защита целевой ловушки, уничтожьте ее.

2 Исследовать:

Вытяните одну карту исследования и немедленно примените ее эффекты. Это действие можно применить один раз за игру на каждом тайле подземелья.

1 Вскрыть:

Сделайте бросок ловкости. Если выпало 3 или больше звездочек, вытяните две карты сокровищ и положите в рюкзак партии. Уберите целевой сундук с карты. Если выпало меньше 3 звездочек, Консул заменяет сундук на мимика по своему выбору.

X Бежать:

Прежде чем модель начнет тратить очки действий, она может потратить все очки действий, чтобы бежать. Бегущая модель удваивает свои очки движения на этот ход.

0 Поднять:

Герой может поднять подходящий предмет, например жетон черепа, монету принцессы или ключ. Возьмите жетон с карты и поместите в рюкзак партии.

1 Разбить сундук:

Вытяните одну карту из колоды сокровищ и положите в рюкзак партии. Уберите целевой сундук с карты подземелья.

1 Открыть сундук:

Потратьте жетон ключа. Вытяните две карты из колоды сокровищ и добавьте их в рюкзак партии. Уберите целевой сундук с карты подземелья.

1 Лечение

Сделайте бросок брони. Если модель выбрасывает больше звездочек, чем на ней эффектов-статусов, она сбрасывает один из жетонов этих эффектов.

Не недооценивайте базовые действия, только потому, что они "базовые"! Используйте их грамотно и вы победите!

Зелья

Максимальное количество зелий, которое может иметь модель указано в иконке зелья на ее карточке. Когда модель получает зелья, положите жетон зелья на ее карточку.

Зелья дают герою бесплатное действие на одно использование. Действие разрешается, как обычное действие, которое не стоит очков.

У всех зелий есть стоимость в жетонах зелий, которая указана на иконке рядом с эффектом.

Чтобы выпить зелье, уберите указанное количество жетонов с карточки героя и примените эффекты зелья.

Герой может выпить одно зелье любого типа во время своей активации.

Герой может выпить одно мгновенное зелье во время хода Совета.

Герой не может выпить зелье, чтобы прервать бросок или модифицировать уже совершенный бросок, если эффект зелья не говорит обратного.



Есть три типа зелий:



Зелье поддержки

Зелье поддержки дает выпившей его модели особое действие поддержки на одно использование.



Зелье атаки

Зелье атаки дает выпившей его модели особое атакующее действие на одно использование.



Мгновенное зелье

Мгновенное зелье дает выпившей его модели особое действие поддержки на одно использование, которое можно применить в ход Консула.

Зельями можно делиться!

Герой может использовать не только зелья указанные на его карточке. Герои могут делиться зельями друг с другом.

Чтобы выпить зелье другого героя, нужно заплатить жетонами с карточки героя, который делится. После этого, герой который выпил зелье разрешает его эффект.

Герои могут пить зелья друг друга, вне зависимости от того насколько они далеко друг от друга.

Не жадничайте! Всегда делитесь зельями с героями, которым они действительно нужны. А еще, всегда спрашивайте разрешения и говорите "спасибо!" Никто не любит невежливых воришек.



У Princess Emerald закончились очки действий, но она может выпить зелье. Саша беспокоится, что на него нападут и просит зелье Magic Armor у Questing Knight Ани.

Аня соглашается и убирает жетон зелья с карточки Questing Knight. Princess Emerald получает эффект зелья: +1 красный кубик к броне до следующего шага поддержки.

Ход героев

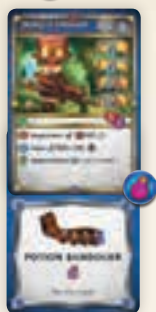
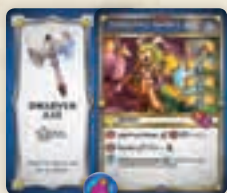
Активация Questing Knight

Подземелье готово и игра начинается с хода героев. Аня активирует Questing Knight и совершает три базовых атаки ближнего боя, уничтожая двух Моок и причиняя одну рану Wisp.

Усиление

Аня вытягивает по одной карте шмоток за каждого уничтоженного ей Моок: Dwarven Axe и Potion Bandolier. Партия решает одеть Dwarven Axe на Thundervale Huntress а Potion Bandolier на Princess Emerald.

Игроки не вытянули диковинок, не было уничтожено мини-боссов или точек призыва. Начинается ход Консула.



Ход Консула

Активация монстров

Катя решает активировать монстров. У нее есть 4 очка черепов на активацию монстров. Сначала она активирует Frog Knight за 2 . Frog Knight использует уникальное атакующее действие - Frogger, и наносит Thundervale Huntress одну рану. За второе очко действия Frog Knight делает базовую атаку ближнего боя, но бросок проваливается. Затем она активирует 2 Моокс и платит по 1 очку за каждого. Они наносят Thundervale Huntress вторую рану и накладывают на нее эффект-статус Poison.

