

Розділи

- Швидкий огляд і цілі гри
- Компоненти гри
- Підготовка до гри
- Уточнення до плиток спорядження
- Опис особливих чудовиськ
- Додаткова інформація про гру

Правила гри

Переклад українською оригінальних [правил гри "WELCOME BACK TO THE DUNGEON"](#) від компанії ["IELLO"](#). Виключно для ознайомлення. Неофіційний переклад.

У Жахолісі сяяло сонечко, де - ти, безтурботний, ліниво бродив побрязкуючи зброєю на поясі. Голова була забита думками про пригоди. Та ось, ти надібав розтриті двері до підземелля. Схоже, що тут пройшло чимало легендарних боїв, і, імовірно, що дець тут захований чималий скарб. Саме про це підземелля співали барди в твоєму селі! Не зважаючи на застороги, що були повсюди, ти був не єдиним сміливцем, з тих хто хотів би випробувати долю в підземеллі. Чи наважишся ти хоробро виламати двері і увійти, чи даси перемогти чудовиськ своїм опонентам? Поїхали, до пригод!

Швидкий огляд і цілі гри

“З поверненням в підземелля” триває декілька раундів протягом яких один з героїв спускається в підземелля маючи при собі обладунки та артефакти. Кожного раунду додавайте чудовисько в підземелля, зніміть обладунок чи артефакт з героя або просто пропустіть хід і дочекайтесь наступного раунду. Останній хто **НЕ** пропустив хід, повинен спуститись у підземелля і битись з усіма чудовиськами, яких поклали у підземелля цього раунду, з обладунком і артефактами, що залишились. Успішно пройдіть підземелля два рази щоб здобути перемогу, або станьте останнім, хто залишився у грі, коли всі інші гравці були переможені.

Компоненти гри

13 карт чудовиськ

Ці карти є зображеннями чудовиськ яких ви можете додати або перемогти в підземеллі. Кожна карта чудовиська має число що є його силою, а також значок артефакту, який долає це чудовисько.



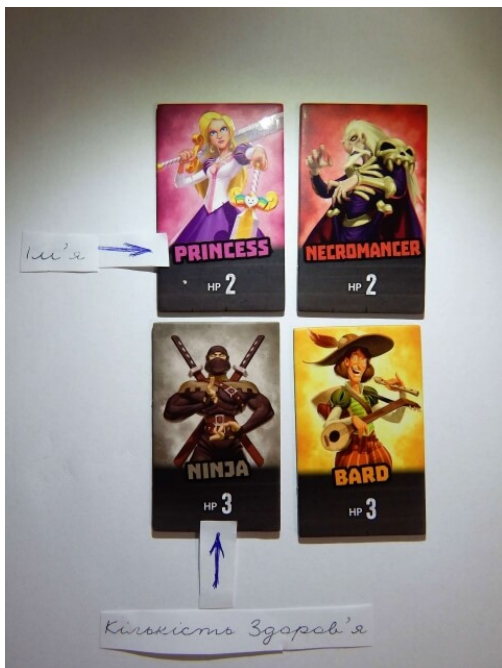
6 карт Особливих чудовиськ

Також є карти особливих чудовиськ яких ви можете покласти або здолати в підземеллі. Кожна з карт чудовиськ має позначку особливого ефекту, або число що відповідає його силі.



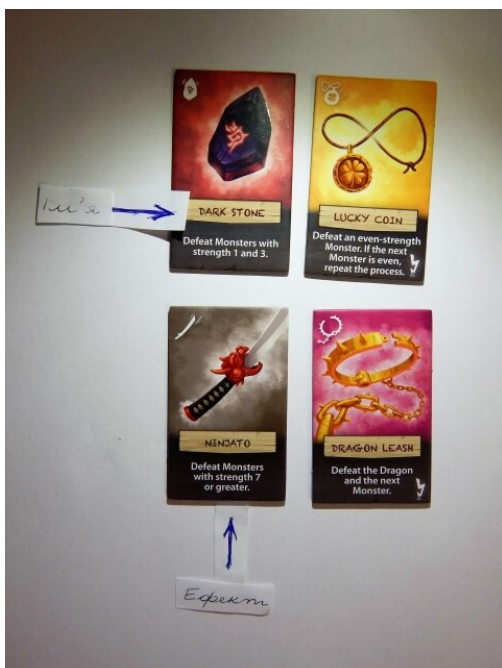
4 плитки Героїв

Ці плитки зображають героїв - шукачів пригод, яким доведеться спускатись в підземелля. Вони мають ім'я і число, що показує кількість здоров'я героя.



