

VLAADA CHVATIL DUNGEON LORDS

Συναντιούνται σε μια ταβέρνα, Πίνουν μερικές μπίρες, και πριν η νύχτα πέσει, ο ρωμαλέος πολεμιστής, ο πανούργος μάγος, ο αφοσιωμένος ιερέας και ο ύπουλος ληστής, είναι έτοιμοι να εξαφανίσουν τον κόσμο του κακού. Και, ποιός να το φανταζόταν; Τυχαίνει εκεί κοντά, να τριγυρνάει το κακό. Ένας άρχοντας του σκότους έχει γεμίσει έναν κοντινό λόφο με στοές, παγίδες, θησαυρούς και τραγλοδύτες.

Έτσι, το επόμενο πρωινό (ή απογευματάκι καλύτερα, αν κατέβασαν λίγο περισσότερες μπίρες) οι ήρωες ξεκινούν να πολεμήσουν για το Καλό, να καταλάβουν του μπουντρούμι και να τιμωρήσουν τον μοχθηρό άρχοντα (παίρνοντας, ασφαλώς, και τους θησαυρούς του). Κλασικό σενάριο, όπως δηλαδή θα έπρεπε να είναι τα πράγματα.

Τι συμβαίνει όμως με τον σκοτεινό άρχοντα; Κανένας δεν νοιάζεται για τα δικά του αισθήματα; Οι ήρωες που ποτέ δεν έχουν, προηγουμένως, δουλέψει ούτε μέρα στη ζωή τους, δεν μπορούν καν να φανταστούν τη δουλειά που χρειάζεται ένα σωστό μπουντρούμι. Δεν έχουν ιδέα της δυσκολίας να σκάβεις στοές μέσα από τον γρανίτη, του κόστους μιας καλής παγίδας, της αναζήτησης των σωστών βοηθών, ή το φαΐ που μπορεί να κατεβάσει ένας τραγλοδύτης. Και μην πούμε και για τη γραφειοκρατία! Τα μπουντρούμια πρέπει να ακολουθούν αυστηρές προδιαγραφές ασφαλείας, η εξόρυξη χρυσού έχει περιορισμούς και οι φόροι πληρώνονται όποτε ξαφνικά το απαιτήσει το Υπουργείο Μπουντρουμιών. Και τελικά, μόλις το μπουντρούμι είναι έτοιμο, μια ομάδα μαχητών του καλού έρχεται και καταστρέφει τα πάντα. Η ζωή δεν είναι εύκολη για έναν άρχοντα των μπουντρουμιών.

Το παιχνίδι υποστηρίζεται από το Εκπαιδευτικό Ταμείο Αρωγής του Υπουργείου Μπουντρουμιών. Ελπίζουμε να διαψευστούν οι κοινές προκαταλήψεις κατά των μπουντρουμιών και των κατασκευαστών τους, ενώ ταυτόχρονα θα γίνει γνωστή η καταστροφή που προκαλούν οι ήρωες στο οι κοσμήματα του υπεδάφους. Για τους επίδοξους άρχοντες των μπουντρουμιών, το κείμενο αυτό είναι μια εισαγωγή στο θέμα της κατασκευής των μπουντρουμιών, με έμφαση στις ηθικές υποχρεώσεις τους, όπως την σωστή φροντίδα των τεράτων και την εμπρόθεση πληρωμή των φόρων. Τέλος, το παιχνίδι αυτό θέτει στους ήρωες την αλήτη ερώτηση του αν είναι πιο διασκεδαστικό να γκρεμίζεις ένα μπουντρούμι ή να το κατασκευάζεις.



Α, φτάσατε κιόλας; Μμμ... περάστε. Το όνομά μου είναι [Λογοκρίθηκε, προς συμμόρφωση με τους κανονισμούς διαφημίσεων]. Για πάνω από 100 χρόνια είμαι στην υπηρεσία του μεγάλου [σύνταξη προς συμμόρφωση με τους κανονισμούς διαφημίσεων]. Το Υπουργείο Μπουντρουμιών μου ζήτησε να σας βοηθήσω με σημειώσεις και σχόλια, βασισμένα στους αιώνες εμπειρίας μου. Τιμή μου να συνεργαστώ. Ωστόσο, αν δεν σταματήσουν να με λογοκρίνουν, μπορούν να πάρουν το μολύβι τους και να το [Λογοκρίθηκε προς συμμόρφωση με τους κανονισμούς ασχρότητας].



Έι, πως πάει; Είμαι ο Ανώνυμος Δαίμονας από τις Απέραντες Πεδιάδες της Αιώνιας Καταδίκης, αλλά οι φίλοι μου με φωνάζουν Αυτός ο Καταραμένος Δαίμονας. Είμαι εδώ για να σας βοηθήσω να καταλάβετε αυτό το βιβλίο κανόνων. Ήμουν κάποτε εκπαιδευτής στο Διάσημο Στρατόπεδο Επιβίωσης Κατασκευής Μπουντρουμιών του Razamoth.



Αν θυμάμαι καλά, ο μόνος επίχρησας του Στρατοπέδου Razamoth ήταν ένας μαθητής που είχε λαρά και θεωρήθηκε πολύ «μεταδοτικός για να φαγωθεί».



Ναι, η εκπαίδευση ήταν σκληρή. Ας πούμε ότι ξέρω καλά τι ενεργοποιεί έναν καλό άρχοντα των μπουντρουμιών. Για παράδειγμα, υποθέτω, ότι διαβάζετε τους κανόνες αυτούς για να τους εξηγήσετε και στους φίλους σας, σωστά; Θα σας δώσω οδηγίες πως θα το κάνετε καλύτερα.



Ίσως αυτή είναι μια καλή στιγμή για μια προειδοποίηση. Η ζωή του άρχοντα των μπουντρουμιών δεν είναι εύκολη, και δεν ταιριάζει σε όλους. Τα προβλήματα μπορεί να ξεφύγουν κατά την κατασκευή και όταν οι εξερευνητές εμφανιστούν...



Ναι, η δουλειά δεν είναι σαν μια βόλτα στο πάρκο. Αν ψάχνετε για εύκολη, ανάλαφρη διασκέδαση, ίσως θα πρέπει να παίξετε με κανένα κουτάβι ή κάτι παρόμοιο. Αν όμως δεν φοβάστε να καβλήσετε τα κύματα του σκότους και του χάους, αν έχετε τα μπουντρούμια στο αίμα σας, θα τα καταλάβετε όλα γρήγορα. Απλά συνεχίστε την ανάγνωση.



Πρέπει να εξηγήσουμε τους κανόνες με λεπτομέρεια, με παραδείγματα και σημειώσεις, για να γίνουν ξεκάθαροι.



Δεν είναι τόσο μπερδεμένο όσο φαίνεται. Μπορείτε να βρείτε μια πλήρη περίληψη των κανόνων στο πίσω μέρος του βιβλίου κανόνων.

Περίληψη

Το *Dungeon Lords* είναι ένα παιχνίδι για 2 έως 4 παίκτες. Αναλαμβάνετε το ρόλο ενός νέου και φιλόδοξου άρχοντα των μπουντρουμιών (ηλικίας μόλις 15 με 20 δεκαετιών) ο οποίος προσπαθεί να κερδίσει μια άδεια άρχοντα των μπουντρουμιών. Το Υπουργείο Μπουντρουμιών σας δίνει μια δοκιμαστική περίοδο, κατά την οποία προσπαθείτε να κατασκευάσετε ένα υψηλής ποιότητας μπουντρούμι και να το προστατέψετε από τους εξερευνητές. Στο τέλος των δύο ετών, οι υπεύθυνοι του Υπουργείου επισκέπτονται το μπουντρούμι σας και δίνουν πόντους για τα μηχανικά και στρατηγικά σας επιτεύγματα.

Περίληψη του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι εναλλάσσεται μεταξύ Κατασκευής και Μάχης. Κάθε φάση του παιχνιδιού, απεικονίζεται στο Ταμπλό Προόδου, το οποίο έχει μια πλευρά για Κατασκευή και μια για Μάχη.

Κατασκευή



Το παιχνίδι ξεκινάει με την Κατασκευή, η οποία διαρκεί 4 γύρους (χειμώνα, άνοιξη, καλοκαίρι και φθινόπωρο). Κάθε γύρος έχει αρκετές φάσεις, οι οποίες απεικονίζονται στις θέσεις του Ταμπλό Προόδου. Ο Μετρητής Προόδου προχωράει από τη μια θέση στην άλλη, σημειώνοντας την τρέχουσα φάση και γύρο.

Κατά την Κατασκευή, οι παίκτες επεκτείνουν και βελτιώνουν τα μπουντρούμια τους, προσλαμβάνουν διαβολάκια, στρατολογούν τέρατα, αγοράζουν παγίδες και πληρώνουν φόρους. Οι άρχοντες των μπουντρουμιών με τη χειρότερη φήμη προσελκύουν τους ισχυρότερους ήρωες, ενώ οι πιο αδύναμοι ήρωες βάζουν στόχο τα λιγότερο απειλητικά μπουντρούμια. Ένας άρχοντας των μπουντρουμιών που είναι ιδιαίτερα κακός μπορεί να προσελκύσει τον ιππότη, ο οποίος είναι ο ισχυρότερος ήρωας. Μετά από τέσσερις γύρους Κατασκευών, πρέπει να υπερασπιστείτε το μπουντρούμι σας.

Μάχη



Η Μάχη επίσης διαρκεί 4 γύρους. Σε κάθε γύρο, οι ήρωες προσπαθούν να κατακτήσουν μια θέση του μπουντρουμιού του παίκτη. Ο παίκτης χρησιμοποιεί τις παγίδες και τα τέρατα που απέκτησε κατά την Κατασκευή για να εξοντώσει τους ήρωες όσο γρηγορότερα γίνεται, πριν καταλάβουν μεγάλο μέρος του μπουντρουμιού του.

Δεύτερο Έτος

Μετά τη Μάχη του Πρώτου Έτους, το παιχνίδι μπαίνει στο Δεύτερο Έτος, στο οποίο επίσης υπάρχει Κατασκευή και Μάχη.



Οι ήρωες στο Δεύτερο Έτος είναι ισχυρότεροι, ίσως χάρη σε κάποιο μυστηριώδες τελετουργικό που το ονομάζουν αναβάθμιση επιπέδου.

Σκοράρισμα

Μετά τη Μάχη του Δεύτερου Έτους, οι παίκτες σκοράρουν πόντους. Αυτός με το μεγαλύτερο σκορ κερδίζει.



Αυτό το λέτε περίληψη: Ορίστε μια περίληψη: κατασκευή, μάχη, κατασκευή, μάχη, σκοράρισμα. Αυτά είναι όλα.

Εκπαίδευση Μάχης

Μετά την Κατασκευή, τρεις ήρωες έρχονται στο μπουντρούμι σας για να αντιμετωπίσουν τα Τέρατά σας στη Μάχη. Παρόλο που είμαστε εκτός σειράς, θα δούμε πρώτα τη Μάχη, ώστε να γνωρίζετε τι χρειάζεται να προσέξετε κατά την Κατασκευή.



Όταν εξηγήτε το παιχνίδι στους φίλους σας, μην προσπεράσετε την Εκπαίδευση Μάχης. Πρέπει να τους δώσετε αρκετά παραδείγματα Μάχης, ώστε να κατανοήσουν τι τους περιμένει.

Αν οι φίλοι σας δεν μπορούν να καταλάβουν το κομμάτι αυτό, ή αν δεν το διασκεδάζουν, μάλλον δεν είναι το κατάλληλο παιχνίδι για αυτούς. Μπορείτε να τους φάτε (ή ότι άλλο κάνουν οι άνθρωποι σε τέτοιες περιπτώσεις).

Παρά τις πολλές παρεξηγήσεις, τεχνικά, τα φαντάσματα δεν είναι τέρατα. Για την αποφυγή διακρίσεων και απώλειας αυτοπεποίθησης που μπορεί να προκληθεί από τη λέξη «τέρατα», η οποία αναφέρεται και στα φαντάσματα, το βιβλίο αυτό, ακολουθώντας τους κανονισμούς του Υπουργείου Μπουντρουμιών, θα αναφέρεται συνολικά στα τέρατα (και φαντάσματα) με την κατάλληλη φράση «τέρατα (και φαντάσματα)».

Πλακίδιο Τέρατος (ή Φαντάσματος)



◀ Κόστος

Ο μισθός του τέρατος (ή του φαντάσματος), ο οποίος πληρώνεται όταν προσλαμβάνεται και ξανά την Ημέρα Πληρωμής. (Δεν έχει σχέση με την Εκπαίδευση Μάχης).

◀ Ικανότητες

Τι μπορεί να κάνει το τέρας (ή το φάντασμα) στη Μάχη.



Η πλάτη του Τέρατος (ή Φαντάσματος) δείχνει αν μπορεί να προσληφθεί το Πρώτο Έτος (ασημί) ή το Δεύτερο (χρυσό). Κατά την Εκπαίδευση Μάχης, θα δούμε μόνο τα Τέρατα (και Φαντάσματα) του Πρώτου Έτους.

Πλακίδιο Ήρωα

Ο ρούνος ➡

Δύο ήρωες με τον ίδιο ρούνο είναι εξίσου ισχυροί. Οι ήρωες με πιο περίπλοκους ρούνους είναι ισχυρότεροι.

Το επίπεδο ισχύος φαίνεται επίσης από τον τόνο του φόντου. Οι ήρωες με πιο φωτεινό φόντο είναι πιο δυνατοί.



◀ Πόντοι Ζωής

Η ζημιά που μπορεί να δεχθεί ένας ήρωας πριν εξοντωθεί.

◀ Ειδικές ικανότητες

Δείχνουν την ιδιότητα του ήρωα:



Οι πολεμιστές πάνε μπροστά.



Οι ληστές ακυρώνουν παγίδες.



Οι ιερείς θεραπεύουν.



Οι μάγοι κάνουν ξόρκια.



Η πλάτη του Πλακιδίου Ήρωα δείχνει αν αυτός εμφανίζεται στο Πρώτο Έτος (ασημί) ή στο Δεύτερο (χρυσό). Στην Εκπαίδευση Μάχης θα δούμε μόνο τους εξερευνητές Πρώτου Έτους.

Κάρτα Παγίδας

Ονομασία της παγίδας ➡

Περιγραφή ➡

Αποτέλεσμα της παγίδας, μαζί με τυχόν επιπλέον κόστος. Κάποιες παγίδες έχουν διαφορετικό κόστος ή δύναμη στο Δεύτερο Έτος. Θα παραλείψουμε τις τιμές αυτές του Δεύτερου Έτους, για την Εκπαίδευση Μάχης.



◀ Εικόνα



Όλες οι Κάρτες Παγίδων έχουν την ίδια πλάτη. Υπάρχει μια κοινή τράπουλα και για τα δύο Έτη.

Εκπαιδευτικά Μπουντρούμια

Θα χρησιμοποιήσουμε εγκεκριμένα από το Υπουργείο μπουντρούμια, για την Εκπαίδευση Μάχης. Μοιάζουν περίπου σαν πραγματικά μπουντρούμια και υπάρχουν στο πίσω μέρος του Ταμπλό Μπουντρουμιού του κάθε παίκτη. Ακόμη κι αν παίζετε με λιγότερους από 4 παίκτες, πρέπει να χρησιμοποιήσετε και τα 4 εκπαιδευτικά μπουντρούμια, μιας και το κάθε ένα δίνει διαφορετικό σενάριο εκπαίδευσης. Σε κάθε εκπαιδευτικό σενάριο, προετοιμάστε τα τέρατα (ή φαντάσματα), τις παγίδες και τους ήρωες που απεικονίζονται.



Αφήστε τους φίλους σας να ετοιμάσουν μόνοι τους τα ταμπλό τους. Θα κάνουν γρηγορότερα και θα εξοικειωθούν με τις κάρτες και τα πλακίδια. Υπενθυμίστε τους ότι αυτό είναι ένα παράδειγμα. Στο παιχνίδι θα επιλέγουν αυτοί τα τέρατα (ή φαντάσματα) που θα προσλάβουν και τις παγίδες που θα αγοράσουν.

Είσοδος με ήδη επιλεγμένους ήρωες ↓

Κάθε ομάδα αποτελείται από τρεις ήρωες οι οποίοι έχουν συγκεκριμένη σειρά. Συνεργάζονται για να αντέξουν όσο περισσότερο μπορούν στο μπουντρούμι σας. Οι Πολεμιστές πάνε μπροστά, προστατεύοντας τους υπόλοιπους. Οι ληστές προστατεύουν όσους βρίσκονται μπροστά τους, από τις παγίδες. Αν η ομάδα δεχθεί επίθεση, οι ιερείς θεραπεύουν όποιον χρειαστεί, μετά τη μάχη. Προτεραιότητα δίνεται στην προστασία του πρώτου ήρωα. Αν αυτός εξοντωθεί, ο επόμενος στη σειρά γίνεται ο πρώτος ήρωας.

Στα τέσσερα εκπαιδευτικά σενάρια, θα χρησιμοποιήσετε όλα τα Πλακίδια Ηρώων με ασημί πλάτη, εκτός των μάγων.

Αριθμός σεναρίου ➡

Παίξτε τα εκπαιδευτικά σενάρια στη σειρά. Αυτά με τον μικρότερο αριθμό είναι και απλούστερα.

Φυλακή ➡

Ξεκινάει άδεια, αλλά ελπίζετε να τη γεμίσετε με εξοντωμένους ήρωες.

Μικρό μπουντρούμι με τρεις στοές ↑

Τοποθετήστε 3 Πλακίδια Στοών στις θέσεις που σημειώνονται, με τη σκούρα πλευρά ανοιχτή. Οι ήρωες θα προσπαθήσουν να καταλάβουν τα πλακίδια αυτά (και να τα γυρίσουν στην ανοιχτόχρωμη πλευρά τους). Η επιτυχία σας υπολογίζεται με το πόσα λίγα έχουν καταλάβει.

Φιγούρες Τσιρακιών ➡

Τα Τσιράκια είναι σημαντικότερα για τη σωστή λειτουργία κάθε μπουντρουμιού. Στη Μάχη σας βοηθούν να σημειώνετε τις ενέργειες.



