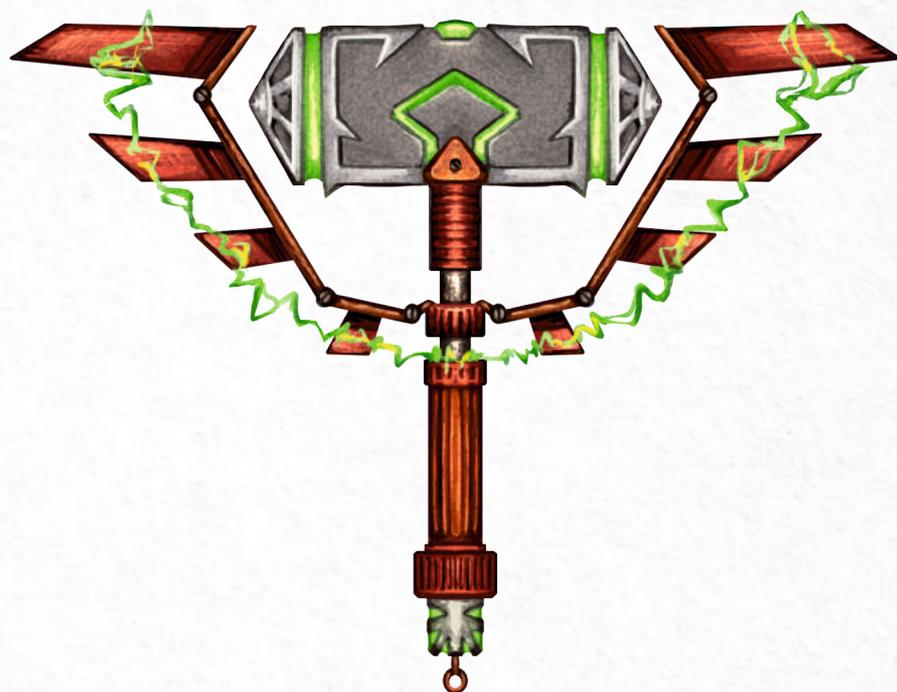


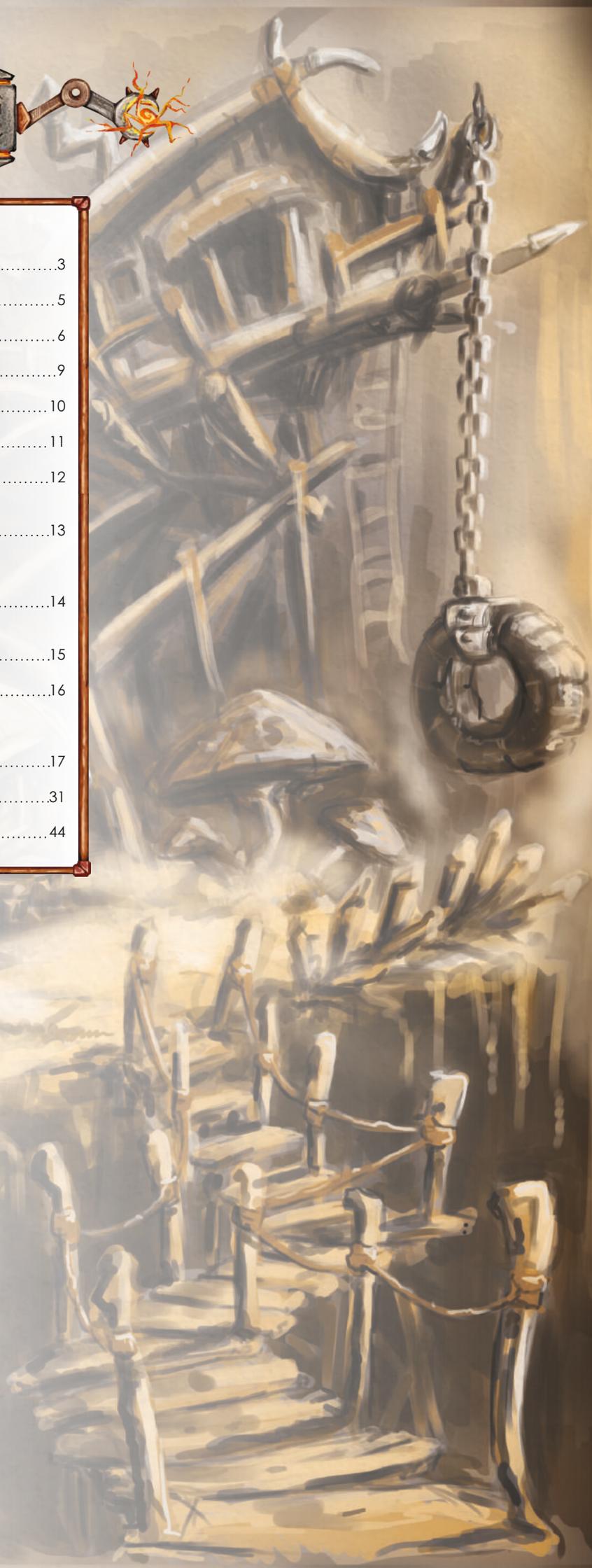
**КНИГА ПРАВИЛ
ИЛИ
БОЛЬШАЯ
ДВОРФСКАЯ
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ**





СОДЕРЖАНИЕ

Знакомство с игрой.....	3
Подготовка к игре.....	5
Дворфы и их умения.....	6
Карты и клетки «БУМ!».....	9
Карты и клетки «Находка».....	10
Чёрный кристалл.....	11
Взрывчатка и завал.....	12
Правило Гриба, Монстры, подконтрольные игроку.....	13
Портал Провал Западня.....	14
Драка: дворф против дворфа Правило «Чёт-нечет».....	15
«Правило побега».....	16
[без]Полезные находки и шахтерная анжинерия (краткий справочник).....	17
Бестиарий.....	31
Создатели игры.....	44



ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ «ЧЁРНЫЙ КРИСТАЛЛ»



Настольная игра «Черный Кристалл» от «Мастерской Бубы и Тубы» перенесет вас в захватывающий мир шахт, подземелий и монстров, позволив почувствовать себя настоящим дворфом. Впереди вас и ваших друзей ждут приключения, насыщенные опасностями, ловушками и весельем. Только самый удачливый дворф придет к победе и добудет заветный Черный Кристалл.

Настольная игра «Черный Кристалл» рассчитана на **2-4 игроков старше 14 лет**. Среднее время одной партии составляет примерно **40 минут**.

Цель каждого игрока – **максимально быстро найти и забрать заветный Черный Кристалл, а потом отыскать выход из заброшенной шахты**. Первый игрок, который выполнит задания, становится победителем.



ВЫБОР ВАРИАНТА ИГРЫ

3 КРИСТАЛЛА И 1 ВЫХОД
или
2 КРИСТАЛЛА И 1 ВЫХОД

Идеальный вариант для знакомства с игрой «Черный кристалл». При выборе этого варианта, игроки смогут познакомиться с механикой игры, картами, и даже выработать свою тактику игры.

3 КРИСТАЛЛА И 2 ВЫХОДА
или
2 КРИСТАЛЛА И 2 ВЫХОДА

Сыграв несколько партий в «Черный кристалл», можно смело пробовать данный вариант игры, который, сможет предложить игрокам новые тактики и решения, даже если за одним столом с вами сидит более опытный игрок.

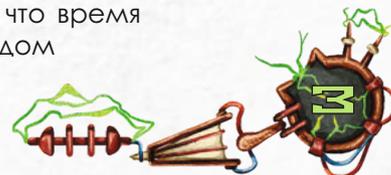
1 КРИСТАЛЛ И 1 ВЫХОД

Если вы выбрали этот вариант игры, то, по всей видимости, ваш девиз «Только хардкор!». Подходит самым опытным игрокам, которые не смотря на время, проведенное за партией, но четко идут к поставленной цели по трупам своих врагов и головам соседей за столом.

4 КРИСТАЛЛА И 2 ВЫХОДА

Самый быстрый и простой вариант, для тех, кто не хочет сильно вдаваться в правила и потягивать вкусный напиток в компании хороших друзей. Несмотря на простоту этого варианта, мы бы не советовали начинать с него знакомство с игрой, потому как он больше подходит опытным игрокам, знающим как карты, так и различные тактики игры.

Выберите наиболее подходящий для вас вариант игры и помните, что время каждой партии напрямую зависит от сделанного вами выбора. Хотя рандом – он такой рандом...





**ОТКРЫВ КОРОБКУ,
ВЫ ОБНАРУЖИТЕ:**

<p>8 карт «Умение»</p>	<p>60 карт «Бум»</p>	<p>Игровое поле</p>
<p>60 карт «Находка»</p>	<p>85 клеток «Тоннель»</p>	<p>20 жетонов «Бум!»</p>
<p>Выберите фигурку дворфа любого цвета, всего их 4 – красная, желтая, синяя и зеленая.</p>	<p>2 клетки «Гриб»</p>	<p>10 жетонов «Взрывчатка»</p>
	<p>10 жетонов «Завал»</p>	<p>10 жетонов «Счетчик действий»</p>
	<p>15 жетонов «Проход»</p>	<p>4 жетона «Черный кристалл»</p>





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Разложите **игровое поле**, перемешайте колоды «**БУМ!**» и «**Находка**», положите их в соответствующие слоты на **игровом поле рубашкой вверх**.

2

Карты колоды «**Умения**» перемешайте и положите рубашкой вверх на **игровое поле** – пусть каждый игрок возьмет себе по одной карте и положит ее рядом с собой. Эти карты можно показать другим игрокам и держать открытыми. Лишние карты «**Умения**» верните в **коробку** – в этой игре они больше не понадобятся.

3

Клетки «**Тоннель**» перемешайте и положите стопками рядом с игровым полем (хотя это непринципиально: их можно положить в коробку или мешочек – главное, чтобы игрокам было удобно их тянуть так, чтобы не видеть содержание клеток). Всего в игре участвует **81 клетка**, а для начала игры в стопках (куче, мешке и т.д.) **обязательно должны лежать** следующие **клетки тоннелей**:

- от **1** до **4** клеток «**Черный кристалл**» (в зависимости от выбранного варианта игры);
- **1** или **2** клетки «**Выход**» (в зависимости от выбранного варианта игры);
- **4** клетки «**Портал**»;
- **2** клетки «**Провал**».

Лишние 4 клетки уберите из игры, в этой партии они не участвуют.

4

Возьмите клетки «**Гриб**» и положите их в соответствующий слот на игровом поле. Эти клетки понадобятся при розыгрыше карты «**Кинуть гриба**» (см. описание карты). Клетки «**Гриб**» убирать из игры нельзя.

5

Каждый из игроков берет:

- **Фигурку дворфа**, соответствующую по цвету **Входу** в шахту, расположенному перед ним на игровом поле;
- **Кубик** того же цвета;
- **2 жетона «Взрывчатка»** (подробнее см. раздел «Взрывчатка и Завал»).

6

Фигурки дворфов стоит разместить на полях входа в шахту согласно их цветам. После чего игрокам предстоит решить, кто из них будет ходить первым. Сделать это можно любыми доступными способами, но мы рекомендуем просто бросить кубик. Далее ходы распределяются по часовой стрелке от игрока, выигравшего первый ход.

НАЧАЛО ИГРЫ

Первый игрок берет три карты «**Находка**» из колоды и выбирает из них одну с положительным эффектом. После чего передает оставшиеся карты соседу слева. Тот добирает еще одну карту из колоды «**Находка**» и также оставляет себе одну из «положительных» карт. После чего передает следующему игроку. Набор карт завершается после того как у каждого игрока будет по **2** карты «**Находка**» в руке. В случае если все три карты для выбора оказываются с отрицательным эффектом, они в открытую кладутся в сброс и берутся три новые карты из колоды. После окончания набора карт все сброшенные карты замешиваются обратно в колоду «**Находка**».

В свой первый ход игрок берет **клетку «Тоннель»** и кладет ее перед локацией **Входа** в шахту так, чтобы изображенный на ней **тоннель соединился с Входом**. Далее игрок в начале своего хода берет одну **клетку «Тоннель»** и кладет ее на любую **пустую, соседнюю** с той, на которой стоит **фигурка** его дворфа, после чего **перемещает** на только что **открытую клетку** тоннеля **фигурку дворфа** и **разыгрывает выпавшее событие** (если оно имеется).

Открыть клетку «**Тоннель**» можно **в любом направлении** по желанию игрока: влево, вправо, вверх и вниз; **движение по диагонали** (наискосок) **запрещено**. Выкладывать клетки следует таким образом, чтобы у игрока получался **единый тоннель**.

Перед тем как поместить клетку «**Тоннель**» на **игровое поле**, игрок может выбрать, как ему ее выгодней расположить, т.е. покрутить клетку и выбрать наиболее подходящее для себя направление. После того как игрок положил клетку «**Тоннель**» на **игровое поле**, **менять её положение нельзя**.

Выкладывать клетки «**Тоннель**» поверх уже лежащих на **игровом поле** клеток **нельзя**.

Если **фигурка дворфа** стоит на **клетке**, вокруг которой **все клетки также открыты**, то игрок не берет новую клетку «**Тоннель**», а перемещает свою фигурку **на открытую соседнюю клетку по своему выбору**, если он может туда пройти и/или это не противоречит настоящим правилам.

За один ход игрок может преодолеть расстояние лишь **в одну клетку на игровом поле**, (если иное не предусмотрено действием каких-либо карт), при этом неважно, открыл ли он новую клетку «**Тоннель**», выложив ее на **игровое поле**, или решил пойти по уже **открытым** клеткам.

Если **на клетке**, на которую перемещается **фигурка дворфа**, находится **другой дворф**, происходит **Драка** (см. правило «**Дворф против Дворфа**»). Стоит помнить, что **драка** между дворфами происходит **всегда**, когда на **одной клетке оказываются два дворфа**, вне зависимости от предшествующих событий.



Клетки тоннелей должны выкладываться к уже выложенным и переходить в тоннели, образуя единую карту (зеленые клетки). Движение по диагонали невозможно (красные клетки).



В начале игры можно пойти только прямо.





ДВОРФЫ И ИХ УМЕНИЯ

«Умение» - это карта, которая определяет особый навык вашего героя в каждой партии.



Некоторые карты, и это не только карты Умений, можно использовать несколько раз. После каждого использования способности карты кладите жетон-счетчик на карту, чтоб вести учет количеству ее использований. По окончании доступного количества использований карта сбрасывается в стопку использованных карт, а жетоны возвращаются в коробку.

Название умения

Шикарный арт к карте

Описание умения

Автор арта к карте



А.Каренчук

ID: ВС-U-0002-01

КАРТЫ «УМЕНИЕ»

АНЖИНЕР



Умение собрать из подручных средств все что угодно всегда позволяет Анжинеру находить выход из тупиковой ситуации! Вы можете пробить проход между тоннелями или разобрать завал, не потратив на это свой ход. Однако стоит помнить, что подручных средств хватит только на два раза.

А.Каренчук

ID: ВС-U-0008-01

АНЖИНЕР

То, что для всех остальных является хламом и бесполезной рухлядью, для Анжинера – настоящее сокровище. Ведь если приладить к этой ржавой шестеренке, найденную в предыдущем тоннеле раму, а еще валяющиеся неподалеку цепь и пару тяжелых металлических пластин, да поставить все это на колеса, да не жалеть машинного масла и синей изоляции, получится... Бронированный самодвижущийся аппарат на pedalном приводе. А ведь за поворотом еще может оказаться какая-нибудь старая труба или радиатор...

Получив умение **Анжинера**, установите на него два жетона действий.

Анжинер может разобрать завал не потратив на это свой ход, а также пробить проход между тоннелями, не используя при этом «**Взрывчатку**» или какие-либо карты позволяющие это сделать. Одновременно с этим, **Анжинер** может устроить завал, также не тратя на него какие-либо карты или жетоны «**Взрывчатки**».

Умение можно использовать дважды, если иной расклад не предусмотрен действием каких-либо карт.

ТОРГОВЕЦ

Предприимчивый дворф никогда не спустится в подземелье без своей верной спутницы – тележки. Все, что только может стоить денег, будет заботливо выкопано и сложено в короб для того, чтобы позже пополнить тугую кошелечек торговца, будучи проданным на рынке. В самом крайнем случае можно метнуть в противника чем-нибудь потяжелее, и таким образом, как минимум, его отвлечь...

Повстречав «жирного» монстра или драчливого сородича (т.е. другого игрока), торговец может обменять одну или несколько карт («**Находка**») из своей руки: после броска своего кубика, он сбрасывает карты («**Находка**»), получая по одному очку за каждую сброшенную карту. Обмененные карты («**Находка**») отправляются в сброс. Полученные очки игрок прибавляет к результатам броска своего кубика.

Данное умение не распространяется при розыгрыше правила «**Чет-Нечет**»

ТОРГОВЕЦ



А.Каренчук

ID: ВС-U-0006-01





ШАХТЁР



В начале игры получите на одну «Взрывчатку» больше.

Если по пути встретитесь с Шахтёром, он сразу присоединится к вам. Оставьте его карту себе. Вы можете попросить Шахтёра принять участие в драке вместо вас, игнорируя правило карты. В случае поражения Шахтёр вас покинет.

© А.Каренчук

ID: BC-U-0003-01

ШАХТЁР

Кому, как ни шахтёру с многолетним опытом работы, правильнее всего доверить поиски Черного кристалла в заброшенной много лет назад шахте. Привычный к темноте тоннелей глаз, выносливость и знание подрывного дела. Со всем этим у шахтера полный порядок.

Быть **Шахтёром** довольно почетно, по крайней мере среди дворфов и гоблинов, поэтому вам полагается ещё один жетон («Взрывчатка»).

Если среди карт «Бум!» вам выпало драться с **Шахтёром**, то не делайте этого, а положите его карту рядом с собой на стол. Коллега **Шахтёр**, если на то будет необходимость, может принять участие в драке вместо вас, но только потому, что вы его коллега, не более. Также в начале драки перед броском своего кубика вы можете применить к нему карты улучшения. Однако сразу же после драки **Шахтёр** вас покинет, вне зависимости от ее результата (отправьте карту **Шахтёра**, ту, что из колоды «Бум!», в сброс).

Еще **Шахтёр** может пробить для вас **Проход** между тоннелями или убрать **Завал**, при этом вы не тратите ни жетоны, ни карты позволяющие это сделать. Но, так же, как и после драки, после сделанного он вас покинет.

ВОР

За Черным Кристаллом в шахту отправились самые разные герои. Некоторые из них предпочитают полагаться на силу или магию, но Вор будет использовать совсем иную тактику. Смотрите хорошенько за содержимым ваших карманов и рюкзаков. После очередной ночевки из них может что-нибудь исчезнуть, и хорошо, если это был ланч.

