

Dungeon Twister.

Паладины и драконы.

Правила игры.

Перевод Виталий Носов.

Как играть в дополнение.

Вы можете играть вдвоем в игру с новыми компонентами, содержащимися в коробке, либо смешать героев, комнаты и предметы с основной игрой. Если вы решили смешать компоненты, то у вас есть два пути, что бы начать игру:

Свободный выбор (секретно друг от друга).

Игроки выбирают свой цвет и забирают себе всех героев и все предметы из всех имеющихся в наличии коробок с игрой и ее дополнениями. Каждый игрок выбирает секретно 8 героев и 6 предметов, которые будут участвовать в игре с его стороны. Все неиспользованные предметы и герои кладутся обратно в коробку. Далее каждый игрок выбирает секретно 2 пары комнат, которые примут участие в игре. Комнаты перемешиваются и выкладываются на стол согласно стандартным правилам. Далее ход игры идет согласно стандартным правилам.

Взаимный выбор (равенство сил).

Игроки выбирают свой цвет и забирают себе всех героев и все предметы из всех имеющихся в наличии коробок с игрой и ее дополнениями. Случайным образом определите, кто будет первым игроком.

Первый игрок выбирает пару комнат. Затем оппонент делает то же самое. Далее вновь первый игрок выбирает пару комнат, затем его оппонент. Таким образом, игроки выбирают по 2 пары комнат каждый. Комнаты перемешиваются и выкладываются на стол согласно стандартным правилам.

Далее игроки выкладывают за экранами всех героев и все предметы. Первый игрок выбирает одного своего героя и выкладывает его перед своим экраном. Того же героя должен выложить и его оппонент. Затем наступает очередь второго игрока выбрать одного своего героя и выставить его перед экраном. Того же героя должен выставить и первый игрок. Затем вновь настает очередь первого игрока. Игроки продолжают выбирать героев, пока не выберут 8 героев для игры.

Так же игроки поступают и с предметами, пока не выберут 6 предметов для игры.

Таким образом, участники игры должны иметь перед началом игры по 8 одинаковых героев и по 6 одинаковых предметов. Все лишние предметы и герои убираются в коробку.

Далее ход игры идет согласно стандартным правилам.

Новые персонажи.

Красный Дракон.

За 1 АП дракон может послать огненное дыхание в первого героя, находящегося на линии обзора (аналогично заклинанию огненного шара), без ограничения на дальность. Цель немедленно погибает, без права получить ранение. Дракон может использовать огненное дыхание столько раз за игру, сколько он желает.

Дракон не может передвигаться (за исключением использования магических предметов), и не может прыгать.

Игрок, уничтоживший дракона, получает 2 очка победы вместо одного.

Эльф скаут.

Скаут может проходить по ямам-ловушкам, но не останавливаться на них.

Призрак.

Во время перемещения призрак может проходить через любых персонажей и любые типы местности, но не может останавливаться в них. Призрак всегда должен заканчивать перемещение на разрешенных клетках комнаты, и он должен подчиняться второму золотому правилу. Призрак не может брать, переносить и использовать предметы, а так же раненых персонажей. Он может закончить перемещение на клетке с предметом или дружественным раненым персонажем. Призрак может активировать поворотный механизм комнаты. Призрак может проходить сквозь трехмерные объекты, но не останавливаться в них. Призрак является нежитью.

Голем.

За 1 АП голем может пробить смежную стену. Положите маркер разбитой стены на ту секцию, которую разбил голем. Когда голем разрушает стену, он автоматически не перемещается через пролом. Он должен обычным образом потратить еще 1 АП, что бы пройти

через пролом. Маркер разрушенной стены располагается только в одной комнате (нельзя его помещать между комнатами). Он остается в комнате при ее вращении (он принадлежит только одной комнате). Разрушенная секция стены трактуется, так же как и разрушенная решетка при учете линии обзора и перемещении героев.

Голем может разрушить только 3 секции за всю игру.

Если стена двойная (сложена стенами двух комнат), то голем должен потратить 2 АП, что бы пробить две секции стены. В этом случае 2 маркера кладутся на стену, каждый в свою комнату.

Пример. За 2 АП голем может разбить двойную стену, расположенную от него на юге и еще за 1 АП достичь сокровищ.

