



ВІТАЄМО В
Підземлі!



ПРАВИЛА ГРИ

77 ОГЛЯД ГРИ

Протягом кожного раунду гри «**Вітаємо в Підземеллі!**» гравці торгуватимуться за те, хто з них відправить героя в Підземелля. У свій хід ви можете додати монстра в Підземелля, позбавити героя якогось спорядження або спасувати. Останній гравець, що не спасував, відправляє героя в Підземелля. Відчайдушний шукач пригод, користуючись тим, що залишили йому зі спорядження, битиметься з усіма монстрами, які потрапили в стос Підземелля в цьому раунді.



77 МЕТА ГРИ

Ви перемагаєте у грі, коли два рази успішно відвідаєте Підземелля. Якщо ж ви вдруге зазнаєте невдачі, то вибуваєте з гри. Отже, ви також можете перемогти, якщо залишитесь єдиним гравцем, що не вибув.

77 КОМПОНЕНТИ

У цій коробці є всі потрібні для гри компоненти:

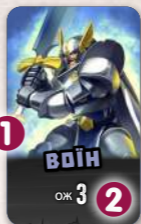
- 13 карт монстрів
- 8 карт успіху
- 4 карти-пам'ятки
- 4 плитки шукачів пригод
- 24 плитки спорядження
- буклет з правилами





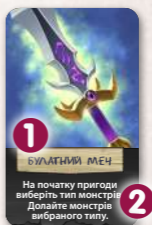
КАРТА МОНСТРА

- 1 Сила монстра
- 2 Спорядження, яким його можна здолати



ШУКАЧ ПРИГОД

- 1 Назва
- 2 Очки життя (ОЖ)



ПЛИТКА СПОРЯДЖЕННЯ

- 1 Назва
- 2 Ефект



КАРТА-ПАМ'ЯТКА

Білий бік/червоний бік (1 невдача)

КАРТА УСПІХУ

77 ПРИГОТУВАННЯ

1. Виберіть свідомо або навмання одного шукача пригод (усі гравці грають цим героєм). Покладіть його на центр стола. Якщо це ваша перша партія, радимо розпочати її з воїном.
2. Нижче плитки шукача пригод викладіть у ряд шість плиток його спорядження. Наприклад, якщо ви вибрали воїна, викладіть у ряд «Пластинчасті обладунки», «Щит лицаря», «Булатний меч», «Спис проти дракона», «Святий Грааль» і «Смолоскип».

Приклад приготування для 2 гравців:

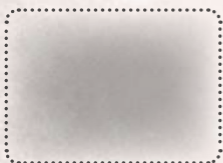


- 1 Гравець 1
- 2 Колода монстрів
- 3 Шукач пригод
- 4 Спорядження шукача пригод

3. Перетасуйте всі карти монстрів, сформуйте колоду й покладіть її долілиць.
4. Кожен гравець отримує карту-пам'ятку й викладає її перед собою білим боком догори.
5. Виділіть місце для стосу Підземелля. Щораунду ви викладатимете сюди карти монстрів.
6. Поряд покладіть 5 карт успіху, вони знадобляться пізніше.
7. Решту карт успіху лишть у коробці.

Навмання виберіть першого гравця.

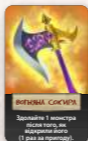
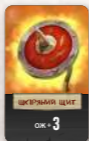
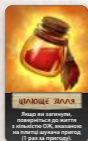
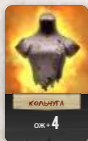
5



6



7



5 Стос Підземелля

6 Карты успіху

7 Гравець 2

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває кілька раундів. Щораунду гравці торгуватимуться, щоб визначити, хто з них відвідає Підземелля разом із шукачем пригод. Цей гравець намагатиметься провести героя через Підземелля, наближаючись до перемоги чи поразки у грі. Усе залежатиме від результату пригод.

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Кожен раунд складається з **двох фаз**:

- Фаза торгів
- Фаза пригод

ФАЗА ТОРГІВ

Цю фазу грають за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець може вибрати щось одне:

- узяти карту з колоди монстрів;
- спасувати й вийти з поточного раунду (ви не гратимете до наступного раунду).

Важливо. Якщо колода монстрів вичерпалася, ви мусите спасувати у ваш хід.

Узяти карту

Якщо ви вирішили **взяти карту**, візьміть верхню карту з колоди монстрів. Подивіться її, не показуючи іншим гравцям. Тепер ви повинні вибрати один з двох варіантів:



1. **Додати монстра в Підземелля.** Покладіть карту монстра долілиць зверху стосу Підземелля. Цей стос містить усіх монстрів, з якими битиметься герой, коли відправиться в Підземелля.

***Важливо.** Ви можете будь-коли порахувати кількість карт монстрів у Підземеллі, але не передивлятися їх.*

2. **Покласти монстра долілиць перед собою.** Ви мусите пожертвувати одним з предметів шукача пригод. Виберіть одну плитку спорядження з тих, що лежать нижче плитки шукача пригод, і покладіть її на карту монстра. Монстра й вибрану таким способом плитку спорядження вважають скинутими до завершення поточного раунду.

***Важливо.** Якщо ви взяли карту монстра, а в шукача пригод не лишилося спорядження, ви мусите додати монстра в Підземелля.*

Здійснивши вибір, завершуйте ваш хід. Тепер ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою.

Завершення торгів

Фаза торгів завершується, коли спасували всі гравці, крім одного. Цей гравець повинен відвідати Підземелля разом з шукачем пригод, взявши з собою все позоставле спорядження героя. Тепер починається фаза пригод.