Игрок может разыгрывать это **умение** в начале своего хода вместо того, чтобы брать клетку **тоннеля**. Для этого ему нужно объявить другим игрокам о своем решении, после чего указать на одного из них. Перед броском своего кубика **Вор** называет число от 1 до 6, после чего бросает его, и если на кубике выпало названное число, **Вор** в закрытую тянет из руки выбранного игрока одну карту «Находка» и кладет её в свою руку.

Умение нельзя применить к игрокам не имеющим в руке карт «Находка».

Умение не может быть использовано на карты «Находка», лежащие на столе рядом с игроком.



В начале своего хода укажите на любого игрока за столом, назовите число от 1 до 6 и бросьте кубик. Если угадали, тяните одну карту «Находка» из руки этого игрока. Переместите эту карту в свою руку.

© А.Каренчук

ID: BC-U-0001-01

АЛХИМИК



Если на вас напал другой дворф, полейте его зельем «Автопилот» — после чего политый дворф идет в сторону своего входа в Шахту на протяжении следующих трёх ходов, преодолевая по две клетки за ход и не разыгрывая при этом событие «Находка». Зелье не действует на монстров, а самой баночки хватит только на одно использование.

© А.Каренчук

ID: BC-U-0007-01

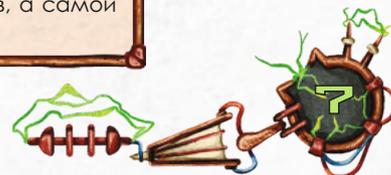
АЛХИМИК

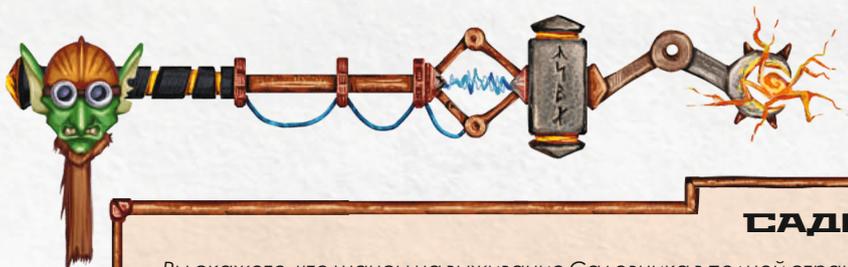
В детстве вы часто задумывались, "а что будет, если вон ту красную жидкость смешать с вон той синей". Как правило, вскоре после этого случался небольшой взрыв, приводивший в смятение преподавателей и в восторг других учеников. Детство прошло, а ваша страсть к смешиванию различных подозрительного вида субстанций – нет. И кто знает, что за жуткий коктейль сейчас содержится в закрепленной на вашем поясе колбе.

Зелье, которое вы скромно назвали «Автопилот», вне всяких сомнений, лучшее, что было придумано когда либо.

В драке с другим дворфом, вместо того, чтобы бросать кубик, используете свое изобретение, и бедняга, сам не понимая, чего боится, помчит аж на **две клетки** в сторону своего входа в шахту, и будет так делать следующих три хода кряду. При этом он не может разыгрывать повторные попадания на клетки «Находка».

К сожалению, это зелье не действует на монстров, а самой колбы хватит только на **одно использование** - запасливости, явно не ваш конек, в отличие от зельеварения.





САДОВНИК

Вы скажете, что шансы на выживание Садовника в полной страшной монстров и других дворфов заброшенной шахте равны нулю, и окажетесь неправы. Ведь у Садовника тоже есть козырь в рукаве – семена Жутких одуванчиков, которые, мало того что жуткие, они еще и гигантские и очень агрессивные.

Получив в начале игры карту **Садовника**, сразу установите на нее **два жетона действий**.

Садовник может призывать своих помощников - **Жутких одуванчиков**, потратив один **жетон действий** на один призыв. Призвать их можно в начале драки, перед броском кубика. Также перед броском кубика во время драки **Садовник** может использовать на **Жутких одуванчиков** различные карты улучшений из своей руки.

После окончания драки, вне зависимости от ее исхода, **Садовник** должен бросить свой кубик и разыграть правило «Чет-Нечет»: если правило разыграно успешно, то **Жуткие одуванчики** остаются дальше служить **Садовнику**, если нет, то их карту придется отправить в сброс. Несмотря на это **Садовник** может (по желанию) потратить еще один **жетон действий**, вернув **Жутких одуванчиков** под свой контроль. Однако помните, что семян в виде **жетонов действий** у вас всего **два**, соответственно, призывать **Жутких одуванчиков** за всю партию можно только два раза.

В случае, если на **Садовника** напал монстр, и им оказались **Жуткие одуванчики**, то они автоматически переходят под контроль **Садовника**, при этом **жетон действий** не тратится.



ШАМАН

Цивилизация стремительно шагает по пути прогресса. Появляются все новые средства передвижения, внедряются изобретения, позволяющие с легкостью избавиться от пыли, накали или вражеского клана. Жизнь движется вперед. Но есть и те, кто считает этот путь ошибочным. И даже в обществе дворфов и гоблинов находятся индивидуумы, практикующие магию. Шаманы не только способны по ломке в костях предсказывать погоду, но и общаться с духами. Самые сильные из них могут временами впадать в транс, и в этом состоянии призывать и подчинять своей воле даже стихийных элементарей.

Игрок, играющий за **Шамана**, встретив в заброшенной шахте одного из **элементарей**, вместо драки с ним может постараться подчинить его своей воле.

Для этого перед началом драки игрок объявляет о своих намерениях и разыгрывает правило «Чет-Нечет». Если розыгрыш удачен, то **элементарь** переходит под контроль игрока и будет сражаться за него до тех пор, пока не проиграет драку. Если загаданное значение не выпало, то игроку придется драться с **элементарем**.

Когда **элементарь** находится под контролем игрока, то может использовать карты улучшений на него перед началом драки.

Если подконтрольный игроку **элементарь** проиграл драку, то его карта отправляется в сброс.

Одновременно игрок не может контролировать более одного **элементаря**.

ЧУГУННАЯ ГОЛОВА

В детстве многие пытались над вами смеяться, обзывая туподумом и чугунной башкой. Но это быстро заканчивалось, стоило лишь вам встретиться с обидчиком, как говорить, лицом к лицу. И пусть вам сложно решать в уме арифметические задачи и составлять предложения из четырех и более слов, зато вы можете найти выход из любой, даже самой тупиковой ситуации. И для этого совсем не обязательно использовать вход.

Когда вы вдруг окажетесь в тупике, или будучи заваленным в трех и более сторон, не спешите отчаиваться, если у вас совсем не осталось взрывчатки. Выход есть всегда, если голова прочна! Пробивайте проход в нужном вам направлении: тяните клетку (**Тоннель**) и устанавливайте на игровое поле.

Также не забудьте установить в том месте, где вы пробили проход, одноименный жетон. После чего перемещайте фигурку своего дворфа на открытую клетку и разыгрывайте событие, если таковое имеется.





КАРТЫ И КЛЕТКИ «БУМ!»

Как только игрок открыл и выложил на игровое поле клетку «Тоннель» с событием «Бум!» (если он делает это в открытую), ему необходимо взять верхнюю карту одноименной колоды и положить ее на стол рубашкой вниз. После чего эта карта должна быть разыграна, т.е. игроку придется победить напавшего на него монстра (если это требуется).

У доставшегося игроку монстра в левом верхнем углу находится цифра, которая обозначает «Здоровье» монстра, и для победы игроку необходимо выкинуть на своем кубике большее значение. При равном значении здоровья монстра и выпавшего на кубике игроку придется перебросить кубик.

Если в распоряжении игрока имеются какие-либо карты «Находка», которые дают бонус в драке, об их использовании игроку следует заявлять только **ПЕРЕД БРОСКОМ КУБИКА**. В противном случае их использование невозможно.

Если игрок выкинул на кубике значение меньше, чем здоровье монстра, то он проиграл драку и его дворф в ужасе бежит. Сбежать нужно только по уже прорытым тоннелям, а дальность побега напрямую зависит от результата, выпавшего на кубике при попытке победить монстра. При этом побег всегда идет в сторону своего входа в шахту. Если игра сложилась так, что количество открытых клеток меньше, чем выпало на кубике, то игроку придется пропустить следующий ход.

У некоторых монстров, есть особенности, описанные на их картах, при победе и/или поражении игрока или монстра, их необходимо учитывать и разыгрывать.

Сбежав от монстра, игрок обязан положить жетон «Бум!» на ту клетку, где его повстречал. С этого момента всем, кто пожелает пройти через эту клетку, предстоит тянуть верхнюю карту из колоды «Бум!» и драться с монстром. Если у дворфа был «Черный Кристалл», то он также оставляет его

на этой клетке, установив на неё жетон «Черный Кристалл». Если другой дворф занял конечную клетку побега, то с ним придется драться в этот же ход (подробнее см. «Дворф против Дворфа»).

Использованные карты «Бум!» складывают в отдельную стопку, рубашкой вниз в одноименный слот на игровом поле.

По окончании колоды следует перемешать разыгранные карты, положить их рубашкой вверх в соседний слот на игровом поле и использовать колоду заново.

При попадании на уже открытую клетку с событием «Бум!» (была разыграна любым игроком), если на ней отсутствует жетон «Бум!», следует проходить эту клетку, как будто на ней нет события (если иное не предусмотрено действием какой-либо карты).

Примечание: Если игроку достался монстр со здоровьем «6», а у игрока нет карт усиления или он не желает их использовать, то он сразу бросает кубик на побег. Равное «6» значение на кубике в этом случае перебрасывается.

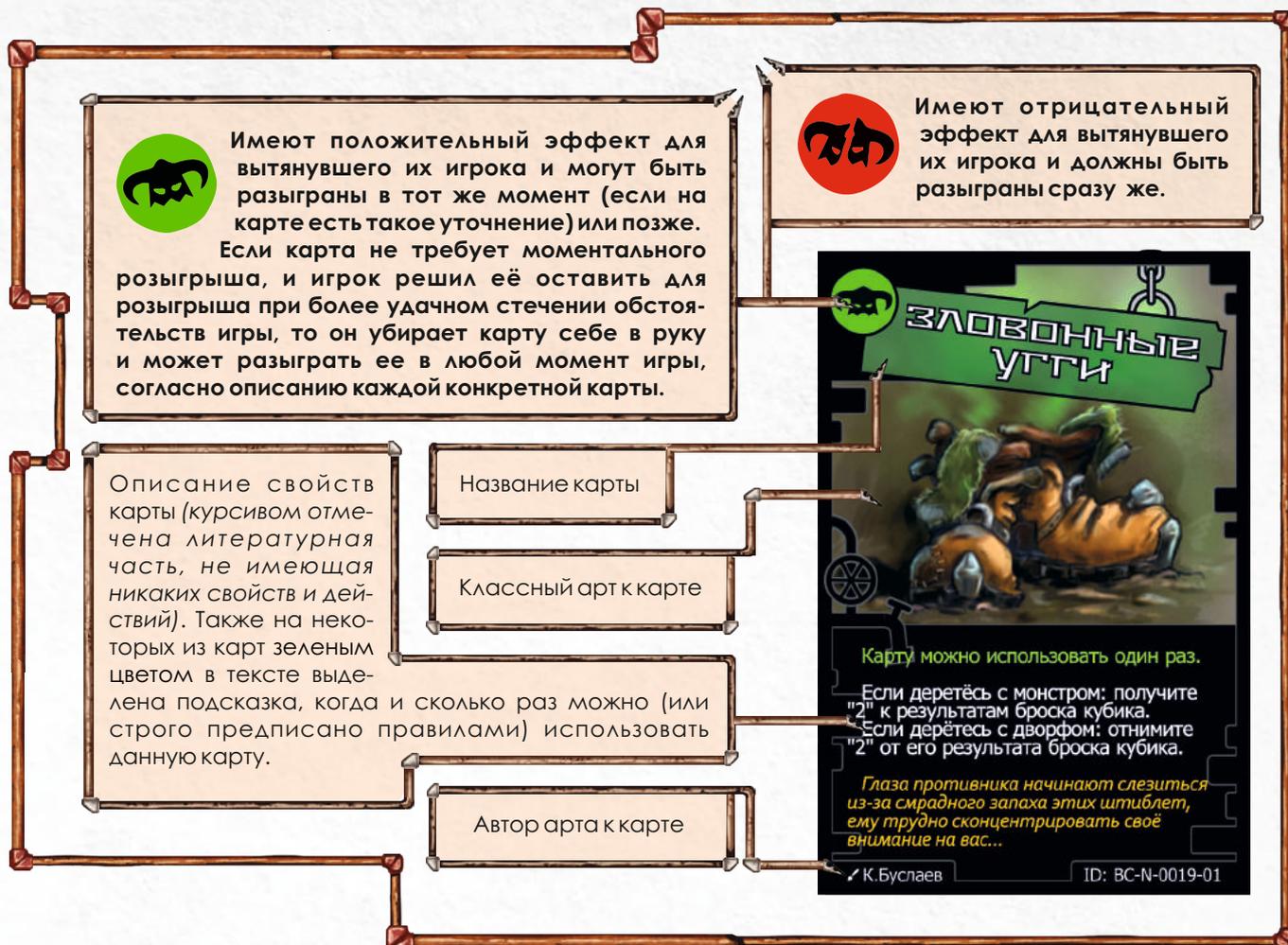
Исключение: Если в начале игры, на ПЕРВОЙ клетке игроку выпала клетка «Бум!» и он вытянул монстра с показателем здоровья «6» – игнорируйте монстра и не ставьте жетон «Бум!» на эту клетку.





КАРТЫ И КЛЕТКИ «НАХОДКА»

Игрок, открывший и выложивший на игровое поле клетку «Тоннель» с событием «Находка» (если он делает это в открытую), сразу же после этого тянет верхнюю карту из одноименной колоды. Все карты колоды «Находка» делятся на два типа: положительные и отрицательные:



Свойства, момент и количество действий карт «Находка» описаны на самих картах, их необходимо соблюдать.

Карты, усиливающие дворфа или призванного монстра, могут быть применены на цель в любой момент игры, даже не в свой ход, но только с принадлежащем игроку дворфом или подконтрольным ему монстром. Если на усиливающей карте не указано количество раз использования, то по умолчанию карта после одного использования отправляется в сброс.

На **усиливающие** карты, которые можно использовать несколько раз, после того, как их разыгрывают, кладется **количество счетчиков действий**, которое соответствует **оставшимся попыткам использования**. После каждого использования такой карты с нее снимается один счетчик действия. Как только на такой карте заканчиваются счетчики действия, она отправляется в **сброс**.

Сразу после того, как игрок использовал карту из колоды «Находка», она сбрасывается в отдельную стопку (слот для сброса использованных карт расположен на игровом поле) рубашкой вниз.

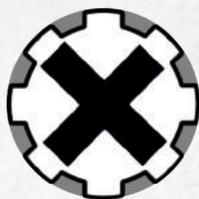


По окончании колоду «Находка» следует перемешать, использованные карты положить рубашкой вверх и использовать колоду заново.

В конце хода игрока у него на руке (в закрытом состоянии) не может находиться более шести карт «Находка». Лишние карты игрок обязан отправить в сброс, при этом игрок сам выбирает, какие именно карты ему сбрасывать.

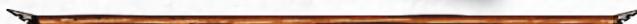
При каждом повторном попадании на открытую клетку с событием «Находка» (когда клетка уже открыта любым из игроков), необходимо выбрать «Чет» или «Нечет», озвучить свой выбор другим игрокам, после этого бросить свой кубик. Если выпавшее значение на кубике совпало с вашим выбором, то берите верхнюю карту колоды «Находка» (если иное действие не предусмотрено действием какой-либо карты). Если значение на кубике не совпало с выбором, придется брать и разыгрывать верхнюю карту из колоды «Бум!».

Если на клетке с событием «Находка» установлен жетон «Бум!», после победы над монстром игрок не должен разыгрывать указанное выше Правило «Чет» или «Нечет».



ЖЕТОН «СЧЕТЧИК ДЕЙСТВИЙ»

Некоторые из карт «Находка» и «Умение» могут быть использованы несколько раз. Для отображения количества использований необходимо либо выкладывать жетон «Счетчик действий» поверх использованной карты, либо, выложив сразу максимальное количество жетонов, убирать их по одному после каждого использования.



ЧЁРНЫЙ КРИСТАЛЛ

Если игрок выложил клетку тоннеля с изображением «Чёрного Кристалла», то на эту клетку выкладывается жетон «Чёрного Кристалла», а игрок пропускает свой следующий ход, потратив его на добычу найденного «Чёрного кристалла». После пропуска хода, игрок получает жетон «Чёрный Кристалл».

Когда игрок во время добычи «Чёрного кристалла» (пропуска хода), по каким-либо причинам покинул клетку с «Чёрным кристаллом», жетон остается лежать на клетке, а игрок более не обязан пропускать ход.

В случае драки между дворфами (см. правило «Дворф против Дворфа»), когда жетон «Чёрного Кристалла» есть у одного из них, жетон достается тому игроку, который победил в драке.

Если у обоих дерущихся игроков есть «Чёрный Кристалл», то по окончании драки «Чёрный Кристалл» проигравшего считается разбитым и изымается из игры до ее окончания.



Одни из клеток с Чёрным кристаллом



Клетка «Выход»





ВЗРЫВЧАТКА И ЗАВАЛ

На старте игры каждый игрок получает два жетона «Взрывчатка». Каждый жетон может быть использован только один раз, после чего сбрасывается в коробку. Игрок может получить дополнительные жетоны «Взрывчатка» во время игры в случаях победы над некоторыми монстрами.

Жетоны «Взрывчатка» не могут быть захвачены у другого дворфа (если это не предусмотрено действием каких-либо карт).

Жетон «Взрывчатка» может быть использован в следующих случаях:

- Если на пути движения дворфа по тоннелям возникла какая-либо преграда (тупик, завал и т.п.), а назад возвращаться не очень хочется или нет смысла, или игроку просто так захотелось. Игрок может взорвать стенку тоннеля используя «Взрывчатку» или карту «Бомбьяга» и пройти на целевую клетку, даже если соседняя клетка еще не открыта (при этом следует взять из колоды тоннелей клетку и установить ее на игровое поле), за один ход. После взрыва стены тоннеля следует установить жетон «Проход» положив его сверху клеток тоннелей на их стык. Пользоваться этим проходом теперь может любой дворф.
- Если игрока преследует дворф-конкурент, то игрок может устроить завал. Для этого нужно использовать «Взрывчатку» (или подходящую карту из колоды «Находка») и указать на соседнюю с фигуркой игрока клетку, на которой и разместить жетон «Завал». Организовать «Завал» можно только на соседних клетках с той, на которой находится дворф игрока. Размещать завалы через стены нельзя, равно как и на клетке с фигуркой другого дворфа или с жетоном «Черного Кристалла».