За 3 АП голем может войти в комнату с пентаграммой (1 АП перемещение, 1 АП разбить стену и 1 АП еще на перемещение).



Иллюзионист.

За 1 АП иллюзионист может расположить на доске маркер ямы-ловушки или маркер завала. Иллюзионист может расположить по одному маркеру каждого типа. Иллюзии могут быть расположены в любом свободном от чего-либо месте, в пределах линии обзора иллюзиониста.

Иллюзию ямы-ловушки трактуйте для всех персонажей по обычным правилам, за исключением иллюзиониста, который ее создал. Завал блокирует линию обзора и не один персонаж, за исключением призрака, не может входить в данную клетку. Только иллюзионист может проходить сквозь иллюзии своего цвета (трактуя их как пустое пространство), но не останавливаться на них. За 1 АП иллюзионист может убрать свою иллюзию, находящуюся на линии обзора, и тут же немедленно расположить ее в другом месте или просто убрать с доски, что бы использовать позже.

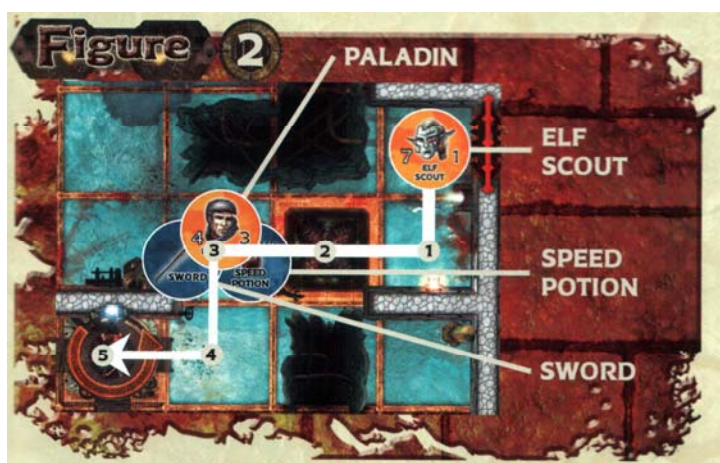
Иллюзии считаются маркерами, и они не подчиняются второму золотому правилу. Если иллюзионист погибает, то все его иллюзии немедленно снимаются с доски. Если же иллюзионист покинул лабиринт, все иллюзии остаются на игровом поле. Иллюзионист, так же как и маг может использовать свитки.

Оружейный мастер.

Если оружейный мастер принимает участие в бою, то его хозяин имеет право посмотреть на карту сражения, сыгранную оппонентом, прежде чем сыграть своей картой. Это свойство персонажа действует и в сражении с несколькими персонажами. Если два оружейных мастера принимают участие с бою, каждый за одну из сторон, то их свойства взаимоисключают друг друга и бой идет по обычным правилам.

Паладин.

Паладин может нести два предмета. Он не подчиняется второму золотому правилу. Он может нести 1 предмет и 1 раненого героя. Если паладин умирает, два объекта остаются на



одной клетке, пока их кто-то не подберет. Ни один персонаж не может остановиться на клетке с двумя объектами. Паладин, обладающий двумя одинаковыми предметами, складывает их особенности. Паладин не теряет своей способности, если он ранен.

Паладин ранен. Он нес меч и напиток скорости. Эльф не может закончить свое перемещение на клетке с паладином. За 1 АП он может пройти через клетку с раненым паладином и взять, например напиток.

