

Руководство по быстрому старту



Цель игры

Постройте свое подземелье из карт комнат, чтобы заманить и уничтожить героев. Собрал 10 душ, вы победите, но получив 5 ран — проиграете.

Подготовка к игре

1. Соберите колоду героев в зависимости от количества игроков:
 - При игре вчетвером используйте все карты героев.
 - При игре втроем уберите всех героев с **■■■■** символом.
 - При игре вдвоем уберите **■■■** и **■■■■** героев.Перемешайте все колоды по отдельности.
2. Раздайте каждому игроку по одной карте босса.
3. Возьмите по 5 карт комнат и по 2 карты заклинаний.
4. Выберите одну обычную комнату и поместите ее лицом вниз слева от своей карты босса.
5. Когда все игроки будут готовы, одновременно переверните («постройте») выбранные карты комнат.
6. Теперь все готово, чтобы начать первый раунд игры.

В каждой фазе раунда первым ходит босс с наибольшим опытом.

Начало раунда

1. Выложите 2 карты (при игре втроем — 3 карты, а при игре вчетвером — 4 карты) с верха колоды героев и поместите их в город (центр стола) лицом вверх.
 - Не используйте карты эпических героев, пока не закончится колода обычных героев.
 - Выкладывайте новые карты героев каждый ход, даже если в городе еще остались герои.
2. Игроки берут по одной карте комнаты.

Фаза строительства

1. В порядке уменьшения опыта каждый игрок может выложить одну карту комнаты лицом вниз в свое подземелье.
 - Обычные комнаты можно размещать слева от крайней левой комнаты своего подземелья либо поверх любой другой комнаты.
 - Улучшенные комнаты можно размещать только поверх других комнат с хотя бы 1 совпадающим символом сокровищ.
2. Ваше подземелье может состоять не более чем из 5 видимых комнат.
 - Когда вы впервые за игру строите пятую видимую комнату, примените способность «Повышение уровня» вашего босса.
3. Доступные в фазе строительства заклинания можно разыгрывать в любой момент до того, как карты построенных комнат будут перевернуты.
4. В конце фазы строительства игроки одновременно переворачивают все лежащие лицом вниз карты комнат.
 - В порядке уменьшения опыта игроки применяют любые доступные эффекты «Повышение уровня» и «При постройке».



Улучшенные комнаты можно строить только поверх других комнат с хотя бы 1 совпадающим символом сокровищ (см. стр. 14 правил).

Фаза заманивания

1. Каждый герой отправляется в подземелье с наибольшим количеством соответствующих сокровищ.

Жрец =  Воин =  Маг =  Вор = 

2. Если в игре нет подземелья с наибольшим количеством нужных герою сокровищ, он остается в городе.
3. В этой фазе нельзя разыгрывать заклинания и применять эффекты карт.

Фаза приключений

1. В порядке уменьшения опыта боссы совершают ходы, во время которых герои пробираются через их подземелья.
 - Каждый герой входит в подземелье в одиночку.
 - Каждая комната имеет показатель урона , который уменьшает очки здоровья героя . Если очки здоровья героя опустятся до 0, поместите его карту лицом вниз в вашу зону подсчета очков.
 - Если герой выживет в комнате, он входит в следующую. Если он сможет пройти все комнаты вашего подземелья, поместите его карту лицом вверх в вашу зону подсчета очков.
 - Доступные в фазе приключений заклинания можно разыгрывать перед тем, как герой войдет в подземелье, либо пока герой находится в комнате.
2. После того, как босс с наибольшим количеством опыта завершит свой ход, следующий игрок с наибольшим количеством опыта среди оставшихся становится активным игроком. Фаза приключений завершается только после того, как все игроки походят.

Конец раунда

1. Переверните все лежащие лицом вниз комнаты.
2. Каждый игрок проверяет свою зону подсчета очков.
 - Игрок, собравший 10 душ () , побеждает!
 - Игрок, получивший 5 ран () , проигрывает.
3. Продолжайте игру, пока один из игроков не наберет 10 душ или пока в игре не останется только 1 игрок. (При ничьей см. стр. 18 правил.)

Розыгрыш заклинаний

- Количество разыгрываемых в раунде заклинаний не ограничено.
- Вы можете брать новые карты заклинаний, только когда эффект карты прямо указывает на это.
- На каждой карте заклинаний есть символ, обозначающий, когда она может быть разыграна:  — в фазе строительства,  — в фазе приключений,  — в обеих фазах.
- В каждой фазе строительства или приключений игроки ходят (в порядке уменьшения опыта), по очереди становясь активными игроками.
- Если другой игрок объявляет о розыгрыше заклинания или эффекта, активный игрок может в ответ разыграть любое количество своих заклинаний или эффектов до того, как заклинание/эффект другого игрока будет разыграно.
- После того, как вы объявили об использовании заклинания, если ни один эффект не помешал вам, разыграйте это заклинание и поместите его карту в сброс.



Активный игрок всегда имеет приоритет во время розыгрыша заклинаний (см. стр. 9 правил).