Если дворфу выпала карта «Завал», то он может в этот же ход, используя «Взрывчатку», карту «Бомбьяга» или «Кирка», разобрать его, тогда жетон «Завал» на эту клетку устанавливать не следует.

1. Игрок решает пройти тут.



2. Жетон «Взрывчатка!» или подходящая карта из колоды «Находка» поможет справиться с стеной.



3. Установите жетон «Проход» поверх клеток с тоннелями.

P.S. Если целевая клетка поля еще не открыта, то после использования жетона «Взрывчатка» нужно ее взять и выложить на игровое поле.



Если у игрока нет жетонов «Взрывчатка», карт «Бомбьяга» или «Кирка», и дворф не обладает умением разбора завалов, то игрок пропускает следующий ход, потратив его на разбор «Завала».

Если на клетке с «Завалом» находится еще и жетон «Бум!», то после того как «Завал» будет разобран находящийся там дворф обязан взять карту из колоды «Бум!» и разыграть ее. При использовании «Взрывчатки», «Кирки», «Бомбьяги» или умения разбирать «Завалы» после победы над монстром игрок может сделать ход (передвинуть/открыть соседнюю клетку).



1. Используйте жетон «Взрывчатка».

2. Сбросьте использованный жетон «Взрывчатка» в коробку.



3. Установите на игровое поле жетон «Завал» на любую соседнюю открытую клетку игрового поля.

P.S. Устанавливать «Завал» наискосок нельзя.

Жетон «Взрывчатка»
Необходим для сноса стен между тоннелями, а также организации или расчистки завалов



Жетон «Завал»
Устанавливается на игровое поле в результате действия каких-либо способностей карт находок, монстров или дворфов



Жетон «Проход»
Устанавливается после использования жетона «Взрывчатки» или карты «Находка» с подходящей способностью, а также в результате победы над некоторыми из монстров, на стыке клеток тоннелей, ранее разделенных стеной.





ПРАВИЛО ГРИБА



Установленная на игровое поле клетка «Гриб» не может быть убрана до конца игры. По умолчанию на «Гриб» не действуют никакие карты, способности и игровые предметы, но, возможно, иное может быть когда-нибудь предусмотрено действием каких-либо карт.

«Гриб» может устанавливаться:

- на открытые клетки игрового поля, т.е. с установленной клеткой «Тоннель»;
 - на не открытые клетки игрового поля;
- При этом, если игрок разыгрывает карту «Кинуть гриба» на клетку, на которой стоит жетон «Бум!», «Завал» и/или «Проход», то эти жетоны убираются с игрового поля.

Если клетка «Гриб» кладется на еще не открытую клетку, то необходимо сбросить одну клетку из стопки (мешка, кучи и т.д.) еще не выложенных клеток тоннелей. При этом нельзя выкидывать следующие клетки:

- «Черный кристалл»;
- «Выход»;
- «Портал»;
- «Провал».

Сброшенная клетка выбывает из игры до ее окончания.

Нельзя разыгрывать карту «Кинуть гриба» и устанавливать клетку «Гриб» на игровое поле, если:

- на клетке тоннеля находится жетон «Черного Кристалла»;
- на клетке тоннеля есть событиями «Провал», «Выход», «Портал»;
- устанавливаемая клетка «Гриба» перекрывает единственный путь к **Выходу** из шахты (например, клетка **Выхода** лежит в углу игрового поля и один из возможных проходов уже перекрыт клеткой «Гриб»);
- на ближайшие **шесть клеток** от **Входа** в шахту каждого из игроков. При этом, если игроков менее 4, то это правило не распространяется на ничейные **Входы** в шахту.



МОНСТРЫ, ПОДКОНТРОЛЬНЫЕ ИГРОКУ

Когда на игрока напал монстр, которого он может приручить в силу имеющегося у него Умения или карт в руке, то он вправе их использовать и вместо драки приручить данного монстра. С этого момента данный монстр считается подконтрольным игроку и который будет сражаться на его стороне во время драки, при этом не важно: с монстром или дворфом (игроком).

В драке игрок обязательно сначала выставляет подконтрольного монстра. В случае его победы игра продолжается, в случае поражения подконтрольного монстра игрок продолжает драку самостоятельно по обычным правилам. Однако, независимо от итога драки игрок сбрасывает карту подконтрольного монстра в стопку использованных карт «Бум!» (если иное не предусмотрено действием какой-либо другой карты).

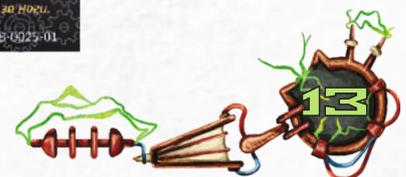
По желанию игрока подконтрольный монстр может быть целью карт с различными улучшениями, заклинаниями и т.п., как с положительным эффектом, так и с отрицательным. Такие карты разыгрываются так же, как и при драке игрока с монстрами или другими дворфами – **ТОЛЬКО ПЕРЕД БРОСКОМ КУБИКА.**

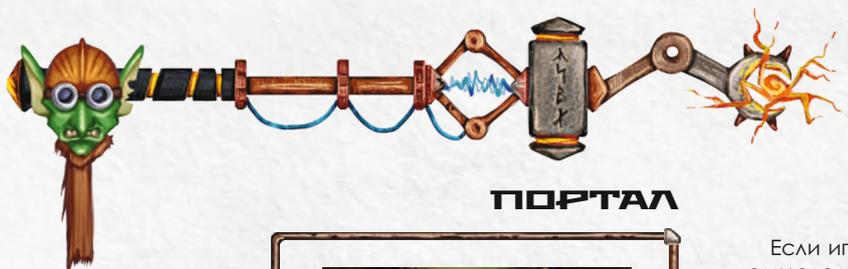
В драке с монстром:

Если показатель Здоровья подконтрольного монстра равен показателю Здоровья напавшего монстра, драка считается выигранной игроком, после чего обе карты монстров сбрасываются.

В драке с другим игроком:

Если показатель Здоровья подконтрольного монстра равен значению, выпавшему на кубике игрока, то ему (игроку) придется перебросить свой кубик. После драки, вне зависимости от ее исхода, карта подконтрольного монстра сбрасывается (если иное не предусмотрено действием какой-либо другой карты).





ПОРТАЛ



«Портал» можно найти, открыв соответствующую карточку тоннеля. «Портал» не является обязательным к использованию без желания на то игрока.

Использование «Портала» возможно, только если на игровом поле открыто два и более «Порталов» (всего в игре их 4). В этом случае игрок может перемещать фигурку своего дворфа между ними в тот же ход, когда попал на клетку с «Порталом». Если на клетке с другим «Порталом» стоит фигурка другого дворфа, автоматически объявляется драка, которую нужно разыграть в этот же ход.

В случае победы игрок имеет право сделать ход.

В случае поражения начинает действовать правило побега.

Перемещение через портал не является действием (ходом). Если дворф начинает движение с клетки портала, после перемещения через портал он обязан сделать ход (переместиться/открыть соседнюю клетку).

Для побега «Портал» обязан учитываться при расчете кратчайшего пути к входу в свою шахту.

ПРОВАЛ

Если игрок вытянул клетку тоннеля с событием «Провал», ему следует бросить кубик.

Если выпало:

- **1-2:** все нормально, просто провалилась нога. Придется пропустить следующий ход.
- **3-4:** провалились вниз. Перемещайтесь на ближайшую к вам клетку "Бум!". Если таких клеток несколько, то выбор остается за вами. После того как переместитесь, тяните карту из соответствующей колоды, даже если монстр на этой клетке побежден.
- **5-6:** падали очень долго, очень... и упали у самого входа в шахту. Придется начать с самого начала – следует переместить фигурку своего дворфа на свое поле входа в шахту.

Эти правила не работают, если на поле открыта вторая клетка провала – перемещайтесь на нее и со следующего своего хода продолжайте движение по шахте.

Клетка «Провал» в тоннелях разгрызается при каждом попадании на нее, если иное не предусмотрено действием какой-либо карты.

Если игрок вытянул клетку тоннеля «Провал» во время **ПЕРВОГО** хода, он тянет другую клетку и выкладывает ее на Игровое поле, а клетку «Провал» кладет назад, смешивая с другими неоткрытыми клетками «Тоннель».



ЗАПАДНЯ

Если игрок попал в так называемую **Западню**, т.е. его загнали в тупик и закрыли единственный выход из него «Грибом» или устроили **Завал**, или телепортировали/пнули на клетку, единственный выход с которой перекрыт стенкой другого тоннеля, а у игрока нет никакой возможности выбраться из этой **Западни**, то игрок вправе «доставать» окружающих мольбами о своем спасении, при этом наградой может быть все что угодно.





ДРАКА: ДВОРФ ПРОТИВ ДВОРФА



Примечание: Если, во время драки, у обоих дворфов был жетон «Чёрного кристалла» (ситуация возможна в версиях игры, где более 1 «Чёрного кристалла»), то по окончании драки, Чёрный кристалл проигравшего дворфа разбивается и выбывает из игры до ее окончания.

Если два дворфа встречаются на соседних клетках в одном тоннеле и между ними нет препятствий (например, стены или завала), то они могут выяснить отношения в тот же ход по инициативе одного из игроков, который ставит фигурку своего дворфа на одну клетку с другим дворфом.

После чего игроки по очереди бросают свои кубики – у кого выпало наибольшее значение, тот победил и может идти по тоннелям дальше, проигравший отступает на 3 клетки назад в сторону своего входа в шахту и пропускает следующий ход.

Также, если в силу каких-либо обстоятельств, два дворфа оказались на одной клетке (например, в результате побега одного из них из-за проигранной драки с монстром), то они вынуждены драться в этот же ход.

- Если проигравший дворф обладал «**Чёрным Кристаллом**», то его забирает выигравший драку.
- Если игроки выкинули равное значение на кубиках, то результат перебрасывается.
- Если между дворфами имеется препятствие, то инициатор драки устраняет препятствие, разыграв соответствующую карту или свое Умение и в этот же ход разыгрывает драку, установив свою фигурку на одну клетку с другим дворфом.

Если в распоряжении игроков имеются какие-либо карты, которые дают бонус при драке, то об их использовании следует объявить **ПЕРЕД БРОСКОМ КУБИКА**. В противном случае использование карт невозможно.

Когда один из дворфов в результате проигранной драки и побега попадает на клетку с открытым событием «**Находка**», то оно разыгрывается в этот же ход, по правилу «**Чет-Нечет**», а ход пропускается уже после розыгрыша.

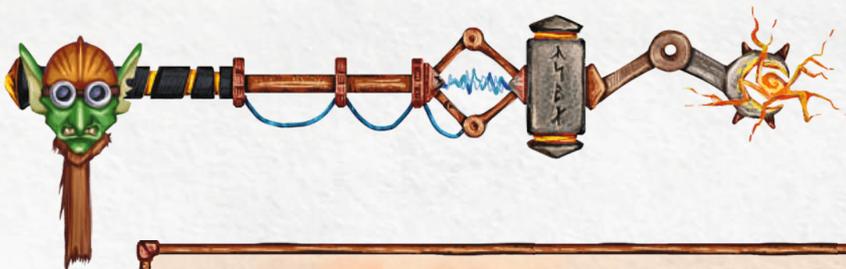


ПРАВИЛО «ЧЁТ-НЕЧЕТ»

Для розыгрыша правила «Чет-Нечет», когда это требуется по условиям игры, какой-либо карты или сложившейся игровой ситуации, игрок должен назвать другим игрокам один из вариантов: «Чет» или «Нечет», после чего бросить свой кубик.

Если выпавшее значение на кубике совпало с названным, то игрок победил в розыгрыше, если нет – то проиграл.





ПРАВИЛО ПОБЕГА



Побег всегда осуществляется в сторону своего **входа** в шахту, если иное не предусмотрено действием какой-либо карты.

Для побега игрок обязан пользоваться максимально коротким путем в сторону своего **входа** в шахту. В том числе используя **Порталы**. Путь побега не может проходить через клетки, на которых находится жетон «**Завал**». События и жетоны, находящиеся на клетках, через которые совершается побег, игнорируются.

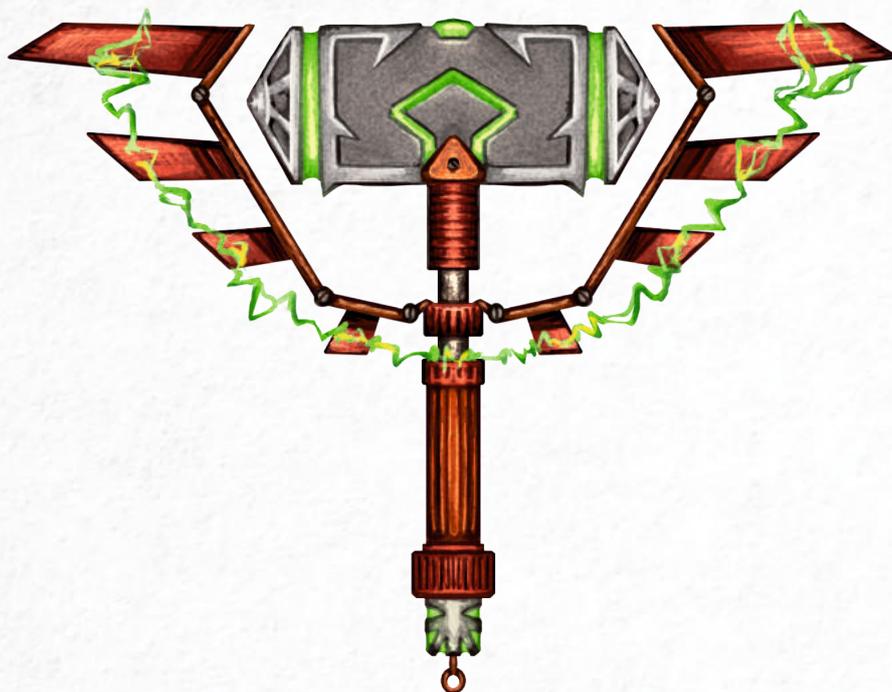
Если, в результате побега, игрок останавливается на клетке «**Находка**», то вступает в действие правило «Чет-Нечет».

Если в результате побега игрок останавливается на клетке, где находится жетон «**Бум!**», то он обязан тянуть и разыгрывать карту «**Бум!**» в этот же ход.

ЖЕЛАЕМ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ!



[БЕЗ]ПОЛЕЗНЫЕ НАХОДКИ И ШАХТЕРНАЯ АНЖИНЕРИЯ (КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК)



Сие руководство должно знать каждому дворфу и гоблину, чтобы не сгинуть в недрах шахт, как наиболее полное и всеобъемлющее по всякого рода анжинерии и опасным устройствам, которые они могут повстречать на своем пути. Особенно пригодится тем, кто действительно хочет выбраться оттуда целым и невредимым. Обязательно к прочтению!

*Ан'Ажело Гирго,
«Теоретический путеводитель по шахтам Килд Арага»*



СОДЕРЖАНИЕ

Приятные находки:

«Кинуть гриба»	
«Амулет сплошной непрухи»	
«Внутренний голос»	19
«Хламоискатель»	
«Облом»	
«Бочка с токсинами»	
«Веский аргумент»	20
«Гадкий дебаффер»	
«Зелье "Испарялка"»	
«Крыло-Шлемо-Фон»	
«Крыло-Боты»	21
«Зелье "Невидимка"»	
«Зловонные угги»	
«Трость Тубы»	
«Стальные чешки скорости»	22
«Очки Бубы»	
«Настой "Уменьшатор"»	23
«Хитроглазые очечи»	
«Компас»	
«Вспычка»	
«Свиток призыва»	
«Пенама негодования»	24
«Бомбьяга»	
«Телекинетический пендель»	
«Кирка»	
«Спонтанный молот»	25
«Пупырчатый колпак пофигизма»	
«Магнит»	
«Монстрокач»	
«Каска»	
«Морд-О-Бой»	26
«Светляк 32-64»	
«Растеряша»	
«Нихочуха»	
«Шлепки полета»	
«Стрелочник»	26
«Кяфир няшности»	
«Пружинка»	28

Неприятные находки:

«Могучие ветра»	
«Чёрная дыра»	28
«Смывайся»	
«Потеряша»	
«Монстры!»	
«Каменная морда»	
«Затопленная шахта»	29
«Провал»	
«Капкан»	
«Реверс»	
«Завал»	
«Тупка»	30





КИНУТЬ ГРИБА

Откуда в шахте появилась эти грибы, никто не знает или не помнит. Кто-то говорит, что их завезли иноземцы, кто-то говорит, что они тут были всегда. В любом случае, и дворфы, и гоблины довольно быстро научились использовать грибы в своих целях. Особенно дворфам и гоблинам полюбилось то, как эти грибы быстро растут...

Когда игрок получает карту «Кинуть Гриба», он может ее использовать в этот же ход или положить в свою руку, чтобы использовать позже. Эта карта может быть разыграна в любой ход, даже не в свой. В начале розыгрыша карты покажите ее другим игрокам, положив на стол или пустив по рукам, после чего, возьмите из слота на игровом поле клетку с изображением Гриба и положите ее на любой квадрат игрового поля: совершенно не имеет никакого значения открыт этот квадрат или нет.

В отличие от клеток тоннелей, клетка с **Грибом** может быть установлена в любом месте на игровом поле. Тем не менее при выборе клетки учитывайте, что **Гриб** не может быть установлен на клетку с установленными жетонами, т.е. если на ней стоит жетон «**Бум!**», «**Завал**» и/или «**Черный Кристалл**». Также нельзя **Кинуть Гриба** на клетку со стоящим на ней дворфом соперника.

Если все условия были соблюдены - смело устанавливайте клетку с **Грибом** на выбранное место. С этого момента проход по этой клетке невозможен. **Гриба** нельзя взорвать или разобрать как Завал, тем кто хочет пройти, придется искать другой путь, а клетка с **Грибом** останется на этой клетке до конца игры.

Так как эти Грибы категорически не переносят дневной свет, **Кинуть Гриба** не получится на клетки рядом со входом в Шахту (см. «**Правило Гриба**»).