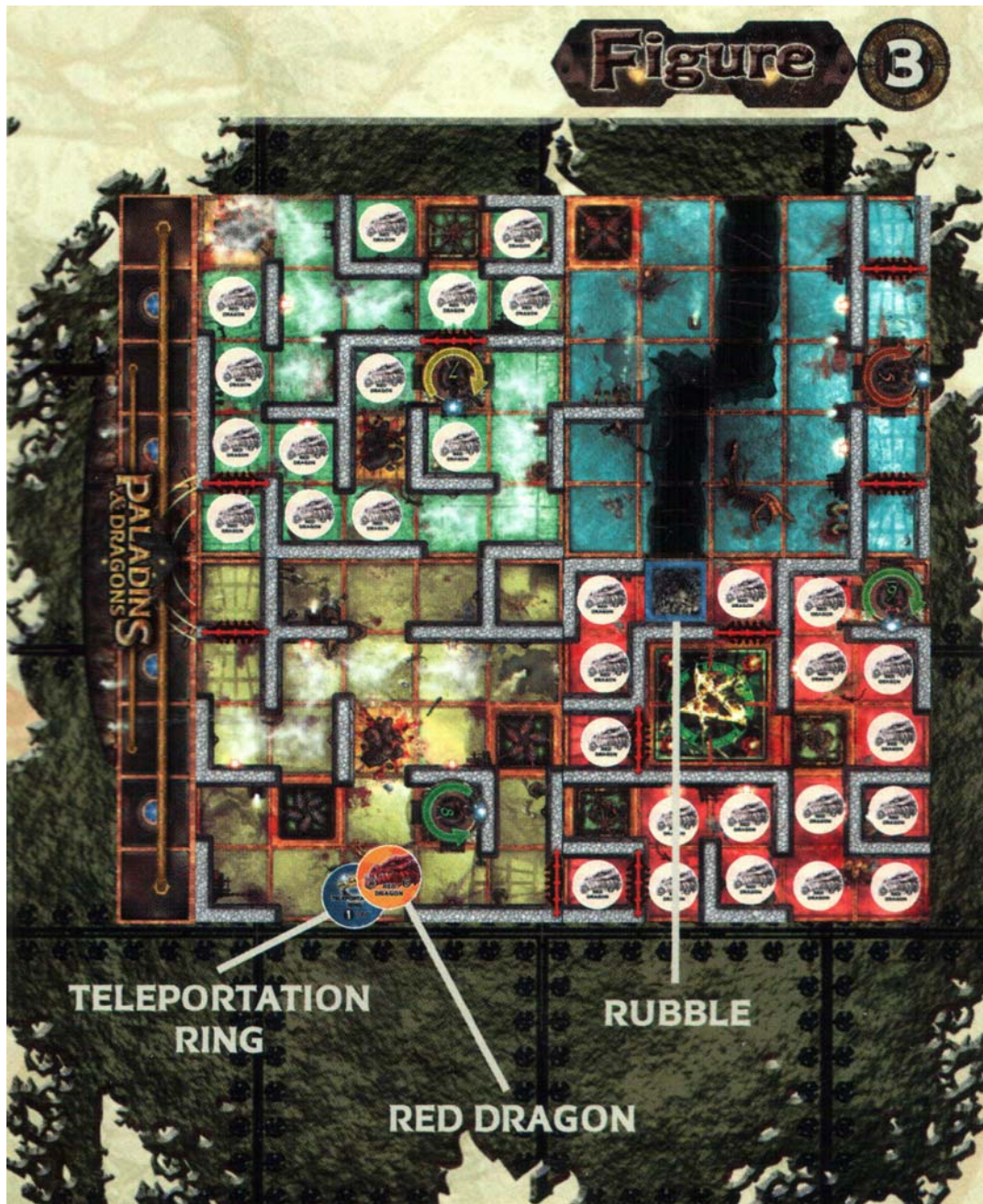
Карманник.

За 1 АП карманник может украсть предмет у смежного с собой персонажа. Карманник не может украсть предмет, если он уже несет один. Карманник не может украсть раненого героя.

Новые предметы.

Кольцо телепортации.

За 1 АП герой может использовать кольцо и перенести себя на пустое место в соседней смежной комнате (нельзя телепортироваться в ту же комнату). После использования кольцо покидает игру.



Красный дракон использует кольцо телепортации. За 1 АП дракон может переместиться на любую из клеток помеченную белыми кружками.

Огненный щит.

На героя, обладающего щитом, не воздействует огненный шар и дыхание красного дракона. Огненный щит, так же как и обычный щит, позволяет персонажу без вреда пройти через ловушку из падающих камней.

Ключ.

За 1 АП герой, обладающий ключом, может открывать и закрывать смежные решетки (так же, как вор).

Свиток очарования.