24 плитки спорядження

Ці плитки - обладунки або артефакти які будуть на героєві, коли він увійде в підземелля. Вони мають ім'я та ефект. Деякі з них мають символ ⚡. Цей символ означає, що після застосування предмет має бути скинутий з героя.



1 планшет здоров'я і 1 маркер Дракона

За допомогою планшета ви слідкуватимете за кількістю здоров'я вашого героя, поки будете духопелити чудовиськ в підземеллі. Для цього потрібно переміщувати маркер дракона на відповідне число на планшеті.



5 карток Досягнень

Цю картку ви отримуєте лише виживши в підземеллі. Коли ви отримуєте таку картку вдруге - ви негайно перемагаєте.



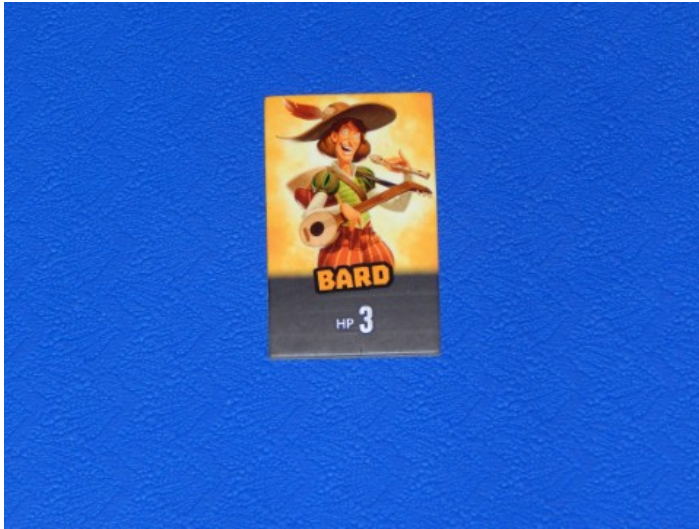
8 карток-підказок

На цих картках можна знайти підказки що до сили кожного чудовиська, їх Особливих сил, загальну кількість чудовиськ у грі, а також артефакти, що можуть їх здолати. Є дві окремі категорії карток-підказок: для звичайних і особливих чудовиськ.



Підготовка до гри

1. Виберіть або випадково витягніть Героя і покладіть його на центр столу



2. Нижче покладіть 6 плиток спорядження, що відповідають кольору плитки героя



3. Перетасуйте карти з особливими чудовиськами і оберіть випадково **ДВІ**. Карти що залишилися покладіть до коробки, вони в цій грі більше не знадобляться



4. Ретельно перетасуйте картки чудовиськ разом з двома картами особливих чудовиськ. Розмістіть сформовану колоду долілиць біля плитки героя



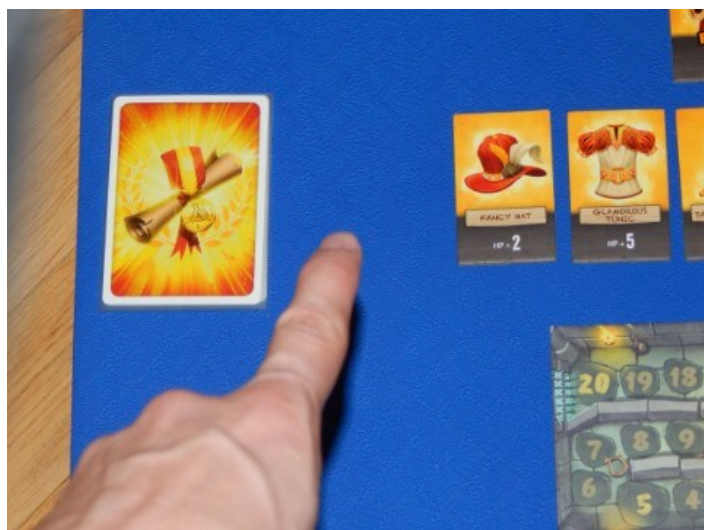
5. Планшет для підрахунку очок здоров'я покладіть під плитками спорядження. Біля планшету покладіть маркер Дракона



6. Роздайте кожному гравцю по одній карті-підказці для чудовиськ і спеціальних чудовиськ. Кожен гравець розміщує отримані карти перед собою, білою стороною догори



7. Оберіть місце для колоди підземелля. (Кожного ходу ви будете класти туди карту чудовиська)



8. Розмістіть в доступному місці 5 карток Досягнень. Вони знадобляться вам пізніше



Ігровий процес

Гра триває декілька раундів, під час яких гравці визначають, хто з них поведе героя в Підземелля. Цей єдиний "щасливець" увійде в підземелля, і в двобої з кожним чудовиськом виборюватиме свою перемогу, або зустрине свою фатальну поразку.