АМУЛЕТ СПЛОШНОЙ НЕПРУХИ

Дворфы по своей природе материалисты, даже в большей степени, чем гоблины. Поэтому, когда дворфам в руки попадает какая-нибудь магическая вещица, у них это вызывает легкий ступор, так как дворфу довольно сложно понять, как оно работает, не имея никаких механизмов и анжинерных агрегатов. И лишь единицы, среди них, кто открыл в себе способности к магии способны понять, что за вещь перед ними. Другое дело гоблины - эти всегда охотно использовали и используют магию во всем!

Амулет Сплошной Непрухи - как раз та самая вещь, которая способна повергнуть в ступор даже самого бывалого дворфа, будь он хоть трижды маг: по всей видимости, придумал ее какой-то псих...

Получив карту **Амулета**, ее можно разыграть сразу же или оставить про запас, убрав в руку. Стоит помнить, что разыгрывать ее можно только в свой ход. Когда дворф решит ее разыграть, он вручает **Амулет** любому игроку за столом, а тот, кто получает эту карту, передает свой **Черный Кристалл** игроку, чей дворф стоит ближе всех к своему входу в шахту. Для этого необходимо подсчитать количество клеток от входа до дворфа, при этом клетки считаются не по прямой, а как если бы этот дворф сейчас соблюдал правило **Побега**, т.е. считаются клетки тоннелей, по которым можно пройти до входа в шахту.

Если таких дворфов несколько, то **Кристалл** отдается на выбор хозяина **Черного Кристалла**, а не того, кто вручил Амулет.

Если же у жертвы действия **Амулета** нет **Черного Кристалла**, то он кладет все свои карты («**Находка**»), включая карту **Амулета**, в стопку использованных карт этой колоды, совмещает ее с основной колодой, перемешивает и возвращает в соответствующий слот на игровом поле.



ВНУТРЕННИЙ ГОЛОС

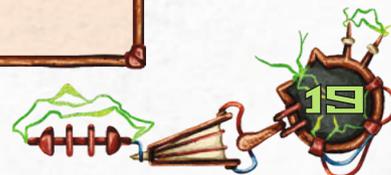
«Странное заклинание для странных людей!» - видимо так думал один небезызвестный маг, когда его придумывал. В любом случае, если хотите кому-то испортить настроение, то лучше заклинания не найти. Ну, почти не найти. Особенно забавно смотреть, как под действием заклинания жертва бьется головой о каменную стену!

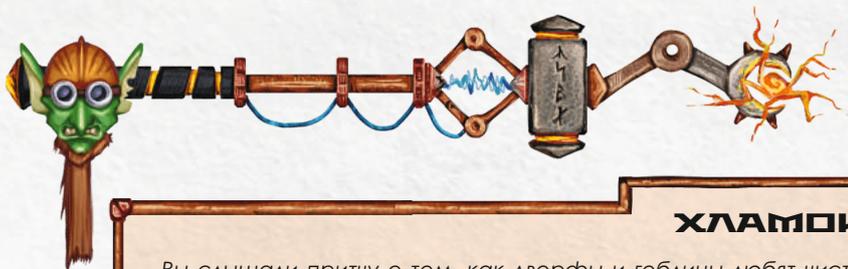
В начале ходу другого игрока разыграйте эту карту. При этом, если игрок уже успел схватить клетку с тоннелем, пусть кладет ее на место и двигает свою фигурку дворфа в указанном Вами направлении на одну клетку.

Если в указанном Вами направлении расположена стена или **завал**, то жертва обязана использовать имеющиеся у неё средства для устранения этого препятствия. В противном случае этому игроку придется пропустить свой следующий ход.

Если целевая клетка еще не открыта, то жертве придется ее открыть и разыграть имеющееся на ней событие.

Если жертве этого заклинания указали на клетку с уже разыгранным событием, ей все равно придется разыграть его снова вне зависимости от содержания этого события (даже если это разыгранный «**Бум!**»).

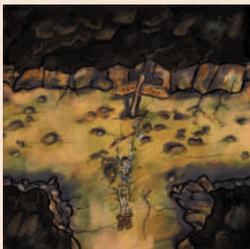




ХЛАМОИСКАТЕЛЬ

Вы слышали притчу о том, как дворфы и гоблины любят чистоту? Нет? Правильно. Её никто не слышал. С тех пор, как в Мастерской Бубы и Тубы поселились Д'Луум и Г'Луум, вездесущий бардак, и так царивший повсюду, приобрел просто глобальный характер и если наш читатель думает, что в какой-то момент кому-то из этих четверых пришло в голову, наконец, разгрести его весь, то он глубоко заблуждается...

Что делает изобретатель, если не может найти нужную деталь для своего изобретения? Правильно – он изобретает другое изобретение, которое поможет найти ему деталь для первоначального изобретения! Так появился на свет Хламоискатель.



Когда игрок получает эту карту, он выкладывает ее на стол, рядом с собой. С этого момента, каждый раз, когда он останавливается **на клетке без событий**, он берет верхнюю карту «Находка» из одноименной колоды.

Хламоискатель не работает на клетках, где находится:

- Событие «Бум!» и/или установлен жетон «Бум!»;
- Событие «Находка» (даже если оно уже разыграно);
- Портал или Провал;
- Изображение **Черного кристалла** и/или установлен его жетон.

Эта карта не может быть отображена или сброшена, став целью действия какой-либо другой карты. Карта **Хламоискателя** остается у игрока до конца игры.

Если игрок нашел еще одну карту **Хламоискателя**, он при попадании на клетку без события, берет две карты «Находка» – по одной за каждый из **Хламоискателей**.



ОБЛОМ

Положите эту карту в свою руку и ждите удачного момента.

Когда другому игроку выпала клетка «Находка» (не имеет значения, открыл игрок новую клетку или попал на уже открытую), то разыграйте эту карту – пусть тянет карту «Бум!», чтобы жизнь малиной не казалась!

Эту карту можно разыгрывать в любой момент игры (при стечении обстоятельств, описанных выше), применив ее на любого другого игрока по Вашему усмотрению.

БОЧКА С ТОКСИНАМИ

Что-то мерцает во мраке заброшенной шахты призрачным зеленоватым сиянием.

Приблизившись, вы видите ржавую бочку, из которой вытекает странная светящаяся субстанция. "Это может пригодиться! Главное – не перепутать с основной..." - с этой мыслью вы наполняете этой жидкостью запасную флягу.

Эту карту можно разыграть в начале хода другого игрока, после того как он



выложил клетку тоннеля на игровое поле - отмените его действие. Целевой игрок не разыгрывает событие на клетке тоннеля, а сразу её возвращает назад (в мешок, стопку, кучу и т.д.), при этом фигурку своего дворфа он должен вернуть на изначальную клетку. После того как всё вышеописанное сделано, ход переходит другому игроку.

ВЕСКИЙ АРГУМЕНТ

Клятые магики со своей магией! Вечно придумают что-то... Особенно хорошо у них получаются заклинухи, что заставляют тебя делать не то, что ты хочешь, а то что им надо!

Когда другой игрок совершил все необходимые действия и уже готов передать ход другому игроку, остановите его и вручите эту карту. Целевой игрок должен бросить свой кубик и пройти количество клеток, равное выпавшему на кубике значению. При этом направление ему указывает игрок, вручивший карту «**Веский Аргумент**».

Если указанный путь имеет не открытые клетки игрового поля, то жертва заклинания открывает их по очереди, выкладывая на игровое поле и разыгрывая каждую клетку «**Тоннель**», пока не пройдет необходимое количество клеток.

Чтобы прервать заклинание **Веского Аргумента**, целевому игроку нужно проиграть имеющееся событие на одной из клеток, например проиграть драку с монстром или попасть в **Провал** или **Черную дыру**.





ГАДКИЙ ДЕБАФФЕР



Да, Вы такой! Иногда, в некий особый момент, даже самый не предрасположенный к магии дворф может совершить настоящее чудо и наколдовать что-нибудь эдакое. Как правило, последствия таких чародейств приходится разгребать всем окружающим, а не только незадачливому магу.

Следите внимательно за игрой, потому как эту карту можно весьма неплохо разыграть при удачных обстоятельствах. А удачными они будут, без всяких сомнений, именно для Вас, если кому-то достанется «жирный» монстр или два дворфа вцепятся друг другу в бороды. Дождитесь момента, когда кто-либо из дворфов будет использовать усилители для себя любимого, и вот тогда разыграйте эту карту. После чего наслаждайтесь моментом: смотрите как улыбка медленно сползает с его изумленного лица, как он осознает, что победа, которая была уже у него в кармане, убегает от него, помахав белым платочком.

Да, Вы такой – даже не будучи участником драки, Вы сумели повлиять на ее исход!



ЗЕЛЬЕ «ИСПАРЯЛКА»

Магия – вещь довольно странная, особенно если она не в Вашу пользу...

Это странное зелье работает только во время драки одного дворфа с другим.

Перед броском своего кубика разыграйте эту карту и Ваш противник получит -2 к результатам своего броска. Одновременно с этой картой игроку не воспрещается использовать какие-либо другие карты усиления.



КРЫЛО-ШЛЕМО-ФОН

Шлем истинного лидера и вождя. Обрамленный перьями диковинной птицы, он вселяет в сердца воинов веру в победу, а труса заставляет безвольно опустить оружие и сдаться на милость победителя.

Когда получите эту карту, то запомните, что ее можно использовать только в драке против другого дворфа, который всегда получает -1 к броску своего кубика.

На этом все плюсы **Крыло-Шлемо-Фона** не заканчиваются: карту не нужно сбрасывать после разового использования, таким образом, если игроки выкинули одинаковое значение на кубиках, то карта остается у ее хозяина до полного окончания драки.

По завершению драки вне зависимости от ее исхода, карта «**Крыло-Шлемо-Фон**» сбрасывается в слот на игровом столе для использованных карт «**Находка**». После чего, игрок ищет как в колоде «**Находка**», так и в стопке уже разыгранных карт «**Находка**», карту «**Крыло-Боты**» и перемещает ее в свою руку.



После чего обе колоды (колода «**Находка**» и ее сброс), соединяются, перемешиваются и кладутся в слот «**Находка**» рубашкой вверх.

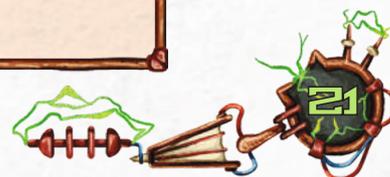


КРЫЛО-БОТЫ

Хорошая компенсация взамен утраченного шлема...

Как и **Крыло-Шлемо-Фон**, заставляют противника робеть при взгляде на них, как и **Крыло-Шлемо-Фон**, могут быть использованы только против другого игрока, который, как бы ни старался, все равно получит -1 к броску своего кубика, как и **Крыло-Шлемо-Фон**, останутся у хозяина до полного окончания драки.

К несчастью, никакой компенсации за использование и сброс этой карты, как за карту «**Крыло-Шлемо-Фон**», не будет...





ЗЕЛЬЕ «НЕВИДИМКА»

Получив карту **Зелье «Невидимка»**, Вы можете ее использовать в тот момент, когда понимаете, что нет никаких других средств, чтобы одолеть встреченного монстра. Да даже если эти самые средства и есть, но тратить их не очень хочется. Однако, маркер «Бум!» все равно придется поставить на клетку тоннеля, и когда Вы или кто-то другой попадет туда, то придется тянуть карту «Бум!» и драться с монстром.

Зелье Невидимости можно использовать только один раз, после чего придется сбросить эту карту в стопку использованных карт «Находка».

К сожалению, это зелье совершенно не действует на других дворфов.



ЗЛОВОННЫЕ УГГИ

Что за дикая вонь идет из того сундука?! Кто-то оставил свои старые вонючие башмаки...

Если Вы успеете натянуть эти штуплеты перед дракой с другим дворфом, без всяких сомнений, у него выпадет глаз от такой вонючки, и он просто не сможет нормально сражаться против Вас, из-за чего получит -2 очка к броску своего кубика. С монстрами тоже все просто: натяните **Угги** и получите +2 очка к броску своего кубика.

Обидно, что **Угги** развалятся сразу же после первой драки вне зависимости от ее исхода.

ТРОСТЬ ТУБЫ

Какая знакомая эмблема! Да, эту эмблему можно узнать из тысяч других эмблем – «Мастерская Бубы и Тубы». Интересно, что их ящики делают в этих катакомбах?

Рядом с одним из промаркированных ящиков Вы обнаруживаете довольно странную трость, по виду ничем не отличающуюся от обычной. Но кнопка и обилие каких-то проводов наводят Вас на мысль о том, что над этой тростью поработали те самые Буба и Туба, особенно если учесть их прославленную страсть к изобретательству и всякого рода усовершенствованиям.

Выбегавшая было на Вас огромная крыса была поражена настолько сильным разрядом тока, что мгновенно превратилась в кучку пепла. А ведь Вы всего-навсего хотели её просто огреть тростью.

Вне всяких сомнений: это трость - вещь нужная, и обязательно пригодится в дороге.



После первого розыгрыша карты «Трость Тубы», игрок выкладывает ее на стол рядом с собой и устанавливает на нее жетон «Счетчик действий» (первое использование карты установленными жетонами не учитывается). Всего карту можно использовать два раза. После использования уберите жетон и отправьте карту «Трость Тубы» в сброс (специальный слот на игровом поле).



Карта «Трость Тубы» можно использовать во время драки как с монстрами, так и с другими дворфами. Во время использования карты «Трость Тубы» прибавьте +2 очка к результатам, выпавшим на Вашем кубике.

Карта «Трость Тубы» не может быть сброшена в результате действия какой-либо другой карты, когда она лежит на столе.

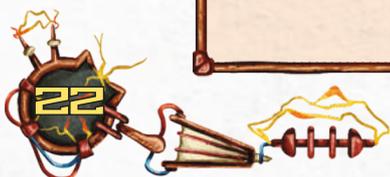
СТАЛЬНЫЕ ЧЕШКИ СКОРОСТИ

Тут явно пахнет магией, потому как, надев эти тяжеленные башмаки, Вы начинаете чувствовать небывалую легкость в ногах, они как будто сами несут Вас вперед, все быстрее и быстрее...

Решив разыграть эту карту, положите её на стол, объявив о своем решении другим игрокам. Однако, стоит помнить, что «бегать» можно только по тем клеткам тоннелей, что уже открыты.

Когда будете «нестись» по тоннелям, смело игнорируйте все события на промежуточных клетках, разыгрывая только то, что находится на конечной клетке.

За один ход игрок может использовать «Стальные чешки скорости» один раз, а всего эту карту можно использовать два раза, поэтому после первого использования не забудьте положить один жетон «Счетчика действий» на карту.





Очки Бубы



Что-то блеснуло в сумраке тоннеля. Подойдя ближе, Вы видите предмет, напоминающий очки. При ближайшем рассмотрении, становится ясно, что над этими очками основательно поработали, добавив несколько деталей. Примерив странные очки, Вы замечаете, что сумрак отступает и видимость значительно улучшается.

Повертев очки в руках, Вы, не без сожаления, обнаруживаете, что индикатор батареи почти на нуле...

Получив карту «Очки Бубы», игрок может ее разыграть в этот же ход. Для этого ему необходимо заявить о использовании данной карты, и, выложив ее на стол рядом с собой, взять одну клетку «Тоннель» (даже если он уже брал в этом ходу аналогичную клетку). Получив клетку, не нужно показывать другим игрокам – посмотрев ее содержание, игрок принимает решение: положить эту клетку **в открытую**, т.е. рубашкой вниз, или **в закрытую** – рубашкой вверх.



Если игрок принял решение положить полученную клетку **в закрытую** (рубашкой вверх), то он выкладывает ее на игровое поле, после чего ход переходит к следующему игроку. Эту клетку откроет тот, кто первым на нее попадет. Если игрок положил клетку **в открытую** (рубашкой вниз), то, если на этой клетке есть событие «Бум!», необходимо сразу выложить на эту клетку одноименный жетон. При этом драться с монстром этому игроку не нужно, с монстром будет драться тот, кто первым попадет на эту клетку.

Если на открытой клетке тоннеля есть событие «Находка», то игрок, выживший клетку получает карту «Находка» в этот же ход и, если того требуют правила карты, сразу ее разыгрывает. Следующие попадания игроков на эту клетку разыгрываются согласно правилу «Чет-Нечет».

Все остальные события, отображенные на выложенной клетке, разыгрываются согласно правилам соответствующих событий при попадании игрока на эту клетку.

После первого розыгрыша карты «Очки Бубы», игрок выкладывает ее на стол рядом с собой и устанавливает на нее **два** жетона «Счетчик действий» (первое использование карты установленными жетонами не учитывается). Всего карту можно использовать три раза. После каждого использования один жетон убирается. Как только жетоны на карте заканчиваются, она отправляется в сброс.

За один ход при розыгрыше карты «Очки Бубы» игрок может открыть от одного до трех (если это первое использование «Очков Бубы») тоннелей, если это позволяет ситуация на игровом поле: например, когда игрок стоит на перекрестке и три из четырех тоннелей ведут на еще не открытые клетки игрового поля.

Если рядом с игроком все клетки тоннелей уже открыты, то он не может разыграть карту «Очки Бубы».



Настой «Уменьшатор»



В выемке стены стоит небольшой флакончик. Взяв его в руки, Вы видите сквозь запыленное стекло зеленоватую мутную жидкость. К носику флакона привязана бумажка, на которой неровным подчерком выведено «Уменьшатор: уменьшает все подряд».

Однажды Вам уже приходилось слышать о всяких зельях, которые варят магики.

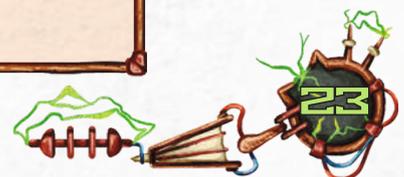
Зелья эти весьма странные и иногда способны творить совсем необычные вещи при их использовании. Повертев склянку в руках, Вы принимаете решение оставить её себе. Как гласит старая поговорка: «В хозяйстве все сгодится».

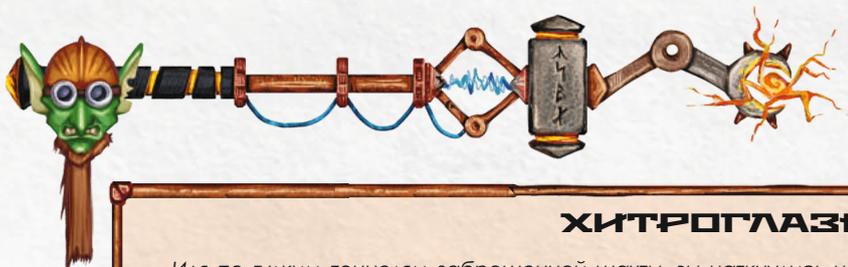
Если на игрока напал монстр, примените это зелье на него, и можете не бросать кубик, потому как монстр станет не больше жука, которого можно раздавить ногой. При этом совершенно не имеет никакого значения количество его здоровья.