Свиток могут использовать только магические персонажи (в наших наборах маг и иллюзионист). За 1 АП герой берет контроль над вражеским персонажем, находящимся в той же комнате. Цель может и не находится на линии обзора заклинателя, она просто должна быть в той же комнате. При использовании свиток покидает игру.

Игрок может совершить контролируемым персонажем до трех разрешенных правилами игры действий, прежде чем закончить ход. Отмечайте три действия отдельным образом. Игрок может попеременно выполнять действие своим персонажем и контролируемым персонажем, но всегда должно выполняться первое золотое правило. Очарованный персонаж не может атаковать героев своего цвета. Если очарованный персонаж вовлечен в схватку, то карту сражения за него играет игрок, который обладал им изначально. Другими словами, если очарованный персонаж прыгает, то карту прыжка использует игрок, очаровавший героя. Если очарованный персонаж убивает героя, то победные очки получает игрок, который изначально контролировал героя.



Убийца драконов.

Герой, обладающий убийцей драконов, получает модификатор +4 в битве с драконами. Дракон раненый этим артефактом считается немедленно убитым.

Новая местность.

Туман.

Герой, находящийся в тумане, не может быть целью в любых случаях. Ни огненный шар, ни дыхание дракона, ни заклинание очарования не воздействуют на него. Линия обзора не может проходить сквозь туман, она обрывается перед ним. Персонаж, находящийся в тумане, видит из него нормальным образом. Герой, находящийся в тумане, может быть вовлечен в сражение обычным образом. Герои могут проходить сквозь туман, считая его обычной чистой клеткой. Игроки не могут располагать в тумане героев и предметы при открытии комнаты.