Огляд Раунду

Кожен раунд складається з **двох фаз**:

- Фаза Підготовки
- Фаза Підземелля

Фаза Підготовки

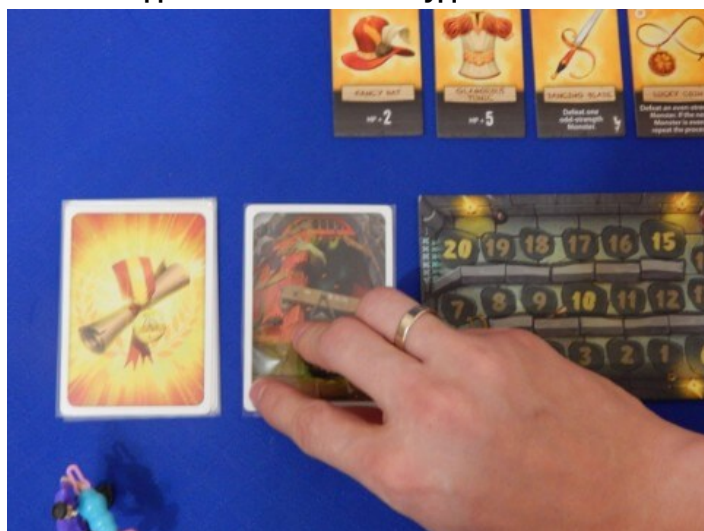
Гравці ходять за годинниковою стрілкою. В свій хід, необхідно обрати одну з наступних дій: **Взяти картку** або **Пропустити хід**.



- Взяти картку

Витягніть верхню картку з колоди чудовиськ. Подивіться, що ви обрали (але шшшшш..., нікому не показуйте). Тепер ви маєте вирішити, що робити з картою:

1. **Додати чудовисько в Підземелля.** В цьому випадку покладіть чудовисько долілиць в колоду Підземелля. У цій колоді знаходяться усі чудовиська Підземелля, з якими ви зустрінетесь в двобої. **Примітка: Завжди можна порахувати, скільки чудовиськ є в колоді Підземелля, але не можна дивитись які саме чудовиська там знаходяться.**



2. **Скинути чудовисько долілиць перед собою.** В цьому випадку ви повинні забрати одну річ зі спорядження героя і покласти її на карту чудовиська. Карта чудовиська з спорядженням вважаються скинутими до кінця раунду. **Примітка: Якщо ви взяли карту чудовиська, а у героя не залишилось жодної речі з спорядження, ви повинні додати чудовисько в Підземелля**



Коли ви обрали потрібну дію, ваш хід вважається завершеним і хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Примітка: Якщо колода з чудовиськами пуста, ви змушені пропустити свій хід.

- **Пропустити хід**

Якщо ви пропускаєте хід, ви більше не приймаєте участь в цьому раунді. Ви зможете продовжити лише в наступному раунді. Коли **всі гравці, крім останнього пропустили хід**, фаза підготовки вважається завершеною. Гравець, який не пропустив хід, змушений сам йти в Підземелля, з тим спорядженням що у нього залишилось. Переходимо до фази Підземелля.

Фаза Підземелля

Тільки той гравець, який не пропустив хід, переходить до цієї фази. Спочатку підраховуємо загальну кількість очок здоров'я(НР). Для цього додаємо усі очки здоров'я на плитках спорядження до очок здоров'я на плитці героя. Після підрахунку, переміщуємо маркер Дракона на відповідне число на планшеті очок здоров'я.



Починаючи з верхньої картки в колоді Підземелля, одна за одною послідовно перевертаємо картки горілиць:



- Якщо ви натрапили на чудовисько, яке можете здолати однією з наявних речей спорядження у вашого героя, скиньте його без втрати очок здоров'я. **Примітка: Якщо для перемоги над чудовиськом ви використали річ зі спорядження, що має символ ⚡ - повинні скинути її, вона більше не допомагатиме вам у битві проти чудовиськ що залишились в Підземеллі.**