Δείκτες Ζημιάς ➡

Οι Δείκτες Ζημιάς σημειώνουν τη ζημιά που έχει γίνει σε κάθε ήρωα. Κρατήστε τους σε σημείο με εύκολη πρόσβαση. Όταν ένας ήρωας λάβει ζημιά, τοποθετήστε τους αντίστοιχους Δείκτες Ζημιάς στο πλακιδίο του. Αν ο αριθμός Δεικτών Ζημιάς φτάνει ή ξεπερνάει τους πόντους ζωής (κόκκινος αριθμός) του ήρωα, τότε αυτός εξοντώνεται και το Πλακίδιο του μεταφέρεται στη Φυλακή σας.



◀ Πεδίο Μάχης

Απεικονίζει τα βήματα της Μάχης, τα οποία επεξηγούνται παρακάτω. Υπάρχουν επίσης εδώ θέσεις για τα τέρατα (και φαντάσματα) και τις παγίδες που θα χρησιμοποιήσετε στη μάχη.

◀ Θησαυροφυλάκιο / Αποθήκη

Συνήθως δεν υπάρχουν πολλά σε ένα εκπαιδευτικό μπουντρούμι, αλλά κάποια εκπαιδευτικά σενάρια απαιτούν Δείκτη Τροφής ή Δείκτη Χρυσού.

◀ Επιλογές μάχης

Βρείτε τις Κάρτες Παγίδων και τα Πλακίδια Τεράτων (ή Φαντασμάτων) με τις κατάλληλες εικόνες και τοποθετήστε τα εδώ, ανοιχτά.

Μάχη

Η Μάχη κρατάει αρκετούς γύρους. Σε κάθε γύρο, οι ήρωες προσπαθούν να καταλάβουν ένα πλακίδιο του μπουντρονιού σας. Προσπαθείτε να χρησιμοποιήσετε τα τέρατα (και φαντάσματα) και τις παγίδες σας, για να καταφέρετε αρκετή ζημιά, ώστε να τους εξοντώσετε.

Γύρος Μάχης

Το Πεδίο Μάχης απεικονίζει τα βήματα της Μάχης. Πάρτε ένα Τσιράκι σας και τοποθετήστε το στην πρώτη θέση «Προγραμματισμός». Μετά την ολοκλήρωση του βήματος αυτού, προχωρήστε το τσιράκι στην επόμενη θέση.

Προγραμματισμός

Αρχικά, αποφασίζετε που θα γίνει η μάχη. Στην αρχή αυτό είναι εύκολο, μιας και οι ήρωες επιτίθενται στο πλακίδιο πιο κοντά στην είσοδο. Πάρτε άλλο ένα Τσιράκι σας και τοποθετήστε το στο Πλακίδιο αυτό σημειώνοντας τη θέση στην οποία γίνεται η μάχη.

Έπειτα, αποφασίζετε ποιές παγίδες και τέρατα (ή φαντάσματα) θα χρησιμοποιήσετε. Σε κάθε στοά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο 1 παγίδα και 1 τέρας. Τοποθετήστε την Κάρτα Παγίδας και το Πλακίδιο Τέρατος (ή Φαντάσματος), στις κατάλληλες θέσεις του Πεδίου Μάχης.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε μια παγίδα χωρίς τέρας (ή φάντασμα), ένα τέρας (ή φάντασμα), χωρίς παγίδα, ή ακόμη και τίποτα από τα δύο.

Παγίδες

Στο βήμα αυτό, ενεργοποιείται η παγίδα σας. Η κάρτα εξηγεί τι κάνει η παγίδα. Συνήθως καταφέρνει κάποιους πόντους ζημιάς. Ξεσκαρτάρουμε την Κάρτα Παγίδας μετά τη χρήση της.

Τα παρακάτω παραδείγματα χρησιμοποιούν τις ομάδες ηρώων των εκπαιδευτικών μπουντρονιμών. Καλό θα είναι να χρησιμοποιήσετε τους ήρωες αυτούς για να εξηγήσετε τη μάχη στους φίλους σας, παίρνοντας τέρατα ή παγίδες από άλλα μπουντρούμια αν χρειαστεί.

Παράδειγμα 1:



Τοποθετήστε 1 Δείκτη Ζημιάς σε κάθε πολεμιστή και 2 στον ιερέα που βρίσκεται πίσω.

Παράδειγμα 2:



Τοποθετήστε 3 Δείκτες Ζημιάς στον πρώτο πολεμιστή. Έτσι, αυτός εξοντώνεται. Μετακινήστε τον στη Φυλακή και επιστρέψτε τους Δείκτες Ζημιάς του, στο απόθεμα.

Οι ληστές έχουν την ικανότητα να μειώνουν τη ζημιά από τις παγίδες. Για κάθε σύμβολο , μειώνουν τη ζημιά κατά 1. Η ζημιά των μπροστά ηρώων μειώνεται πρώτη.

Παράδειγμα 3:



Η Πέτρα που Κυλάει κάνει 3 ζημιά, αλλά ο ληστής τη μειώνει κατά 2. Τοποθετήστε 1 Δείκτη Ζημιάς στον πολεμιστή.

Παράδειγμα 4:



Το Πύρινο Τείχος κάνει 1 ζημιά στον πολεμιστή και 1 στον ιερέα, αλλά ο ληστής μπορεί να αποτρέψει και τους δύο πόντους ζημιάς. Αυτό είναι το όριο της ικανότητας, οπότε ο ίδιος παίρνει 2 Δείκτες Ζημιάς.

Η ικανότητα μείωσης ζημιάς του ληστή μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε κάθε γύρο μέχρι αυτός να εξοντωθεί. Αν υπάρχουν πολλοί ληστές στην ομάδα, οι ικανότητές τους προστίθενται. Η ικανότητα, ωστόσο, ισχύει μόνο για ζημιά. Αν η παγίδα έχει άλλα αποτελέσματα, ο ληστής δεν μπορεί να τα αποτρέψει.

Παράδειγμα 5:



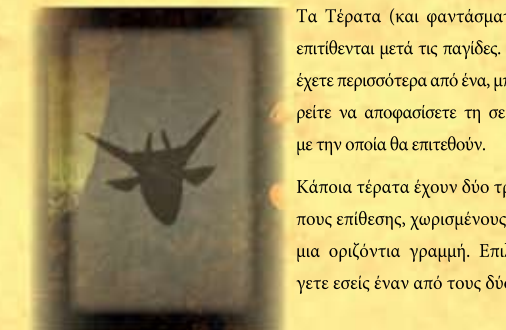
Και οι 3 πόντοι ζημιάς αποτρέπονται από τους ληστές. Κανένας δεν παίρνει Δείκτες Ζημιάς.

Παράδειγμα 6:



Και οι δύο πόντοι ζημιάς αποτρέπονται, αλλά η ειδική ικανότητα (παράβλεψη Κατάκτησης) ισχύει κανονικά.

Τέρατα (και Φαντάσματα)



Τα παραδείγματα αυτά χρησιμοποιούν την επίθεση που βρίσκεται πάνω από την οριζόντια γραμμή.

Υπάρχουν τρία είδη επιθέσεων:

✂ Βασική Επίθεση

Το τέρας επιτίθεται στον πρώτο ήρωα και του κάνει το αναγραφόμενο ποσό ζημιάς. Όλη η ζημιά εφαρμόζεται στον πρώτο ήρωα, ακόμη κι αν αυτή είναι περισσότερη από όση χρειάζεται για να τον εξοντώσει.

Παράδειγμα:



Αν χρησιμοποιήσετε την βασική επίθεση της μάγισσας για 4, κάνει 4 ζημιά στον πρώτο ήρωα. Ο πολεμιστής έχει ήδη 2 Δείκτες Ζημιάς, οπότε επιπλέον 4 είναι περισσότερο από όσο απαιτείται για να εξοντωθεί. Η επιπλέον ζημιά δεν περνάει στον επόμενο στη σειρά ήρωα.

🔪 Επίθεση σε Οποιοδήποτε

Αυτή η επίθεση είναι σαν τη βασική, με τη διαφορά ότι εσείς επιλέγετε τον στόχο.

Παράδειγμα:



Αν χρησιμοποιήσετε το βαμπίρ για να επιτεθείτε σε οποιοδήποτε για 3, μπορείτε να εξοντώσετε τον πρώτο ήρωα ή τον τελευταίο, ή να δώσετε στον μεσαίο ήρωα 3 Δείκτες Ζημιάς.

🔪 Επίθεση σε Όλους

Το τέρας καταφέρνει το αναγραφόμενο ποσό ζημιάς σε κάθε ήρωα.

Παράδειγμα:



Αν χρησιμοποιήσετε τη γλίτσα για να επιτεθείτε σε όλους με 1 ζημιά, κάθε ήρωας θα πάρει 1 Δείκτη Ζημιάς. Αυτό είναι αρκετό για να εξοντωθεί ο πολεμιστής.

Μετά την επίθεση, το τέρας (ή φάντασμα) αυτομάτως εξαντλείται. Επιστρέψτε το Πλακίδιο Τέρατος (ή Φαντάσματος) πίσω στη φωλιά του, κλειστό. Δεν θα μπορέσει να χρησιμοποιηθεί σε πόμηνους γύρους. Ωστόσο, δεν το χάνετε για πάντα. Ανοίγει και πάλι μετά τον τελευταίο γύρο Μάχης.



Τα Τέρατα (και φαντάσματα) ποτέ δεν κερδίζουν. Αυτός είναι ο νόμος του μπουντρομίου. Δεν υπάρχει κάποιος λόγος για αυτό. Επιτίθενται και πεθαίνουν... ή εξαντλούνται.

Σαν τελευταία υπηρεσία προς τον άρχοντά τους, τα εξαντλημένα τέρατα γυρίζουν κλειστά, ώστε να μπορούν να ξεχωρίζουν εύκολα από αυτά που απλά ξεκουράζονται ανοιχτά.

Θεραπεία



Τώρα είναι η ώρα των ιερέων. Αν ένας ήρωας έχει δεχθεί επίθεση, οι ιερείς θεραπεύουν την ομάδα. Αν όμως κανένα τέρας (ή φάντασμα) δεν κατάφερε ζημιά στην ομάδα στον γύρο αυτό, οι ιερείς δεν θεραπεύουν, ακόμη κι αν οι ήρωες έχουν ζημιά από παγίδες ή από προηγούμενους γύρους.



Οι ιερείς σχαινούνται τους κανόνες στις ομάδες και δεν τα πάνε καλά με τους υπόλοιπους. Με τους δικηγόρους ωστόσο είναι αρκετά διαλλακτικοί. Ακολουθούν κατά γράμμα τον Κώδικα των Ηρώων, ο οποίος αναφέρει ότι «Οι Ιερείς πρέπει να θεραπεύουν την ομάδα μετά τη μάχη, χρησιμοποιώντας στο έπακρο τις ικανότητές τους». Είδατε; «Μετά τη Μάχη». Χωρίς Μάχη δεν έχει και Θεραπεία.

Κάθε ιερέας αφαιρεί έναν Δείκτη Ζημιάς από την ομάδα, για κάθε σύμβολο ❤️ στο πλακίδιο του. Τη στιγμή αυτή, δεν έχει σημασία αν η ζημιά είχε προέλθει από τέρατα (ή φαντάσματα) ή παγίδες. Θεραπεύουν απλά όση περισσότερη ζημιά μπορούν, ξεκινώντας με τον μπροστά ήρωα. Ένας ιερέας θεραπεύει τον εαυτό του, αν όλοι οι υπόλοιποι ήρωες μπροστά του δεν έχουν ζημιά.

Οι ήρωες που είχαν εξοντωθεί παραμένουν εξοντωμένοι. Οι ιερείς δεν μπορούν να θεραπεύσουν τη ζημιά που τους εξόντωσε.

Παράδειγμα 1:



Ο τραγολοδότης επιτίθεται και κάνει 3 ζημιά στον πολεμιστή. Ο ιερέας θεραπεύει μια ζημιά κατά τη Θεραπεία, οπότε ο πολεμιστής μένει με 2 Δείκτες Ζημιάς.

Παράδειγμα 2:



Το βαμπίρ επιτίθεται στον ληστή και τον εξοντώνει. Κατά τη Θεραπεία, δεν συμβαίνει τίποτα, μιας και κανένας από τους εναπομείναντες ήρωες δεν έχει ζημιά.

Παράδειγμα 3:



Η ομάδα είναι ήδη χτυπημένη όταν το γκόμπλιν επιτίθεται. Καταφέρει 2 ζημιά στον πρώτο ιερέα. Κατά τη Θεραπεία, οι ιερείς θεραπεύουν 4 ζημιά. Αφαιρούνται και οι δύο Δείκτες Ζημιάς από τον πρώτο ιερέα, ο Δείκτης Ζημιάς από τον δεύτερο ληστή και ένας από τους δύο Δείκτες Ζημιάς του τελευταίου ιερέα. Στην περίπτωση αυτή, θα ήταν καλύτερα το γκόμπλιν να μην είχε πολεμήσει.

Κούραση και Κατάκτηση



Τώρα οι ήρωες προσπαθούν να καταλάβουν το σημειωμένο πλακίδιο.



Δεν είναι όμως τόσο απλό. Πρέπει να αντιμετωπίσουν το σκοτάδι, τους αρουραίους, τις καταβόθρες και το ανόμαλο έδαφος. Πολλές φορές διαφωνούν για την πορεία που θα ακολουθήσουν, ποιός θα κρατάει το φανάρι, ή ακόμη και τη σωστή ορολογία «Σταυροδρόμο» ή «Διασταύρωση». Η πορεία μέσα σε ένα μπουντρούμι μπορεί να είναι άκρως εξαντλητική.

Πριν η ομάδα μπορέσει να καταλάβει το πλακίδιο, υπολογίζει την κούραση της. Αυτή σημειώνονται από τους Δείκτες Ζημιάς που απεικονίζονται για το βήμα αυτό.

Οι Δείκτες Ζημιάς πάνε στον ήρωα που βρίσκεται πιο μπροστά (μιας και αυτός είναι ο πιο πιεσμένος). Αντίθετα με την υπόλοιπη ζημιά στο παιχνίδι, η ζημιά κούρασης γίνεται με 1 πόντο κάθε φορά. Έτσι, αν ο πρώτος ήρωας εξοντωθεί από κούραση, ο επόμενος ήρωας στη σειρά, θα λάβει ότι έχει μείνει.

Αν όλοι οι ήρωες εξοντωθούν μετά την εφαρμογή της κούρασης (ή νωρίτερα) τότε η Μάχη ολοκληρώνεται και οι ήρωες δεν καταλαμβάνουν το πλακίδιο.

Ωστόσο, αν τουλάχιστον ένας ήρωας μείνει όρθιος, μετά και την κατανομή της κούρασης, το πλακίδιο καταλαμβάνεται. Γυρίστε το έτσι ώστε να φαίνεται η ανοιχτόχρωμη πλευρά του. Η επόμενη μάχη θα γίνει στο επόμενο πλακίδιο.

Επόμενοι Γύροι

Μετά την Κατάκτηση, ο γύρος ολοκληρώνεται. Ο επόμενος γύρος ξεκινάει με τους ίδιους κανόνες. Μην ξεχνάτε ότι οι χρησιμοποιημένες παγίδες ξεσκάρτονται και τα χρησιμοποιημένα τέρατα γυρίζουν κλειστά, ώστε να μην είναι διαθέσιμα για τους επόμενους γύρους. Η μάχη συνεχίζεται μέχρι όλοι οι ήρωες να εξοντωθούν ή μέχρι όλα τα πλακίδια μπουντρομιών να κατακτηθούν.

Εκπαιδευτικά Σενάρια

Μπορούμε πλέον να ρίξουμε μια ματιά στα σενάρια των έτοιμων εκπαιδευτικών μουντρουμιών.



Περιγράψτε τις ικανότητες των τεράτων και αφήστε τους φίλους σας να διαβάσουν τις Κάρτες Παγίδων. Έπειτα ζητήστε τους να σας εξηγήσουν πως θα χειρίζονταν κάθε ένα από τα σενάρια.

Σιγουρευτείτε ότι μετακινούν το Τσιράκι και περιγράφουν καλά την ενέργεια κάθε βήματος. Αν κάποιος δεν γνωρίζει τι να κάνει, αφήστε τους άλλους να τον βοηθήσουν, αλλά προσέξτε να κάνει μόνος του τους υπολογισμούς μάχης.

Τέρατα

Αυτά είναι τα τέρατα (και το φάντασμα) που χρησιμοποιούνται στα εκπαιδευτικά σενάρια:



Τρωγλοδύτης

Ο τρωγλοδύτης έχει βασική επίθεση 3. Αν πληρώσετε 1 Τροφή, μπορεί να επιτεθεί για 4.



Γκόμπλιν

Το γκόμπλιν έχει βασική επίθεση 2. Αν εξοντώσει τον πρώτο ήρωα, μπορεί να επιτεθεί στον επόμενο για 1.



Μάγισσα

Η μάγισσα έχει είτε μια βασική επίθεση 4 ή δύο επιθέσεις από 1 σε οποιονδήποτε. Οι δύο αυτές επιθέσεις μπορούν να γίνουν στον ίδιο ήρωα ή σε δύο διαφορετικούς ήρωες.



Φάντασμα

Το φάντασμα μπορεί να επιτεθεί σε οποιονδήποτε, εκτός του πρώτου ήρωα, για 2. Το φάντασμα δεν είναι τέρας, οπότε δεν ισχύουν για αυτό οι περιορισμοί στον αριθμό των τεράτων. Σε μια στοά μπορείτε να στείλετε ένα τέρας και όσα φαντάσματα επιθυμείτε.



Βαμπίρ

Το βαμπίρ μπορεί να επιτεθεί σε οποιονδήποτε δεν είναι ιερέας. Μπορεί να επιτεθεί για 3, ή να κάνει μια επίθεση δάγκωμα και υποχώρηση για 2. Στη δεύτερη περίπτωση, δεν εξαντλείται. Επιστρέφει στο Λημέρι του ανοιχτό, έτοιμο για χρήση σε επόμενο γύρο.



Γλίτσα

Η γλίτσα μπορεί να επιτεθεί σε όλους για 1 ή μπορεί να γλύψει απλά τους αστραγάλους τους κρατώντας τους στη θέση τους. Το τελευταίο αυτό αποτέλεσμα δεν

είναι επίθεση και δεν ενεργοποιεί τη Θεραπεία. Έχει το ειδικό αποτέλεσμα, οι ήρωες να μην κατακτούν το πλακίδιο (ούτε να υπολογίζουν κούραση) για τον γύρο αυτό. Είτε χρησιμοποιήσετε την επίθεση της γλίτσας, είτε την ειδική της ικανότητα, έπειτα εξαντλείται.