Если два дворфа решили выяснить отношения между собой, то после применения «Уменьшатора» игрок не бросает свой кубик, а победа в драке остается за применившим зелье.

Проигравший дворф остается стоять на этой клетке тоннеля и теряет свой ход. Если пострадавшему от действия «Уменьшатора» дворфу придется еще раз драться с дворфом, и он опять проиграл драку, а действие зелья (пропуск хода) еще не закончилось, то в этом случае «Правило побега» не действует – дворф остается стоять на этой клетке.

По окончании действия зелья он может продолжить свой путь.





ХИТРОГЛАЗЫЕ ОЧЕЧИ

Идя по гулким тоннелям заброшенной шахты, вы наткнулись на груду старых ящиков, которые по всей видимости в спешке побросали шахтеры, работавшие здесь. Часть ящиков разбита и явно пуста, но вы все равно решаете их осмотреть. Ваши труды оказываются не напрасными, и в одном из пыльных ящиков, вам удалось обнаружить новехонькие очки, которые, при ближайшем рассмотрении, оказываются здорово доработанными. В результате этих внесенных изменений, теперь вы можете видеть гораздо лучше в тьме тоннелей.

Жаль, что батареи хватят ненадолго и заменить ее нечем...

Карту «Хитроглазые очечки» можно разыграть в любой момент своего хода, после чего ее нужно будет отправить в колоду сброшенных карт одноименной колоды. Когда вы возьмете три верхних карты, выберите одну и переместите ее в свою руку, остальные карты верните назад в колоду, после чего перемешайте ее.

Внимание! Если среди взятых карт имеются карты с **отрицательным** эффектом, то их следует **заменить**, показав другим игрокам. После чего выбрать подходящую карту для себя.



КОМПАС

Безвыходных ситуаций не бывает! Иногда, очень «толстого» монстра, не так просто завалить. Так зачем рисковать?

Если вытянули монстра и поняв, что не можете его победить или просто не хотите драться, используйте карту «Компас». Затем сбросьте карту с монстром в одноименную колоду использованных карт и возьмите в свою руку карту «Находка». После этого карта «Компас» также отправляется в сброс.



ВСПЫЧКА

Очень удобная вещь, если на Вас напал довольно мощный монстр: вместо драки с ним используйте Вспышку, и от него не останется мокрого места. При этом Вы можете не бросать кубик, просто положите эту карту на стол.

Единственные две вещи, которые не предусмотрели изготовители этой штуки, так это то, что она совершенно бесполезна против **Колоссов** и **Элементалей земли**,

а также из-за слишком большого выброса энергии ее можно использовать всего один раз. Но зато как!

При Вашей встрече с другим дворфом **Вспышка** ослепит его аж на 2 хода, чтобы знал, к кому можно лезть, а к кому нельзя.

СВИТОК ПРИЗЫВА

Когда у кого-то что-то плохо, то это хорошо!

В начале хода другого игрока, когда он попытается взять клетку «Тоннель» (даже если он ее уже взял в руку - пусть кладет назад!), разыграйте карту «Свиток призыва», и целевой игрок обязан тянуть карту «Бум!» из одноименной колоды.

После использования карта «Свиток призыва» отправляется в сброс.

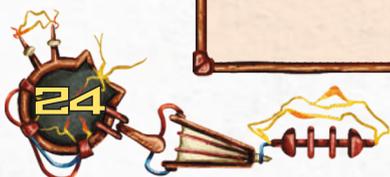


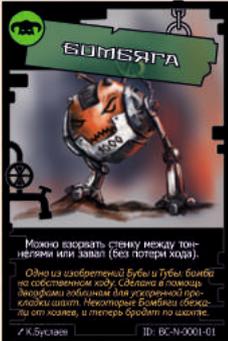
ПАНАМА НЕГОДОВАНИЯ

Хоть какая-то польза от этих магигов. Хватило им ума зачаровать шлем, слава прабобру...

Напал на вас монстр или коварно подкрался из-за угла другой дворф, не имеет значения - используйте карту «Панама негодования» и прибавляете 2 к результату выпавшему на вашем кубике.

Однако помните, что использовать эту карту нужно перед началом драки и один раз.





БОМБЯГА

Одно из изобретений Бубы и Тубы: бомба на собственном ходу.

Сделана в помощь дворфам и гоблинам, для «очень ускоренной» прокладки шахт: способная пролезть в узкие каверны шахты и, взорвавшись, сделать вполне широкий проход.

Однако некоторые Бомбляги сбежали от своих хозяев, и теперь бродят по пещерам. Почему Бомбляги это делают, толком не могут объяснить даже их создатели, но в последнее время случаи побега участились. А среди дворфов и гоблинов пошли слухи, якобы Бомбляги стали проявлять зачатки искусственного интеллекта и более не желают служить своим хозяевам...

Вам повезло отыскать во тьме заброшенной шахты одну из этих чудесных «игрушек»? О, бесспорно, удача сегодня на Вашей стороне. При помощи **Бомбляги** можно в пух и прах разнести любую стенку, что стоит на пути. А если на Вашем пути случился завал, то устранить его можно в два счета, не потеряв при этом драгоценное время (т.е. ход).

Особо хитрые дворфы и гоблины используют **Бомблягу** в качестве создания препятствий, устраивая завалы в самих шахтах или устраняя сделанные кем-то проходы между туннелями шахт.

Способы применения:

- Разрушить стенку между клетками туннелей;
- Устранить завал - при этом ход не теряется, и можно смело переставлять фигурку своего дворфа на место убранный завала;
- Устроить завал на соседней клетке, но стоит помнить, что устроить его можно только там, куда идет туннель, через стенку устроить завал не получится. Также не выйдет устроить завал, если на этой клетке стоит жетон **Черного Кристалла** или другой дворф;
- Устранить построенный «**Проход**» (т.е. убрать с игрового поля жетон «**Проход**» назад в коробку). Еще можно ее закинуть в пасть **Горного тролля**, при этом бросать кубик не обязательно - драка считается выигранной.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ ПЕНДЕЛЬ

Магия... Опять магия! Что-то пнуло Вас так далеко, что уже и не видно, откуда именно Вы прилетели...

В любой момент игры положите эту карту на стол и, указав на фигурку дворфа одного из игроков, переместите её через две клетки игрового поля, установив фигурку выбранного дворфа на третью клетку туннелей.

Если эта клетка еще не открыта, то игрок, чей дворф был «пнут», тянет клетку «**Тоннель**» и кладет её на игровое поле, туда, где стоит фигурка его дворфа. После чего этот игрок должен разыграть событие на этой клетке, если оно есть. Переместить дворфа можно в любом из четырех направлений: вверх, вниз, вправо или влево, в пределах игрового поля. Перемещение по диагонали **запрещено**.

Промежуточные клетки, через которые перемещается фигурка целевого дворфа, если они еще не открыты, так и остаются закрытыми. Если на конечной клетке стоит фигурка

другого дворфа, то игроки, чьи дворфы оказались на одной клетке, обязаны драться в этот же ход.



КИРКА

В умелых руках Кирка может превратиться не только в хороший инструмент, но и в весьма грозное оружие, особенно если это умелые руки дворфа.

Весьма полезная в хозяйстве вещь; несмотря на то, что она довольно старая и ржавая, ее еще хватит на разбор хотя бы одного **Завала**. Используя эту карту на разбор Завала, Вы не теряете свой ход.

При получении карта может быть убрана в руку и разыграна по усмотрению игрока, но только в свой ход. А если на Вашем пути встретится **Колосс**, то помните, что к рюкзаку крепится старая **Кирка**, которая способна расколоть любой, даже самый твердый камень. Так что, если повстречаете **Колосса**, то получите к броску своего кубика +2 очка. К сожалению, это действует только на **Колоссов**, в драке против кого-то другого, будь то какой-либо монстр или другой дворф, она совершенно бесполезна в качестве оружия.

СПОНТАННЫЙ МОЛОТ

...вот даже и не знаешь, что лучше...

Все дело в довольно хитром механизме: по замыслу конструктора этого молота тот был должен добывать своего противника, а не владельца. Видимо, при сборке что-то пошло не так...

«Компенсация» за впечатляющую убойную силу - потеря следующего хода...



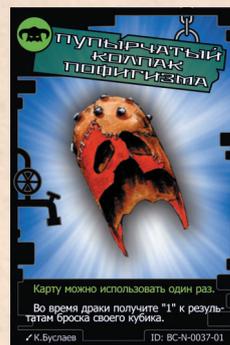


ПУПЫРЧАТЫЙ КОЛПАК ПОФИГИЗМА

Судя по неумелому покрою этот «головной убор» сшит кривыми руками орка или горного тролля. Обилие железных заклепок делает его тяжелым и бесполезным. Естественно, сугубо с точки зрения дворфа или гоблина.

Эту карту можно разыгрывать во время любой драки, получив +1 к результату броска своего кубика.

Карту «Пупырчатый колпак пофигизма» придется сбросить сразу после её первого использования вне зависимости от результатов драки (даже если случилась ничья и необходимо снова бросать кубик).



МАГНИТ

Вдруг, откуда не возьмись, в воздухе появилась странная штука, которая начала тянуть Вас назад. Как бы Вы не пытались удержаться на ногах и схватиться за что-либо, Вас упорно тащило назад по шахте. Слава богам, что висело это «непонятно что» в воздухе не так долго и утащило не так далеко...

Еще одна карта из серии «должданная гадость».

Разыгрывая эту карту, будьте внимательны, потому как целевой игрок должен не только разыграть, но и выиграть выпавшее ему событие. В противном случае эта карта просто не сработает.

Целевому игроку стоит помнить, по возвращении на клетку назад ему снова придется разыгрывать находящееся на исходной клетке событие (если оно есть).



МОНСТРОКАЧ

Древняя пословица гласит: «Сделал гадость – на сердце радость!». Иногда стоит ее придерживаться, особенно если хочется насолить конкуренту или обидчику...

Когда на другого игрока нападает монстр, то разыграйте эту карту, и монстр прибавит к толщине своей шкуры +3 очка.

При этом не важно, когда Вы разыграете это карту - до того, как он использует свои улучшения, или после, главное, чтобы это было до броска его кубика!

КАСКА



Довольно старый и непрочный атрибут шахтерской экипировки, но еще может послужить, выдержав пару ударов.

Не важно, с кем Вам пришлось драться - с дворфом или монстром: просто прибавьте к результатам броска своего кубика +1 очко.

Из-за ветхости Каска развалится сразу же после первой драки вне зависимости от ее результатов. Эх, как жаль!

МОРД-О-БОЙ

По всей видимости, эту здоровенную дубину потеряли горные тролли или еще кто покрупней. Зачем пропадать добру? Прихватите ее с собой, она еще может послужить.

Карту «Морд-О-Бой» игрок может использовать во время драки как с другим дворфом, так и с монстром: перед броском своего кубика разыграйте эту карту и получите +2 очка к выпавшим результатам.

Карту «Морд-О-Бой» придется сбросить сразу после её разового использования вне зависимости от результатов драки (даже если случилась ничья и необходимо снова бросать кубик).





СВЕТЛЯК 32-64



Пройдя по тоннелю, вы видите, как по стенке ползет что-то непонятное: у него три лапки, а стеклянный панцирь светится в темноте. Когда вы берете это чудо в руку, механическая безделушка послушно поджимает лапки и потухает, но стоит поставить её на землю, как та снова начинает светиться. Забавно перебирая лапками, штуковина бежит перед вами и освещает дорогу.

Имея карту «Светляк 32-64» в своей руке, разыграйте ее в начале своего хода: взяв клетку «Тоннель», посмотрите ее, не показывая другим игрокам. После чего игроку придется принять решение: пойдет он в данном направлении или нет.

Если решение положительное, то игрок открывает эту клетку, устанавливает ее на игровое поле (на соседнюю пустую клетку) и передвигает на нее свою фигурку. После чего он разыгрывает событие на этой клетке.

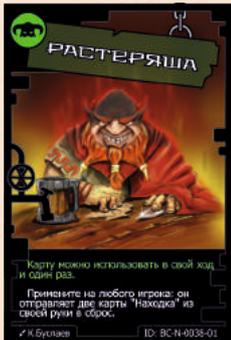
Если принято отрицательное решение, то игрок кладет клетку «Тоннель» рубашкой вверх на игровое поле, при этом ее нужно установить на соседнюю пустую клетку только в том возможном направлении, куда ведет ваш тоннель.

После чего игрок берет еще одну клетку «Тоннель» и выкладывает ее на игровое поле, передвигает свою фигурку дворфа и разыгрывает имеющееся на этой клетке событие.

После использования «Светляк 32-64» отправляется в сброс.

Внимание! Карта «Светляк 32-64» не дает права игроку разыграть ее сразу же после получения, это карту следует разыгрывать только из своей руки.

РАСТЕРЯША



Сделал гадость – на сердце радость!

В любой момент игры, не важно, ваш ход или другого игрока, разыграйте эту карту и целевой игрок будет обязан отправить две карты «Находки» из своей руки в сброс.

НИХОЧУХА



Если ты вредина сотога уровня – даже монстры не желают с тобой общаться ни при каких условиях.

Чтобы разыграть эту карту, всего лишь надо громко крикнуть; однако, пока не крикните, она не сработает.

ШЛЕПКИ ПОЛЕТА



Запасливость и предусмотрительность – это... это не про вас. А вот удача – это да! Найти столь редкий девайс, что делали в свое время в Мастерской Бубы и Тубы и то, только по специальному заказу Конгломерата...

Это действительно везение!

Когда получите эту карту, положите ее рядом с собой на стол, не забудьте положить на карту два жетона действий.

Если случится так, что на вашем пути встретится **Провал**, то при помощи **Шлепок полета** вы с легкостью его преодолеете – не разыгрывайте правило **Провала**.

За каждый пройденный **Провал** снимайте по одному жетону с карты «Шлепки полета», когда жетоны закончатся, отправляйте карту в сброс.

Карта «Шлепки полета» не может быть целью заклинаний и/или умений.

СТРЕЛОЧНИК

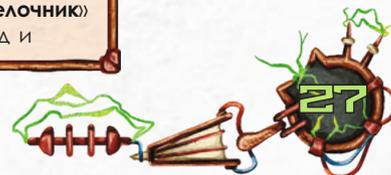


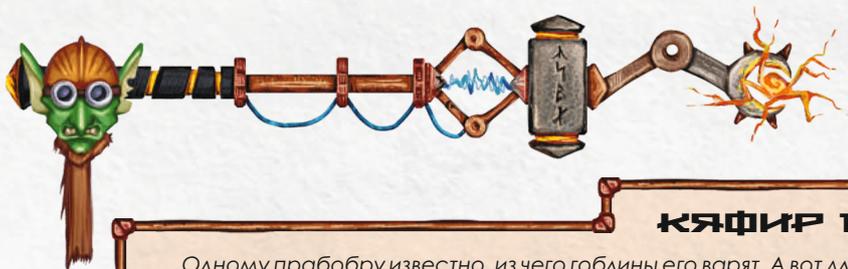
Умение выйти «сухим из воды» много стоит. Особенно, если решать свои проблемы чужими руками, при этом заграбастав всю прибыль себе.

Если выпавший монстр вам не по силам или просто хочется насолить кому-то другому, то при первой же возможности разыгрывайте карту «Стрелочник». Укажите на игрока за столом и вручите ему карту вытанутого вами монстра.

Целевой игрок должен будет драться с ним и если он проиграет, то будет выполнять все условия проигрыша данному монстру. При этом, если игрок выиграл драку, все «плюшки» получит разыгравший карту «Стрелочник», а дравшийся останется с носом.

Разыграть карту «Стрелочник» можно только в свой ход и один раз.



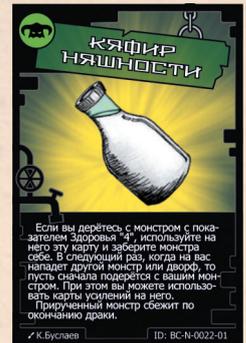


КЯФИР НЯШНОСТИ

Одному прабобру известно, из чего гоблины его варят. А вот для чего известно каждому и дворфу, и гоблину - практически каждый монстрик душу продаст за эту отраву, уж больно сильно они ее любят. Кстати, некоторые дворфы и гоблины тоже к нему пристрастились, видимо, сказывается длительное пребывание в шахтах и отсутствие нормального эля...

Как только встретили монстра со Здоровьем, равным «4», используйте эту карту и кладите карту монстра рядом с собой. Во время следующей драки, этот монстр будет драться вместо вас, а чтобы драка была успешной, можете навешать на него всякие улучшения, используя соответствующие карты.

Один минус: как только драка закончится, вне зависимости от ее исхода, монстр сразу сбежит от вас, что означает отправку его карты в сброс.



ПРУЖИНКА

Старая шахта хранит в себе множество всяких опасностей, опасностей, и Пружинка – одна из них. В стародавние времена шахтеры устанавливали такие ловушки, чтобы отшвыривать подальше надоедливых крыс, но над этой Пружинкой явно кто-то поработал, усилив ее мощность в несколько раз!

Не важно в какой именно момент хода, своего или другого игрока, игрок решит разыграть эту карту, вручив ее целевому игроку. При этом, хозяин карты сам указывает куда именно (полетел) чей-то дворф.

Указывая направление, помните, что «полет» возможен только в пределах игрового поля, а по диагонали перебрасывать дворфа **нельзя**.

Если дворф был переброшен на клетку со стоящим на ней другим дворфом, то этим двум дворфам просто жизненно необходимо подраться, причем немедленно!



МОГУЧИЕ ВЕТРА

Всякое бывает, даже такое...

Вы пропускаете свой следующий ход. Именно, следующий, а не этот. Нет, мы ничего не перепутали. Следующий, значит следующий, т.е. тот который будет после этого...

ЧЁРНАЯ ДЫРА

Когда игрок вытягивает из колоды «Находка» карту с «Черной дырой», он обязан телепортироваться на 3 клетки в пределах игрового поля. Если клеток до края игрового поля меньше трех, телепортироваться в этом направлении нельзя.



Игрок сам выбирает направление телепортации: влево, вправо, вниз или вверх (наискосок нельзя) и устанавливает на эту клетку свою фигурку дворфа. Если клетка тоннеля после прохождения «Черной дыры» еще не открыта, то игрок берет клетку «Тоннель» и выкладывает ее на игровое поле, разыграв имеющееся на ней событие («Бум!» или «Находка») в этот же ход.

