

MASATO UESUGI & ANTOINE BAUZA

PAUL MAFAYON



ПРАВИЛА ИГРЫ

Солнце светит над лесом, где ты бродишь беззаботно, с оружием на поясе, мечтая о приключениях в голове. На вашем пути вы замечаете разломанную дверь, которая ведет в подземелье. Похоже, здесь происходили великие сражения, верный признак вожаемого сокровища внутри.

Вы припоминаете это подземелье из баллад, которые поют в вашей деревне! Однако вы не единственный, кто хочет войти, несмотря на предупреждения, оставленные у входа предыдущими авантюристами. Хватит ли вам смелости открыть дверь или вы предоставите это дело другим храбрецам? Да начнется приключение!



Обзор и цель игры

Welcome Back to the Dungeon проходит в несколько раундов, во время которых один герой входит в подземелье с набором снаряжения. Каждый ход добавляйте монстров в подземелье, снимайте снаряжение с героя или решайте пропустить за раунд. Последний участник торгов должен войти в подземелье и встретиться лицом к лицу со всеми монстрами, добавленными во время раунда, с тем небольшим снаряжением, которое осталось у авантюриста. Успешно пройдите два подземелья, чтобы выиграть игру, или станьте последним игроком, оставшимся в игре после того, как другие игроки будут устранены.



❄️ Компоненты

13 Карт монстров

Эти карты представляют монстров, с которыми вы можете встретиться в подземелье. Каждая карта монстра имеет номер, который показывает его силу и снаряжение, которое может победить его.



6 Особых карт монстров

Эти карты представляют монстров, с которыми вы можете встретиться в подземелье.

Каждая карта монстра имеет номер, который показывает его силу и снаряжение, которое может победить его.



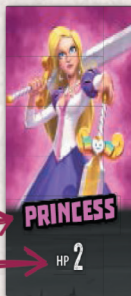
4 Жетона авантюриста

Эти плитки представляют искателей приключений, которых вы отправляете в подземелье.

У них есть имя и количество очков здоровья (ОЗ).

Название

ОЗ



24 Жетона снаряжения

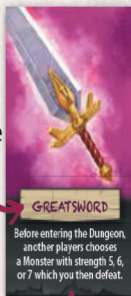
Эти жетоны представляют собой снаряжение, которое носит искатель приключений, которого вы отправляете в подземелье. У них есть название и эффект.

Некоторые жетоны снаряжения имеют этот символ ⚡.

Это означает, что снаряжение должно быть сброшено после использования его в подземелье.

Название

Эффект



1 Поле очков здоровья и 1 жетон Дракона

Эта позволяет вам отслеживать ваши очки здоровья, пока вы сталкиваетесь с монстрами в подземелье. Для этого переместите жетон Дракона на доску.



5 Карт успеха

Эти карты представляют ваш успех после выхода из подземелья живым. Когда вы получите свою вторую карту успеха, вы сразу же выигрываете игру.



8 Памяток игрока

Эти памятки игрока напоминают о силе и/или эффекте каждого монстра, о том, сколько раз каждый монстр встречается в игре, и о снаряжении, которое может его победить. Они разделены на две категории: монстры и особые монстры.

• Памятка игрока «Монстры»

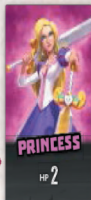


• Памятка игрока «Особые монстры»



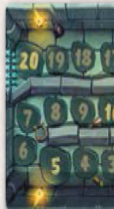
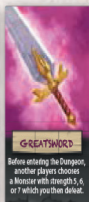
✪ Подготовка

1 Выберите или случайным образом определите авантюриста и положите его в центр стола.



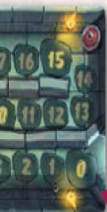
8 Положите рядом 5 карт успеха, они будут использованы позже.

7 Выберите место для стопки подземелья: в нее вы будете добавлять карты монстров в каждом раунде.



6 Каждый игрок получает памятки и кладёт их перед собой белой стороной вверх.