Λύσεις



Πρέπει να βρείτε μόνοι σας τη λύση για τα εκπαιδευτικά σενάρια. Έπειτα διαβάστε τις παρακάτω παραγράφους, για να δείτε αν πράξατε σωστά.

Κάθε σενάριο έχει μια λύση, με την οποία οι ήρωες κατακτούν ένα μόνο πλακίδιο. Αν οι φίλοι σας δεν βρουν την καλύτερη λύση, δεν πειράζει. Σκοπός είναι να τους κάνετε να καταλάβουν τους μηχανισμούς της Μάχης.

Πρώτο Σενάριο



Η απλούστερη λύση είναι να χρησιμοποιήσετε τον Βράχο που Κυλά και τον τρωγλοδύτη στον γύρο 1, πληρώνοντας 1 Τροφή για να χρησιμοποιήσει ο τρωγλοδύτης τη δυνα

νατή του επίθεση. Έτσι εξοντώνονται και οι δύο πολεμιστές. Ο ιερέας δεν έχει κανέναν να θεραπεύσει και παίρνει 2 ζημιά κατά την Κατάκτηση. Η παγίδα ξεσκαρτάρεται και ο τρωγλοδύτης επιστρέφει κλειστός, αφήνοντας μόνο το γκόμπλιν. Αυτό μπορεί εύκολα να εξοντώσει τον ιερέα στον επόμενο γύρο. Ή μπορεί να αφήσει τον ιερέα μόνο του. Χωρίς επίθεση, δεν θα θεραπευτεί και έπειτα θα εξοντωθεί από την κούραση, πριν καταλάβει το επόμενο πλακίδιο.

Σαν ακόμη πιο αποτελεσματική λύση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την δωρεάν επίθεση του τρωγλοδύτη αφού η παγίδα καταστρέψει τον πρώτο πολεμιστή. Αυτό δεν θα είναι αρκετό για να καταστραφεί ο δεύτερος πολεμιστής και ο ιερέας θα θεραπεύσει έναν πόντο ζημιάς με τον πολεμιστή να εξοντώνεται από κούραση. Για την εξόντωση του ιερέα στον επόμενο γύρο, επιτεθείτε με το γκόμπλιν για 2. Παρόλο που ο ιερέας θεραπεύει ένα, εξοντώνεται από την κούραση, πριν καταλάβει το επόμενο πλακίδιο. Το αποτέλεσμα είναι το ίδιο με τη διαφορά ότι κρατήσαμε την Τροφή για αργότερα.

Δεύτερο Σενάριο



Φαίνεται ότι η παγίδα μπορεί να εξοντώσει τον πρώτο εξερευνητή, αλλά οι ληστές θα μειώσουν τη ζημιά της σε 1. («Άστο κάτω αμέσως! Μπορεί να είναι δηλητηριασμένο...

Το δάγκωσες ήδη, έτσι δεν είναι»)

Αντίθετα, ας κρατήσουμε την παγίδα για τον επόμενο γύρο και ας στείλουμε τη μάγισσα και το φάντασμα. Η μάγισσα μπορεί να εξοντώσει τον πρώτο ήρωα, αλλά θα στείλουμε πρώτα το φάντασμα στη μάχη. Θέλουμε το φάντασμα να επιτεθεί στον ληστή στο κέντρο, και δεν θα μπορεί να το κάνει αυτό αν, αυτός βρίσκεται πρώτος στη σειρά.

Έπειτα, ο πολεμιστής εξοντώνεται από τη μάγισσα και ο χτυπημένος ληστής πέφτει από κούραση. Έχει μείνει ένας μόνο ληστής για τον επόμενο γύρο.

Τώρα προετοιμάζουμε το Δηλητηριασμένο Γεύμα. Ακόμη κι αν γνωρίζει ότι δεν πρέπει, ο ληστής παίρνει μια μπουκιά (1 ζημιά). Αργότερα, εξοντώνεται από την κούραση πριν καταλάβει το δεύτερο πλακίδιο.

Τρίτο Σενάριο



Αυτοί οι ήρωες είναι δυσκολότεροι. Μήπως το βαμπίρ δάγκωσε περισσότερα από όσα μπορεί να μασήσει; Δεν μπορεί να επιτεθεί στον ιερέα, οπότε θα κρατήσουμε

το Εκκρεμές για αυτόν, το οποίο για να είναι αποτελεσματικό πρέπει να έχουμε ξεφορτωθεί τον ληστή.

Στον γύρο 1 στέλνουμε το βαμπίρ και το Καταραμένο Δαχτυλίδι. Το δαχτυλίδι χτυπάει μόνο τον ληστή. (Εξηγή στους υπόλοιπους ότι είναι παγίδα και δεν πρέπει να μαλώσουν για αυτό, αλλά μέσα στον καυγά την τρώει στο μάτι.) Το βαμπίρ μπορεί τώρα να εξοντώσει τον ληστή, αλλά έπειτα θα εξαντληθεί. Αντίθετα, το βαμπίρ επιτίθεται για 2 και επιστρέφει ανοιχτό. Ο ιερέας θεραπεύει 1, οπότε ο ληστής ολοκληρώνει τον γύρο με 2 Δείκτες Ζημιάς. Το δαχτυλίδι απέτρεψε την Κατάκτηση και οι ήρωες δεν παίρνουν ζημιά από κούραση.

Ο δεύτερος γύρος γίνεται στην ίδια θέση. Απλά στέλνουμε το βαμπίρ για να αποτελειώσει τον ληστή. Το βαμπίρ επιστρέφει ανοιχτό. Ο ιερέας δεν έχει κάποιον για να θεραπεύσει. Κατά την Κατάκτηση, ο πολεμιστής παίρνει 2 ζημιά από την κούραση.

Στον γύρο 3, στέλνουμε το Εκκρεμές με το βαμπίρ. Το εκκρεμές κάνει 3 ζημιά στον ιερέα. Θα χρησιμοποιήσουμε την μεγάλη επίθεση του βαμπίρ στον πολεμιστή. Έτσι, ο πολεμιστής εξοντώνεται και το βαμπίρ εξαντλείται, αλλά δεν πειράζει, όπως θα δούμε. Ο ιερέας θεραπεύει 1 ζημιά. Παρόλο που η ζημιά του ήταν από την παγίδα, μπορεί να την θεραπεύσει μιας και το βαμπίρ έκανε ζημιά στον πολεμιστή. Ο ιερέας εξοντώνεται από την κούραση πριν καταφέρει να καταλάβει το δεύτερο πλακίδιο.

Τέταρτο Σενάριο



Ας είμαστε υπομονετικοί. Θα κρατήσουμε τη γλίτσα και θα στείλουμε το Φλεγόμενο Τείχος. Ο αδύναμος ληστής μειώνει τη ζημιά μόνο για τον πρώτο ιερέα.

Ο ληστής παίρνει 1 ζημιά και ο ιερέας τέρμα πίσω παίρνει 2. Οι ιερείς δεν θεραπεύουν μιας και τίποτα δεν τους επιτέθηκε. Η ομάδα καταλαμβάνει το πρώτο πλακίδιο, αφού ο πρώτος ιερέας πάρει 2 ζημιά από κούραση.

Στον δεύτερο γύρο, στέλνουμε το Βελάκι Αντι Μαγείας και τη Γλίτσα. Μιας και υπάρχει ο ληστής, το βελάκι δεν τραυματίζει τον ιερέα που χτυπάμε, αλλά το ειδικό του αποτέλεσμα (παράλειψη Θεραπείας) λειτουργεί κανονικά. Η γλίτσα επιτίθεται και κάνει 1 ζημιά σε όλους. Έτσι εξοντώνεται ο ιερέας. Ο ληστής και ο ιερέας θέλουν από 1 πόντο ακόμη για να πέσουν. Ο ιερέας δεν θεραπεύει λόγω του βέλους. Κατά την κατάκτηση, ο πρώτος πόντος κούρασης εξοντώνει τον ληστή και ο δεύτερος τον ιερέα, και έτσι το δεύτερο πλακίδιο δεν κατακτάται.

Μάχη στα Δωμάτια

Μέχρι τώρα, έχουμε καλύψει μόνο τη μάχη στις στοές. Κάποια πλακίδια μπουντρουμιού μπορεί όμως να έχουν δωμάτια. Υπάρχουν 2 διαφορές:

Μπορείτε να στείλετε μέχρι και 2 τέρατα στη μάχη (μαζί με όσα φαντάσματα θέλετε). Όταν φτάσει η στιγμή να επιτεθούν, επιλέγετε τη σειρά με την οποία θα το κάνουν.

- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 1 παγίδα, όπως και στη στοά, αλλά στο δωμάτιο πρέπει να πληρώσετε 1 Χρυσό.



Το στήσιμο μιας παγίδας στις στοές είναι απλό. Οι ήρωες δεν μπορούν να πατήσουν αλλού. Σε ένα δωμάτιο ωστόσο, πρέπει να τους ξεγελάσετε ώστε να πατήσουν στο σωστό σημείο, τοποθετώντας εκεί λίγο χρυσό.



Ορίστε μια εικόνα. Βρίσκεστε μέσα σε μια στοά και έχετε μια παγιδευμένη πόρτα με ένα τέρας με ρόπαλο να περιμένει στην άλλη πλευρά. Στο δωμάτιο βάζετε ένα σεντούκι κάτω από 5 τόνους βράχων. Υπάρχει ακόμη χώρος διαθέσιμος για 2 τέρατα.

Και μπορείτε να έχετε όσα φαντάσματα θέλετε, μιας και αυτά μπορούν να στέκονται ακόμη και μέσα στους τοίχους.

Τα πάντα λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο όπως και στις στοές. Αν ένα Πλακίδιο Δωματίου κατακτηθεί, γυρίστε το ώστε να είναι ανοιχτή η πίσω πλευρά του.

Εκπαιδευτικό Σενάριο



Προετοιμάστε ξανά το πρώτο εκπαιδευτικό σενάριο. Τι θα συνέβαινε αν η μάχη γινόταν σε ένα δωμάτιο; Πάρτε ένα πλακίδιο Δωματίου και τοποθετήστε το ανοιχτό στη θέση της εισόδου.

Μπορείτε να καταλάβετε ότι αν χρησιμοποιήσετε μια παγίδα και δύο τέρατα, κερδίζετε στον πρώτο γύρο, αλλά αυτό θα σας κοστίσει 1 Τροφή (για τη μεγαλύτερη επίθεση του Τρωγλοδύτη) και 1 Χρυσό (για δόλωμα στην παγίδα).

Κανόνες

Οι κανόνες εστιάζουν στο παιχνίδι τεσσάρων παικτών. Το παιχνίδι τριών παικτών είναι παρόμοιο, με παρόμοια στρατηγική. Το παιχνίδι δύο παικτών έχει κάποιες επιπλέον διαφορές και η στρατηγική είναι λίγο πιο δύσκολη. Προτείνουμε να παίξετε το πρώτο σας παιχνίδι με τρεις ή τέσσερις παίκτες.



Οι κανόνες για δύο ή τρεις παίκτες σημειώνονται έτσι. Η εικόνα στην γωνία δείχνει αν ο κανόνας ισχύει για δύο ή για τρεις. Για παιχνίδι τεσσάρων παικτών, αγνοήστε τα εν λόγω λείμενα.

Πρώτο Παιχνίδι

Οι κανόνες για το πρώτο σας παιχνίδι είναι κάπως απλοποιημένοι. Αργότερα στο βιβλίο, υπάρχουν κανόνες για το πλήρες παιχνίδι.



Ναι, καταλαβαίνω τι σκέφτεστε. «Εγώ είμαι παλιός παίκτης. Μπορώ να τα βγάλω πέρα με τους πλήρεις κανόνες». Μα Μαντέψτε τι γίνεται. Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο για έμπειρους παίκτες, αλλά εμείς θέλουμε να ξεκινήσετε με τους απλούστερους κανόνες. Πρέπει να ξεκινήσετε με μικρές ενσχλήρες πριν περάσετε στα βασανιστήρια.



Ο συνάδελφος είναι πολύ σωστός. Ακόμη και στο απλουστευμένο παιχνίδι, υπάρχουν αρκετά σημεία που πρέπει να προσέξετε, και ακόμη και μια μικρή παραβλεψη μπορεί να έχει τραγικές συνέπειες, από τις οποίες δεν έχει επιστροφή. Σαν πρωτάρτες, ακόμη και το απλό παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο.

Το Υπουργείο Μπουντρουμιών προειδοποιεί τους νέους παίκτες, αν οπασθήσουν να παίξουν το πλήρες παιχνίδι μπορεί να οδηγηθούν στην αθανασία, με τη μορφή απλήρωτων φόρων λόγω περιορισμένων κεφαλαίων.

Προετοιμασία

Προετοιμάστε τα ταμπλό, τους δείκτες, τις φιγούρες, τα πλακίδια και τις κάρτες όπως στις εικόνες παρακάτω.



◀ Ταμπλό Μακρινών Περιοχών

Το Ταμπλό Μακρινών Περιοχών μπορεί να βρίσκεται σε μια άκρη του τραπεζιού. Εκεί τοποθετούνται οι κάρτες που δεν χρησιμοποιούνται άμεσα.

Ταμπλό Μπουντριμιών ➡

Κάθε παίκτης έχει το δικό του Ταμπλό Μπουντρουμιού.

Ταμπλό Προόδου ➡ (πλευρά Κατασκευών)

Το Ταμπλό Προόδου πρέπει να βρίσκεται σε σημείο που το βλέπουν όλοι, αλλά ένας μόνο παίκτης χρειάζεται να μπορεί να το φτάνει.



◀ Ταμπλό Μπουντρουμιών όχι παικτών

Στο παιχνίδι δύο ή τριών παικτών, πάρτε τα εναπομείναντα Ταμπλό Μπουντρουμιών, διπλώστε τα και τοποθετήστε τα με την πλευρά αυτή ανοιχτή.



◀ Κεντρικό Ταμπλό

Ωστόσο, όλοι πρέπει να μπορούν να φτάνουν στα κομμάτια που βρίσκονται στο Κεντρικό Ταμπλό. Αυτό πρέπει να βρίσκεται στην μέση του τραπεζιού.



Δείκτης Πρώτου Παίκτη ↑

Πριν το πρώτο σας παιχνίδι, τοποθετήστε το αυτοκόλλητο με την χαρούμενη φατσούλα, στον κίτρινο κύλινδρο, δημιουργώντας τον Δείκτη Πρώτου Παίκτη.

Ο πιο ευγενικός παίκτης παίρνει τον Δείκτη Πρώτου Παίκτη.
(Η μπορείτε να επιλέξετε τυχαία τον πρώτο παίκτη.)

Κεντρικό Ταμπλό

Κάρτες Μάχης για το Πρώτο Έτος

Ανακατέψτε τις 9 Κάρτες Μάχης με το ασημένιο σπαθί. Επιλέξτε 4 τυχαίες και τοποθετήστε τις κλειστές στην θέση πόλης του Κεντρικού Ταμπλό. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες 5 κάρτες στο κουτί χωρίς να τις δείτε.



Η πόλη είναι γνωστή για την Ακαδημία Ηρώων της, όπου ασπρομάλληδες άνθρωποι δίνουν διαλέξεις για την εξερεύνηση των μπουντρουμιών. Μίας και οι περισσότερες διαλέξεις είναι για ιστορίες του πόσο καλύτερα ήταν τα πράγματα τα παλιότερα χρόνια, όταν οι ίδιοι ήταν εξερευνητές, είναι πιθανό η ύλη όλης της χρονιάς να χωράει σε τέσσερις μικρές κάρτες.

Απόθεμα Δεικτών Τροφής

Απόθεμα Δεικτών Στοάς

Απόθεμα Δεικτών Χρυσού



Απόθεμα για τα Διαβολάκια

Στο Απόθεμα αυτό υπάρχουν επίσης και τρεις Δείκτες Τρωγλοδυτών. Οι Τρωγλοδυτές είναι τα μόνα τέρατα που τους αρέσει να κάνουν παρέα με τα Δια-

Τράπουλα Καρτών Παγίδων

Ανακατέψτε την Τράπουλα Καρτών Παγίδων και τοποθετήστε την κλειστή πάνω στο Κεντρικό Ταμπλό.

Η Υπόγεια Ταβέρνα

Θέσεις για τα Πλακίδια διαθέσιμων Τεράτων (ή Φαντασμάτων).

Κατάστημα Ευκαιριών Δωματίων

Θέσεις για τα διαθέσιμα Πλακίδια Δωματίων.

Σημείωση: Οι Δείκτες, τα Πλακίδια Στοών και οι Φιγούρες Διαβολακίων, δεν είναι περιορισμένα. Αν κάποιο απόθεμα εξαντληθεί, αναπαραστήστε το κομμάτι που λείπει με κάποιο κατάλληλο υποκατάστατο.



Ιππότες

Οι δύο ιππότες τοποθετούνται ανοιχτοί στη θέση ιπποτών. Ο πιο σκούρος, με τον ασημένιο ρούνο μπαίνει από πάνω. Ο πιο ανοιχτόχρωμος με τον χρυσό ρούνο, θα χρησιμοποιηθεί στο Δεύτερο Έτος.



Καθώς οι άλλοι ήρωες συναντούνται, σχεδιάζουν και πίνουν στις ταβέρνες, ο ιππότης στήνει τη σκηνή του έξω από την πόλη και τριγυρνάει στην εξοχή, με την ανστηρή, προσεκτική του ματιά. (Δηλαδή, τα πίνει μόνος του.) Αν ποτέ αισθανθεί μεγάλο κακό, θα προσφέρει την ιερή του πανοπλία και θα πορευθεί γενναία στη μάχη. (Αν αισθανθεί ότι το κακό είναι μικρό, απλά κάθεται ήρεμος και γυαλίζει την πανοπλία του.)

Κακόμετρο

Οι Δείκτες Κακίας όλων των παικτών ξεκινούν από την σημειωμένη θέση.