- Якщо ви натрапили на чудовисько, яке **НЕ** можете здолати однією з наявних речей спорядження у вашого героя - ви втрачає кількість очок здоров'я рівну силі чудовиська. Зменшіть кількість очок здоров'я на кількість отриманих в бою поранень, перемістивши маркер Дракона на планшеті на відповідне число. Скиньте карту чудовиська. **Примітка: Певні чудовиська можуть відновлювати ваше здоров'я. Якщо таке сталось, збільшіть кількість очок здоров'я на планшеті, перемістивши маркер Дракона на відповідне число.**



- Якщо ви натрапили на Особливе чудовисько, застосуйте його спеціальний ефект, перемістіть маркер Дракона на планшеті здоров'я, якщо це необхідно і скиньте картку чудовиська. **Примітка:**

Описи всіх Особливих чудовиськ можна знайти у розділі "[Опис особливих чудовиськ](#)".

Фаза Підземелля завершується, коли виконана одна з цих умов:

- Ви здолали всіх чудовиськ в підземеллі і кількість очок вашого здоров'я більше 0. **Візьміть картку Досягнення.** Якщо їх у вас дві - ви переможець!



- Якщо маркер Дракона дійшов до позначки 0 на планшеті здоров'я і жодна річ із спорядження не здатна вас оживити. **Переверніть карти-підказки червоною стороною догори.** Якщо ваші карти-підказки вже повернуті червоною стороною - ви вибуваєте з гри. Якщо всі гравці крім одного вибули з гри - переможцем стає гравець що залишився.



Поверніть усіх скинутих чудовиськ у гру. Раунд закінчився. Якщо ніхто не виграв гру - починайте новий раунд.

Новий Раунд

Перетасуйте усіх чудовиськ і покладіть колоду на стіл долілиць. Гравець, який щойно спускався в Підземелля обирає нового героя для наступного раунду (Некроманта, Принцесу, Ніндзю, або Барда). Покладіть плитку героя і відповідні по кольору плитки спорядження на центр столу. Ви готові до нового раунду. Першим розпочинає хід гравець, який щойно спускався в підземелля.



Кінець Гри

Ви виграєте гру в двох випадках:

- Ви отримали другу карту Досягнення
- Всі інші гравці крім вас вибули з гри



Варіант гри

Розробники радять наступний варіант гри: В перший хід гри **фази Підготовки** ви повинні покласти отриману карту чудовиська до колоди Підземелля.

Уточнення до плиток спорядження

Щаслива Монетка

Ви можете скинути чудовисько з парним числом сили і зберегти Щасливу Монетку. Якщо наступне чудовисько також має парне число сили і **ви не можете перемогти його іншим спорядженням**, ви долаєте і його. Так продовжується поки ви не зустрінете чудовисько з непарним числом сили. В цьому випадку ви змушені скинути Щасливу Монетку.

Приклад: У вас двобій з Вампіром з силою 4. Ви вирішуєте скинути його, використавши ефект Щасливої Монетки. Потім ви зустрічаєте Демона з силою 7 і вирішуєте перемогти його за допомогою Меча-Гарцівника(Dancing Sword). Можна використовувати Монетку і далі, якщо наступне чудовисько має парну силу. Але якщо наступне чудовисько має непарну силу і ви не можете перемогти його жодною річчю зі свого спорядження, ви змушені скинути Щасливу Монетку.



Ельфійська Арфа

Коли кількість очок здоров'я вашого героя менша 5, за усіх чудовиська з непарним числом сили ви втрачатимете 1 здоров'я, за всіх з парним числом - 2 очки здоров'я. [Заворожуюча Флейта](#) також може зменшити кількість отриманих поранень.



Заворожуюча Флейта

Перемагає Гоблінів. За кожного переможеного флейтою Гобліна, ви зменшуєте кількість отриманих поранень на 1. Як і у випадку [Корони Династії](#), тип чудовиська не змінюється.

Приклад: Вампір залишеться Вампіром, чудовиськом з силою 4, навіть коли його силу зменшено за допомогою Заворожуючої Флейти.



Королівський Посох

Автоматично перемагаєте кожне наступне чудовисько, яке має той же тип що й вже переможене вами чудовисько (за умови що вони обоє знаходяться в Підземеллі). Якщо в підземеллі є третє чудовисько того ж типу (Особливе чудовисько), воно також автоматично переможене.



Нічогенький Меч

Перед тим, як увійти в Підземелля, вибери іншого гравця за столом, не зважаючи на те, вибув він чи ще у грі.