2 Разложите шесть соответствующих жетонов снаряжения под авантюристом.



5 Разместите поле очков здоровья под жетонами снаряжения и положите жетон дракона рядом с полем.

3 Перетасуйте особые карты монстров и случайным образом выберите две.

Положите другие особые карты монстров в коробку, они не будут использоваться во время этой игры.



4 Перетасуйте карты монстров вместе с двумя особыми картами монстров и положите их лицом вниз рядом с авантюристом.



✱ Ход игры

Игра проходит в несколько раундов, в течение которых игроки торгуются, чтобы определить, кто должен взять авантюриста в подземелье. Этот игрок поведет авантюриста в подземелье, приближаясь все ближе к победе или поражению, в зависимости от результата прогулки в подземелье.

Обзор раунда

Каждый раунд состоит из двух фаз:

- Фаза торгов
- Фаза подземелья

Фаза торгов

В этой фазе ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны выбрать один из следующих вариантов:

взять карту или пропустить свой ход.

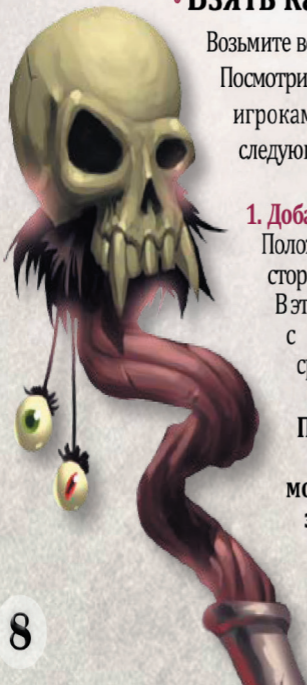
• Взять карту

Возьмите верхнюю карту колоды монстров. Посмотрите на нее, не показывая другим игрокам. Теперь выберите один из следующих действий:

1. Добавьте монстра в подземелье.

Положите карту монстра лицевой стороной вниз на стопку подземелий. В этой стопке окажутся все монстры, с которыми герою предстоит сразиться, когда он спустится в подземелье.

Примечание: Вы всегда можете подсчитывать количество монстров в подземелье. Но заглядывать в сами карты нельзя.



2. Положите монстра перед собой лицом вниз. Выберите жетон снаряжения и положите его на монстра. Монстр и выбранное снаряжение считается сброшенным до конца раунда.

Примечание: Если вы берете карту монстра, а у авантюриста больше не осталось снаряжения, вы должны добавить монстра в подземелье.

На этом ваш ход закончен. Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

Примечание: когда колода монстров опустеет, вы должны пропустить свой ход.

• Пропустить ход

Когда вы пропускаете свой ход, вы больше не участвуете в этом раунде. Вы сможете присоединиться в следующем раунде.

Как только **все игроки, кроме одного, спасовали**, фаза торгов заканчивается. Последний не спасовавший игрок поведёт героя в подземелье с тем снаряжением, которое у него осталось. Начинается фаза подземелья.

Фаза подземелья


В этой фазе участвует только один игрок — тот, кто не спасовал в предыдущей.

Для начала игрок подсчитывает суммарное здоровье своего героя (ОЗ): сложите ОЗ, указанный на жетоне героя, с бонусами от оставшегося у него снаряжения. Положите жетон Дракона на соответствующее место поля очков здоровья.



Затем, начиная с последнего монстра, добавленного в подземелье, открывайте карты из стопки одну за другой:

- Если у авантюриста есть снаряжение, которым можно убить открывшегося монстра, монстр сбрасывается, а авантюрист не теряет ОЗ.

Примечание: Если снаряжение, используемое для победы над монстром, имеет символ , сбросьте его. Оно не может быть использовано против оставшихся монстров.

- Если вы обнаружите монстра, который не побежден снаряжения в игре, герой теряет столько здоровья, какова сила монстра. Переместите жетон Дракона на поле очков здоровья, чтобы уменьшить ваши ОЗ на количество делений, равное количеству полученного урона.