Στο παιχνίδι δύο παικτών, ένας Μετρητής Κακίας χρώματος που δεν αντιστοιχεί σε παίκτη, τοποθετείται επίσης εδώ. (Δεν έχει σημασία το χρώμα.)

Αν μια κάρτα ή κανόνας σας λέει να «πάρете 1 Κακία», μετακινείτε τον Δείκτη Κακίας μια θέση πάνω, στο Κακόμετρο, προς την μοχθηρή φατσούλα. Αν σας λέει να «χάσετε 1 Κακία», μετακινείτε τον Δείκτη Κακίας σας μια θέση κάτω, προς την χαρούμενη φατσούλα.

Το Κακόμετρο υπολογίζει πως βλέπουν οι ντόπιοι τον κάθε επίδοξο άρχοντα των μπουντρουμιών. Κάνοντας κακές ενέργειες μετακινείστε πάνω στο Κακόμετρο. Οι φιλικές χειρονομίες και η προπαγάνδα βοηθούν να κατέβετε στο Κακόμετρο. Οι δυνατότεροι ήρωες επιτίθενται στους παίκτες που βρίσκονται πιο ψηλά στο Κακόμετρο. Προσέξτε τη θέση με το σύμβολο ιππότη. Αν η φήμη σας φτάσει να γίνει σατανική, καλό θα είναι να είστε έτοιμος να τα βάλετε με τον ιππότη.



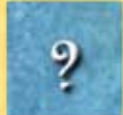
Τώρα, καταλαβαίνω ότι πολλοί θέλετε να γίνεται άρχοντες των μπουντρουμιών μόνο για τη διασκέδαση του να είστε κακοί. Και πραγματικά το αξίζει. Ωστόσο, πρέπει να σας προειδοποιήσω ότι η φήμη του κακού έχει πλάκα μόνο αν έχετε τα τέρατα και τις παγίδες για να την υποστηρίξετε.

Ταμπλό Προόδου (πλευρά Κατασκευών)



Δείκτης Προόδου

Μπορεί να βρίσκεται δίπλα στο Ταμπλό Προόδου κατά την Προετοιμασία. Όταν το παιχνίδι ξεκινήσει τοποθετήστε τον στην πρώτη θέση.



Γεγονότα

Τα τρία Πλακίδια Γεγονότων ανακατεύονται και τοποθετούνται κλειστά στις κατάλληλες θέσεις, των γύρων άνοιξης, καλοκαιριού και φθινόπωρου.

Θέσεις Ηρώων

Οι Ήρωες φτάνουν την άνοιξη, το καλοκαίρι και το φθινόπωρο. Πλακίδια Ηρώων τοποθετούνται εδώ στη μια φάση και έπειτα, μερικές φάσεις αργότερα κατανέμονται στα μπουντρούμια των παικτών. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι θέσεις αυτές είναι κενές.

Γύροι και Βήματα

Η Κατασκευή έχει 4 γύρους: χειμώνα, άνοιξη, καλοκαίρι και φθινόπωρο. Κάθε γύρος έχει κάποιες φάσεις, οι οποίες αναπαριστούνται από τις θέσεις του ταμπλό. (Κάποιες από αυτές παραλείπονται στον πρώτο γύρο, κι έτσι ο χειμώνας είναι πιο σύντομος.) Ο Δείκτης Προόδου μετακινείται μετά από κάθε φάση για να σημειωθεί η τρέχουσα φάση και ο γύρος.

Ταμπλό Μακρινών Περιοχών

Τα μέρη του παιχνιδιού που δεν έχουν ακόμη χρησιμοποιηθεί, καθώς και αυτά που βγαίνουν από το παιχνίδι, τοποθετούνται στο Ταμπλό Μακρινών Περιοχών.

Στοιβες Ξεσκαρτρίσματος

Οι κάρτες και τα πλακίδια που βγαίνουν από το παιχνίδι δεν επιστρέφουν. Τοποθετήστε τα στις κατάλληλες στοίβες ξεσκαρτρίσματος. Τα πλακίδια πρέπει να ξεσκαρτάρονται ανοιχτά και οι Κάρτες Παγίδων μένουν κλειστές.



Απόθεμα Δεικτών Ζημιάς



Κάποιοι το ονομάζουν «Τράπεζα Αίματος». Οι μικροί κύβοι αναπαριστούν τη ζωή που διαρρέει τις φλέβες των ηρώων. Τους τοποθετούμε εδώ, ωστόσο, γιατί δεν χωρούσαν μέσα στα χαρτονένια πλακίδια.

Κάρτες Μάχης για το Δεύτερο Έτος

Ανακατέψτε τις Κάρτες Μάχης του Δεύτερου Έτους και επιλέξτε τέσσερις τυχαίες για να τοποθετήσετε, κλειστές, στο Ταμπλό Μακρινών Περιοχών. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες στο κουτί, χωρίς να τις δείτε.

Στοιβες Τεράτων

Ξεχωρίστε τα Πλακίδια Τεράτων (ή Φαντασμάτων) σε δύο ομάδες, σύμφωνα με τις πλάτες τους και ανακατέψτε κάθε ομάδα. Στοιβάξτε τα πλακίδια με τις χρυσές πλάτες στην κατάλληλη θέση. Τοποθετήστε από πάνω τους τα πλακίδια με την ασημένια πλάτη.

Στοιβες Δωματίων

Χωρίστε τα Πλακίδια Δωματίων σε δύο ομάδες, σύμφωνα με την πλάτη τους και ανακατέψτε κάθε ομάδα. Στοιβάξτε τα πλακίδια με τις χρυσές πλάτες στην κατάλληλη θέση. Έπειτα στοιβάξτε τα πλακίδια με τις ασημένιες πλάτες από πάνω τους.

Στοιβες Ηρώων

Ξεχωρίστε τα Πλακίδια Ηρώων σε δύο ομάδες σύμφωνα με τις πλάτες τους και ανακατέψτε κάθε ομάδα. Τοποθετήστε τις δύο στοίβες στις κατάλληλες θέσεις.

Ταμπλό Παικτών

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα. Στο χρώμα σας θα έχετε ένα Ταμπλό Μπουντρουμιού, 3 Τσιράκια, έναν Μετρητή Κακίας (κύβος), 8 Κάρτες Εντολών και δύο Κάρτες Περίληψης με το σκο-

ράρισμα. Τοποθετήστε τον Μετρητή Κακίας σας στην αρχική θέση του Κακόμετρου. (Δείτε το Κεντρικό Ταμπλό, στην προηγούμενη σελίδα. Τα υπόλοιπα κομμάτια τοποθετούνται όπως παρακάτω.

Περιοχές του Μπουντρουμιού Ανοιχτές για το Κοινό:

Είσοδος ↓



Εδώ θα μαζεύονται οι ήρωες που έρχονται με το πέρασμα του έτους. Κανένας δεν θα προσπαθήσει να μπει μόνος του, αλλά μόλις μαζευτούν τρεις, πρέπει να καλέσετε τα τέρατά σας στα όπλα.

Ναι, υπάρχει και μια τέταρτη θέση, λίγο μεγαλύτερη. Για τώρα, ας ελπίσουμε να μείνει άδεια.

Περιοχές του Μπουντρουμιού Κλειστές για το Κοινό:

↓ Πεδίο Μάχης



Ήδη το έχετε δει στην Εκπαίδευση Μάχης. Υπάρχουν μερικά νέα σύμβολα εδώ, αλλά θα τα εξηγήσουμε παρακάτω.

↓ Κάρτες Περίληψης



← Λημέρι Τεράτων



Εδώ τοποθετείτε τα τέρατα (και τα φαντάσματα) σας, ώστε το μπουντρούμι σας να είναι προστατευμένο. (Επίσης σας κρατούν συντροφιά.)

↗ Μη Διαθέσιμες Εντολές

Ανακατέψτε την τράπουλα Καρτών Εντολών σας και επιλέξτε 2 τυχαίες για να τοποθετήσετε εδώ, ανοιχτές.

↓ Κάρτες Εντολών

Πάρτε τις υπόλοιπες έξι κάρτες στο χέρι σας.



← Θέσεις για Τρεις Εντολές



Το δωμάτιο εργασίας σας. Συμμεταμένο, καθαρό και καλοφωτισμένο. Εδώ δίνετε τις εντολές σας, οι οποίες θα οδηγήσουν στην ανάπτυξη και την ευημερία του μπουντρουμιού σας.

Θέση Κατασκευών ↑ με τρία Πλακίδια Στοών

Τα Πλακίδια Στοών τοποθετούνται στις τρεις σημειωμένες θέσεις, με τη σκούρη πλευρά ανοιχτή.



Α, η Περιοχή Κατασκευών. Μερικές χιλιάδες κυβικά μέτρα βουνού για να σκάψετε, να φτιάξετε στοές και να κτίσετε. Τι να πει κανείς; Μέσα σε κάθε άρχοντα των μπουντρουμιών υπάρχει ένα μικρό παιδί έτοιμο να βγει έξω. Μερικές φορές, κυριολεκτικά.

↑ Αποθήκη Παγίδων



Είτε ττις κατασκευάζετε είτε τις αγοράζετε, πρέπει να τις συντηρείτε καλά. Τίποτα δεν είναι πιο απογοητευτικό από το να έχετε ένα βελάκι φορτωμένο σε ένα σκουριασμένο ελατήριο.

Γραφείο με τρία Τσιράκια ➡



Τα πιστά σας τσιράκια, στις υπηρεσίες σας. Χωρίς εμάς τίποτα δεν θα μπορούσε να γίνει.



← Γραφείο Ανεπίδοτων Επιστολών



Εδώ αποθηκεύονται οι επιστολές απλήρωτων φόρων. Ας ελπίσουμε να μην χρειαστεί.

Αποθήκη με τρεις Δείκτες Τροφής ➡



Ψωμί, τυρί, μανιτάρια ή κρέας, οι κάτοικοι των μπουντρουμιών πάντα τρώνε πράσινα...

Δωμάτιο για Διαβολάκια με τρία Διαβολάκια ➡



Εδώ κοιμούνται τα διαβολάκια σας όταν δεν δουλεύουν. Οι δαίμονολόγοι κατατάσσουν τα διαβολάκια στην κατηγορία των μικρότερων δαιμόνων, αλλά η μόνη υπερφυσική τους δύναμη είναι ότι *πραγματικά* τους αρέσει η δουλειά.



Θησαυροφυλάκιο με τρεις Δείκτες Χρυσού



Εδώ αποθηκεύετε τον χρυσό σας. Ο πιο συχνός τρόπος να κερδίσετε χρυσό είναι να τον εξορύξετε από τις στοές σας, αλλά υπάρχουν κι άλλοι. Κάποιοι δεν είναι εντελώς νόμιμοι.

Φυλακή



Εδώ κρατάτε τους νικημένους ήρωες. Εδώ είναι που θα μαραζώνουν αργά, βασανισμένοι από την μοίρα που τους περιμένει. Στο τέλος του παιχνιδιού, για παραδειγματισμό προς όλους όσους έχουν βλέψεις να καταπατήσουν τα μπουντρούμια σας, θα τους σκοράρετε.



Ταμπλό Μπουντρουμιών Όχι Παικτών



Σύμφωνα με τους περιορισμούς του Υπουργείου Μπουντρουμιών, οι εξετάσεις για τις άδειες αρχόντων των μπουντρουμιών πρέπει να γίνονται σε ομάδες των τεσσάρων. Αν υπάρχουν λιγότεροι συμμετέχοντες, το Υπουργείο εκδίδει προσωρινές άδειες κατασκευής για άρχοντες των γειτονικών περιοχών. Αυτοί στέλνουν τα τσιράκια τους στην πόλη σας, ανεβάζοντας τις τιμές. Φανταστείτε τώρα ότι αυτοί οι παρείσακτοι δεν πληρώνουν ούτε καν φόρους...

[Ανασυντάχθηκε χάριν συντομίας. - Υ.Μπου.]

Θα χρειαστείτε τα Ταμπλό Μπουντρουμιών, τις Κάρτες Ενεργειών, και τα Τσιράκια όλων των χρωμάτων, ακόμη και σε παιχνίδι δύο ή τριών παικτών.



Στο παιχνίδι τριών παικτών, επιλέξτε έναν παίκτη για να χειρίζεται το Ταμπλό Μπουντρουμιού Όχι Παίκτη.



Στο παιχνίδι δύο παικτών, κάθε παίκτης χειρίζεται από ένα Ταμπλό Μπουντρουμιού Όχι Παίκτη.



Τσιράκια



Μη Διαθέσιμες Εντολές

Ανακατέψτε τις Κάρτες Εντολών Όχι Παίκτη και μοιράστε τρεις τυχαίες, ανοιχτές.

Θέσεις Εντολών

Τράπουλα Καρτών Εντολών

Η τράπουλα με τις υπόλοιπες 5 Κάρτες Εντολών.

Περισσεύματα

Μετά την προετοιμασία, πρέπει τα πάντα να βρίσκονται στο τραπέζι, εκτός των παρακάτω:



Οι 5 Κάρτες Μάχης του Πρώτου Έτους και οι 5 του Δεύτερου Έτους που επιστρέψατε στο κουτί.



Οι Κάρτες Περίληψης για τυχόν χρώματα που δεν αντιστοιχούν σε παίκτες.



Ένας Μετρητής Κακίας, αν το παιχνίδι είναι δύο ή τριών παικτών. (Στο παιχνίδι δύο παικτών, ένας από τους Δείκτες Κακίας στο χρώμα Όχι Παίκτη τοποθετείται στο Κακόμετρο.)



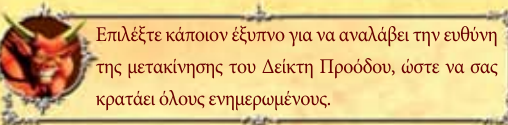
Εννέα Κάρτες Ειδικών Γεγονότων, τις οποίες δεν θα χρησιμοποιήσετε στο πρώτο σας παιχνίδι. (Απλά επιστρέψτε τις στο κουτί.)

Πρώτο Έτος



Τοποθετήστε τον Δείκτη Προόδου στην πρώτη θέση του Ταμπλό Προόδου.

Μετά από κάθε φάση, προχωράτε τον Δείκτη Προόδου στην επόμενη θέση. Το Έτος χωρίζεται σε 4 γύρους: χειμώνας, άνοιξη, καλοκαίρι και φθινόπωρο. Κάθε γύρος έχει τις ίδιες φάσεις, εκτός του χειμώνα που δεν έχει Φάση Γεγονότος και Ηρώων.



Επιλέξτε κάποιον ξυπνο για να αναλάβει την ευθύνη της μετακίνησης του Δείκτη Προόδου, ώστε να σας κρατάει όλους ενημερωμένους.

Φάση Νέου Γύρου



Τα μικρά πράγματα ξεχωρίζουν έναν πραγματικό κύριο. Ο αφέντης μου ξυπνάει και βρίσκει ένα ζεστό ζευγάρι καλτσάκια δίπλα στο κρεβάτι του και μια καυτή κούπα λάβας να τον περιμένει στο τραπέζι του πρωινού. Η πρωινή αλληλογραφία είναι ήδη χωρισμένη σε τέσσερις στοιβές: κατάλογοι δωματίων, βιογραφικά τεράτων προς πρόσληψη, ειδοποιήσεις του Υπουργείου Μπουντρουμιών, και η τελευταία έκδοση της *The Adventurous Times*, μιας εφημεριδούλας που συχνά δημοσιεύει συνεντεύξεις ηρώων που σχεδιάζουν να επιτεθούν στην περιοχή μας.

Πάρτε 3 πλακίδια από την κορυφή της Στοιβας Τεράτων του Ταμπλό Μακρινών Περιοχών και τοποθετήστε τα ανοιχτά στην Υπόγεια Ταβέρνα του Κεντρικού Ταμπλό. Ομοίως, τραβήξτε 2 πλακίδια από τη Στοιβα Δωματίων και τοποθετήστε τα στο Κατάστημα Δωματίων. Τυχόν τεράτα ή δωμάτια που έχουν μείνει στο Κεντρικό Ταμπλό από προηγούμενο γύρο πρέπει να τοποθετηθούν στις αντίστοιχες στοιβές ξεσκαρτρίσματος. Σε κάθε γύρο θα υπάρχουν εντελώς νέες επιλογές.



Στους πρώτους τρεις γύρους, υπάρχει επίσης πρόβλεψη προβλημάτων. Μια ματιά στο γεγονός και τους ήρωες του επόμενου γύρου. (Το φθινόπωρο δεν υπάρχει πρόβλεψη μιας και είναι η τελευταία εποχή του έτους.)

Γεγονός Επόμενου Γύρου



Ανοίξτε το Πλακίδιο Γεγονότος του επόμενου γύρου. Το γεγονός δεν εκτελείται άμεσα. Απεικονίζει το τι θα συμβεί στο τέλος του επόμενου γύρου. Έτσι, έχετε δύο γύρους για να προετοιμαστείτε.

Τα Γεγονότα περιγράφονται παρακάτω στη Φάση Γεγονότων.

Ηρωες Επόμενου Γύρου



Ανοίξτε τέσσερα Πλακίδια Ηρώων και τοποθετήστε τα στη σειρά, στις 4 θέσεις, των ηρώων του επόμενου γύρου. Έπειτα ανακατατάξτε τα ώστε ο

πιο αδύναμος ήρωας (πιο σκούρος με πιο απλό ρούνο) να βρίσκεται στα αριστερά και οι ισχυρότεροι (πιο ανοιχτόχρωμοι, με πιο περίπλοκους ρούνους) στα δεξιά. Τα πλακίδια με τον ίδιο ρούνο και σκίαση παραμένουν στην ίδια σειρά.



Στο παιχνίδι δύο ή τριών παικτών, τραβάτε μόνο 3 ήρωες.

Αν όλοι οι ήρωες έχουν τον ίδιο ρούνο, τοποθετήστε αυτόν που τραβήχτηκε τελευταίος στον πάτο της στοιβας και τραβήξτε έναν καινούριο. Συνεχίστε μέχρι να βρείτε έναν διαφορετικό ρούνο. Έπειτα, ανακατατάξτε τους ήρωες.

Φάση Εντολών



Δείτε τώρα το Κεντρικό Ταμπλό. Στο κέντρο υπάρχουν 8 θέσεις για τα τσιράκια σας. Κάθε θέση έχει 3 πλαίσια, τα οποία αναπαριστούν διαφορετικούς τρόπους εκτέλεσης της εργασίας που αναθέσατε.