Усиление

В ход Консула не было уничтожено точек призыва или мини-боссов, а герои не зарботали карточек экипировки. Начинается ход героев.



Ход героев

Активация Princess Emerald

Следующей активируется Princess Emerald. Саша решает атаковать точку призыва Old-Growth Hollow. Princess Emerald совершает две базовых атаки дальнего боя, и оба раза наносит рану. Затем Саша решает получить немного шмоток и стреляет в Turniphead, уничтожая его.

Усиление

В свой ход, Princess Emerald уничтожила одного Turniphead. Саша тянет карточку добычи и получает: Chainmail.

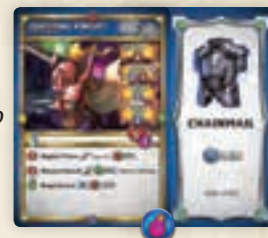
Партия решает экипировать ее на Questing Knight.

Ход Консула

Призыв монстров

Катя решает призвать монстров, используя спаренную точку Old-Growth Hollow. В пуле есть два Моокс, один Turniphead, и один Sprout. Она помещает обоих Моокс в пределах двух клеток от одной из Old-Growth Hollow, а затем помещает Turniphead и Sprout в пределах двух клеток от другой.

Наконец, Катя кладет по одной ране рядом с каждой из моделей Old-Growth Hollow.



Усиление

В ход Консула не было уничтожено точек призыва или мини-боссов, а герои не заработали карточек экипировки. Начинается ход героев.

Ход героев

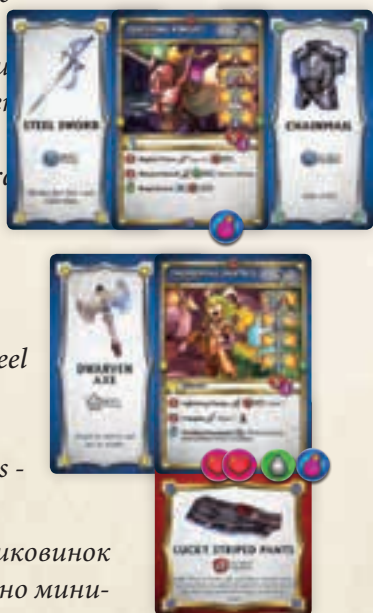
Активация Thundervale Huntress

Следующей активируется Thundervale Huntress Антона. Так как она под действием эффекта Poison, у нее есть только 2 очка действий в этом ход. За первое очко действия она уничтожает Old-Growth Hollow успешной атакой ближнего боя. Герои кладут монету принцессы на клетку, которую занимала точка призыва. После этого Huntress подходит к ней и использует бесплатное базовое действие Поднять, и кладет ее в рюкзак партии. После этого героиня подходит к сундуку и использует базовое действие Разбить Сундук, чтобы открыть его.

Усиление

Thundervale Huntress уничтожила одну модель и разбила один сундук. Антон тянет карту добычи и получает: Steel Sword. Он также тянет одну карту сокровища: Lucky Striped Pants. По решению партии Steel Sword достается Questing Knight, а Thundervale Huntress - Lucky Striped Pants.

Герои не получили диковинок и не было уничтожено мини-боссов. Однако была уничтожена точка призыва. Катя помещает мини-босса Bashful Boris на клетку уничтоженной точки призыва. Ход переходит Консулу.



Ход Консула

Активация монстров

Катя хочет отомстить и решает активировать монстров. Она начинает с двух Mooks каждый из которых использует базовую атаку ближнего боя на Thundervale Huntress, причиняя по ране.

Саша видит, что Huntress близка к смерти и делится с ней зельем своей Princess Emerald. Он тратит токен зелья и Thundervale Huntress выпивает, Hunter's Rations, снимая с себя 2 раны. Затем, Катя активирует Bashful Boris. Это монстр с платформой Super и его активация не стоит очков черепов. Он использует уникальное атакующее действие Sweeping Mace, попадая по Thundervale Huntress и Questing Knight, причиняя каждому из них по ране. Затем, Boris совершает две базовых атаки ближнего боя (он тратит 1 очко на первую, а вторую получает за свою способность Berserk) против Thundervale Huntress, причинив ей одну рану.

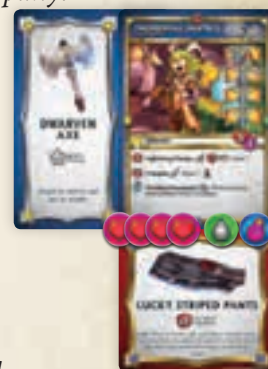
Наконец, Катя тратит оставшиеся два очка черепов на активацию двух Mooks. У обоих не получается ранить Thundervale Huntress.