Примечание: некоторые монстры могут повысить ваши ОЗ. Переместите жетон Дракона на поле очков здоровья, чтобы увеличить свой уровень ОЗ.

- Если вы раскроете особого монстра, примените его эффекты, переместите жетон Дракона на поле очков здоровья, если это необходимо, а затем сбросьте этого монстра.

Примечание: Вы найдете описание всех особых монстров в конце книги правил.



Фаза подземелья заканчивается, когда выполняется одно из двух условий:

- Вы победили всех монстров в подземелье, и ваши ОЗ больше 0 на поле очков здоровья. **Возьмите карту успеха.** Если это ваша вторая карта успеха, вы выигрываете игру!
- Жетон Дракона опускается на деление 0 поля очков здоровья, и никакое снаряжение не может вас вернуться к жизни. **Переверните свою памятку игрока на красную сторону.** Если ваша памятка игрока уже была на красной стороне, вы выбываете из игры. Если все игроки, кроме одного, выбыли, последний оставшийся игрок выигрывает игру.

Раскройте всех монстров, которые были сброшены. Раунд окончен. Если никто не выиграл игру, начинается новый раунд.

Новый раунд

Перетасуйте всех монстров и положите колоду лицевой стороной вниз на столе. Игрок, который только что спускался в подземелье, выбирает авантюриста для нового раунда (Некромант, Принцесса, Ниндзя или Бард). Положите авантюриста и соответствующее снаряжение в центр стола.

Вы готовы к новому раунду. В новом раунде первым ходит игрок, который спускался в подземелье в прошлом раунде.



✦ Конец игры



Игрок побеждает, если:

- Он должен получить вторую карту успеха
или
- Все остальные игроки выбыли из игры.

Пояснения к жетонам снаряжения



Кости воскрешения: Кости воскрешения можно использовать несколько раз. Если вы получаете ОЗ (от Кровавого посоха и / или Заклинания подчинения), вы можете снова использовать Кости воскрешения, когда умрете. Если ваши ОЗ равны 1, то вы не сможете использовать Кости воскрешения, когда вы погибаете.



Дымовая бомба: вы не можете выбросить Дымовую бомбу. Если Дымовая бомба - это единственное снаряжение, оставшееся у авантюриста, вы не можете использовать его.



Эскалибур: прежде чем спуститься в подземелье, выберите другого игрока за столом, независимо от того, находится ли он все еще в игре или уже выбыл.



Фамильная Корона: урон уменьшается на 2, но личность монстра не меняется.

Пример: вампир наносит только 2 очка урона, но остается вампиром.



Королевский Скипетр: второй монстр каждого вида побежден, даже если первый монстр той же личности был побежден (им просто нужно быть в подземелье). Если есть третий монстр (в т. ч. Особый монстр) той же личности в подземелье, он также игнорируется.



Чарующая Флейта: побеждает гоблинов. Для каждого гоблина, которого вы победите таким образом, Бард уменьшает урон, наносимый следующими монстрами на 1. Как и в случае с Семейной короной Принцессы, личность монстра не меняется.

Пример: вампир остается вампиром, даже монстром с силой 4, даже если полученный урон уменьшается Чарующей флейтой.



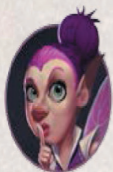
Эльфийская Арфа: пока ваши ОЗ меньше 5, все монстры с нечетной силой, с которыми вы сталкиваетесь, наносят только 1 урон, а с четной - 2 урона. Этот урон может быть уменьшен еще больше Чарующей Флейтой.



Счастливая монета: вы можете игнорировать монстра с четной силой и сохранить Счастливую Монету. Если следующий монстр, с которым вы столкнетесь, тоже будет четным **и не побежден другим снаряжением**, победите его и продолжайте этот путь, пока не столкнетесь с монстром с нечетной силой. Затем Счастливая Монета сбрасывается.