Ένας σωστός άρχοντας των μπουντρουμιών δεν κυκλοφορεί από εδώ κι από εκεί, διατηρώντας την εικόνα της άγνωστης απειλής, μιας τρομακτικής φηγούρας με μάτια που λάμπουν σαν τα κάρβουνα μέσα από το πυραμένο ξύλο. Καλό θα είναι ο κόσμος να μην αρχίζει να τον φαντάζεται σαν το παιδί της διπλανής πόρτας. Έτσι, τα σκοτεινά του καπρίτσια εφαρμόζονται από τα τσιράκια του.

Κάποιες φορές επισκέπτονται οικισμούς των ανθρώπων, τις σκοτεινές νύχτες με καταιγίδα. Η επιλογή της σωστής στιγμής είναι πραγματική τέχνη. Το άνοιγμα της πόρτας πρέπει να γίνεται ταυτόχρονα με το σκάσιμο του κεραυνού, δίνοντας τη σωστή φηγούρα, και έπειτα μια

στιγμή αρκεί για να πει «Ο αφέντης μου θέλει τροφή», πριν οι λέξεις γίνουν εντονότερες με τις βροντές να τις καλύπτουν.

Η αναμονή στην ουρά, στο Υπουργείο Μπουντρουμιών απαιτεί ικανότητες. Όπως το θέτει και ο αφέντης μου «Οι φανταστικοί αυτοί γραφειοκράτες είναι χαρά στο σβέρκο μας». [Ελαφρώς παραποιημένο χάριν ύφους].

Και έπειτα υπάρχουν και τα Υπόγεια, η πόλη κάτω από την πόλη. Είτε οι γοητευτικές στοές των προαστίων, είτε το εκμοντερνισμένο κέντρο με το εμπορικό σύμπλεγμα, όπου μπορείτε να βρείτε πολλές ευκαιρίες για να χαρείτε με τις ευκολίες του πολιτισμού. Εννοώ, «ευκαιρίες να υπηρετήσετε τον αφέντη σας», ασφαλώς.

Επιλογή Εντολών

Ξεκινάτε τον γύρο με 6 Κάρτες Εντολών στο χέρι σας. (Δύο μη διαθέσι-

μες εντολές υπάρχουν ανοιχτές στο Ταμπλό Μπουντρουμιού σας.) Όλοι οι παίκτες αποφασίζουν ταυτόχρονα. Επιλέξτε 3 εντολές και τοποθετήστε τις κλειστές στις κατάλληλες θέσεις του Ταμπλό Μπουντρουμιού σας. Η εντολή που θέλετε να εκτελεστεί πρώτη πρέπει να βρίσκεται στα αριστερά.



Όταν εξηγήτε το κομμάτι αυτό στους φίλους σας, αφήστε τους να το κάνουν κιόλας. Είναι μόνο ένα παράδειγμα, οπότε δεν έχει σημασία ποιές κάρτες θα επιλέξουν.

Αποκάλυψη Εντολών

Όταν όλοι έχουν τοποθετήσει από τρεις εντολές, ανοίγουν την πρώτη τους κάρτα (αυτή στα αριστερά). Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη, κάθε παίκτης βρίσκει στο Κεντρικό Ταμπλό τη θέση που αντιστοιχεί στην εντολή που ανοίγει και τοποθετεί ένα τσιράκι του στην πρώτη κενή θέση (αυτή με τον μικρότερο αριθμό). Παίξετε στη σειρά, οπότε αν κάποιος που παίζει πριν από εσάς έχει επιλέξει την ίδια θέση με εσάς, το τσιράκι σας θα πρέπει να πάει στο δεύτερο πλαίσιο.



Έπειτα, όλοι αποκάλυπτουν τη δεύτερη εντολή τους. Πάλι, στη σειρά, τοποθετείτε το δεύτερο τσιράκι σας στην πρώτη ελεύθερη θέση που αντιστοιχεί στην επιλεγμένη ενέργεια. (Κάποιες θέσεις μπορεί να είναι κατεληγμένες, είτε λόγω των πρώτων εντολών των άλλων παικτών, είτε λόγω του ότι έπαιξαν τη δεύτερη εντολή τους πριν από εσάς.)

Τέλος, όλοι αποκάλυπτουν την τρίτη κάρτα τους και τοποθετούν το τρίτο τσιράκι τους, ομοίως.



Αφήστε τους φίλους σας να το κάνουν όσο το εξηγήτε. Μπορείτε επίσης να αλλάξετε κάρτες για να δίνετε παραδείγματα.

Είναι πιθανό όταν έρθει η σειρά σας να τοποθετήσετε το τσιράκι σας, και τα τρία πλαίσια μιας θέσης να έχουν καταληφθεί. Στην περίπτωση αυτή τοποθετείτε το τσιράκι σας στην Κάρτα Εντολής. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορεί να εκτελέσει την εντολή.



Δεν έχει πλάκα να ξεμένετε, αλλά αν γίνει, μην μου έρθετε κλαίγοντας. Μπορείτε να δείτε τις μη διαθέσιμες εντολές των άλλων παικτών. Αν επιλέξετε μια κάρτα την οποία έχουν όλοι διαθέσιμη, παίζετε την ναυρί.

Παράδειγμα:

Η εικόνα απεικονίζει την κατάσταση αφού όλες οι κάρτες έχουν αποκαλυφθεί. Και οι 5 παίκτες επέλεξαν το Χρυσορρυχείο και το τσιράκι του Πράσινου ξέμεινε στην Κάρτα Εντολής του μιας και όλα τα πλαίσια είναι κατειλημμένα εκεί.

Μην ανησυχείτε για την αστεία εικόνα στην κάρτα αυτή. Ισχύει μόνο για το πλήρες παιχνίδι.

Εκτέλεση Εντολών

Οι ενέργειες εκτελούνται πάντοτε με την ίδια σειρά. Ξεκινάτε με την ενέργεια Φέρε Φαγητό πάνω αριστερά και συνεχίζετε από αριστερά προς τα δεξιά στην πάνω γραμμή. Έπειτα, εκτελείτε τις ενέργειες της δεύτερης γραμμής, ξανά από αριστερά προς τα δεξιά.

Σε κάθε θέση, τα τσιράκια εκτελούν τις εντολές τους, ξεκινώντας από αυτό στην κοντύτερη θέση. (Συνήθως ενεργούν με τη σειρά με την οποία έφτασαν - I, II, III - αλλά για την αγορά δωματίων ή την πρόσληψη τεράτων, η σειρά αντιστρέφεται, όπως εξηγείται παρακάτω.) Όταν είναι η σειρά για το δικό σας τσιράκι, εκτελείτε την αναγραφόμενη ενέργεια και παίρνετε το Τσιράκι σας πίσω στο Ταμπλό σας. Εναλλακτικά, μπορείτε να μην εκτελέσετε την ενέργεια και μετακινείτε το Τσιράκι σας στην Κάρτα Εντολών σημειώνοντας ότι η εντολή δεν εκτελέστηκε.

Κάθε θέση απεικονίζει τι κερδίζετε από την ενέργεια. Αν δεν υπάρχει βέλος → το κερδίζετε δωρεάν. Συνήθως, ωστόσο, η ενέργεια έχει ένα κόστος, το οποίο σημειώνεται με τα σύμβολα στα αριστερά του βέλους. Αν πληρώσετε το κόστος, κερδίζετε αυτό το οποίο δείχνει το βέλος.

Αν το κόστος είναι χρυσός ⚡ ή φαγητό 🍖 το πληρώνετε παίρνοντας τον κατάλληλο αριθμό δεικτών Χρυσού ή Φαγητού από το Ταμπλό σας και τους επιστρέφετε στο απόθεμα. Αν δεν θέλετε ή δεν μπορείτε να πληρώσετε, τότε δεν εκτελείτε την ενέργεια. Στην περίπτωση αυτή μετακινείτε το Τσιράκι σας στην Κάρτα Εντολών σημειώνοντας ότι η εντολή δεν εκτελέστηκε.

Πρέπει να πληρώσετε το πλήρες κόστος ή τίποτα απολύτως. Δεν μπορείτε να πληρώσετε μέρος του κόστους για να λάβετε μέρος της επιβράβευσης. Δεν μπορείτε να πληρώσετε δύο φορές το κόστος για να εκτελέσετε δύο φορές την ενέργεια.

Αν ένας παίκτης δεν χρησιμοποιήσει μια ενέργεια, η θέση παραμένει αχρησιμοποίητη. Τα άλλα Τσιράκια δεν μετακινούνται, αλλά παραμένουν στις θέσεις τους.

Κάποιες φορές το κόστος μιας ενέργειας πληρώνεται σε φήμη 🗡. Αυτό σημαίνει ότι μετακινείτε τον Μετρητή Κακίας σας μια θέση πάνω στο Κακόμετρο προς την κακή φατσούλα 🤡 (εκτός κι αν βρίσκεστε ήδη στην κορυφή). Δύο κακές φατσούλες δείχνουν ότι μετακινείστε κατά δύο θέσεις.

Περιγραφή των Ενεργειών

Αγορά Φαγητού



Το πρώτο τσιράκι που θα φτάσει στο χωριό μπορεί να αγοράσει φαγητό με χρυσό.

Έπειτα, οι χωρικοί δεν πουλάνε άλλο. Ισχυρίζονται ότι το χρειάζονται για τους ίδιους. Ανοησίες. Το τσιράκι απλά τους εξηγεί πόσο πολύ επιθυμεί ο αφέντης του το φαγητό και τι θα συμβεί στο χωριό αν δεν το πάρει. Οι χωρικοί δίνουν πλέον πρόθυμα το φαγητό τους.

Οι απειλές δεν κάνουν τίποτα για το τρίτο τσιράκι. Ωστόσο, αν τις κάνει πραγματικότητα, θα βρει στα ερείπια του χωριού όχι μόνο τροφή, αλλά και τον χρυσό που πλήρωσε το πρώτο τσιράκι.

Το χωριό είναι η βασική πηγή τροφής στο παιχνίδι. Πληρώνετε για αυτό είτε με Χρυσό είτε με φήμη, ανάλογα με τη θέση στην οποία βρίσκεται το τσιράκι σας.

Βελτίωση Φήμης



Το πρώτο τσιράκι πηγαίνει στην Ακαδημία των Ηρώων. Επιπλέον της ανανέωσης των γνώριμών του με τους μαθητές και το προσωπικό, κερδίζει πολύτιμες πληροφορίες για τα ξόρκια που είναι στη μόδα για τους μάγους.

Το δεύτερο τσιράκι κυκλοφορεί μέσα στα σοκάκια, συζητώντας για την κοινωνική ευαισθησία με τους φτωχούς. Για παράδειγμα: «Γιατί οι πολίτες είναι καλυμμένοι με ρετάλια; Με λυπεί πραγματικά αυτό το γεγονός! Ο αφέντης μας μας προσσέχει πολύ!»

Για να τα καταφέρει και με τους δύο κόσμους, το τρίτο τσιράκι απλά πληρώνει τους τοπικούς ζητιάνους για να διαδώσουν το καλό όνομα του αφέντη του, καθώς αυτός κάνει γνωριμίες στην Ακαδημία.

Για κάθε χαρούμενη φατσούλα 😊, μετακινείτε τον Δείκτη Κακίας σας μια θέση κάτω στο Κακόμετρο (εκτός αν ήδη βρίσκεστε στον πάτο). Αν επίσης μπορείτε να κατασκοπεύσετε 👁, μπορείτε να κοιτάξετε μια από τις τέσσερις Κάρτες Μάχης. (Συνήθως είναι καλύτερο να κοιτάτε την πάνω κάρτα, εκτός κι αν την έχετε ήδη δει.) Προσέξτε να μην αλλάξετε τη σειρά των καρτών.



Στη μάχη, θα χρειαστείτε κάθε πλεονέκτημα που μπορείτε να έχετε. Χρησιμοποιήστε σωστά τους κατασκοπούς σας.

Η μάχη μπορεί να διαρκέσει 4 γύρους, οπότε υπάρχουν 4 Κάρτες Μάχης. Οι περισσότερες εξηγούν το ξόρκι. Θα πρέπει να ανησυχείτε μόνο αν έρθουν μάγοι. Είναι μια καλή ιδέα να γνωρίζετε τι κάνει κάθε ξόρκι και αν εφαρμόζεται πριν 🧙 ή μετά 🧙 την επίθεση των τεράτων σας.

Ακόμη κι αν δεν έρθουν μάγοι, θα θέλετε να γνωρίζετε πόσους πόντους εξάντλησης θα πάρουν οι ήρωες στον γύρο. Η πληροφορία αυτή βρίσκεται στο κάτω μέρος της κάρτας.

Α, και προσπαθήστε να θυμηθείτε ποιά κάρτα κοιτάξατε σε περίπτωση που έχετε τη δυνατότητα να κατασκοπεύσετε αργότερα στο Έτος. Αν κοιτάξετε συνέχεια την ίδια κάρτα, θα νοιώσετε λίγο χαζός.



Σκάψιμο Στοών



Εξόρυξη Χρυσού



Αγορά Παγίδων



Κάποτε, οι άρχοντες των μπουντρομιών έσκαβαν όπου τους άρεσε, μέχρι που η εξοχή είχε περισσότερες τρύπες από Ελβετικό τυρί. Τώρα πρέπει να στέλνουν τα τσιράκια τους στο Υπουργείο Μπουντρομιών για να λάβουν άδειες στοών.

Το πρώτο τσιράκι μπορεί να πάρει άδεια ώστε δύο διαβολάκια να σκάψουν δύο στοές.

Το δεύτερο τσιράκι μπορεί να πάρει άδεια για τρεις στοές.

Το τρίτο τσιράκι παίρνει μια άδεια για τέσσερις στοές, αλλά οι περιορισμοί του Υπουργείου απαιτούν οι εργασίες να επιβλέπονται από ένα διαβολάκι επιστάτη.

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να σκάψετε μέχρι τον αναγραφόμενο αριθμό στοών. Κάθε στοά απαιτεί ένα διαβολάκι. Δεν χρειάζεται να τις σκάψετε όλες. Μπορείτε να σκάψετε λιγότερες στοές με λιγότερα διαβολάκια.

Αν το τσιράκι σας είναι στην τρίτη θέση, πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα διαβολάκι σαν επιστάτη, ακόμη και αν σκάψετε μια στοά. Τοποθετήστε ένα διαβολάκι στην είσοδο για να σημειώσετε ότι αυτός είναι ο επιστάτης. (Αν δεν σκάψετε καθόλου στοές δεν χρειάζεστε και επιστάτη.)



Αν δεν σκάψετε στοές, τότε μετακινήστε το Τσιράκι σας στην Κάρτα Εντολής Σκάψε Στοές σημειώνοντας ότι η εντολή αυτή δεν εκτελέστηκε.

Κάθε στοά σκάβεται ως εξής: Τραβήξτε ένα Πλακίδιο Στοάς από το απόθεμα και τοποθετήστε το (σκούρα πλευρά ανοιχτή) γειτονικά σε ένα ήδη τοποθετημένο Πλακίδιο Στοάς ή Δωματίου. Τοποθετήστε ένα Διαβολάκι στην πάνω δεξιά γωνία του νέου πλακιδίου, δείχνοντας ότι δουλεύει εκεί.



Οι νέες στοές σας μπορούν να τοποθετούνται γειτονικά μεταξύ τους ή μπορούν να συνδεόμαστε με ήδη υπάρχουσες στοές ή δωμάτια. Για λόγους ασφαλείας, το Υπουργείο Μπουντρομιών δεν επιτρέπει οι στοές σας να σχηματίζουν τετράγωνα 2x2. Αυτό σημαίνει ότι οποιοδήποτε τετράγωνο 2x2 που υπάρχει στο ταμπλό σας πρέπει να έχει τουλάχιστον μια θέση του κενή.



Χρειάζεστε άδεια για την εξόρυξη του χρυσού που θα χρησιμοποιήσετε για την πληρωμή φόρων, οι οποίοι πληρώνονται στο γραφείο που θα σας εκδόσει την άδεια.

Η εξόρυξη χρυσού είναι παρόμοια με το σκάψιμο στοών. Το τσιράκι σας θα σας φέρει άδεια για 2, 3 ή 4 διαβολάκια. Αν πάρετε την τελευταία άδεια πρέπει να τοποθετήσετε ένα διαβολάκι επιστάτη στην είσοδο του μπουντρομιού για να επιβλέπει. Όπως και με το σκάψιμο στοών, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λιγότερα από τον μέγιστο αριθμό διαβολακίων σας (ειδικά αν δεν σας περισσεύουν διαβολάκια ή μη κατεκτημένες στοές).

Τα διαβολάκια εξορύσσουν χρυσό μόνο σε μη κατεκτημένες στοές (Πλακίδια Στοών με ανοιχτή τη σκούρα πλευρά τους). Τα διαβολάκια δεν εξορύσσουν σε δωμάτια. Για την εξόρυξη, τοποθετήστε ένα διαβολάκι στο κέντρο του πλακιδίου και τραβήξτε 1 Χρυσό από το απόθεμα.



Δύο διαβολάκια δεν μπορούν να εξορύξουν στο ίδιο Πλακίδιο Στοάς, αλλά ένα διαβολάκι μπορεί να εξορύξει σε τούνελ που ανοίχτηκε στον ίδιο γύρο. Ένα τέτοιο πλακίδιο θα έχει ένα διαβολάκι στην πάνω δεξιά γωνία (αυτό που το έσκαψε) και ένα στο κέντρο (αυτό που εξορύξε χρυσό).

Τα διαβολάκια που χρησιμοποιήθηκαν κατά το σκάψιμο δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά στην εξόρυξη. Κάθε διαβολάκι κάνει μια δουλειά σε κάθε γύρο.

Στρατολόγηση Διαβόλων



Διαβολάκια. Μπορείτε να τα βρείτε έξω από κάθε μεγάλη υπόγεια πόλη. Μαζεύονται όλα μαζί σε μικρές ομάδες, μωμμοριζώντας στην παράξενη γλώσσα τους. Κάνουν, με ιδιαίτερη ευχαρίστηση, δουλειές που δεν κάνει κανένας άλλος.

Το πρώτο τσιράκι μπορεί να βρει ένα διαβολάκι το οποίο ευχαρίστως θα δουλέψει μόνο για φαγητό.