Если, при розыгрыше карты «Бум!» игрок терпит поражение, то он возвращает фигурку дворфа на клетку тоннеля, с которой телепортировался и устанавливает на клетку с проигранным событием жетон «Бум!».

Если все возможные для телепортации клетки заняты другими дворфами, то «Черная дыра» считается несработавшей, фигурка дворфа остается на прежнем месте, а ход переходит к следующему игроку.

Если после прохождения «Черной дыры» игрок попал на клетку «Провал», то «Черная дыра» возвращает его на исходную клетку. Правило «Провала» в этом случае не разыгрывается.





СМЫВАЙСЯ

Я уже говорил, как сильно я ненавижу магиков?! Магиков и их заклинухи-проклянухи!

Эту карту следует разыгрывать в начале хода другого игрока, перед тем как он взял клетку «Тоннель», даже если уже взял, но еще не установил на игровое поле, пусть кладет назад.

Целевой игрок перемещает фигурку своего дворфа в сторону своего входа в шахту на три клетки назад по кратчайшему маршруту. При этом все три клетки должны быть открыты. Если кратчайший маршрут содержит какое-либо препятствие или имеет закрытые клетки, то этот игрок обязан пропустить свой следующий ход.

Когда игрок дошел до конечной клетки, то он разыгрывает событие имеющееся на этой клетке, согласно правил.



ПОТЕРЯША

Сегодня явно не ваш день...
Надо же так глупо лишиться
всех козырей в рукаве!

Получив карту «Потеряша», покажите ее другим игрокам за столом и разыгрывайте, сразу при этом расставаясь с двумя картами колоды «Находка».

Если в вашей руке нет нужного количества карт «Находка», то сбрасывайте сколько есть, если таких карт нет вообще, то просто отправьте карту «Потеряши» в сброс.

МОНСТРЫ!

ТШ-Ш-Ш-Ш-Ш...

В таком подозрительном и жутком месте как заброшенная шахта надо вести себя аккуратно и, самое главное – ТИХО-О-О!

А тот, кто не соблюдает эти простые правила, очень часто нарывается на МОНСТРО-О-ОВ!

Все просто: не можешь быть тихим и незаметным – дерись.

Отправьте данную карту в сброс, а взамен тяните верхнюю карту из колоды «БУМ!».



КАМЕННАЯ МОРДА

Гадкие, очень гадкие магии!
Будьте все прокляты на сотни миллионов лет! Ладно если бы просто зачаровали, но не так подло! Настолько подло, что достойнейший из дворфов не может даже зля проглотить! Ух, негодяи...

Как только игрок вытянул эту карту, он кладет её на стол. С этого момента ему нельзя ничего делать: ни разговаривать с другими участниками игры, ни есть, ни пить. Нужно сидеть и сохранять «каменное выражение лица», не реагируя ни на что. Заклинание само спадет на следующем ходу этого игрока.

Если игрок не смог сдержаться, то ему придется в панике бежать (видимо, побочный эффект заклинания) в сторону своего входа в шахту. При этом заклинание не разрушится, сидеть с «каменной мордой» все равно придется до своего хода. В противном случае всё повторится снова.

Исключением при этой напасти является действие других карт, в результате чего игроку придется что-либо делать, например, драться с другим дворфом. Однако, если он произнесет хоть одно слово или как-то скорчит гримасу, бежать все равно придется вне зависимости от исхода драки. Помните, «каменная морда» на лице – залог успеха.

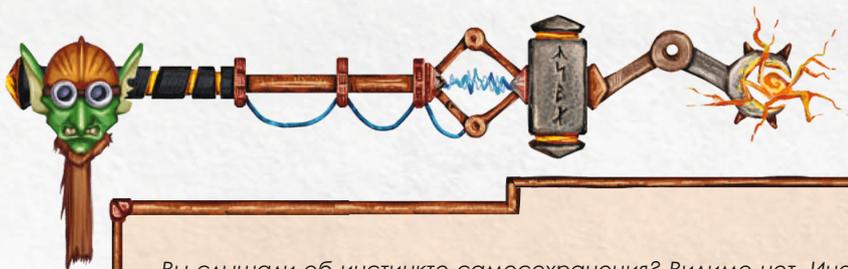
К несчастью для замороженного и к радости всех остальных, другим игрокам совершенно не запрещается подшучивать, щекотать, поджигать стул жертвы этого мерзкого заклинания, и т.д. и т.п...

ЗАТОПЛЕННАЯ ШАХТА

Заброшенная шахта полна «сюрпризов», и порой они весьма неприятны. Одним из таких «сюрпризов» на пути искателя сокровищ может стать вода. Много воды. Очень много воды. Настолько много, что придется потратить время на постройку чего-то, что поможет перебраться на другой берег, например, плот.

Эта карта разыгрывается сразу после ее получения. При этом игроку придется пропустить следующий свой ход.





ПРОВАЛ

Вы слышали об инстинкте самосохранения? Видимо нет. Иначе не стали бы прыгать через огромные дыры в полу.

Попробуйте удачу и бросайте кубик, если на нем выпало:

1 или 2 - удача на вашей стороне и вам удалось уцепиться за выступ на другом краю дыры. Однако надо перевести дух и отдохнуть - пропустите следующий свой ход;

3 или 4 - не долетев совсем чуть-чуть до другого края дыры, вы начинаете падать вниз. В какой-то момент вам удастся зацепиться за одну из торчащих труб и забраться по ней в воздушную шахту. Куда она может вас вывести? Бросайте свой кубик и отходите на количество клеток, равное выпавшему значению. При этом имеющиеся события на клетках вы не разыгрываете;

5 или 6 - Отсутствие инстинкта самосохранения в сочетании с отсутствием удачи приводит к печальным результатам: переместите фигурку своего дворфа на свое поле входа в шахту.



КАПКАН



Кто вообще и, главное, зачем додумался поставить капкан в шахте? Клац! И Ваша нога накрепко застряла в старом ржавом капкане...

Когда получите эту карту, разыграйте ее немедленно. Вам придется пропустить свой следующий ход.

РЕВЕРС

Игрушка-шутка, сделанная Бубой и Тубой непонятно зачем...

Как только игрок получил эту карту в руку, он обязан её разыграть: покажите карту «Реверс» остальным, выберите дворфа другого игрока и поменяйте его местами на игровом поле со своим.

Следующий свой ход игроку, получившему эту карту, придется пропустить.



ЗАВАЛ



В шахте может произойти все, что угодно, особенно в заброшенной, а уж всякого рода завалы - вещь вообще обыденная.

Если с Вами случилась такая неприятность как **Завал**, то, чтобы его разобрать, придется потратить весь свой следующий ход, пропустив его. Установите жетон «Завал» на игровое поле, рядом с фигуркой своего дворфа. Через ход, смело убирайте жетон **Завала** с игрового поля и идите по своим делам.

Все будет гораздо проще, если в Вашем распоряжении есть **Взрывчатка** (конечно же, если Вам не жалко тратить на такую нелепицу как **Завал** столь ценный ресурс), но лучше потратить **Кирку** или **Бомбюгу** - в этом случае завал устраняется в этот же ход, и Вы можете продолжить движение по шахте (если еще не ходили за своего дворфа в этот ход). Эту карту стоит разыгрывать в тот же ход, когда Вы ее получили, она не может быть передана другому игроку.

Если на клетке стоят жетоны «Бум!» и/или «Черный кристалл», то жетон **Завала** также может быть установлен на эту клетку.

При расчистке клетки первым всегда разыгрывается **Завал**.

ТУПКА

«...Что-то в голове все попуталось само собой... Куда же идти?! Видимо, тут какие-то испарения или опять происки магиков...»

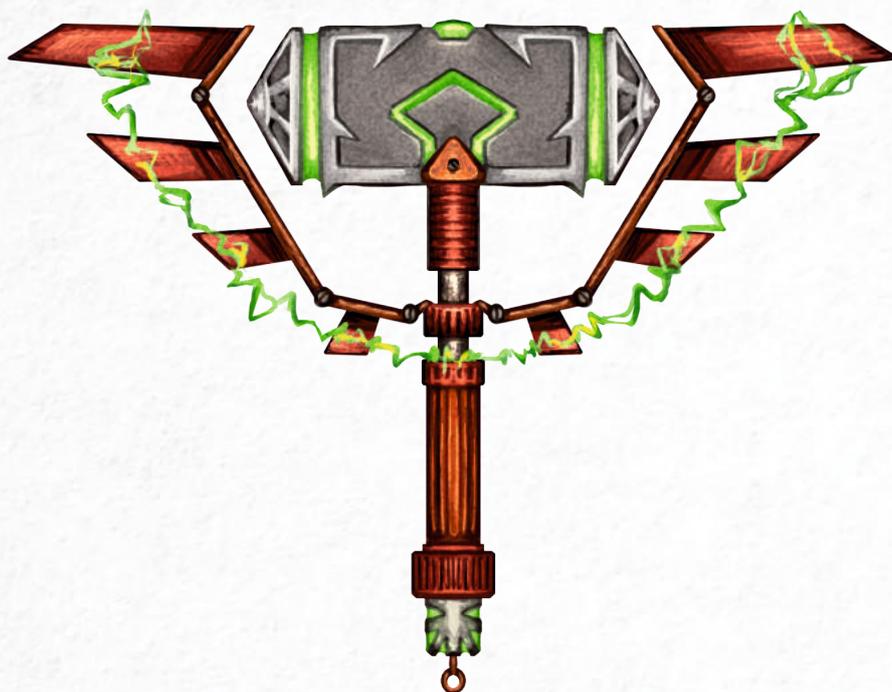
Надо посидеть и подумать, куда дальше идти. Возможно, через некоторое время мысли придут в порядок...»

Эту карту нужно разыграть сразу же, как только игрок её получил. Поэтому кладите её на стол перед другими игроками: пусть они увидят, что Вы пропускаете свой следующий ход.

После этого карта отправляется в сброс колоды «Находка» (соответствующий слот на игровом поле).



БЕСТИАРИЙ



Всем кто хочет выжить во тьме шахт, осыпав себя лаврами победителя,
это руководство обязательно к прочтению!

Гурз Монстроборец



СОДЕРЖАНИЕ

1	«Чёт-Нечёт» «Странная скульптура» «Деревушка гоблинов» «Лепрекон» 33
2	«Жирная крыса» 33 «Скромняга» 34
3	«Воины гоблины» «Близняшки» «Каменюка» «Кристаллик» 34 «Кил-А-Бот» «Скелеты» «Слизень» «Колдун вуду» «Ялина» 35 «Шахтер» «Злыдня» «Клещ» «Кошкар» 36 «Жуткий гриб» 37
4	«Вумный орк Маггус» «Картограф» «Боевой робот» «Жуткие одуванчики» 37 «Кримаунг» «Летучие мыши» «Паук» «Орк'эстрас» «Механо-паук» 38
	«Копун» «Покатун» «Подрывник Бух» «Червь» «Привидение» 39 «Тарг Рубака» 40
5	«Дон Костиньё» «Мохнач» «Капуша Плюшкина» «Мутант из низов» 40 «Эль Нинза» «Мурлыка» «Пифпафич» «Разбойник Шайц» «Синий гнус» 41 «Х3-3000» «Хихикус» «Хахатумба» 42
6	«Колосс» «Линорм» 42 «Горный тролль» «Биг Босс» «Дракон» 43
	ТАРАКАНЫ 43
	ЭЛЕМЕНТАЛИ 44





ЧЕТ-НЕЧЕТ

В воздухе возникло слабое свечение, и перед вами возник человек. Одет он в несуразный полосатый костюм и сморщенный цилиндр, а на лице красками нарисован череп.

Он смотрит на вас и громко говорит: «Выбирай!»

Разыграйте правило «Чет-Нечет», озвучьте другим игрокам свой выбор и бросьте кубик. При этом, если выбор совпал с выпавшим значением на кубике, а вытянутая карта из колоды находок оказалась с отрицательным эффектом, отправьте ее в сброс и тащите новую. Делайте так, пока не получите карту с положительным эффектом.

После розыгрыша карта «Чет-Нечет» отправляется в сброс.



СТРАННАЯ СКУЛЬПТУРА

Кто это сюда притащил? А может, это прямо тут воздвигли? Теперь уже не понять. Огромная шестиметровая скульптура стоит ровно посередине зала, в который вы вышли из бокового входа. На лицевой стороне пьедестала висит позолоченная табличка с выгравированной надписью "Копать, копать и еще раз копать!".

Побродив вокруг статуи, вы замечаете небольшую выемку в основании, пошарив в которой, вы что-то находите...

День не без сюрпризов, хорошо, когда они приятные - берите карту «Находка», но помните, что не все находки одинаково полезны.



ДЕРЕВУШКА ГОБЛИНОВ

Неожиданно до вашего слуха донесся какой-то шум, а через некоторое время вы уловили едва заметный запах еды. Почуяв который, ваш желудок, истосковавшийся по хорошо прожаренному окороку и кружке доброго эля, низко заурчал. Ноги сами понесли вас в сторону шума и вкусной еды. Вырулив из-за поворота, вы обнаружили небольшую деревушку, разместившуюся в кавернах скалы. Манящий аромат еды нес ваши ноги к домику с изображением перекрещенных ложки и вилки.

Войдя в таверну, вы обнаруживаете толпу гоблинов, сидящих за большим столом. К большому удивлению, вас встречают как дорогого гостя и сажают во главу стола. Вот уж чудо из чудес...



ЖИРНАЯ КРЫСА

«Если мне еще кто-то скажет, что в этих шахтах нечего есть, я ему плюну в лицо!» - это первое что пришло вам в голову, когда вы увидели настолько жирную крысу!

Если вы умудрились проиграть этому неповоротливому созданию, то сбросьте любую одну карту **находки** из своей руки на ваш выбор.

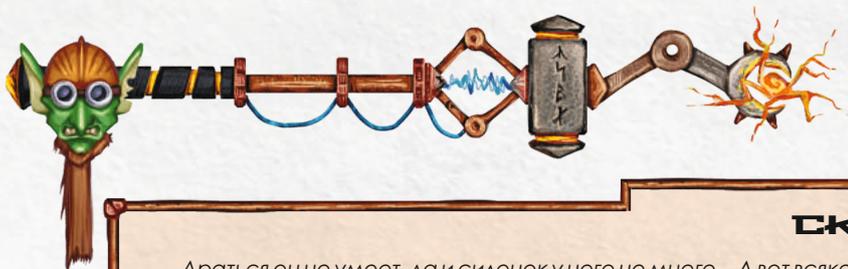
Если таких карт нет, то и сбрасывать ничего не надо. При этом, это действие не распространяется на карты находок, лежащие перед вами на столе, таких как, например, «Хламоискатель» и т.д.

ЛЕПРЕКОН

Не всегда в шахте можно нарваться на злобного монстра или шайку грабителей. Иногда можно найти и мирных обитателей.

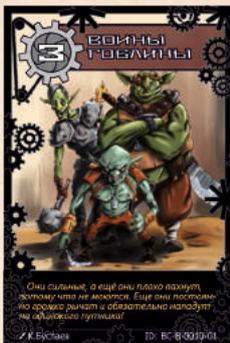
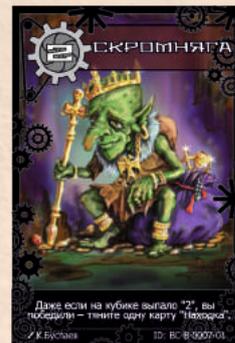
Перед тем, как тащить карту «Находка», придется бросить кубик, и если на нем выпало 6, то вы останетесь без награды. Видимо, встреченный лепреконт почему-то не любит эту цифру...





СКРОМНЯГА

Драться он не умеет, да и силенок у него не много... А вот всякого добра целый ворох. «Добром надо делиться!» - решаете вы и лупите недоорка в лоб.



ВОИНЫ ГОБЛИНЫ

Когда-то подземелья «Килд Арага» кишели монстрами и тварями. Так продолжалось до тех пор, пока туда не пришли они...

Гоблины оказались силой, способной взять под контроль темные лабиринты. И конечно, только самые свирепые и сильные из них отбирались в касту воинов.

Гоблинов-воинов нельзя назвать специалистами по анженирии или магии, но они достаточно многочисленны, а обет, запрещающий им мыться, дает им дополнительное преимущество.

Часто враг элементарно пасует перед волной исходящего от гоблинов-воинов аромата, который сами они называют «духом победы».



БЛИЗНЯШКИ

Что это за чудо с двумя головами?!

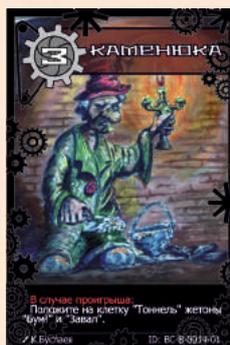
Для победы над **Близняшками** игроку придется кинуть кубик два раза и каждый раз значение на нем должно быть больше 3. Если хотя бы один раз данное значение меньше - то игрок проигрывает драку.

Когда игроку удалось победить **Близняшек**, он берет одну клетку тоннелей и кладет ее на игровое поле в тот же ход, при условии, что ему есть куда ее положить, чтобы продолжить свой путь.

После чего он передвигает фигурку своего дворфа на выложенную клетку и разыгрывает событие на ней, если оно имеется. В случае, если игрок находится в тупике, то есть выбор:

- Воспользоваться своим умением или картами, подходящими для сноса стен, после чего взять клетку тоннеля и жетон «**Проход**», выложив их на игровое поле, переместить свою фигурку и разыграть событие на выложенной клетке (если оно есть);

- Ничего не делать, после чего ход переходит к следующему игроку.



КАМЕНЮКА

Раньше его звали Творф, и он был одним из лучших строителей.

Он настолько сильно любил класть камень, что не всегда мог вовремя остановиться, в результате чего его стены были выше и толще, что нра-вилось далеко не всем.

В результате чего Творф получил обидное прозвище «Каменюка».

Оставшись непонятым в своем стремлении, он ушел в заброшенную шахту, где так много камня и еще не заложенных проходов.

Проиграв Каменюке и выполнив условие правила побега, положите на клетку тоннеля, где его повстречали сразу два жетона:

«**Завал**» и «**Бум!**».

КРИСТАЛЛИК

«Общеизвестным фактом является то, что долговременное пребывание вблизи Черного Кристалла вызывает не только психологические изменения, но и физические мутации.

Одним из самых загадочных и тяжелых заболеваний, которые рискуют подхватить исследователи подземелий, является кристаллодермия. Кожа, пораженных ею существ покрывается разноцветными кристаллами, которые со временем становятся все больше. Постепенно участки поражения покрывают все тело.