Пример: вы сталкиваетесь с вампиром с силой 4 и решаете игнорировать его с помощью Счастливой Монеты. Затем вы встречаетесь с демоном силой 7 и решаете использовать свой Танцующий Клинок, чтобы победить его. Вы можете продолжать использовать свою Монету: если следующий монстр с четной силой, победите его. Однако, если следующий монстр с нечетной силой, и вы не можете победить его другим снаряжением, вы должны сбросить Счастливую Монету.

Описание особых монстров



Фея: фея имеет силу 0 и считается монстром с четной силой. У нее нет эффектов.



Союзник: у союзника нет силы (и поэтому он не является монстром ни с четной, ни с нечетной силой), но он позволяет вам игнорировать следующего монстра в подземелье.



Мимик: мимик имеет силу, равную количеству жетонов снаряжения, которые у вас остались, когда вы сталкиваетесь с ним в подземелье. Его сила может варьироваться от 0, если у вас нет снаряжения, до 6, если у вас есть все жетоны снаряжения.



Желатиновый куб: желатиновый куб не имеет силы (и, следовательно, не является монстром ни с четной, ни с нечетной силой), но вместо этого заставляет вас отказаться от жетона снаряжения по вашему выбору.

Если у вас больше нет снаряжения, когда вы сталкиваетесь с желатиновым кубом, игнорируйте его.

Если вы решаете отказаться от 03+ снаряжения, немедленно потеряйте указанное на нем количества ОЗ. Затем переместите жетон Дракона на поле очков здоровья на новый результат.



Граф: граф становится вампиром с силой 4, если у вас нет карты успеха. Однако он теряет свою вампирскую личность и получает силу 8, если у вас уже есть карта успеха.



Оборотень: оборотень получает:

- **Силу, равную его положению в подземелье:** если это четвертый монстр, с которым вы сталкиваетесь, его сила равна 4, а если это седьмой монстр, с которым вы сталкиваетесь, его сила равна 7 и так далее.
- **Личность соответствующего монстра:** если это четвертый монстр, с которым вы сталкиваетесь, оборотень становится вампиром с силой 4.

Примечание: Если вы столкнетесь с оборотнем после вашего девятого монстра в подземелье, он примет силу своего ранга в подземелье, но не будет иметь **никакой личности.**

Пример: вы сталкиваетесь с десятым монстром в Подземелье, и нет личности.

с оборотнем как с десятизначит у него сила 10

Альтернативный вариант игры

Разработчик предлагает попробовать такой вариант: в свой первый ход в фазе торгов каждый игрок должен добавить взятую карту монстра в подземелье.

Перевод и верстку для Вас сделал Юлиан Azul



Список монстров



Гоблин

Сила 1



Вампир

Сила 4



Демон

Сила 7



Скелет

Сила 2



Голем

Сила 5



Дракон

Сила 9



Орк

Сила 3



Лич

Сила 6



Welcome Back to the Dungeon тематически связано с **Welcome to the Dungeon** Масато Уэсуги.

Вам не нужно **Welcome to the Dungeon**, чтобы играть; **Welcome Back to the Dungeon** самостоятельная игра. Однако, вы можете играть в обе игры вместе, комбинируя компоненты обеих игр.



CREDITS

DESIGNERS: Masato Uesugi & Antoine Bauza • **ARTIST:** Paul Mafayon

PROJECT MANAGER: Virginie Gilson • **SERIES MANAGER:** Ludovic Papais

TRANSLATOR: Danni Loe-Sterphone

THANKS OF THE DESIGNERS : Special thanks to Yannick Deplaedt and the regulars at La Cafetière for playtesting and their contributions.

© 2016 IELLO USA LLC. IELLO and its logo are trademarks of IELLO USA LLC.

Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER. Made in Shanghai, China by Whatz Games. Jeu en anglais. Importé au Canada par IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 7028181789. Lot: WBTTDFR092016

WWW.IELLOGAMES.COM and INFO@IELLOGAMES.COM

FOLLOW
US ON