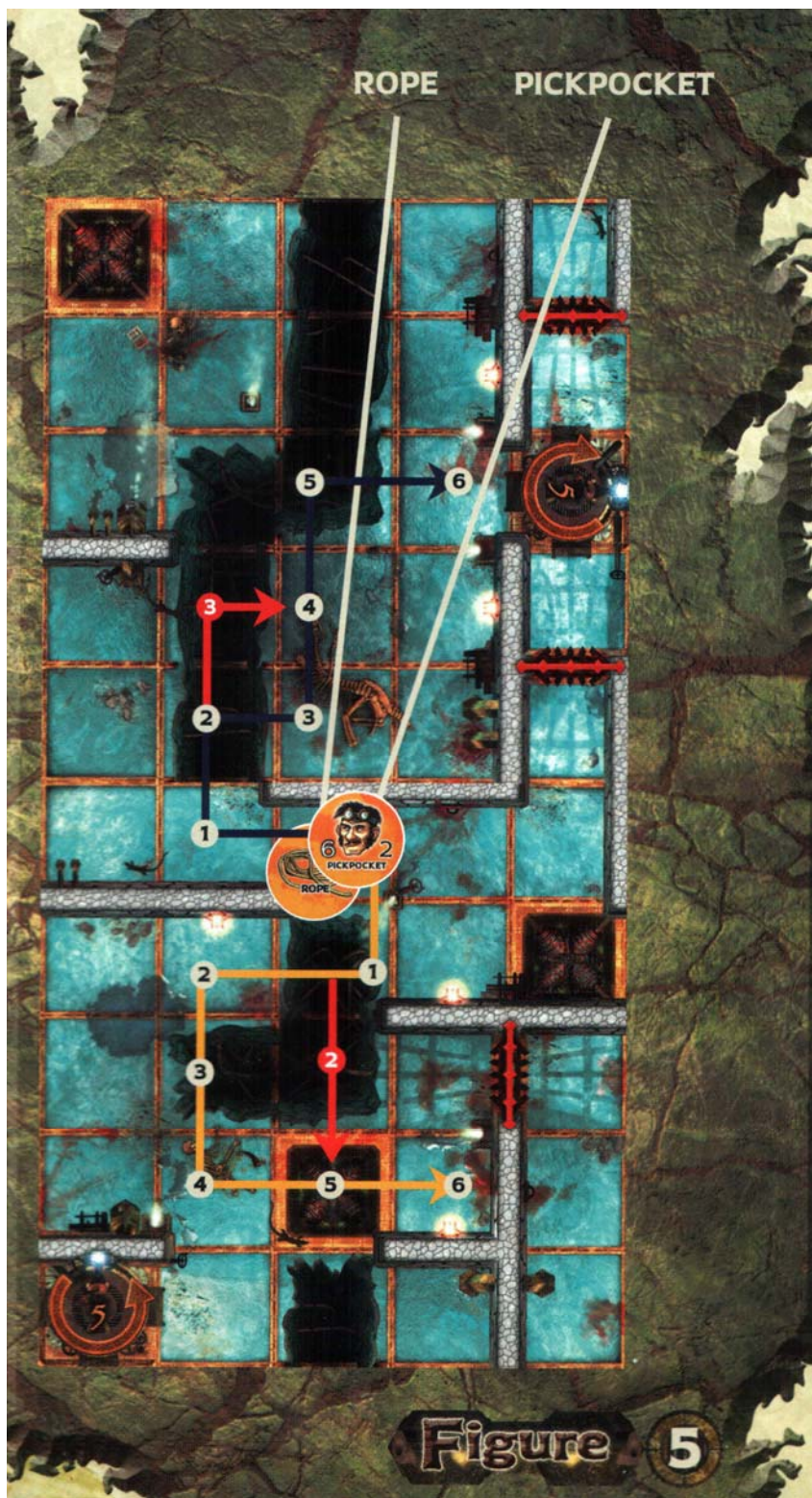
Волшебник может убить

дракона с помощью посоха огненного шара, но не может убить паладина, так как между ними находится туман. Иллюзионистка с помощью свитка может очаровать орка, но не может очаровать волшебника, так как он находится в тумане.

Ловушка из падающих камней.

Ловушка активируется, как только на клетку ступает любой не летающий герой.

Персонаж, попавший под камни, немедленно умирает, если только он не несет щит. Щит защищает персонажа от камней, когда он движется через данную клетку (щит остается с героем, он не покидает игру). Однако, если персонаж со щитом, остановится на клетке с ловушкой, он погибнет. Летающие персонажи и призрак не активируют ловушку и могут свободно перемещаться через данную область.



Прыжок позволяет преодолеть область любому персонажу без активации ловушки.

Есть только один способ поднять предмет, находящийся в клетке с ловушкой: войти на клетку со щитом, сбросить щит, поднять предмет и покинуть клетку. Летающие персонажи так же могут подбирать предметы, лежащие на клетке с ловушкой. Герой, перепрыгивающий ловушку, не может подбирать предметы. Если щит лежит на клетке с ловушкой, персонажи могут свободно проходить через данную клетку.

Ловушка не срабатывает на предметы. Летающие герои могут сбрасывать предметы на клетку с ловушкой. Ловушка не прерывает линию обзора. С помощью веревки данную ловушку преодолеть нельзя.

Разлом.

Герои не могут заходить на клетку с разломом. Летающие персонажи и призрак могут преодолевать разлом, но не могут останавливаться на данной клетке. Герои могут перепрыгивать разлом. Вор не может преодолевать разлом и останавливаться на клетке с разломом. Веревка может быть использована, что бы преодолеть одну клетку разлома зараз. Веревка позволяет преодолеть только одно препятствие за раз, т.е. герой должен начать движение с разрешенной клетки, преодолеть клетку-препятствие и затем войти на разрешенную клетку.

Веревка позволяет преодолевать только одно препятствие зараз. Карманник имеет веревку. Он может за 1 АП переместиться максимум на 6 клеток, вдоль путей указанных синей стрелкой или желтой стрелкой. Он не может передвигаться вдоль красных стрелок.

Фонтан юности.

Раненый герой, смежный с фонтаном, за 1 АП может выпить из него, после чего раненый герой исцеляется. Помните о втором золотом правиле, когда пьете из фонтана. Излеченный герой может действовать в тот же самый ход, когда он пил из фонтана. Фонтан является трехмерным объектом.

Комната с пентаграммой.

Комната состоит из 4 клеток. Игрок имеет 1 победное очко до тех пор, пока на каждой клетке пентаграммы находится по одному герою его цвета (не раненому). Если на пентаграмме стоят герои разных цветов, то ни один игрок не получает победного очка. Клетки пентаграммы не являются обычными клетками (на них нельзя располагать героев и предметы при открытии комнаты).