Усиление

В ход Консула не было уничтожено точек призыва или мини-боссов, а герои не заработали карточек экипировки. Начинается ход героев.

Игра продолжается

Снова наступает ход партии и теперь может быть активирован любой герой. Кого бы они не активировали, будет хорошей идеей потратить монету принцессы, чтобы полностью вылечить и снять все эффекты с бедной Thundervale Huntress! Герои и Консул продолжают ходить по очереди, пока одна из сторон не выиграет.



Битва с боссом

Босс подземелья страшный и могучий противник. Битва с ним может быть как последним ударом Консулу, так и внезапным поворотом в ходе игры.

Когда уничтожается последняя точка призыва на карте, Консул размещает босса подземелья где угодно на тайле, где была точка.

Босс подземелья имеет платформу Super и может быть активирован каждый ход Консула, в дополнение к монстрам на 4 очка черепов, по обычным правилам, указанным на с.12.

Карточка битвы с боссом

Появление босса подземелья - потрясение, которое может изменить все подземелье. К каждому боссу прилагается карточка битвы, которая описывает эффекты, изменяющие игру, когда босс появляется на карте.

Призыв босса

Как только босс появляется на поле, немедленно разрешите все эффекты, указанные в пункте Boss Spawn.



Карточка битвы с боссом

Таймаут

Во время битвы, босс отступает на перегруппировку: снимает с себя эффекты-статусы, призывает новых монстров и продолжает атаку с другого направления.

Таймаут происходит, когда на боссе оказывается количество ран, равное половине общего количества его сердечек или больше. Ход немедленно прерывается и Консул совершает следующие действия:

1. Убирает все токены эффектов-статусов с карточки босса.
2. Снимает с босса раны, пока у него не будет равна половина здоровья.
3. Разрешите эффекты, указанные в пункте Timeout на карточке битвы с боссом.
4. Призовите 8 и 16-битных монстров общей стоимостью активации до 6 очков черепов. Разместите их в пределах двух клеток от модели босса.
5. Консул может поместить босса на любую клетку в пределах 10 клеток от его текущего места положения.

Таймаут происходит один раз за битву. Если босс лечится и вновь опускается до половины здоровья, таймаута не происходит.



Questing Knight использовал способность Massive Sword, чтобы нанести The Forgotten King две раны, что довело его до 5 ран суммарно и привело к таймауту. У Questing Knight еще есть очки движения, но сначала разрешается таймаут.



На Forgotten King эффект- статус Ice от способности Princess Emerald - Stinging Shot.

Катя снимает с него этот токен.

Questing Knight опустил The Forgotten

King ниже, чем половина его жизни и Катя восстанавливает Forgotten King до 4 сердечек.

Эффект таймаута Forgotten King, Last Stand, дает ему, элитным монстрам и миньонам  Immune: Status Effects.

Катя снимает все токены эффектов-статусов со всех элитных монстров и миньонов.



Затем она призывает монстров на 6 очков черепов: два Turnipheads, один Billmen, и один Grobbit Executioner. Она расставляет их в пределах двух клеток от The Forgotten King.

Наконец, она размещает The Forgotten King в пределах 10 клеток от его текущей позиции - подальше от надоедливого Questing Knight, прямо рядом с Princess Emerald!



Таймаут завершается и Аня может завершить активацию Questing Knight и закончить ход героев.

Победа

Если босс подземелья и его прислужники уничтожают всех героев, они побеждают и Консул еще на шаг приближается к господству над Кристалией.

Если герои побеждают босса подземелья, они выигрывают, очистив еще один уголок Кристалии от прислужников зла.



Вы погибли

В ходе игры модели будут получать раны и лечиться. Некоторые могут быть даже уничтожены и воскрешены!

У каждой модели есть определенное количество сердечек, указанное на ее карточке. Когда модель получает раны, отмечайте их, кладя жетоны ран на ее карточку. Когда модель лечится, уберите жетон раны с карточки модели.

Для героев и боссов проще всего класть жетоны на их карточки. Для мелких монстров, проще класть жетоны рядом с их моделью на карте подземелья.

Когда на модели оказывается количество ран, равное количеству ее сердечек, она уничтожается. Уничтоженная модель не может принимать никакого участия в игре: ни активироваться, ни получать жетоны.

Если уничтоженная модель была монстром, уберите все жетоны с ее карточки и уберите модель с поля назад в пул монстров.

Если уничтоженная модель была героем, уберите ее с поля и положите жетон черепа на клетку, которую она занимала.



Жетон черепа

Жетон черепа обозначает экипировку уничтоженного героя. Любой герой может подобрать жетон, используя базовое действие поднять.

После этого уберите жетон черепа с карты и поместите экипировку уничтоженного героя в рюкзак. Она может быть одета на героев во время усиления по обычным правилам.