Τα επόμενα τσιράκια μπορούν να βρουν ένα ζευγάρι διαβολάκια τα οποία θα δουλέψουν για περισσότερο φαγητό... ή για φαγητό και χρυσό.

Ανεξάρτητα του τρόπου που τα στρατολογείτε, μόλις τα διαβολάκια μπουν στο μπουντρούμι σας θα είναι τόσο χαρούμενα που όταν δουλεύουν δεν θα προσέξουν ότι δεν θα τα ταΐσετε ποτέ ξανά.

Για τη στρατολόγηση, πληρώνετε το αναγραφόμενο κόστος σε Τροφή (και πιθανώς Χρυσό) και παίρνετε τον αναγραφόμενο αριθμό Διαβόλων από το απόθεμα. Τα νέα Διαβολάκια δεν θα είναι διαθέσιμα για σκάψιμο ή εξόρυξη στον γύρο αυτό, μιας και οι εν λόγω ενέργειες έχουν ήδη εκτελεστεί, αλλά μπορούν να βοηθήσουν κατά τη Φάση Παραγωγής, η οποία ακολουθεί.



Μερικά διαβολάκια επιχειρηματίες, έσπασαν ένα εργα-
στήρι παγίδων στην άκρη της πόλης. Κάπως έτσι κά-
νουν τις δουλειές τους τα διαβολάκια:

Προσφέρουν την πρώτη παγίδα για 1 Χρυσό.

Αφού πουλήσουν την πρώτη παγίδα, είναι τόσο ενθουσιασμένα που προσφέρουν τη δεύτερη με έκπτωση. Όταν όμως η πώληση ολοκληρωθεί συνειδητοποιούν ότι έδωσαν την παγίδα δωρεάν.

Για να καλύψουν τις απώλειες, προσφέρουν μια παγίδα για 2 Χρυσό, την οποία όμως κανείς δεν θα αγοράσει, οπότε αποφασίζουν να κάνουν μια προσφορά «στις δύο ή μία δώρο».

Μετά την πώληση, κλείνουν το κατάστημα. Οι επιχειρήσεις είναι πολύ κουραστικές. Για να ξεδώσουν κατασκευάζουν κι άλλες παγίδες, τις οποίες τυλίγουν σε κουτιά χωρίς ετικέτες ξεχνώντας ποιά περιέχει τι.

Για να αγοράσετε παγίδες, πληρώστε το αναγραφόμενο ποσό σε Χρυσό (τίποτα, αν το τσιράκι σας είναι στη θέση II) και τραβήξτε τον αντίστοιχο αριθμό Καρτών Παγίδων. Κρατάτε τις Παγίδες σας κλειστές στο Ταμπλό σας, αλλά μπορείτε να τις δείτε όποτε θελήσετε.

Πρόσληψη Τέρατος (ή Φαντάσματος)



Αντίθετα με τα ταπεινά διαβολάκια, τα τέρατα (και τα φαντάσματα που συχνάζουν στην Υπόγεια Ταβέρνα γνωρίζουν καλά την αξία τους.

Κάθε τσιράκι προσπαθεί να φτιάξει μια μεγάλη εικόνα για τη ζωή στο μπουντρούμι του αφέντη του. Το τρίτο τσιράκι ξεπερνάει τα προηγούμενα δύο κάνοντας και μια γιορτή. (Στις υπόγειες ταβέρνες, κανένας δεν νοιάζεται αν οι πελάτες φέρνουν φαγητό. Σε κάποιες περιπτώσεις, οι πελάτες είναι το φαγητό.)

Αντίθετα με τις προηγούμενες ενέργειες, εδώ όποιος φτιάξει αργότερα εκτελεί πρώτος την ενέργειά του. Ξεκινώντας με το τσιράκι στη θέση III (η κοντύτερη θέση) και συνεχίζοντας στην II και έπειτα στην I.

Για να προσλάβετε ένα τέρας (ή φάντασμα) επιλέγετε ένα από τα διαθέσιμα Πλακίδια Τέρατος (ή Φαντάσματος) και πληρώνετε το αντίστοιχο κόστος της γωνίας του πλακιδίου. Τοποθετήστε το νέο τέρας (ή φάντασμα) ανοιχτό στο Λιμέρι των Τεράτων του Ταμπλό σας.

Κάθε παίκτης μπορεί να προσλάβει ένα τέρας (ή ένα φάντασμα). Αυτός του οποίου το τσιράκι είναι στη θέση III πρέπει να πληρώσει ένα επιπλέον φαγητό, αλλά επιλέγει πρώτος μεταξύ των 3 διαθέσιμων τεράτων (και φαντασμάτων). Οι επόμενοι επιλέγουν μεταξύ των τεράτων (και φαντασμάτων) που έχουν απομείνει.

Αν δεν μπορείτε να πληρώσετε το κόστος του Πλακιδίου Τέρατος (ή Φαντάσματος) ή αν δεν μπορείτε να πληρώσετε το επιπλέον κόστος της θέσης III δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ενέργεια.



Όταν προσλαμβάνετε έναν τρωγλοδύτη, πάρτε τον Δείκτη Τρωγλοδύτη και τοποθετήστε τον στο Λημέρι των Διαβόλων. Αν αργότερα χάσετε τον Τρωγλοδύτη, επιστρέψτε τον Δείκτη στο απόθεμα.



Οι Τρωγλοδύτες ζουν με τα υπόλοιπα τέρατα (και φαντάσματα) στο Λημέρι τους, αλλά δεν τους αρέσει ιδιαίτερα εκεί, οπότε συχνά τριγυρνούν για να παίξουν με τα διαβολάκια. Πολλές φορές τα βοηθούν και στις δουλειές τους.

Κατασκευή Δωματίου



Παρόλο που η ζήτηση είναι μεγάλη, οι πωλητές δωματίων είναι πάντοτε έτοιμοι για μια ακόμη συμφωνία.

Δωμάτια μπορούν να αγοραστούν σε πολύ λογικές τιμές. Οι Αρχοντες των Μπουντρουμιών που αναζητούν ευκαιρίες μπορούν να περιμένουν ελπίζοντας ότι θα μείνει κάτι στις εκπτώσεις.

Όπως και με την πρόσληψη τεράτων, οι παίκτες αγοράζουν δωμάτια με αντίστροφη σειρά, ξεκινώντας από το τσιράκι στη θέση I. Κάθε παίκτης μπορεί να αγοράσει 1 δωμάτιο, ενώ είναι μόνο 2 διαθέσιμα. Ο παίκτης στη θέση I δεν πληρώνει τίποτα, αλλά αν οι παίκτες στις θέσεις II και III αγοράσουν δωμάτια (για 1 Χρυσό) δεν θα του μείνει τίποτα. Στην περίπτωση αυτή μετακινεί το Τσιράκι του από τη θέση I στην Κάρτα Εντολής Κατασκευής Δωματίου, δείχνοντας ότι η Εντολή δεν εκτελέστηκε.

Όταν πάρετε ένα δωμάτιο, αντικαθιστάτε μια μη κατακτημένη Στοά σας με το Πλακίδιο Δωματίου. Το δωμάτιο πρέπει να τοποθετηθεί ακολουθώντας τους παρακάτω περιορισμούς:

- Ένα δωμάτιο Πρώτου Έτους πρέπει να τοποθετηθεί στην κατάλληλη ζώνη του Μπουντρουμιού. Κάποια δωμάτια πρέπει να είναι κοντά στην επιφάνεια, ενώ άλλα πιο βαθιά, κάποια πρέπει να είναι στο κέντρο, και κάποια περιφερειακά. Η ζώνη απεικονίζεται στο Πλακίδιο Δωματίου. Τα ανοιχτόχρωμα τετράγωνα είναι οι θέσεις στις οποίες μπορεί να κατασκευαστεί το δωμάτιο.
- Δύο δωμάτια δεν μπορούν να γειτονεύουν. (Αλλά γίνεται δύο δωμάτια να έχουν διπλανές γωνίες ή να συνδέονται με Πλακίδιο Στοάς.)



Αν δεν έχετε μη κατακτημένα Πλακίδια Στοών σε θέσεις που καλύπτουν τις απαιτήσεις, δεν μπορείτε να αγοράσετε το δωμάτιο.

Μια στοά μπορεί να γίνει δωμάτιο ακόμη κι αν έχει ανοιχτεί νωρίτερα στον ίδιο γύρο. Χρυσός δεν μπορεί να εξορυχθεί από τα δωμάτια, αλλά μια στοά μπορεί να γίνει δωμάτιο ακόμη κι αν έχει γίνει εξόρυξη εκεί, νωρίτερα στον ίδιο γύρο. (Απλά τοποθετήστε τα Διαβολάκια από το Πλακίδιο Στοάς στη γωνία του νέου Δωματίου δείχνοντας ότι έχουν δουλέψει στον γύρο αυτό.)

Τα δωμάτια δίνουν πόντους στο τέλος του παιχνιδιού, και δίνουν στα διαβολάκια και τους τρωγλοδύτες σας μέρος για να δουλέψουν, όπως εξηγείται

παρακάτω. Επίσης, η μάχη στα δωμάτια έχει κάποιες διαφορές.

Νέες στοές μπορούν να συνδεθούν με δωμάτια, σαν το δωμάτιο να ήταν άλλη μια στοά. (Και επίσης δεν επιτρέπεται να γεμίσετε τετράγωνο 2x2 με Πλακίδια Στοών και Δωματίων.)

Μετά την Εκτέλεση Εντολών

Η Φάση Εντολών ολοκληρώνεται όταν όλες οι ενέργειες των 8 θέσεων έχουν εκτελεστεί, με τα Τσιράκια που εκτέλεσαν τις εντολές να επιστρέφουν στα Ταμπλό τους. Τα υπόλοιπα μένουν στις κάρτες των εντολών που δεν εκτέλεσαν.



Προφανώς θα έχετε ήδη προσέξει ότι το τσιράκι που φτάνει δεύτερο, συνήθως έχει πλεονέκτημα σε σχέση με αυτό που φτάνει πρώτο, και πολλές φορές το τσιράκι που φτάνει τρίτο έχει την καλύτερη θέση από όλα. Εξαρτάται από το τι ζητάτε.

Μόλις οι φιλο σας καταλάβουν τον παιχνίδι, θα ξεκινήσουν να παίζουν τις ενέργειες που θα τους χρησιμεύσουν περισσότερο. Βλέποντας τα πράγματα από την πλευρά τους, μπορείτε να μαντέψετε τι θα παίζουν και να χρησιμοποιήσετε τις εντολές που θα σας δώσουν ότι χρειάζεστε.



Η Φάση Εντολών με 3 Παίκτες

Πριν επιλέξετε εντολές, πρέπει να επιλέξετε εντολές για το χρώμα όχι παίκτη. Πρέπει να υπάρχουν 3 μη διαθέσιμες εντολές στο Ταμπλό του. Ανακατέψτε τις υπόλοιπες 5 κάρτες και επιλέξτε 3 τυχαίες για να τοποθετήσετε στο Ταμπλό του όχι παίκτη, ανοιχτές. Πάρτε τις 3 μη διαθέσιμες εντολές και επιστρέψτε τις στην τράπουλα. Θα πρέπει να έχετε τελειώσει με 3 νέες, τυχαίες Κάρτες Εντολών στο Ταμπλό όχι παίκτη και 5 στην Τράπουλα του.

Πάρτε τα 3 Τσιράκια του όχι παίκτη και τοποθετήστε τα στη θέση II των ενεργειών που δείχνουν οι νέες εντολές. Οι νέες Κάρτες Εντολών πρέπει να μετακινηθούν στις θέσεις των μη διαθέσιμων εντολών.

Έπειτα όλοι επιλέγουν και αποκαλύπτουν τις εντολές τους κανονικά. Οι θέσεις που έχουν καταλάβει τα τσιράκια του όχι παίκτη δεν είναι διαθέσιμες, οπότε ο πρώτος παίκτης παίρνει τη θέση I και ο δεύτερος τη θέση III. Αν και οι 3 παίκτες επιλέξουν μια εντολή που επέλεξε και το χρώμα όχι παίκτη, τότε ένας μένει εκτός.

Παίξτε τις ενέργειες όπως περιγράφηκαν παραπάνω. Όταν φτάσει η σειρά του όχι παίκτη, απλά επιστρέψτε το Τσιράκι του στο Ταμπλό του.



Η Φάση Εντολών με 2 Παίκτες

Πριν επιλέξετε εντολές, πρέπει να επιλέξετε εντολές για τα χρώματα όχι παικτών. Κάθε Ταμπλό όχι παίκτη πρέπει να έχει 3 μη διαθέσιμες Κάρτες Εντολών. Για το χρώμα όχι παίκτη για το οποίο είστε υπεύθυνος, ανακατέψτε τις 5 εναπομείναντες Κάρτες Εντολών και ανοίξτε 2 τυχαίες.

Πάρτε 2 Τσιράκια του χρώματος αυτού και τοποθετήστε τα στη θέση

II των ενεργειών που επιλέξατε. Αν και τα δύο χρώματα όχι παικτών επιλέξουν την ίδια Κάρτα Εντολών, το ένα Τσιράκι θα πάει στη θέση II και το άλλο στη θέση III. Κάθε παίκτης θα μείνει με 3 Κάρτες Εντολών όχι παίκτη στο χέρι του. Όταν επιλέγετε τις δικές σας εντολές, θα επιλέξετε και μια τρίτη εντολή για το χρώμα όχι παίκτη που ελέγχετε και θα την τοποθετήσετε κλειστή δίπλα στις 2 ήδη επιλεγμένες για τον γύρο.

Μόλις και οι δύο παίκτες έχουν επιλέξει εντολές για τους ίδιους και την τρίτη εντολή για το χρώμα όχι παίκτη που ελέγχουν, αποκαλύψτε τις τελευταίες εντολές όχι παίκτη και τοποθετήστε τα Τσιράκια στη θέση I των εν λόγω ενεργειών. Αν και οι δύο παίκτες επιλέξουν την ίδια εντολή, τοποθετήστε το ένα Τσιράκι στη θέση I και το άλλο στη θέση II της ενέργειας.

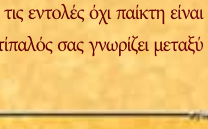
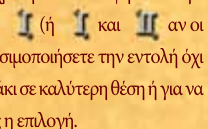
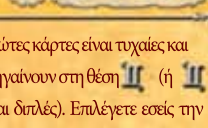


Ας τα ξεκαθαρίσουμε. Οι 2 πρώτες κάρτες είναι τυχαίες και ανοιχτές. Τα τσιράκια αυτά πηγαίνουν στη θέση II (ή III και αν οι εντολές είναι διπλές). Επιλέγετε εσείς την τρίτη κάρτα και την κρατάτε κρυφή μέχρι την αποκάλυψη των ενεργειών. Το τσιράκι αυτό πάει στη θέση I (ή I και II αν οι εντολές είναι διπλές). Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή όχι παίκτη για να στείλετε το δικό σας τσιράκι σε καλύτερη θέση ή για να εμποδίσετε τον αντίπαλό σας. Δική σας η επιλογή.

Μην ξεχνάτε ωστόσο ότι 5 από αυτές τις εντολές όχι παίκτη είναι ήδη ανοιχτές στο τραπέζι, οπότε ο αντίπαλός σας γνωρίζει μεταξύ ποιών 3 θα επιλέξετε.

Αφού οι εντολές αποκαλυφθούν, πάρτε τις 3 μη διαθέσιμες εντολές όχι παίκτη και τοποθετήστε τις στην τράπουλα με τις 2 που δεν χρησιμοποιήσατε. Έτσι, θα μείνουν 3 στο ταμπλό, οι οποίες μετακινούνται στις θέσεις μη διαθέσιμων εντολών.

Οι θέσεις που έχουν καταλάβει τσιράκια όχι παικτών δεν είναι διαθέσιμες. Τα τσιράκια των παικτών τοποθετούνται στην πρώτη διαθέσιμη θέση, αν υπάρχει.



Φάση Παραγωγής και Ανάκτησης Εντολών



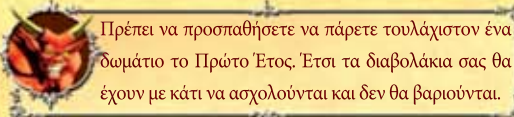
Στη φάση αυτή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα δωμάτια παραγωγής (ακόμη κι αν κατασκευάστηκαν στον γύρο αυτό). Επίσης παίρνετε πίσω 3 Κάρτες Εντολών. Για μεγαλύτερη ταχύτητα, όλοι οι παίκτες μπορούν να το κάνουν αυτό ταυτόχρονα, αλλά αν κάποιος θέλει να αποφασίσει με βάση τις ενέργειες των αντιπάλων του, παίζει στη σειρά, ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη.

Παραγωγή

Τα δωμάτια που παράγουν κάτι δείχνουν πόσα διαβολάκια απαιτούνται και τι θα παραχθεί. Αν έχετε τόσα εναπομείναντα διαβολάκια στο Λημέρι τους, μπορείτε να τα μετακινήσετε στο δωμάτιο και να πάρετε το εικονιζόμενο προϊόν από την τράπεζα. (Τα διαβολάκια που εξόρυξαν χρυσό ή άνοιξαν στοές στον γύρο αυτό δεν θα είναι διαθέσιμα για παραγωγή.) Οι ενέργειες περιγράφονται με λεπτομέρειες στο τέλος των κανόνων.

Ένας Δείκτης Τρωγλοδύτης μπορεί να αντικαταστήσει ένα Διαβολάκι στην παραγωγή. Ωστόσο, οι τρωγλοδύτες βοηθούν μόνο στα δωμάτια. Δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για σκάψιμο ή εξόρυξη.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά δωμάτια παραγωγής αν έχετε. Ωστόσο, το Πρώτο Έτος, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κάθε δωμάτιο μόνο μια φορά ανά γύρο.



Πρέπει να προσπαθήσετε να πάρετε τουλάχιστον ένα δωμάτιο το Πρώτο Έτος. Έτσι τα διαβολάκια σας θα έχουν με κάτι να ασχολούνται και δεν θα βαριούνται.

Ανάκτηση Εντολών

Σε αυτή τη φάση παίρνετε, επίσης, πίσω κάποιες από τις Κάρτες Εντολών σας.