К тому же рассудок быстро покидает почти любого, подхватившего «кристаллик», и уже через несколько дней предсказать его поведение не представляется возможным».

Доктор Академии изучения мутационных расстройств Кев Кератос.

Выиграли? Ну и хорошо, гораздо хуже, если проиграете, ведь тогда придется **умножить на 2** значение, выпавшее на вашем кубике при розыгрыше правила побега.





КИЛ-А-БОТ

Если, совершая очередной утренний или вечерний променад по подземелью, вы вдруг услышите протяжное «з-з-з-з», знайте: где-то рядом рыщет по тоннелям отбившийся от улья в бесконечных поисках машинного масла трудяга Кил-а-Бот. Поодиночке рабочие особи не представляют собой большой опасности, хотя и могут больно вас ужалить или укусить. И не приведи вас боги потревожить их улей...

Победив **Кил-А-Бота**, игрок берет одну клетку и, не показывая ее другим игрокам, смотрит. После чего он должен принять решение: стоит ли ему идти на нее или можно поискать другой путь. В случае положительного решения игрок кладет клетку тоннеля на игровое поле, переставляет на нее свою фигурку дворфа и разыгрывает имеющееся событие (если оно есть).

Если игрок решил не идти в этом направлении, то он, не показывая ее другим игрокам, кладет клетку тоннеля рубашкой вверх, после чего ход переходит следующему игроку.



СКЕЛЕТЫ

Байки о том, что ходячие скелеты существуют, так и оставались бы детскими страшилками, если бы в свое время один из первооткрывателей пустот под Килд Арагом Гурмунд Вурсан не обнаружил их глубоко в недрах штольни Хэббедаг. Что за колдовство побудило груды костей вос-стать, до сих пор остается неизвестным, но любой, кто отправляется в недра этой, а также некоторых других шахт, рискует столкнуться с этими далеко не дружелюбными существами, которые словно считают своим долгом умертвить любого, кто окажется у них на пути.

двух очков к результату выпавшему на кубике при розыгрыше правила побега - бегите на **2 клетки** дальше, чем выпало на вашем кубике.

СЛИЗЕНЬ



По темным тоннелям заброшенных шахт бродит, не зная покоя, гигантский зеленый слизень. Вслед за ним по каменному полу тянется дорожка из мерзкой зловонной жижи.

Несмотря на то, что это порождение тьмы не обладает высокой скоростью, движется слизень совершенно бесшумно, что делает его весьма опасным противником, т.к. если уж вы угодили ему в ложноножки, то основным вашим действием на ближайшие несколько часов станет поиск хоть какого-то водоема с проточной водой.

Если игрок проиграл драку со **Слизнем**, то скорости при побеге ему добавит скорость в виде дополнительных

двух очков к результату выпавшему на кубике при розыгрыше правила побега - бегите на **2 клетки** дальше, чем выпало на вашем кубике.



КОЛДУН ВУДУ

Вас никогда не застигал врасплох приступ внезапного покалывания в боку, головокружение или ничем на первый взгляд не спровоцированная резкая боль в пятке? Если нет, вы один из тех редких дворфов и гоблинов, кто не становился жертвой колдовства Вуду. Адепты этого опаснейшего вида магии

способны проделывать и менее безобидные штуки. Например, если у вас из ушей неожиданно повалил густой дым, знайте, это колдун Вуду поднес к голове, олицетворяющей вас куклы, спичку. А теперь представьте, что будет, если он оторвет ей ногу или руку...

Поэтому, проиграв драку одному такому колдуну, вы будете сидеть тихо весь следующий ход, пропуская его.

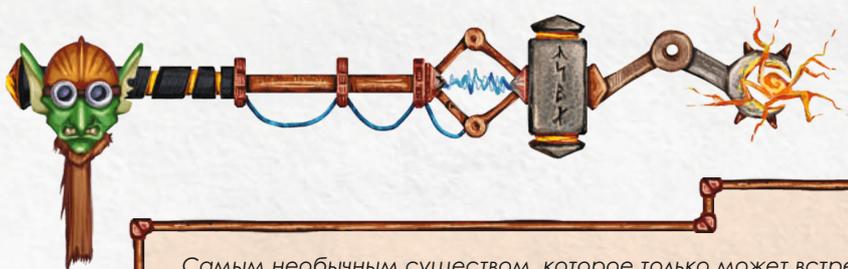
ЯЛИНА



Тайны, которые скрывают в себе Черные Кристаллы, до сих пор остаются неразгаданными. Удивительные свойства этих светящихся странным сиянием камней всегда влекли в пучины подземелий толпы исследователей. Маги и ученые, мудрецы и охотники за наживой, поколение за поколением спускались вниз, чтобы найти в подземелье или свою удачу или, что случилось гораздо чаще, свою смерть.

Большинство счастливицков старается как можно скорее вернуться на поверхность, но не такова старая Ялина. Ведьма решила, во что бы то ни стало, раскрыть тайну Черных кристаллов и взялась за дело с той целеустремленностью, которую многие посчитают безумием.





ШАХТЕР

Самым необычным существом, которое только может встретиться в заброшенной шахте безусловно является шахтер. Что он забыл в этих, давно покинутых его соратниками тоннелях? Или же это он сам был бессовестно забыт и обречен блуждать в темноте и одиночестве.

Так или иначе, он наверняка преисполнен энтузиазма, пообщаться с любым, кто не станет бросаться на него с оружием в руках. К сожалению, не все смогут верно истолковать его бурную радость от неожиданной встречи.

Перед началом драки, постарайтесь выкинуть на кубике значение равное **4**, если это не удалось, то придется драться.

Если на кубике выпало **4**, то заберите карту **Шахтера** себе и положите ее рядом с собой на стол и положите на нее один жетон действий. Вы можете использовать карту **«Шахтер»** в свой ход, когда решите сломать какую-нибудь стену, чтобы пройти. После использования отправьте карту **Шахтера** в сброс.

Карта **Шахтера** не может быть целью каких-либо заклинаний.



ЗЛЫДНЯ

Старый, вредный букмекер, он привык только брать и не отдавать. Из профессии он давно ушел, но она наложила свой отпечаток: привычка решать вопросы при помощи оружия и считать всех своими должниками!

Если вы проиграете драку **Злыдне**, то пропускаете свой следующий ход.



КЛЕЩ



Сырость и мрак – идеальные условия для существования клещей. В подземельях эти твари, скрываясь во мраке, могут безбоязненно поджидать свою жертву, неосторожно оголившего части тела дворфа или гоблина.

Впившись в мягкие ткани, клещ наслаждается вкусом теплой крови, попутно вызывая зуд и раздражения кожи, которые, если не принять срочных мер, могут в дальнейшем обернуться куда более серьезными последствиями. В самом худшем случае жертву укуса клеща ждет нарушение деятельности центральной нервной системы, паралич, асфиксия и, наконец, смерть»

Профессор Эмальдад Лэстед: «215 способов безопасного извлечения клещей».

Когда игрок становится жертвой **Клеща**, то единственный способ от него избавиться – это победить. Пока игрок его не победит, свой следующий ход он обязан начинать с драки с **Клещем**.

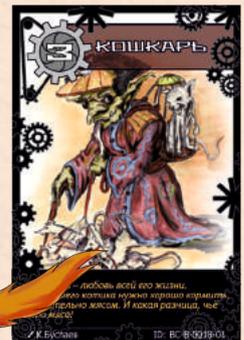
В случае проигрыша карта **«Клещ»** кладется перед игроком на стол. При этом за каждую проигранную драку игрок сбегает в сторону своего входа в шахту, а если в результате побега игрок попадает на какую-либо клетку с имеющимся на ней событием, то он его разыгрывает, даже если это событие предполагает драку с еще одним монстром.

КОШКАРЬ

Кошки - прирожденные охотники. Они прекрасно ориентируются в практически полной темноте и способны услышать даже самый тихий шорох. Во многом благодаря этим способностям кошки с такой охотой спускаются в подземелья. Но главное, что они – чрезвычайно, невероятно милые создания.

Увы, энергетика Черного Кристалла оказала губительное влияние на разум Кошкаря. Он и раньше безумно любил кошек и мог говорить о них сутки напролет, но теперь он стал ставить их выше представителей всех разумных рас, которых теперь воспринимает исключительно в качестве пищи для своих пушистых питомцев.

Плохая новость заключается в том, что кошек у него становится все больше...





ЖУТКИЙ ГРИБ

Чего только не встретишь в старой заброшенной шахте. Раньше мы грибы ели, теперь они нас...

Когда вам выпала карта «Жуткий гриб», перед началом драки бросьте свой кубик и если результат на нем будет равен **3**, то драка считается выигранной. Отправляйте карту «Жуткий гриб» в сброс. При любом другом выпавшем значении, придется драться – кидайте свой кубик еще раз.

ВУМНЫЙ ОРК МАГГУС

Старый орочий шаман сидит на огромном булыжнике посередине тоннеля и задумчиво смотрит на вас.

- Пройти тут сможет лишь тот, кто сумеет поставить мне неразрешимую задачу. Есть ли у тебя такая?! - говорит он.

Делать нечего, придется быстро вспоминать что-то...

Игрок, получивший карту «Маггус», загадывает другим игрокам любую загадку, которую они должны отгадать. Если никто не дал верного ответа, то считается, что Маггус получил «неразрешимую задачу», и его карта отправляется в сброс без драки. Если же загадка была разгадана кем-либо из участников игры, игроку придется драться с Маггусом.

Если верный ответ был дан кем-то, кто не принимает участия в игре, то победа достается игроку, загадавшему загадку.

Время, за которое надо решить загадку, равно как и способ, игроки определяют сами.



Всегда найдется энтузиаст, который решит нарисовать карту всех заброшенных шахт, беспорядочно разбросанных по всей территории Килд Арага. Однако заброшенные шахты настолько огромны и хранят в себе множество опасностей, что нарисовать все проходы и тоннели не такая уж и простая задача. Так или иначе, ответ на этот вопрос мы получим не скоро. По крайней мере еще ни кто не видел хотя бы одного вернувшегося из этих шахт энтузиаста-картографа.

Вне всяких сомнений, победа над Картографом дает свои плюсы: берите ровно столько же клеток тоннелей, сколько ведет путей с клетки на которой стоит ваша фигурка дворфа и выкладываете их на игровое поле, в открытую. После чего, вы берите одну (если клетка всего одна, то выбор очевиден) и передвигайте на нее фигурку своего дворфа и разыгрывайте имеющееся событие (если оно есть). На оставшиеся клетки (если они имеются), установите жетоны «Бум!», если на них имеются соответствующие события и не ставьте

ничего, если есть какие-либо другие события.



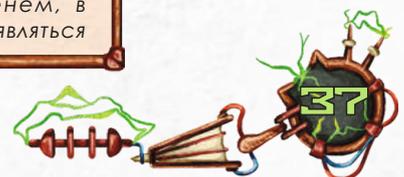
БОЕВОЙ РОБОТ

Старые роботы, некогда обеспечивавшие охрану шахт, иногда «оживают» и принимаются бродить по бесконечным тоннелям. Что этому виной магия или сбой во внутренней системе - никому не известно. Броня таких роботов довольно крепка, и драться с ними не так просто.

Во время драки отнимайте **1** от значения, выпавшего на вашем кубике. Перед началом драки вы можете использовать карты различных улучшений, но все равно придется отнять **1**.

ЖУТКИЕ ОДУВАНЧИКИ

Большинство старых шахт было закрыто по причине необъяснимого всплеска мутаций, как среди работников, так и среди обитателей подземного мира. Эксперты всех мастей на перебой выдвигали и продолжают по сей день выдвигать различные теории, которые объясняют происходящее, но такие не пришли к единому мнению. А тем временем, в шахтах продолжают появляться все новые и новые виды всевозможных растений и существ..





КРИМАУНГ

При виде Кримаунга на ум приходит ставшая крылатой фраза знаменитой первооткрывательницы подземелий Броккен Фэйк: «Странно. Доспехи есть, а воина в них нет».

Позже выяснилось, что некоторые обитающие в заброшенных шахтах бестелесные сущности обладают способностью притягивать к себе различные предметы, и порой те причудливым образом соединяются, образуя очертания закованных в латы рыцарей.

Но возможностей Кримаунга хватает лишь для того, чтобы контролировать ограниченное число предметов. Лишние или старые просто отваливаются, оставаясь лежать на полу тоннелей.

Проиграв драку и пробегая в ужасе мимо оторопевшего от ваших криков **Кримаунга**, не забудьте прихватить что-нибудь с собой – тяните одну карту «**Находка**» после того, как разыграете правило побега.



ЛЕТУЧИЕ МЫШИ

Один недалекий орнитолог-любитель, чье имя, к сожалению, не сохранилось в истории, предположил однажды, что летучие мыши, обитающие в самых темных и глубоких пещерах и шахтах, обладают развитым интеллектом, создали свой язык и даже находятся на пороге построения собственной цивилизации. Он собрал все необходимое оборудование и вознамерился своим открытием произвести сенсацию в научных кругах, однако позже, поисковая экспедиция обнаружила лишь его обглоданные кости, обильно засыпанные мышиным пометом.



ПАУК



Когда вы почувствуете на себе этот тяжелый взгляд сотен хищных глаз, будет уже слишком поздно. К этому моменту вы уже давно завязните и запутаетесь в липкой, как клей, сети гигант-ского паука. Он не отпустит вас до тех пор, пока не высосет все соки, и даже когда тело иссохнет и превратится в мумию, оно еще долго будет оставаться в плену паутины.

А сам паук тем временем отступит во тьму и будет терпеливо ждать следующую жертву. И непременно ее дождется.

Проигрыш **Пауку** в драке **отменяет правило побега**. Фигурка проигравшего остается стоять на клетке тоннеля до тех пор, пока драка не будет выиграна. После проигрыша ход переходит к следующему игроку. Свой новый ход игрок начинает с драки с **Пауком**. Так должно продолжаться до тех пор, пока игрок его не победит.

После победы над **Пауком** игрок получает одну карту «**Находка**» и продолжает свой путь - берет клетку **тоннеля** (если в этом есть необходимость) и/или разыгрывает какие-либо карты.

ОРК'ЭСТРОС



Скрежет отчаянных гитарных рифов, невысмысленный барабанный бой и стоны волынки не в такт и невпопад. Удивительно, как от этого сочетания звуков, которое только самое большое сознание сможет назвать музыкой, еще не обвалились все стены тоннелей.

Еще удивительнее, что весь этот ужас генерирует не залетная банда байкеров-медведей-металлистов, а одно единственное существо – Орк'Эстрос.

А ведь оно еще и поет...

МЕХАНО-ПАУК

Изобретатели Буба и Туба создали множество удивительных вещей, некоторые из которых были неосторожно наделены разумом.

Механо-паук изначально задумывался как робот для расчистки завалов способный действовать и принимать решения автономно. Со временем автономия эта переросла в нечто большее. Механо-паук решил, что ему необязательно следовать заложенным в него инструкциям и стал просто «жить» в окружающем его мире, полном горной породы, которая так подходит для него в качестве пищи. Для полного счастья этому взбунтовавшемуся созданию рук дворфовских не хватает лишь порции машинного масла, для смазки порядком изношенных механических суставов.





КОПУН

Мерный стук оркановой лопаты о твердый пол туннеля, сопровождаемый редкими, но весьма затейливыми ругательствами. Таковы будни Копуна, существа, что обожает искать сокровища. Проблема в том, что ему не нужны сокровища, а важен сам процесс их поиска. Еще бы, ведь в основном ему попадаются лишь черепки и обломки, панцири окаменевших насекомых да зачерствевший хлеб.

Перед началом драки бросьте свой кубик, если на нем выпало значение, равное 1, отправьте карту «Копун» в сброс. После чего берите еще одну клетку туннелей, кладите ее на игровое поле и передвигайте фигурку своего дворфа на нее. не забудьте разыграть имеющееся событие на новой клетке (если оно есть).

Если вы оказались в тупике или по каким-либо причинам не можете выложить клетку с туннелем, то ход переходит к следующему игроку.



ПОКАТУН

«В жизни есть только паровозы!», - так всегда думал Покатун.

Когда-то он участвовал в популярных среди дворфов и гоблинов гонках на паровозах, но после череды проигрышей был вынужден покинуть этот вид спорта. Теперь он гоняет по заброшенным шахтам и грабит всех подряд.

ПОДРЫВНИК БУХ

Издавек этот гоблин может показаться неопытному покорителю подземелий коммивояжером или передвижным пунктом по продаже пиротехники.

Однако целью подрывника является отнюдь не оснастить вас за деньги петардой или дымовой шашкой. Дело в том, что этот зеленокожий затейник обожает устраивать фейерверки, и не беда, что после них со стен порой приходится отдиравать неосторожно подошедших слишком близко зрителей.



на клетку, где стоит его фигурка дворфа, после чего ход переходит к следующему игроку.

Свой следующий ход игрок тратит на разбор **завала**, пропуская его (не забудьте убрать жетон с клетки туннеля).

Когда очередь снова дойдет до вас, в начале своего хода берите карту из колоды «Бум!» и разыгрывайте ее. В случае положительного исхода драки игрок может продолжить свой путь: берите новую клетку туннеля (если требуется) или просто перемещайтесь на соседнюю уже открытую клетку.

Проиграв драку **Подрывнику Буху**, игрок **не должен** выполнять **правило побега**, вместо этого, он устанавливает жетон «Завал»

Пагубное влияние различных нечистот, сливаемых из многочисленных труб Килд Арага, а также огромное количество упитанных шахтеров способствует росту!

В случае победы в этот же ход игрок устанавливает на все соседние с той, где был побежден **Червь**, клетки игрового поля клетки туннелей. Клетки туннелей следует устанавливать в открытую, рубашкой вниз. При этом игрок свою фигурку дворфа не передвигает и не тратит имеющиеся у него жетоны и/или карты позволяющие ломать стены между туннелями.

Если на каких-либо из выложенных клеток туннелей имеется событие «Бум!», то на эти клетки следует положить жетон «Бум!».

ЧЕРВЬ



Клетки с событием «Находка» не разыгрываются, а в случае попадания на них игрок разыгрывает «Находку» по правилу «Чет-Нечет» (повторное попадание на клетку «Находка»).