Монеты принцессы

Во время шага поддержки любого героя, игрок может потратить одну или больше монет принцессы.

За каждую потраченную монету выберите одного героя на карте подземелья, либо одного уничтоженного героя. Уберите все жетоны ран и эффектов статусов с карточек этих моделей.

Если монета была потрачена на уничтоженного героя, верните его на игровое поле, рядом с жетоном старта. Если жетон черепа героя все еще на карте, его экипировка все еще при нем и он возвращается игру с ней. Уберите жетон с игрового поля.

Потраченные монеты возвращаются в пул токенов.





Продвинутые правила



Способности

Многие модели имеют способности, указанные на их карточке. Эти способности работают всегда и не требуют активации.

Самые распространенные способности перечислены ниже. Эффекты более редких способностей указаны на самой карточке.

BACKLASH: Если модель, ставшая целью атакующего действия имеет Backlash и выигрывает бросок защиты, атаковавшая модель получает рану. Модели уничтоженные с помощью Backlash не дают карт экипировки.

BLESSING: Эффект Blessing дает положительный эффект всем моделям на одном тайле. Blessing действует только на героев, элитных монстров и боссов.

BURROW: Модель с Burrow может двигаться через стены, препятствия и структуры, как через открытые клетки. При этом она игнорирует все отрицательные эффекты на таких клетках.

CURSED: Экипировка со свойством Cursed **должна** быть экипирована в ходе усиления, если у одного из героев есть свободный слот. Она не может быть снята или сброшена, кроме как при уничтожении модели.

FLY: Модель со способностью Fly считает препятствия, разломы и структуры пустыми клетками. Она игнорирует все отрицательные эффекты на таких клетках. Структуры не блокируют линию видимости моделям с Fly.

HEAL X: Действие с Heal позволяет моделям, на которые оно использовано сбросить X жетонов ран и эффектов-статусов.

HOOKSHOT: Действия с Hookshot не требуют линии видимости до целевой модели. При подсчете дальности проводите путь вокруг структур и стен.

 **IMMUNE: STATUS EFFECTS:** Если у модели есть Immune: Status Effects она не может подвергаться действию эффектов-статусов. Если модель на которую наложен эффект-статус получает Immune: Status Effects, немедленно снимите с нее все жетоны эффектов-статусов.



IMMUNE X: Модель с Immune X иммунна к эффекту статусу, указанному на иконке. Если модель получает Immune X с нее немедленно снимается соответствующий эффект-статус.

Пример: модель с



эффекту-статусу Poison.



имунна к

INSIGNIFICANT: Если на одном тайле с моделью, имеющей Insignificant есть герой, она может быть активирована бесплатно в ход Консула. Модель с Insignificant не приносит карт экипировки за свою смерть.

ONE USE ONLY: Действие со свойством One Use Only может быть использовано только один раз за игру.

PET X: Модель с Pet X - это хозяин питомца X. Модель с Pet X не может стать хозяином другого питомца. Указанный питомец начинает игру в пределах двух клеток от хозяина.

SHAPESHIFT X: Модель может превратиться в указанную модель. Подробнее на с.31.

SMALL: Враг может целить модель со свойством Small, только если находится в пределах 3 клеток от нее.

STATUS EFFECTS: Если модель имеет эффект-статус в качестве способности, любое ее атакующее действие причиняет данный эффект. Подробнее об эффектах-статусах на с.31.

STEALTH: Дальность действий, целящих модель со Stealth уменьшается на 3 до минимума 1.

SUREFOOT: Модель с Surefoot считает клетки с препятствиями пустыми. Все отрицательные эффекты на таких клетках игнорируются.

TOUGH: Во время своего шага поддержки модель с Tough снимает с себя один жетон раны.

Принадлежность

У каждой модели есть принадлежность к одному или нескольким божественным кристаллам Кристалии. Модель получает дополнительные бонусы от экипировки с совпадающей принадлежностью, и напротив может получать штрафы при несовпадении.



Конкретные эффекты принадлежности указаны на карточках. Если у модели есть две разных принадлежности, она получает все бонусы и штрафы за каждую из них.

Принадлежность экипировки

На экипировке с принадлежностью указан, как стандартный бонус, так и бонус принадлежности. Модели с совпадающей принадлежностью получают бонус принадлежности вместо стандартного бонуса. Все остальные модели получают стандартный бонус.

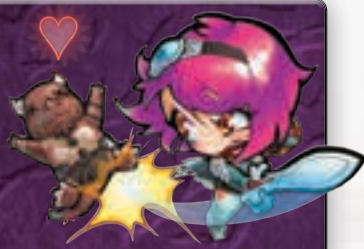


Площадь эффектов

Некоторые действия применяются сразу на несколько моделей. У таких действий есть площадь эффекта.