Корона Династії

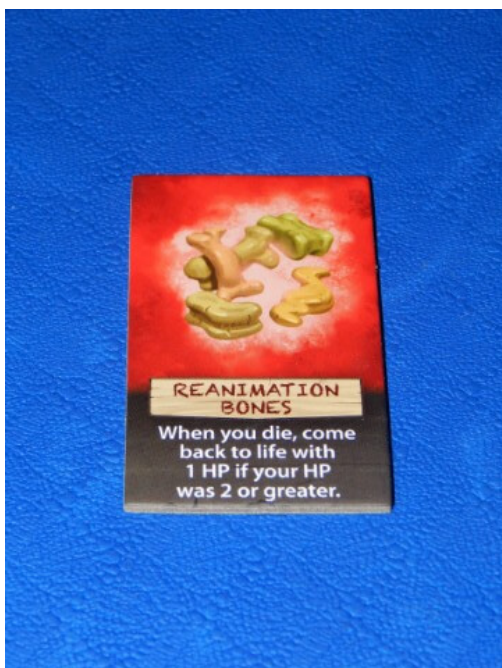
Поранення зменшуються на 2, але тип чудовиська залишається незмінним.

Приклад: Вампір б'є вас із силою рівною лише 2, але залишається Вампіром.



Воскресальні Кісточки

Воскресальні Кісточки можна використати декілька разів. Якщо ви отримали здоров'я(від Кривавої Палички(Bloody Wand) і/або Сувою Одержимості(Possession Scroll)), ви можете застосувати Воскресальні Кісточки знову якщо помрете. Якщо ваше здоров'я перед смертю було рівне 1 - Воскресальні Кісточки вам не допомагають.



Димна Бомба

Ви не можете скинути Димну Бомбу. Якщо Димна Бомба - єдина річ зі спорядження, що у вас залишилась, ви не можете застосувати її ефект.



Опис особливих чудовиськ

Фея

Фея має силу рівну 0 але вважається чудовиськом з парною силою. Вона не має жодних спеціальних ефектів.



Помічник

Помічник не має сили (тому він не рахується за чудовисько ні з парною ні з непарною силою), але він дозволяє вам скинути наступне чудовисько в Підземеллі.



Мімік

Мімік має силу, що рівна кількості плиток спорядження, які ви все ще маєте у грі. Його сила може бути рівна від 0 (якщо у вас немає жодної речі спорядження) до 6 (якщо у вас при собі усі речі зі спорядження героя)



Желатиновий Куб

Желатиновий Куб не має сили (тому він не рахується за чудовисько ні з парною ні з непарною силою), але він змушує вас скинути одну річ зі спорядження на ваш вибір. Якщо у вас не залишилось спорядження - проігноруйте ефект Желатинового Куба. Якщо ви скинули річ, яка дає вам очки здоров'я, одразу втрачаєте ту кількість здоров'я, що вказана на плитці цього спорядження. Не забудьте перемістити маркер Дракона на планшеті здоров'я на нове значення.



Граф

Якщо у вас немає карток Досягнень, Граф перетворюється у Вампіра з силою 4. Проте, якщо у вас є одна картка Досягнення, Граф перестає бути вампіром, і перетворюється на чудовисько з силою рівною 8.



Перевертень

Перевертень отримує:

- **Силу, рівну його позиції в Підземеллі:** якщо він - четверте чудовисько, яке ви зустріли, його сила рівна 4, але якщо він сьомий - його сила рівна 7, і так далі...
- **Тип відповідного по силі чудовиська:** якщо він - четверте чудовисько, яке ви зустріли, Перевертень стає Вампіром з силою 4.

Примітка: Якщо ви зустріли Перевертня в Підземеллі після дев'ятого чудовиська, він не перетвориться на жодне з чудовиськ(не матиме типу),але отримає силу рівну своїй позиції.

Приклад: Ви зустріли Перевертня десятим, тож його сила буде рівною 10, але він залишиться чудовиськом без типу.



Додаткова інформація про гру

Про видавця

- [Сторінка IELLO Games](#)
 - [Електронна адреса info@iellogames.com](mailto:info@iellogames.com)
 - [Facebook IELLO](#)
-

Над грою працювали

- **Розробники гри:** Masato Uesugi і Antoine Bauza
 - **Художник:** Paul Mafayon
 - **Керівник проекту:** Virginie Gilson
 - **Керівник серії ігор:** Ludovic Papaïs
 - **Перекладач:** Danni Loe-Sterphone
 - **Розробники висловлюють подяку:** Особлива подяка Yannick Deplaedt а також La Cafetière за їх внесок і тестування гри.
-

Інші посилання

[Board Game Geek сторінка](#)