- Πάρτε πίσω τις δύο μη διαθέσιμες Κάρτες Εντολών.
- Πάρτε πίσω την Κάρτα Εντολών που επιλέξατε στην πρώτη θέση και μετακινείτε τις Κάρτες Εντολών των άλλων δύο θέσεων στις θέσεις μη διαθέσιμων εντολών, όπως δείχνουν τα βέλη στο Ταμπλό σας.

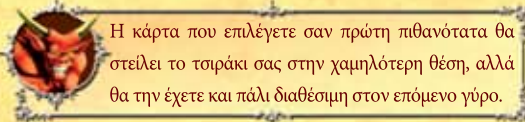


Ωστόσο, αν έχετε μια εντολή που δεν εκτελέστηκε (όπως φαίνεται από το Τσιράκι που βρίσκεται πάνω στην Κάρτα Εντολής) μπορείτε να πάρετε αυτή πίσω, αντί της πρώτης κάρτας. Σε κάθε περίπτωση, παίρνετε πίσω μόνο 1 από τις 3 κάρτες που επιλέξατε για τον γύρο. Οι άλλες 2 είναι μη διαθέσιμες για τον επόμενο γύρο.

Παράδειγμα:



Σε αυτή την περίπτωση, παίρνετε πίσω τις δύο μη διαθέσιμες εντολές και . Επίσης μπορείτε να πάρετε πίσω είτε την (μιας και είναι στην πρώτη θέση) είτε την (μιας και το Τσιράκι πάνω της σημειώνει ότι δεν εκτελέστηκε). Η άλλη κάρτα και η κάρτα μετακινούνται στις θέσεις των μη διαθέσιμων εντολών.



Η κάρτα που επιλέξατε σαν πρώτη πιθανότητα θα στείλει το τσιράκι σας στην χαμηλότερη θέση, αλλά θα την έχετε και πάλι διαθέσιμη στον επόμενο γύρο.

Φάση Γεγονότων



Στον πρώτο γύρο (χειμώνας) δεν υπάρχουν γεγονότα, αλλά οι υπόλοιποι τρεις γύροι έχουν Φάση Γεγονότων. Τα Γεγονότα αποκαλύπτονται στην αρχή του γύρου πριν από αυτόν που θα συμβούν, οπότε οι παίκτες έχουν 2 γύρους για να προετοιμαστούν. Μετά το γεγονός, αφαιρέστε το Πλακίδιο Γεγονότος από το Ταμπλό Προόδου.

Το γεγονός ισχύει για όλους τους παίκτες. Αν οι παίκτες πρέπει να πάρουν κάποια απόφαση (πόσο θα πληρώσουν, αν θα αφήσουν τέρατα να φύγουν), τότε αποφασίζουν στη σειρά, ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη.

Κάθε Έτος έχει τα ίδια 3 Πλακίδια Γεγονότων:

Ημέρα Πληρωμών



Την Ημέρα Πληρωμών κάθε παίκτης πρέπει να πληρώσει τους μισθούς των τεράτων (και φαντασμάτων) του. Αυτοί αναγράφονται στη γωνία κάθε Πλακιδίου Τέρατος (ή φαντάσματος).



Είναι σημαντικό να προσέχετε τις βασικές ανάγκες των τεράτων (και φαντασμάτων) σας. Κάποια τέρατα δεν θέλουν πολλά. Οι Καλικάντζαροι θέλουν μόνο μερικά αποξηραμένα μανιτάρια και λίγη γλίτσα για να αλείψουν. Οι Τρωγλοδύτες, από την άλλη, τρώνε λίγο περισσότερο. Τα Βαμπίρ δεν τρώνε, αλλά... πρέπει να τα αφήνετε να βγαίνουν έξω που και που. Τα Φαντάσματα πρέπει να στοιχειώσουν κάτι και οι μάγισσες συχνά χρειάζονται μια νύχτα με τις φίλες τους. Τέτοιες νυκτόβιες δραστηριότητες δεν

βγάζουν και την καλύτερη εικόνα στον τοπικό πληθυσμό, οπότε καλό θα είναι να περιμένετε ότι πολλά φαντάσματα, βαμπίρ και μάγισσες μαζί δεν θα σας δώσουν και την καλύτερη φήμη.

Αν δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να πληρώσετε το κόστος διατήρησης ενός τέρατος (ή φαντάσματος), το τέρας (ή φάντασμα) θα εγκαταλείψει το μπουντρούμι σας. Μετακινήστε το Πλακίδιο Τέρατος (ή Φαντάσματος) στο ταμπλό Μακρινών Περιοχών. Όταν ένα τέρας (ή φάντασμα) φεύγει έτσι κερδίζετε 1 Κακία. Μετακινήστε τον Δείκτη Κακίας σας μια θέση προς τα πάνω στο Κακόμετρο.



Προσπαθήστε να πάρετε τέρατα που μπορείτε να πληρώσετε. Αν δεν τα πληρώσετε θα φύγουν αγριεμένα ελεύθερα στην εξοχή, σχολιάζοντας την κακοδιαχείρισή σας σε όποιον δεν καταλήγει τροφή τους.

Παράδειγμα:



Στην περίπτωση αυτή, πρέπει να πληρώσετε 2 Δείκτες Τροφής και να μετακινήσετε τον Δείκτη Κακίας σας 3 θέσεις πάνω. Αν το κάνετε αυτό, ωστόσο, θα είστε τόσο κακός που θα σας επισκεφτεί ο Ιππότης.

Δεν μπορείτε να αποφύγετε τον ιππότη αφήνοντας τη μάγισσα να φύγει. Έτσι, πληρώνετε 2 Τροφές και 2 φήμη, αλλά παίρνετε 1 επιπλέον Κακία επειδή αφήσατε την μάγισσα. Ο μόνος τρόπος να αποφύγετε να φτάσετε στο σημείο αυτό είναι να αφήσετε το βαμπίρ. Πληρώνετε 2 Τροφές και 1 φήμη (1 θέση πάνω), και έπειτα ξανά 1 Κακία επειδή αφήσατε το βαμπίρ να φύγει (1 θέση ακόμη). Ασφαλώς, αν δεν φοβάστε τον ιππότη, μπορείτε να πληρώσετε και για τα τρία τέρατα.

Φόροι



Όταν φτάσει η πληρωμή φόρων, κάθε παίκτης πληρώνει με βάση το μέγεθος του μπουντρουμιού του. Για κάθε 2 πλακίδια μπουντρουμιού (στοές και δωμάτια) πληρώνετε 1 Χρυσό. Στρογγυλοποιώντας προς τα πάνω: 3 στοές κοστίζουν 2 Χρυσό.



Ασφαλώς το Υπουργείο σας φορολογεί είτε τα πλακίδια είναι κατακτημένα, είτε όχι. Σίγουρα δεν εκπλήσσεστε!

Για κάθε Χρυσό που δεν πληρώνετε, το Υπουργείο Μμπουντρουμιών σας δίνει ένα μαύρο σημάδι. Στην πραγματικότητα είναι κόκκινο, μιας και οι ειδοποιήσεις γράφονται με αίμα. Πάρτε έναν Δείκτη Ζημιάς και τοποθετήστε τον στο Γραφείο Ανεπίδοτων Επιστολών (δεξιά του Γραφείου για τα Τσιράκια). Στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε τέτοιος Δείκτης



Ζημιάς σας κοστίζει 3 πόντους.

Επιλέγετε εσείς πόσο θα πληρώσετε. Ακόμη κι αν έχετε αρκετά, δεν χρειάζεται να πληρώσετε όλο τον φόρο.



Μερικές φορές είναι καλύτερο να μην πληρώσετε όλο τον φόρο. (Ακόμη κι αν οι γραφιάδες του Υπουργείου θέλουν να με λογοκρίνουν, θυμηθείτε ότι μπορώ να σας βρω.) Είναι δύσκολο να κάνετε οτιδήποτε χωρίς Χρυσό, και ίσως αξίζει τους 3 πόντους να κρατήσετε λίγα παραπάνω νομίσματα. Ορίστε μερικά παραδείγματα:

- Όταν πρέπει να αγοράσετε τροφή ή φήμη στον επόμενο γύρο (η Εξόρυξη Χρυσού ακολουθεί.)
- Όταν δεν μπορείτε να εξορύξετε χρυσό στον γύρο αυτό.
- Στον τελευταίο γύρο, μπορεί να θέλετε χρυσό για να πληρώσετε για μια παγίδα σε δωμάτιο, κατά τη Μάχη.

Ειδικά Γεγονότα



Αυτό το Πλακίδιο Γεγονότος δεν έχει καμία επίδραση στο πρώτο σας παιχνίδι. Οι Κάρτες Ειδικών Γεγονότων χρησιμοποιούνται μόνο στο πλήρες παιχνίδι.

Φάση Ηρώων



Όπως και τα Πλακίδια Γεγονότων, τα Πλακίδια Ηρώων για άνοιξη, καλοκαίρι και φθινόπωρο ανοίγουν στην αρχή του προηγούμενου γύρου. Στη φάση αυτή οι ήρωες ανατίθενται στα μπουντρούμια των παικτών.

Κάθε παίκτης παίρνει έναν ήρωα. Αναθέστε τους ήρωες στη σειρά, ξεκινώντας από αυτό στα αριστερά (με τον πιο απλό ρόινο). Αυτός πηγαίνει στον καλύτερο άρχοντα των μπουντρουμίων, αυτόν που βρίσκεται χαμηλότερα στο Κακόμετρο. Οι ισοπαλίες επιλύονται με τη σειρά που παίζουν οι παίκτες. Μεταξύ ισοπαλών παικτών, ο πρώτος παίκτης είναι ο πιο καλός, αυτός στα αριστερά του είναι ο επόμενος και ούτω καθεξής. Η χαρούμενη φαστούλα στον δείκτη Πρώτου Παίκτη θα σας βοηθήσει να το θυμάστε.

Ο επόμενος ήρωας πηγαίνει στον δεύτερο καλύτερο άρχοντα και ούτω καθεξής. Αυτός τέρμα δεξιά (ο ισχυρότερος) πηγαίνει στον παίκτη που βρίσκεται πιο ψηλά στο Κακόμετρο.



Αυτός στα δεξιά μπορεί να είναι ο πιο ισχυρός, αλλά δεν σημαίνει ότι είναι και ο πιο επικίνδυνος για εσάς.

Αν βασίζεστε στις παγίδες, ένας αδύναμος ληστής μπορεί να σας δυσκολέψει περισσότερο από έναν δυνατό ιερέα. Από την άλλη, αν έχετε πολλά βαμπίρ, θέλετε να αποφύγετε τους ιερείς. Θα καταλάβετε ότι γίνεστε καλύτερος στο παιχνίδι όταν μπορείτε να διαχειριστείτε τη θέση σας στο Κακόμετρο για να προσελκύσετε μόνο τους ήρωες που επιθυμείτε.

Όταν πάρετε το πρώτο Πλακίδιο Ήρωα (την άνοιξη) τοποθετήστε το στην μικρή θέση πιο κοντά στην είσοδο του μπουντρουμίου σας. Το δεύτερο Πλακίδιο Ήρωα πάει στην επόμενη θέση και το τρίτο στην τελευταία κενή θέση, έτσι ώστε οι ήρωες να μπουν στο μπουντρούμι με τη σειρά που έφτασαν σε εσάς.

Ο πολεμιστής αποτελεί εξαίρεση στον κανόνα αυτό. Όταν πάρετε έναν νέο πολεμιστή, πηγαίνει μπροστά. Σπρώξτε όλους τους υπόλοιπους ήρωες μια θέση πίσω. (Ένας νέος πολεμιστής θα σπρώξει πίσω ακόμη και πολεμιστές από προηγούμενους γύρους.)



Ανάθεση Ηρώων σε 2 Παίκτες

Στο παιχνίδι δύο παικτών υπάρχουν 3 Πλακίδια Ηρώων και 3 Δείκτες Κακίας στο Κακόμετρο.

Πριν αναθέσετε τους ήρωες, μετακινήστε τον Δείκτη Κακίας του όχι παίκτη μια θέση προς το Κακό. Αναθέστε τους ήρωες σαν να έπαιζαν 3 παίκτες. (Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο όχι παίκτης είναι πιο καλός από τους παίκτες.) Ο ήρωας που ανατίθεται στον όχι παίκτη πηγαίνει στο Ταμπλό Μακρινών Περιοχών.

Τέλος του Γύρου



Στο τέλος κάθε ενός από τους τρεις πρώτους γύρους, ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη πηγαίνει στα αριστερά. Στο τέλος του τελευταίου γύρου (φθινόπωρο) ο δείκτης δεν μετακινείται, αλλά ξεκινάει τη Μάχη.

Σε κάθε περίπτωση, τη στιγμή αυτή μετακινήστε όλα τα Διαβολάκια σας πίσω στο Λημέρι του στο Ταμπλό σας. Θα είναι έτοιμα να δουλέψουν για εσάς στον επόμενο γύρο (και σίγουρα δεν θέλουν να μπλακούν στη Μάχη).

Ιππότης



Κάθε Έτος έχει έναν μόνο Ιππότη. Στο Πρώτο Έτος, χρησιμοποιείτε τον πιο αδύναμο ιππότη, αυτόν με το πιο σκούρο φόντο και τον ασημένιο ρούνο.

Αν ο Δείκτης Κακίας σας φτάσει ή ξεπεράσει τη θέση ιππότη στο Κακόμετρο, ο ιππότης ξεκινάει για να επιτεθεί στο μπουντρούμι σας. Πάρτε το Πλακίδιο Ιππότη από το Κεντρικό Ταμπλό και τοποθετήστε τον στη μεγάλη θέση δίπλα στην είσοδο του μπουντρουμίου σας. Ο ιππότης πάντοτε είναι πρώτος στην ομάδα. Τυχόν νέος πολεμιστής σπρώχνει όλους τους άλλους αλλά όχι τον ιππότη.



Ο ιππότης είναι επίσης τρομερός πολεμιστής. Και ιερέας. Και μάγος. Και λίγο ληστής. Όσον αφορά τους κανόνες δεν υπολογίζεται σαν ένας από τους παραπάνω, αλλά όποιος αντιμετωπίζει τον ιππότη θα καταλάβει ότι είναι από μόνος του μια ομάδα ηρώων.

Αν περάσετε τη γραμμή, προσελκύετε άμεσα τον ιππότη. Για παράδειγμα, αν φτάσετε στη θέση ιππότη επειδή απειλήσατε τους χωρικούς, δεν μπορείτε να τον αποφύγετε βελτιώνοντας τη φήμη σας στην πόλη, παρόλο που η ενέργεια Βελτίωσης της Φήμης εκτελείται αμέσως μετά τη ενέργεια Τροφής. Μόλις ο ιππότης ξεκινήσει δεν υπάρχει επιστροφή. Ωστόσο, υπάρχουν τρόποι να τον στείλετε σε άλλο μπουντρούμι.



Μπορείτε να προσπεράσετε τα επόμενα και να τα διαβάσετε όταν ο ιππότης ξεκινήσει να έρχεται.

Ο ιππότης μετακινείται στο μπουντρούμι άλλου παίκτη μόνο αν καλύπτονται οι παρακάτω συνθήκες:

- Ο Μετρητής Κακίας του παίκτη να είναι πάνω από τη θέση ιππότη.
- Ο Μετρητής Κακίας του παίκτη να είναι πιο πάνω από τον Μετρητή Κακίας που έχει τον ιππότη. (Πρέπει να είναι πιο ψηλά. Η ισοπαλία στην ίδια θέση δεν είναι αρκετά κακή.)

Μην ξεχνάτε ότι τα πάντα στο παιχνίδι γίνονται στη σειρά. (Για παράδειγμα, ακόμη κι αν, θεωρητικά, όλοι εφαρμόζουν μια Κάρτα Γεγονότος ταυτόχρονα, κάνουν τις ενέργειές τους στη σειρά, ξεκινώντας από τον πρώτο παίκτη.) Είναι έτσι πιθανό δύο παίκτες να μετακινηθούν πάνω στο Κακόμετρο ταυτόχρονα. Ωστόσο, υπάρχει μια ακόμη περίπτωση:



Στο παράδειγμα αυτό 2 παίκτες έχουν ταυτόχρονα γίνει το ίδιο κακοί. Στη Φάση Ηρώων, εξηγήσαμε ότι αυτός πιο κοντά στον αρχικό παίκτη είναι πιο καλός. Ο ιππότης θα πάει στον άλλο παίκτη.

Ωραία. Αυτή ήταν η Κατασκευή. Μόλις εξηγήσετε τι συμβαίνει, προσπαθήστε να ανεβάσετε λίγο τη διάθεση των φίλων σας. Αν δεν θέλουν να ρωτήσουν κάτι παραπάνω, μπορείτε να ξεκινήσετε να παίζετε. Έχετε ήδη κάνει κάποια Εκπαίδευση Μάχης, οπότε έχουν μια καλή ιδέα του πως θα χρησιμοποιήσουν τις παγίδες και τα τέρατα. Μπορείτε να εξηγήσετε τις λεπτομέρειες της Μάχης αφού ολοκληρώσετε το πρώτο έτος Κατασκευών.

Μάχη



Μίας και έχετε ήδη λάβει Εκπαίδευση Μάχης, το κομμάτι αυτό θα είναι εύκολο. Υπάρχουν μόνο μερικοί επιπλέον κανόνες.

- Η Μάχη κρατάει 4 γύρους. Τυχόν ήρωες που δεν εξοντώνονται μετά τον τέταρτο γύρο εγκαταλείπουν το μπουντρούμι σας και επιστρέφουν στις Μακρινές Περιοχές.
- Κάθε γύρος έχει τη δική του Κάρτα Μάχης. Αυτή σας λέει τι ξόρκι εξαπολύουν οι μάγοι (αν υπάρχουν) και πόση ζημιά θα λάβουν οι ήρωες από εξάντληση. Πρέπει να κάνετε το σχεδιασμό σας πριν αποκαλυφθεί η Κάρτα Μάχης.
- Κάθε φορά που οι ήρωες κατακτούν ένα πλακίδιο, μετακινείτε τον Δείκτη Κακίας σας μια θέση κάτω στο Κακόμετρο.

Τώρα θα τα δούμε όλα με λεπτομέρειες, από την αρχή έως το τέλος. Αν χρειάζεστε παραδείγματα, ανατρέξτε στο κεφάλαιο Εκπαίδευσης Μάχης.