При использовании такого действия, сначала определите, какие модели попадают в зону действия. Клетки, до которых нельзя провести линию видимости, не попадают в зону действия. Действие применяется на все модели в зоне одновременно.

Осторожно, маленькие монстры! Когда рядом герой с действиями бьющими по площади - разделяйтесь, если не хотите поджариться!



Площадь эффекта используется вместо дальности, за исключением Burst X. Если действие требует броска, модель использующая действие делает один бросок. После этого все модели в зоне действия делают бросок защиты. Дружественные модели не затрагиваются эффектом действия, если у него нет свойств



Dangerous.

Если модель попадает в две зоны действия одновременно, эффекты складываются, при условии что у действий разные названия, даже если эффект один и тот же.

BURST X

Используя действие со свойством Burst, выберите цель используя дальность модели, как обычно, после выбора цели, распространите эффект на модели в пределах X клеток от цели. Клетки до которых **цель** не может провести линию видимости не попадают в зону действия. Если цель действия с Burst - большая модель, выберите одну из клеток занимаемых этой моделью в качестве цели и разрешите действие как обычно.



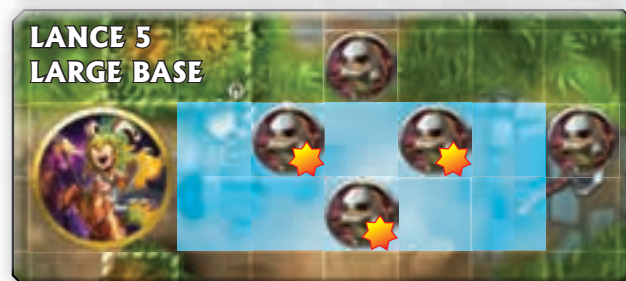
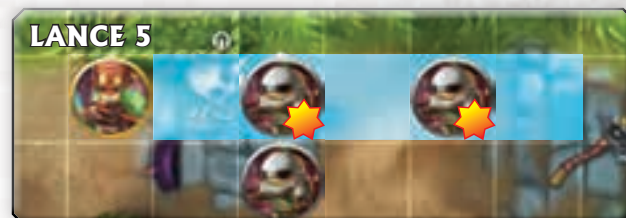
CROSS X

Площадь эффекта действия со свойством Cross - крест с длиной плеча X и центром на использующей действие модели.



LANCE X

Площадь эффекта действия со свойством Lance - прямая линия длиной X. Эту линию нельзя проводить по диагонали.



SWEEP X

Действие со свойством Sweep поражает все модели в пределах X клеток от одной из сторон использующей модели.



WAVE X

Действие со свойством Wave поражает все модели в пределах X клеток от использующей его модели.

AURA X

Эффект со свойством Aura действует на все модели в пределах X клеток. Этот эффект остается в игре и перемещается вместе с использовавшей действие моделью до ее следующего шага поддержки.



Мимики (Boo Booty)

Мимики - особые монстры, которых можно вытянуть вместо карт сокровищ.

Помимо карточки, которая замешивается в колоду сокровищ у каждого мимика есть обычная карточка модели. При подготовке к игре, Консул выбирает и замешивает в колоду сокровищ 6 карт мимиков.

Если игроки вытягивают мимика из колоды сокровищ, они заменяют сундук на мимика указанного типа. Все остальные вытянутые карты сокровищ сбрасываются.

В ход Консула мимика можно активировать по обычным правилам. Уничтожив мимика, герои могут вытянуть одну карту сокровища во время усиления.

Мимики могут появиться только при открытии сундуков. Если вы вытянули карту мимика не после открытия сундука, например уничтожив мини-босса, замешайте ее обратно в колоду. Если в пуле нет модели мимика, его карта замешивается обратно в колоду сокровищ.

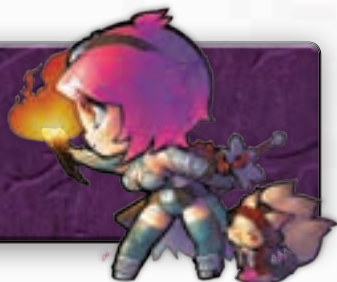


Эффекты контроля

Эффекты контроля позволяют одной модели двигать другую. Модель, которая переместилась в результате действия эффекта контроля, не считается активированной и может совершить свой ход как обычно.

Модель нельзя переместить так, как она не смогла бы переместиться сама. Все эффекты клеток работают как обычно.

Используйте эффекты контроля, чтобы заманивать вредных монстров в ловушки или спасать друзей из неприятностей!