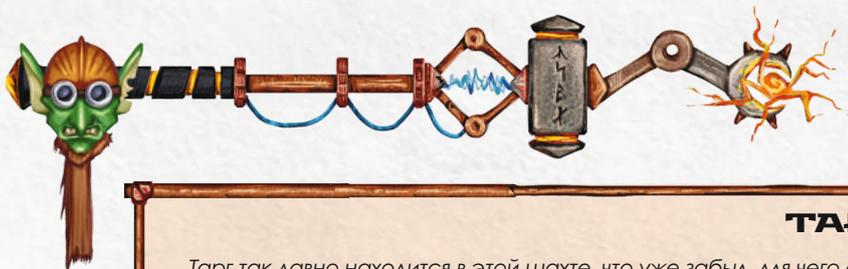


ПРИЗРАК

Многим искателям подземных сокровищ уже не суждено вернуться живыми на поверхность. В лучшем случае их съедут дикие монстры или убьют и закопают добродушные оппоненты. Некоторым, однако, везет еще меньше.

Неупокоенные останки вкупе с аномальной энергетикой, исходящей от Черных Кристаллов приводят к появлению призраков, которые считают своим долгом летать по туннелям, громко вить и всячески докучать шахтерам и исследователям подземелий.





ТАРГ РУБАКА

Тарг так давно находится в этой шахте, что уже забыл, для чего он здесь. Зато он отлично помнит, как правильно точить топор, и что особенно неприятно, как пускать его в ход. И то, и другое он проделывает с запредельным мастерством и остервенением, так что остерегайтесь встречи с ним в подземных лабиринтах. Знайте, поговорить с этим парнем решительно не о чем.

Вы уже, наверное, встречали монстров, при проигрыше которым страх настолько велик, что бежать приходится больше и дальше. Проигрыш **Таргу** не исключение – **удвойте** количество выпавших очков на своем кубике, когда разыгрываете правило **побега**.

Получить причитающуюся награду за победу будет не просто. Для этого нужно бросить свой кубик снова, и только в том случае, если на нем выпало значение равное **4**, игрок получит сразу две карты из колоды «**Находка**», в противном случае игрок не получает ничего.



ДОН КОСТИНЬЕ

До недавнего времени, обнаруженных в недрах штольни Хэббуда оживших скелетов, считали глупыми шагунами, способными только нападать на путников.

Однако, в последнее время в действиях оживших появилось некое подобие организации, их действия стали более последовательными и обдуманными.

Это наводит на мысль, что в их рядах появился лидер.

Ничего нового - сбежали и пропустили следующий ход. Все просто.

МОХНАЧ

Огромных размеров псина известна многим обитателям заброшенных шахт. В первую очередь благодаря своей шкуре, объемы которой превышают все мыслимые и немыслимые размеры.

За что и получила свое прозвище – Мохнач.

Однако побаиваются Мохнача не за его косматость, а за огромные челюсти, которые, судя по слухам, могут перекусить средних размеров трубу. Вторым участником этой недружелюбной компании является дворф, но, ни как зовут его, ни откуда он, никто не знает...

Опытный путник, имевший несчастье однажды столкнуться с Мохначем, и увидевший на полу шахты



клоки шерсти, без лишних раздумий отправляется в прямо противоположном направлении.

Ужас от размеров псины и еще больший ужас от размеров ее зубов заставляет игрока бежать без оглядки, именно поэтому при розыгрыше правила **побега** игроку необходимо **удвоить** выпавшее на кубике значение.

Если игроку все-таки удалось одолеть кошмарную псину и ее хозяина, то он вправе, если есть такая возможность, взять еще одну клетку тоннеля, выложить ее на игровое поле и передвинуть фигурку своего дворфа на нее. Если на этой клетке есть какое-либо событие, то его следует разыграть в этот же ход.



КАПУША ПЛЮШКИНА

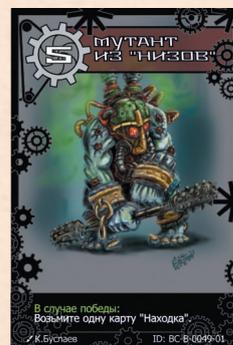
Благодаря своему довольно маленькому росту, Капушу всегда принимают за маленькую девочку, чем она с превеликим удовольствием пользуется, обирая до нитки нерасторопных путников.

Когда игрок проигрывает драку **Капуше Плюшкиной**, он обязан сбросить одну карту **Находки** из своей руки по своему выбору. Если у игрока нет карт в руке, то он ничего не сбрасывает. На карты, лежащие на столе рядом с игроком, данное действие не распространяется.

МУТАНТ ИЗ НИЗОВ

Столица настолько огромна, что нижние её ярусы уже давно ушли под землю. Именно эта, сокрытая в глубинах каменной породы, никогда не видевшая солнечного света часть Килд Арага именуется её обитателями как Низы.

Низы постоянно раздирают бесконечные междоусобицы между местными кланами, пытающимися подчинить их себе. К кланам в последнее время присоединились различные фракции с верхней части Столицы, расширив зону своего влияния. О Низах ходит много слухов и баек, и часто отличить вымысел от правды не получится вовсе. Но тот факт, что из-за различного рода испарений, высокой радиации и прочих нечистот, в Низах зафиксировано наибольшее количество мутаций и отклонений, приходится признать.





ЭЛЬ НИНЗА

Под черной маской Эль Нинзы скрывается не хладнокровный убийца, а настоящий рыцарь без страха и упрека. Соблюдение правил и ритуалов во время поединка является для него делом чести. Но тот, кто попытается использовать против него омерзительную магию истинного воина или анжинеерию рискует нарваться на такие грязные приемчики, как удар сапогом в пах или знаменитый отвлекающий маневр «Ой, а что это там!»

Хотите получить небольшой бонус в драке с **Эль Нинзой** - не используйте карты из своей руки. Но есть ли в этом смысл, решать игроку самостоятельно. Если игрок не будет использовать никаких карт улучшений, то получит **+1** к результату броска своего кубика.

МУРЛЫКА

Раньше он был любимчиком Кошкяра и с радостью выполнял все его команды. Потеряв глаз, лапу и честь органов в результате нападения на одну из подземных деревушек гоблинов, Мурлыка получил взамен из механические аналоги, но с этого момента в сознании кота что-то изменилось: радость от близости хозяина куда-то пропала, ее заменила ненависть.

Во время ночной стоянки в одной из каверн шахты Мурлыка улизнул от своего хозяина и отправился восвояси, пытаясь как можно дальше уйти от, ранее любимого, а теперь столь ненавистного хозяина. Но чем дальше Мурлыка уходил от него, тем сильнее росло его чувство.

Впоследствии оно приобрело глобальный характер и переросло в ненависть ко всем двуногим.



ПИФПАФЫЧ

Что произойдет с дворфом, если он очень сильно любит охоту и у него «поехала крыша»? Правильно - он начнет охотиться на всех! При этом особо не разбирая кто перед ним многолап или другой дворф. Единственным минусом во всей охоте является ездовой хряк, который в последнее время как-то странно себя ведет, что, вне всякого сомнения, сильно расстраивает Пифпафыча.

В ходе драки с **Пифпафычем**, если игрок на своем кубике выбрасывает значение равное **2**, драка считается выигранной игроком в любом случае.



РАЗБОЙНИК ШАЙЦ

«Дворф-столб, мы подошли из-за угла...».

Услышавший эту песню быстро смекнет, что дела его плохи и с вероятностью, стремящейся к абсолюту, к нему приближается знаменитый разбойник Шайц. Этот не слишком вежливый и не больно-то дружелюбный персонаж легко и непринужденно избавит путников от всего, что посчитает лишним. Потом он отдаст все это беднякам...

Во всяком случае можно утешать себя подобными мыслями.

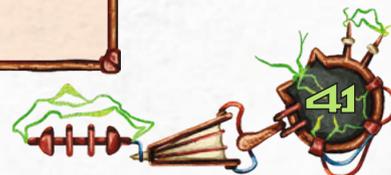
Утешать себя придется весь следующий ход, пропустив его.

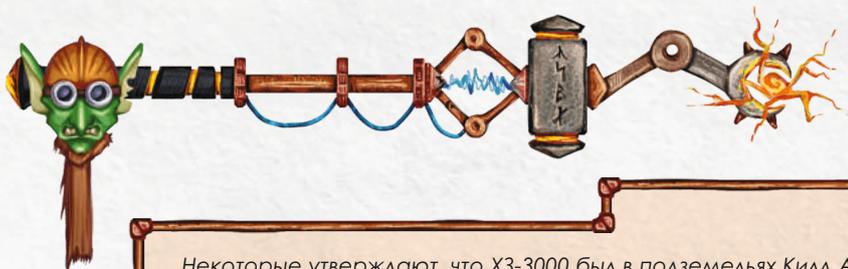
СИНИЙ ГНУС

Этот мерзкий старикашка раньше был добрым и отзывчивым, но долгое пребывание под землей в купе с почти полным отсутствием живых собеседников сделали его сердце таким же холодным, как и практикуемая им магия.

Любимым занятием Гнуса стали задушевные беседы с пленниками его ледяной темницы, почти каждая из которых начинается с фразы «вот нынешнее поколение уже не то...»

Если проиграете драку, то придется сидеть в ледяной темнице весь следующий ход, пропустив его.





ХЗ-3000

Некоторые утверждают, что ХЗ-3000 был в подземельях Килд Арага с самого Начала, другие говорят, что это экспериментальный робот-убийца – продукт самых современных и еще более секретных технологий. В любом случае проверить любую из этих теорий пока не удалось никому. ХЗ-3000 свойственно мгновенно и внезапно появляться и столь же таинственно и стремительно исчезать.

И, кто знает, возможно, его холодные киберглаза и сейчас наблюдают за вами, а щупальца уже тянутся к вам сквозь мрак.

С этим монстром придется драться всем игрокам. Да, именно так – нарвался один, а по шапке получают все.

Карта **ХЗ-3000** кладется на стол, а игроки по очереди бросают свой кубик. Перед началом драки игроки могут использовать карты улучшений, но только до того момента, как будет брошен первый кубик.

Если игрокам удалось победить **ХЗ-3000**, каждый из них получает по одной карте «Находка», в противном случае, каждый из игроков отправляет в сброс по одной карте «Находка» из своей руки, а имеющиеся у игроков **Черные Кристаллы** (у кого они есть) должны быть оставлены на той клетке, с которой игрокам предстоит бежать.



ХИХИКУС

Хихикус в свое время был, если так можно сказать, придворным шутком Бригадира местных Добротыря, но когда тот, сопровождаемый всей своей братвой, решил прогуляться по подземельям, в жи-вых не осталось почти никого.

Тем не менее, это происшествие не сломало дух Хихикуса.

Ужасу и мраку подземелий он с успехом противопоставил смех и остроту своего языка. И пусть не от всех его шуток надрываются животы, но Хихикус гарантированно заставит улыбнуться, как он сам говорит, «даже самого прожженного упыря».



КОЛОСС

Происхождение подземных гигантских статуй с давних пор являлось предметом ожесточенного спора между ведущими историками, археологами и даже краеведами.

Увы, ни один из отправившихся в подземелья ученых мужей так и не сумел пережить встречу с Колосом, чтобы поведать миру об их природе. Те же, кто в состоянии с ними сразиться, редко удаивали эти ожившие статуи определениями, далеко ушедшими от слова «каменюка».



ХАХАТУМБА

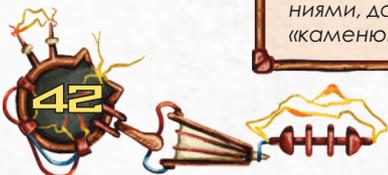
Сделанная для помощи, Тумба возила инструмент, помогая Бубе и Тубе. Но, видимо, шарики зашли за ролики, и она укатилась восвояси, дико скрипя и ухая. С тех пор Тумба гоняет по шахтам, издавая странные звуки, похожие на жутковатый смех. Сложно понять, чего можно ждать от этого чуда эволюции механического мира при встрече.

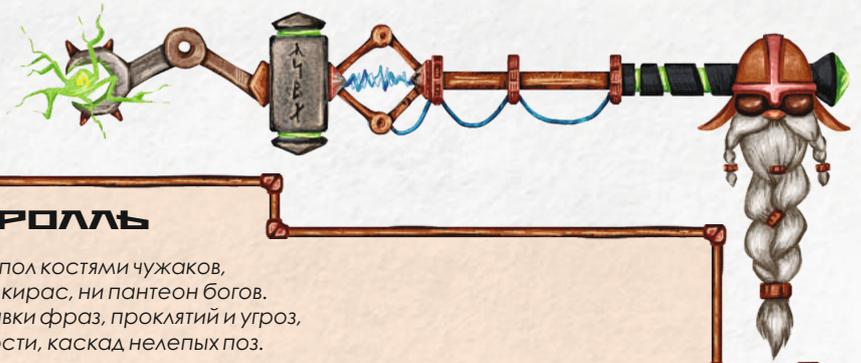


ЛИНОРМ

Множество существ облюбовали окрестные подземелья, и чувствуют себя в них как дома. Одним из таких подземных королей является линорм. И даром, что в тесных тоннелях особо не разлетаешься, зато от яда и кислоты ук-рыться практически негде. Принести на поверхность голову линорма – большая удача для любого охотника. Ведь гораздо чаще головы охотников оказываются сложенными в кучу в логове самого линорма.

Цель оправдывает средства. Именно поэтому вы получите сразу **две** карты **Находки**, если одолеете **Линорма**. В противном случае, придется отходить от его яда на протяжении всего следующего хода, пропустив его.





ГОРНЫЙ ТРОЛЬ

"В его пещере устан пол костями чужаков,
Их не спасли ни сталь кирас, ни пантеон богов.
Он помнит лишь обрывки фраз, проклятий и угроз,
Недолгий бой, миг ярости, каскад нелепых поз.
Тела гурьбой..."

Такие слова посвятил одному из самых грозных существ Килд Арага - горному троллю бард Криптус Саркофагус, и добавить к ним особо нечего.

Имея в своей руке карту «**Бомбьяга**», игрок может ее использовать перед началом драки с **Горным троллем**, в результате чего драка считается выигранной, а игрок берет одну карту «**Находка**».



Хочешь сделать хорошо, сделай это сам. Черный кристалл и другие, сокрытые в недрах шахты артефакты привели сюда не кого-нибудь, а самого большого босса... лично... Бросить ему вызов все равно, что искать карьер в пасти дракона.

Благоразумнее просто убраться с дороги, в надежде, что Биг Босс вас не заметит. Ведь у него здесь явно есть дела поважнее.

БИГ БОСС



ДРАКОН

Во время путешествия по подземельям порой... иногда... редко... можно наткнуться на пещеру, заполненную золотыми монетами, украшениями, драгоценными камнями и другими блестящими предметами не очевидного предназначения.

Только самый наивный и беспечный скиталец рискнет задержаться в подобном месте даже на короткое время... ну, чтобы рассмотреть все получше. И лишь отчаянный балбес решит что-нибудь прихватить с собой.

Потому как Он об этом узнает...

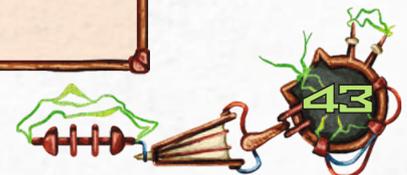


ТАРАКАНЫ

Что-то в этой шахте не так... Тут явно завышен радиационный фон. Иначе, откуда тут взялись таким здоровым тараканам, да еще и с оружием в лапах?! Хотя... все можно довольно просто объяснить: бросание недоеденной пищи на местах стоянок, запасы еды, оставшиеся в торбах погибших исследователей тоннелей, привели к тому, что тараканы достаточно быстро облюбовали себе шахты в качестве мест обитания. А разные токсичные вещества и минералы, а так же магические аномалии запустили процессы мутаций. Итогом стало появление крупных, агрессивных (еды при таких размерах требуется много), а главное – думающих Тараканов. Ну а оружие найти в лабиринтах и вовсе не проблема. Самое опасное, что тараканы никогда не живут в одиночку.

Каждый раз, когда вам встречается один из **Тараканов**, за исключением **Мегатараканища**, и вы побеждаете его, то вы должны найти в колоде «**Бум!**» карту следующего таракана и драться с ним в этот ход. Если карты нет в колоде, то ее следует найти в сбросе.

При проигрыше, разыгрывается правило побега, и ход переходит к следующему игроку.





ЭЛЕМЕНТАЛИ

Являются ли элементарии живыми существами или же это бездушные порождения глубин, исследователи подземелий не могут решить уже многие годы. Одним из предположений появления элементариев является теория магического происхождения. Но, в не зависимости от споров теоретиков, элементарии остаются крайне опасными созданиями и встреча в подземельях с ними, как правило, заканчивается для путешественника весьма печально



Авторы игры «Черный Кристалл» оставляют за собой право изменять и/или дополнять настоящие Правила игры, менять как частично, так и полностью графическую часть (оформление) игры, в связи с развитием вселенной Черного Кристалла, выходом новых редакций Правил игры и т.д.

Обо всех изменениях и нововведениях в мире "Черного Кристалла" читайте на нашем официальном сайте www.bubatuba.com



Авторы игры:

Константин Буслаев, Алексей Филимонов

Доведение до ума:

Андрей Кочнев, Илья Данилов, Илья Усанов

Художественное оформление/верстка:

Константин Буслаев, Анастасия Каренчук, Анастасия Копченова

Литературное оформление:

Юрий Дроздов, Илья Данилов

Моделирование и литьё:

Игорь Карпов, Александр Соболев, Николай Гордеев

По всем вопросам обращаться по адресу:

sales@bubatuba.com

Мы в интернете:

www.bubatuba.com

vk.com/buba_tuba

facebook.com/MasterskayaBT

instagram.com/m_buba_tuba

twitter.com/buba_tuba

Отдельное ОГРОМНОЕ спасибо:

Нашим семьям и, в особенности, женам, за терпение, понимание и вообще;

Таверне «Гарцующий гном» и отдельно Артёму Барышникову за предоставленное место для игротек и вкусный эль;

Мастерской "Хобби Бункер" - Андрею Литвиненко и Родиону Махаеву за предоставленные модели и веру в наше дело

Тем, кто принимал участие в тестировании и позволял над собой издеваться: Андрею Канавцу, Ростиславу Дергобузову, Марии Скоробогатых, Марии Бойко, Александру Кобякову, Александру Арбузову, Анастасии Сафроновой, Наталии Серебряковой, Ксении Кобозевой, Артему Давгуненко, Марии Беляшовой, Надежде Демкиной, Виталию Матвейчуку, Станиславе Фоминой, Наталье и Максиму Мальфановым, Леониду Виноградову, Сергею Кудашеву, Кириллу Симицыну, Алексею Санду, Василию и Юрию Гришаевым, Арсению Давыдову, Александру Лисицыну... и всем, всем, всем, кто так или иначе помогал нам в этом безумном нелегком деле!

© 2017 год, «Мастерская Бубы и Тубы».

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. Все права защищены.