ФАЗА ПРИГОД

У цій фазі бере участь лише той гравець, який не спасував. Спочатку підрахуйте сумарну кількість ваших очок життя (ОЖ). До значення ОЖ, указанного на плитці шукача пригод, додайте всі значення ОЖ на позоставалих плитках спорядження. Далі по одній відкривайте карти зі стосу Підземелля.

- Якщо ви маєте спорядження, яке здатне знищити монстра, скиньте монстра без втрати ОЖ.

- Інакше ви втрачаєте кількість ОЖ, рівну силі монстра. Потім скиньте монстра.

Ви відкриваєте карти, поки в Підземеллі не залишиться монстрів.

- Якщо сумарна кількість утрачених вами очок життя **менша за кількість очок життя**, з якими ви розпочали фазу пригод, усе гаразд! Ви вижили в Підземеллі. Візьміть карту успіху. Якщо це ваша друга карта успіху, ви перемогли!
- Якщо сумарна кількість утрачених вами очок життя **дорівнює або більша за кількість очок життя**, з якими ви розпочали фазу пригод, ви зазнали невдачі! Якщо ваша карта-пам'ятка лежить білим боком догори, переверніть її червоним боком догори. Якщо ваша карта-пам'ятка вже лежить червоним боком догори, ви вибуваєте з гри. Якщо з гри вибули всі гравці, крім одного, останній гравець перемагає.

Відкрийте всіх скинутих монстрів.

Раунд звершений. Якщо ніхто не переміг у грі, розпочніть новий раунд.



НОВИЙ РАУНД

Перетасуйте монстрів, сформуєте колоду й покладіть її на стіл долиць. Гравець, який щойно відвідував Підземелля, вибирає наступного шукача пригод на цей раунд (воїна, варвара, мага чи злодійку). Покладіть шукача пригод й усе його спорядження на центр стола.

Ви готові до нового раунду. Перший хід виконує гравець, який щойно відвідував Підземелля.

Якщо такий гравець вибув з гри, перший хід робить його сусід ліворуч.

КІНЕЦЬ ГРИ

Ви перемагаєте у грі, якщо:

- здобуваєте другу карту успіху *або*
- усі гравці, крім вас, вибули з гри.

ПЕРЕЛІК МОНСТРІВ



ГОБЛІН

Сила 1



ГОЛЕМ

Сила 5



СКЕЛЕТ

Сила 2



ЛІЧ

Сила 6



ОРК

Сила 3



ДЕМОН

Сила 7



ВАМПІР

Сила 4



ДРАКОН

Сила 9

77 РОЗ'ЯСНЕННЯ ПЛИТОК



ПЕРСТЕнь ВЛАДИ. Наприклад, якщо в Підземеллі ви зіткнулися з гобліном і скелетом, ви долаєте їх і додаєте їхню сумарну силу (1 + 2) до ваших ОЖ.



БУЛАТНИЙ МЕЧ/БУЛАТНИЙ КИНДЖАЛ. Виберіть тип монстра перед відкриттям першої карти Підземелля. Ви долаєте всіх монстрів вибраного типу. Якщо ви вибрали скелетів, й у Підземеллі натрапили на двох, то долаєте обох скелетів.



ВОГНЯНА СОКИРА. Здолайте тільки того монстра, якого щойно відкрили. Не можна відкрити всіх монстрів, а лише потім вибрати, котрого з них здолати.



УСЕМОГУТНІСТЬ. Після відкриття всіх карт Підземелля перевірте, чи всі монстри різні. У такому разі ви перемагаєте в раунді, навіть якщо зазнали невдачі. Візьміть карту успіху.



УГОДА З ДЕМОНОМ. Якщо демон – останній монстр у Підземеллі, просто здолайте його. У такому разі ігноруйте другу частину угоди з демоном.



ПОЛІМОРФ. Якщо колода монстрів вичерпалася, ви більше не можете скористатися цим предметом.



ЦІЛЮЩЕ ЗІЛЛЯ. Після відкриття карти монстра, якщо ви маєте 0 або меншу кількість ОЖ, можете використати цілюще зілля, щоб відновити свої ОЖ до значення, указаного на плитці шукача пригод (4 ОЖ для варвара, 3 ОЖ для злодійки). Це дозволяє вам далі відкривати монстрів.



ВАРІАНТ ГРИ

Варіант гри від автора. Під час першого ходу фази торгів ви мусите покласти в Підземелля взяту карту.



МАНДОМСЬКЕ ПІДЗЕМЕЛЛЯ

Dungeon of Mandom – оригінальна японська назва гри «Вітаємо в Підземеллі!». Це нове видання містить 3 нових шукачів пригод, яких можна використовувати на додачу до воїна.

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР: Масато Уешугі

ХУДОЖНИК: Пол Мафайон

ПЕРЕКЛАД АНГЛІЙСЬКОЮ: Нейтон Моз

МЕНЕДЖЕР З ПРОДУКТУ: Людовік Папайз

ВИДАННЯ, АДАПТАЦІЯ, КОРЕКТУРА: IELLO

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ: Поліна Матузевич

ПЕРЕКЛАДАЧ: Юрій Голубенко

РЕДАКТОРИ: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА: Анна Вакуленко,

Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич,

Сергій Іщук і Сергій Тодоров.

©2021 Українське видання GEEKACH GAMES. Усі права застережено.

©2015-2021 IELLO. IELLO та його логотипи – торгові марки IELLO
IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341 -54180 Heillecourt, France.

WWW.GEEKACH.COM.UA