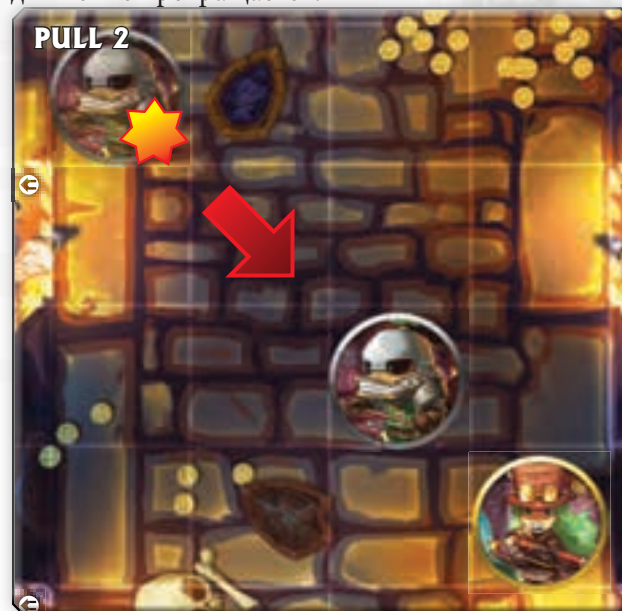
COMPEL X

Модель попавшую под действие Compel можно передвинуть на X клеток в любом направлении.



PULL X

Модель попавшую под действие Pull можно подвинуть до X клеток в сторону модели, использовавшей Pull. Каждый шаг должен уменьшать расстояние между моделями. Если модели оказываются вплотную друг к другу, движение прекращается.



PUSH X

Модель попавшую под действие Push можно подвинуть до X клеток от модели, использовавшей Push. Каждый шаг должен увеличивать расстояние между моделями. Модель останавливается, если не может дальше увеличивать дистанцию (например, если она уперлась в стену).





Крипы

Некоторые карточки исследования

призывают особых монстров - крипов. На карточке указано, сколько крипов появляется на поле.

Крипы появляются в пределах 2 клеток от точки призыва, по обычным правилам. Количество крипов, которые могут присутствовать на карте подземелья, ограничено только количеством моделей у игроков!

У всех крипов есть способность Insignificant, а значит они могут быть активированы бесплатно в ход Консула, если на одном тайле с ними есть герой.



Питомцы

Питомцы считаются диковинками. В начале каждой партии, игроки выбирают 6 диковинок, любое количество которых может быть питомцами.

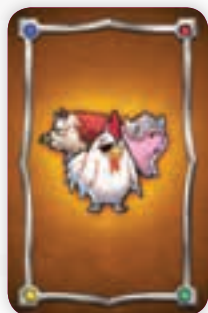
Питомцы привязаны к другой модели, называемой хозяином. Каждый питомец имеет свою модель и игровую карточку.

Герой может начать игру с питомцем, благодаря способности Pet X, или спасти одного из них, вытянув из колоды сокровищ.

Каждая модель может быть хозяином лишь одного питомца. Если модель получает нового питомца, старый помещается в рюкзак и может быть экипирован другим героем во время усиления.

Если модель-хозяин была уничтожена, питомец немедленно попадает в рюкзак.

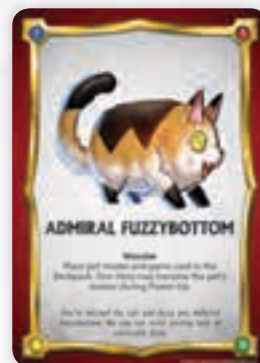
Питомцы считаются частью партии. Все эффекты влияющие на всю партию, действуют и на них.



Спасение

Когда герой вытягивает карту питомца из колоды сокровищ, игроки кладут модель и карточку питомца в рюкзак.

Во время усиления, партия может выбрать героя, который станет хозяином питомца. Поместите модель питомца в пределах 2 клеток от хозяина и положите карточку питомца рядом с карточкой героя.



Активация питомца

У питомцев есть 4 атрибута:

очки движения, очки действий, сила и броня.

Питомцы тратят очки движения и действий по общим правилам. Из базовых действий питомцам доступны базовая атака ближнего боя и бег. Для всех атакующих бросков используется сила питомца, а для всех бросков защиты - броня.



Питомца не обязаны оставаться в пределах двух клеток от хозяина. Хозяин получает все преимущества, которые ему дает питомец, пока питомец на карте подземелья.

Питомцы в качестве целей

Питомцы могут становиться целью действий по общим правилам. Питомец всегда защищается используя броню. Получивший рану питомец немедленно уничтожается.

Хозяин может призвать уничтоженного питомца базовым действием во время своей активации.



Приоритет правил

Если эффект указанный на компоненте игры противоречит данным правилам, используйте правила указанные на компоненте.

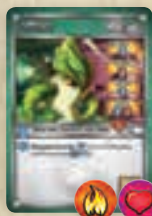
Превращение

Модели со способностью **Shapeshift** имеют две карточки и две модели, которые представляют их изначальную форму и форму в которую они могут превратиться. Модели всегда выходят на игровое поле в своей изначальной форме.

Когда модель превращается, замените ее карточку и модель на указанные в эффекте превращения. Новая модель должна занимать минимум одну клетку из тех, что занимала предыдущая модель. Если новой модели не хватает места, она отталкивает все дружественные и вражеские модели по кратчайшему пути, так чтобы ей хватило места.

Все токены и экипировка на модели сохраняются. Модель после превращения остается того же типа.

Монстры считаются находящимися в игре, пока одна из их форм на поле. Монстр может быть призван только если обе его формы находятся в пуле.



Катя призвала Sprout. Сейчас на нем 1 рана и токен Fire. В ход Консула она активирует Sprout и решает превратить его в King Sprout во время шага поддержки.

Катя заменяет карточку Sprout на карту King Sprout's. Она помещает токен раны и токен Fire на новую карту. Затем King Sprout продолжает активацию.



Эффекты-статусы

Эффекты-статусы - это негативные эффекты, вредящие модели, на которую они наложены.

Когда модель оказывается под действием эффекта-статуса, положите на ее карточку соответствующий жетон. Модель страдает от эффекта, пока жетон не будет снят.

Эффекты-статусы обычно вызываются действиями, которые целят модель. В этих случаях, эффект накладывается на цель, только если действие было успешно.

На модели может быть несколько разных эффектов-статусов, но не два одного типа.

Помните эффект-статус можно снять только сердечком или способностью. Дважды подумайте, как потратить сердечко!



Bane: Модель под действием Bane не учитывает лучший результат, выпавший на кубике при броске защиты..



Fire: Модель под действием Fire получает одну рану в свой шаг поддержки.



Hex: Модель под действием Hex не учитывает лучший результат, выпавший на кубике при броске атаки.



Ice: Модель под действием Ice не может использовать свои уникальные действия.



Knockdown: Модель под действием Knockdown не может двигаться и совершать действий, пока не потратит одно очко действия или все очки движения, чтобы сбросить токен Knockdown.



Poison: Модель под действием Poison имеет на одно очко действия меньше (но не меньше 1).



Slow: Модель под действием Slow уменьшает свои очки движения наполовину (округляя вверх).

Эффекты клеток



Разлом

Модели не могут двигаться через разломы. Модели могут проводить линию видимости через разломы.



Препятствие

Модель должна потратить 2 очка движения, чтобы войти на клетку с препятствием. Если большая модель при движении попадает на препятствие хотя бы одной клеткой, движение стоит 2 очка. Клетки, на которых модель уже стоит не учитываются.



Структура

Модели не могут двигаться или проводить линию видимости через структуры.



Ловушки

Если игроки вытягивают карту ловушки, герои попались!



Все ловушки используют шаблоны. Вытянув карту ловушки, Консул размещает ее на карте по следующим правилам:



Если на карточке указан символ линии или зоны, Консул размещает соответствующий шаблон в любом месте на тайле. Если указан символ разброса, Консул размещает 4 шаблона размером в одну клетку, где угодно на тайле.

Шаблоны не должны пересекать стены, разломы или структуры. Они могут размещаться на клетки занимаемые дружественными или вражескими моделями.

Срабатывание ловушек

Когда модель в составе партии заходит на шаблон ловушки или клетку рядом с шаблоном, ловушка срабатывает. Немедленно разрешите эффект ловушки. Эффект затрагивает все модели, дружественные и вражеские на шаблоне и рядом с ним.

Если ловушка требует атакующего броска, на ней указана Сила, против которой необходимо защищаться.

Ловушки могут сработать несколько раз, прежде чем их обезвредят. Однако модель может заставить ловушку сработать только раз за свою активацию.

Монстры не активируют ловушки. Однако если герой активирует ловушку, она подействует на всех монстров в зоне действия.

Обезвреживание ловушек

Все ловушки имеют показатель защиты: чтобы обезвредить ловушку, нужно использовать базовое действие (с.18) и превзойти защиту.

В ход Антона Thundervale Huntress заходит на новый тайл. Антон тянет карту исследования: Wall of Fire!

Консул помещает шаблон-линию рядом с Thundervale Huntress после чего ловушка немедленно срабатывает.

I'm Burning!: STR 3,

Антон должен сделать бросок брони против силы 3. Так как I'm Burning - атакующее действие, Thundervale Huntress получит рану и эффект Fire, если проиграет бросок.

Выбор сложности

Super Dungeon Explore - разнообразная игра. Некоторые монстры - машины разрушения, а другие наносят немного урона, но нарушают планы планы героев особыми действиями. То же самое и с героями: одни могут уничтожать монстров пачками, а другие умеют поддерживать союзников и ослаблять врагов.

Один из лучших аспектов Super Dungeon Explore - реиграбельность. Новые комбинации героев, монстров и боссов позволяют играть совершенно по разному. Однако есть и другие способы разнообразить игру! Далее перечислены любимые хоумрулы Soda Pop Miniatures. Выбирайте или создавайте собственные!

Усиление героев:

- Герои начинают с монетой принцессы.
- Уменьшите количество точек призыва.
- Отмените бесплатную активацию Super монстра.
- Не используйте таблицу могучих монстров.
- Игроки могут сбрасывать карты добычи, чтобы получать сердечки..
- Герои могут экипировать больше одного сокровища.
- Карты шмоток и сокровищ никогда не сбрасываются из рюкзака.

Усиление Темного Консула:

- Игроки начинают с монетой принцессы и не могут получать дополнительные монеты.
- Увеличьте количество точек призыва.
- Увеличьте количество очков черепов, которые Консул получает на активацию монстров.
- Все монстры причиняют эффект-статус. (нам нравится Огонь!)
- Герои тянут карты добычи только за элитных монстров.
- Босс подземелья и мини-боссы получают Immune: Status Effects
- Консул может призывать монстров два хода подряд.

Дополните свою игру

В дополнении Forgotten King включены правила для классического и аркадного режимов, но есть и другие способы играть! В режиме PvP арены каждый игрок контролирует одного героя и всех монстров из одной точки призыва в битве насмерть! Посетите сайт Soda Pop Miniatures чтобы скачать правила PvP арены.

Скоро будет доступен и новый режим Super Dungeon: Legends который позволит игрокам отправиться в эпическое путешествие по всей Кристалии, развивая героев между партиями. Кроме того вы можете приобрести новых могучих героев и страшных монстров для своего подземелья!



Памятка

Ход героев

1. Активируйте одного героя. Активация - с.15-19.
2. Усиление, с.13-14.
3. Начинается ход Консула, с.12.

*Все герои в партии должны быть активированы прежде чем герои начнут активироваться повторно.

Ход Консула

1. В свой ход Консул может:
Активировать монстров (с.12, 15) или призвать монстров (с.12).
2. Усиление, с.13 - 14.
3. Начинается ход героев, с.11.

Действия (с.15)

1. Проведите линию видимости
2. Проверьте дальность
3. Сделайте атакующий бросок
4. Цель делает бросок защиты
5. Сравните результаты (защищающийся выигрывает ничью)
6. Разрешите эффекты

Иконки действий

 **Атакующее действие:** причиняет одну рану при успехе.

 **Действие поддержки:** Не причиняет ран, только эффекты.

 **AUGMENT:** Действует только на дружественные модели.

 **DANGEROUS:** Может затрагивать и делать целью дружественные модели.

 **Защита:** Атрибут может использоваться при бросках защиты.

Иконки дальности (с.16)

 **Дальность поддержки:** только для действий поддержки.

 **Дальность ближнего боя:** используется сила модели.

 **Дальность магии:** используется воля модели.

 **Дальний бой:** используется ловкость модели.

Зелья (с.19)

Модель может выпить одно любое зелье в ходе активации. В ход Консула модель может выпить одно мгновенное зелье.

 **Зелье поддержки:** Дает модели действие поддержки на одно использование.

 **Атакующее зелье:** Дает модели атакующее действие на одно использование.

 **Мгновенное зелье:** Дает модели действие поддержки на одно использование. Можно выпить в ход Консула

Эффекты-статусы (с.31)

 **BANE:** Модель под действием Bane не учитывает лучший результат, выпавший на кубике при броске защиты. (Аркада: Bane снижает броню монстров на 1)

 **FIRE:** Модель под действием Fire получает одну рану в шаг поддержки.

 **HEX:** Модель под действием Hex не учитывает лучший результат, выпавший на кубике при броске атаки. (Аркада: Hex снижает силу монстров на 1)

 **ICE:** Модель под действием Ice не может использовать свои уникальные действия.

 **KNOCKDOWN:** Модель под действием Knockdown не может двигаться и совершать действий, пока не потратит одно очко действия или все очки движения, чтобы сбросить жетон Knockdown. (Аркада: Монстр под действием Knockdown не может исполнять приказов до следующего приказа Move. Вместо движения он сбрасывает жетон Knockdown.)

 **POISON:** Модель под действием Poison имеет на одно очко действия меньше, но не меньше 1.

 **SLOW:** Модель под действием Slow уменьшает свои очки движения наполовину (округляя вверх).

 **IMMUNE: STATUS EFFECTS:** Если у модели есть Immune: Status Effects она не может подвергаться действию эффектов-статусов. Если модель на которую наложен эффект-статус получает Immune: Status Effects, немедленно снимите с нее все жетоны эффектов-статусов.

 **IMMUNE X:** Модель с IMMUNE X, иммунна к эффекту-статусу, указанному на иконке. Если модель получает Immune X с нее немедленно снимается соответствующий эффект-статус. Пример: модель с  иммунна к  Poison.