Στο τέλος κάθε γύρου Κατασκευών, το Ταμπλό Προόδου πρέπει να είναι κενό. Κάθε μπουντρούμι θα έχει 3 ήρωες (χωρίς να υπολογίζεται ο ιππότης). Στη Μάχη, οι ήρωες θα προσπαθήσουν να κατακτήσουν τα μπουντρούμια.

Κάθε ήρωας έχει συγκεκριμένο αριθμό πόντων ζωής (ο κόκκινος αριθμός). Στη μάχη, οι ήρωες παίρνουν Δείκτες Ζημιάς (κόκκινοι κύβοι). Όταν ο αριθμός των Δεικτών Ζημιάς σε ένα Πλακίδιο Ήρωα φτάσει ή ξεπεράσει τους πόντους ζωής του ήρωα, το Πλακίδιο αφαιρείται και μεταφέρεται αμέσως στη Φυλακή του μπουντρούμι.



Οι Δείκτες Ζημιάς μένουν στο ταμπλό Μακρινών Περιοχών ώστε να μην σας εμποδίζουν κατά τις Κατασκευές. Για τη Μάχη, μοιράστε μερικούς σε κάθε παίκτη για να τους χρησιμοποιήσει όταν τους χρειαστεί.

Προετοιμασία

Γυρίστε το Ταμπλό Προόδου ώστε να φαίνεται η Πλευρά Μάχης. Πάρτε τις 4 Κάρτες Μάχης από το Κεντρικό Ταμπλό και τοποθετήστε τις κλειστές στις καθορισμένες θέσεις του Ταμπλό Προόδου. Προσέξτε να διατηρήσετε τη σειρά τους. Η πρώτη κάρτα τοποθετείται στη θέση με το 1, και η τελευταία κάρτα στη θέση με το 4.

Το Ταμπλό Προόδου καταγράφει τους 4 γύρους της Μάχης. Κάθε γύρος έχει 3 φάσεις: Προγραμματισμός, Αποκάλυψη Καρτών Μάχης και Μάχη. Τοποθετήστε τον Δείκτη Μάχης στην πρώτη θέση.



Φάση Προγραμματισμού



Επιλογή Πλακιδίου Μπουντρούμιού

Χρησιμοποιήστε ένα Τσιράκι σας για να σημειώσετε σε ποιο μπουντρούμι θα επιτεθούν οι ήρωες.

Πρέπει να επιλέξετε μεταξύ των μη κατακτημένων πλακιδίων πιο κοντά στην είσοδο. Στον γύρο 1, αυτό σημαίνει ότι πρέπει να επιλέξετε το πλακίδιο εισόδου. Σε επόμενους γύρους, αφού αυτό το πλακίδιο κατακτηθεί, μπορεί να υπάρχουν πολλά μη κατακτημένα πλακίδια τα οποία βρίσκονται εξίσου κοντά. Στην περίπτωση αυτή επιλέγετε όποιο από αυτά επιθυμείτε.

Όταν επιλέγετε πλακίδιο μην λαμβάνετε υπόψη σας ποιο καταλήφθηκε στον προηγούμενο γύρο. Οι ήρωες δεν συνεχίζουν προς την ίδια κατεύθυνση. Πάντοτε επιτίθενται στο πλακίδιο που βρίσκεται πιο κοντά στην είσοδο.

Παράδειγμα:



Στον γύρο 1, ο παίκτης έπρεπε να επιλέξει το πλακίδιο στην είσοδο. Οι ήρωες το κατέκτησαν. Στον γύρο 2, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να γίνει η μάχη στη στοά στα δεξιά ή στο δωμάτιο. Ας υποθέσουμε ότι επιλέγει το δωμάτιο και χρησιμοποιεί την ικανότητα της γλίτσας που

αποτρέπει την κατάκτηση του δωματίου και στον γύρο 3, έχει τις ίδιες δύο επιλογές. Αυτή τη φορά επιλέγει τη στοά, και οι ήρωες την κατακτούν. Στον γύρο 4, πρέπει να επιλέξει και πάλι το δωμάτιο, μιας και είναι η θέση που βρίσκεται πιο κοντά στην είσοδο.

Επιπλέον της επιλογής πλακιδίου, πρέπει να καθορίσετε τις παγίδες και τα τέρατα (ή φαντάσματα) που θα χρησιμοποιήσετε στη μάχη. Όλοι κάνουν τις επιλογές τους ταυτόχρονα, αλλά αν ένας παίκτης θέλει να αποφασίσει με βάση τις ενέργειες των άλλων παικτών, τότε αποφασίζετε στη σειρά, ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη (αυτόν που ξεκίνησε τον τελευταίο γύρο Κατασκευών). Οι παγίδες παίζονται κλειστές. Τα τέρατα (και τα φαντάσματα) παίζονται ανοιχτά. Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε παγίδες ή τέρατα (ή φαντάσματα) αν δεν θέλετε.

Κάποιες παγίδες έχουν κόστος (διαβολάκια, τροφή ή χρυσό). Πρέπει να πληρώσετε το κόστος αυτό όταν η παγίδα αποκαλυφθεί. Δεν μπορείτε να αλλάξετε γνώμη έπειτα.

Μαχη σε Στοές

Για τη μάχη σε στοά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο 1 παγίδα και 1 τέρας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όσα φαντάσματα επιθυμείτε.



Μάχη σε Δωμάτια

Για μια μάχη σε δωμάτιο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 1 μόνο παγίδα, η οποία θα σας κοστίσει 1 Χρυσό. Τοποθετήστε τον Δείκτη Χρυσού στην Κάρτα Παγίδας, για να μην το ξεχάσετε. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μέχρι και 2 τέρατα και όσα φαντάσματα επιθυμείτε.



Φάση Αποκάλυψης Κάρτας Μάχης



Αφού όλοι οι παίκτες επιλέξουν τις παγίδες και τα τέρατα (και φαντάσματά) τους, αποκαλύψτε την Κάρτα Μάχης. Οι παίκτες που είχαν χρησιμοποιήσει κατασκόπους, έχουν πλεονέκτημα. Οι υπόλοιποι παίκτες έπρεπε να προγραμματίσουν χωρίς να γνωρίζουν την κάρτα.

Η Κάρτα Μάχης δεν εφαρμόζεται άμεσα. Απλά αποκαλύπτεται.

Φάση Μάχης



Η μάχη είναι η τελευταία φάση του γύρου. Οι παίκτες πολεμούν στη σειρά, ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη.



Πρέπει να διηγείστε τη μάχη στους υπόλοιπους παίκτες. Έτσι, θα παρακολουθούν τις ενέργειές σας και θα ελέγχουν ώστε να γίνονται όλα σωστά.

Η σειρά έχει σημασία. Κατά τη μάχη, η θέση σας στο Κακόμετρο μπορεί να αλλάξει. Αυτό μπορεί να κάνει τον ιππότη να επιλέξει διαφορετικό μπουντρούμι (όπως εξηγήθηκε παραπάνω, στην παράγραφο του Ιππότη). Ο ιππότης μετακινείται άμεσα (μαζί με τυχόν Δείκτες Ζημιάς που έχει πάνω του) οπότε είναι πιθανό να πολεμήσει σε πολλά διαφορετικά μπουντρούμια στον ίδιο γύρο. Μόλις ο ιππότης εξοντωθεί, ωστόσο, δεν μετακινείται άλλο, ανεξαρτήτως του Κακόμετρου.



Ένας ιππότης στη φυλακή σας αξίζει περισσότερους πόντους από τον μέσο ήρωα. Ξέρετε ότι τα πάτε πραγματικά καλά στο παιχνίδι, όταν μπορείτε να τραβήξετε τον ιππότη στο μπουντρούμι σας, αφού ένας άλλος παίκτης τον έχει μισοτελειώσει.

Η μάχη έχει αρκετά βήματα, τα οποία απεικονίζονται στο Ταμπλό σας. Όταν είναι η σειρά σας, τοποθετήστε το δεύτερο Τσιράκι σας στην εικόνα του πρώτου βήματος και μετακινήστε το μετά την ολοκλήρωση του κάθε βήματος.

Βήμα Παγίδων



Ξεκινάτε τη Μάχη αποκαλύπτοντας την Κάρτα Παγίδας, αν παίξατε μία. Αν η Κάρτα έχει κόστος χρήσης πρέπει να το πληρώσετε. Αν η μάχη γίνεται σε δωμάτιο, πληρώνετε 1 επιπλέον Χρυσό για να την τοποθετήσετε. Δεν μπορείτε να επιλέξετε μια Κάρτα Παγίδας για την οποία δεν μπορείτε να πληρώσετε.

Οι παγίδες συνήθως πληγώνουν τους ήρωες. Η ζημιά μειώνεται κατά 1 για κάθε σύμβολο  στα πλακίδια ιππότη και ληστών της ομάδας. Προτεραιότητα δίνεται στην μείωση ζημιάς για τους μπροστά ήρωες. Για παραδείγματα, δείτε το κεφάλαιο Εκπαίδευσης Μάχης.

Οι παγίδες μπορεί να έχουν και επιπλέον αποτελέσματα. Αυτά δεν μπορούν να αποτραπούν.

Μόλις μια παγίδα χρησιμοποιηθεί, ξεσκαρτάρετέ τη στο Ταμπλό Μακρινών Περιοχών.

Βήμα Γρήγορων Ξορκιών



Το βήμα αυτό εκτελείται αν καλύπτονται οι παρακάτω δύο συνθήκες:

- Η Κάρτα Μάχης του γύρου έχει το σύμβολο γρήγορου ξορκιού .
- Η ομάδα έχει αρκετούς πόντους μαγείας.

Ο αριθμός των πόντων μαγείας που απαιτούνται φαίνεται πάνω από την Κάρτα Μάχης στο Ταμπλό Προόδου. Το ξόρκι του πρώτου γύρου χρειάζεται 1 πόντο, του δεύτερου 2, κλπ. Αν ο αριθμός των



στον ιππότης και τους μάγους της ομάδας ισούται ή είναι μεγαλύτερο του αριθμού αυτού, η ομάδα έχει αρκετούς πόντους μαγείας.

Το αποτέλεσμα του γρήγορου ξορκιού δίνεται στην κάρτα. Συνήθως επηρεάζει το υπόλοιπο της Μάχης. Αν το ξόρκι αναφέρει την «απόσυρση» ενός τέρατος, σημαίνει ότι το επιστρέφετε στο Λημέρι των Τεράτων σας, ανοιχτό, σαν να μην είχε πάει καθόλου στη μάχη.

Αν το ξόρκι δεν είναι γρήγορο, ή η ομάδα δεν μπορεί να κάνει ξόρκια, ή αν η ομάδα δεν έχει αρκετούς πόντους μαγείας, τότε αγνοήστε το κείμενο της κάρτας και προσπεράστε το βήμα αυτό.

Βήμα Τεράτων (και Φαντασμάτων)



Τώρα τα τέρατα (και φαντάσματα) επιτίθενται. Αν στείλατε περισσότερα από ένα, επιλέγете εσείς τη σειρά που θα επιτεθούν.

Το Πλακίδιο Τέρατος (ή Φαντάσματος) απεικονίζει την επίθεση του τέρατος (ή φαντάσματος). Αν υπάρχουν 2 επιθέσεις χωρισμένες με μια οριζόντια γραμμή, επιλέγете ποιά θα χρησιμοποιήσετε.

Αν στείλετε ένα τέρας (ή φάντασμα) πρέπει να επιτεθεί αν γίνεται. Έπειτα, εξαντλείται για τους υπόλοιπους γύρους μάχης του Έτους. Τοποθετήστε το Πλακίδιο Τέρατος (ή Φαντάσματος) κλειστό στο Λημέρι των Τεράτων σας.

Το κεφάλαιο Εκπαίδευσης Μάχης έχει πολλά παραδείγματα επιθέσεων και ειδικών δυνάμεων. Ορίστε μια περίληψη:



Βασική Επίθεση: Ο πρώτος ήρωας παίρνει το αναγραφόμενο ποσό ζημιάς.



Επίθεση σε Οποιοδήποτε: Επιλέγете όποιον ήρωα θέλετε για να λάβει το αναγραφόμενο ποσό ζημιάς.



Επίθεση σε Όλους: Κάθε ήρωας λαμβάνει το αναγραφόμενο ποσό ζημιάς.



Το τέρας δεν μπορεί να επιτεθεί σε ιερείς.



Το φάντασμα δεν μπορεί να επιτεθεί στον πρώτο ήρωα.



Μετά την επίθεση, το τέρας επιστρέφει στο λημέρι, ανοιχτό. Δεν εξαντλείται.



Η ομάδα δεν κατακτά (και δεν λαμβάνει ζημιά κούρασης) σε αυτό τον γύρο.



Οι ιερείς δεν θεραπεύουν σε αυτό τον γύρο.



Όχι τέρας.



Πάρτε έναν Δείκτη Τρωγλοδύτης. (Ασχετο με τη Μάχη.)

Βήμα Αργών Ξορκιών



Το βήμα αυτό εκτελείται μόνο αν ισχύουν οι εξής δύο συνθήκες:

- Η Κάρτα Μάχης του γύρου έχει το σύμβολο του αργού ξορκιού .
- Η ομάδα έχει αρκετούς πόντους μαγείας (εξηγήθηκε παραπάνω).

Το ξόρκι εφαρμόζεται όπως περιγράφει η κάρτα. Συνήθως κάνει ζημιά στο μπουντρούμι.



Ορίστε πως λειτουργούν τα ξόρκια. Στον 1ο γύρο η ομάδα χρειάζεται 1 πόντο μαγείας. Στον 2ο χρειάζεται 2, και ούτω καθεξής, είτε το ξόρκι είναι αργό, είτε γρήγορο. Αν είναι γρήγορο, επιδρά πριν τις παγίδες και τα τέρατα, ενώ αν είναι αργό, μετά από αυτά.

Δεν ελέγχετε τους πόντους μαγείας μέχρι το ξόρκι να είναι έτοιμο να εκτελεστεί. Έτσι, μια παγίδα που εξοντώνει έναν μάγο μπορεί να αποτρέψει την εκτέλεση ενός αργού ξορκιού. Ένα τέρας δεν μπορεί να αποτρέψει ένα γρήγορο ξόρκι, αλλά μπορεί να εξοντώσει έναν μάγο πριν εκτελέσει το αργό του ξορκιού.

Βήμα Θεραπείας



Το βήμα αυτό εκτελείται μόνο αν ισχύουν οι εξής δύο συνθήκες:

- Η ομάδα έχει τουλάχιστον έναν ιερέα ή ιππότη (με το σύμβολο ).
- Τουλάχιστον ένα τέρας (ή φάντασμα) επιτέθηκε. (Η ειδική ικανότητα της γλίσσας δεν είναι επίθεση.)

Στο βήμα θεραπείας, αφαιρείτε 1 Δείκτη Ζημιάς για κάθε σύμβολο  στην ομάδα. Αφαιρέστε πρώτα τους Δείκτες Ζημιάς από τους ήρωες που βρίσκονται μπροστά.

Οι ήρωες που παίρνουν την μέγιστη ζημιά, εξοντώνονται αμέσως. Δεν είναι δυνατό να επιστρέψουν από τη Φυλακή κατά το Βήμα Θεραπείας.

Βήμα Κατάκτησης



Πριν κατακτήσει το πλακίδιο, η ομάδα κουράζεται. Η ζημιά λόγω κούρασης γίνεται από την προσπάθεια που κάνουν. Το ποσό της ζημιάς καθορίζεται από την Κάρτα Μάχης. Η ζημιά δίνεται στον πρώτο ήρωα, αλλά πόντο με πόντο. Αν ο πρώτος ήρωας εξοντωθεί

η υπόλοιπη ζημιά θα ανατεθεί στον επόμενο στη σειρά. Και ούτω καθεξής.



Θα σας γλιτώσω από την ταλαιπωρία του να κοιτάξετε τις Κάρτες Μάχης. Στο Πρώτο Έτος η μία δίνει κούραση 0, τέσσερις δίνουν κούραση 1 και τέσσερις κούραση 2. Στο Δεύτερο Έτος μία κάρτα δίνει 1, τέσσερις 2 και τέσσερις 3.

Αν υπάρχει τουλάχιστον ένας ήρωας όρθιος μετά την ανάθεση της ζημιάς κούρασης, το πλακίδιο κατακτάται. Γυρίστε το ώστε να φαίνεται η ανοιχτόχρωμη πλευρά του.



Μια κατακτημένη στοά δίνει την εικόνα της απόλυτης καταστροφής. Οι ηλιαχτίδες εισβάλουν στις σπηλιές από τις τρύπες στο ταβάνι. Γρασιδί φυτρώνει στα συντρίμια. Έχω δει ακόμη και λουλούδια να ανθίζουν. Τι λυπηρό!

Ένα κατακτημένο πλακίδιο μπουντρούμιού είναι άχρηστο και χάνει όλες τις λειτουργίες του. Μια κατακτημένη στοά δεν μπορεί να γίνει δωμάτιο, ούτε να εξορυχθεί χρυσός από εκεί.

Ωστόσο, παραμένει πλακίδιο του μπουντρούμιού σας. Νέες στοές μπορούν να σκαφτούν δίπλα σε αυτό και κανόνες όπως «απαγορεύεται τετράγωνο 2x2» και «όχι 2 δωμάτια δίπλα δίπλα» εξακολουθούν να ισχύουν.

Πληρώνετε ακόμη και φόρους για το κατακτημένο πλακίδιο.



Αν αυτοί οι καλοθελητές πραγματικά ήθελαν να κάνουν κάτι καλό... εμ... νόμιμορτυοσΠμ νωτ οίεγρυσΠγ στο νατνοθίττε αΘ.

Κάθε φορά που οι ήρωες κατακτούν ένα πλακίδίο σας, χάνετε 1 Κακία (μετακινείστε κατά 1 θέση κάτω στο Κακόμετρο).



Είναι δύσκολο να διατηρήσετε τη φήμη της κακίας σας αφού μια μομάδα ηρώων έχει καταστρέψει τα τέρατα και τις παγίδες σας. Τα νέα μαθεύονται γρήγορα.

Τέλος της Μάχης

Υπάρχουν τρεις τρόποι να τελειώσει μια Μάχη στο μπουντρούμι σας:

- Όλοι οι ήρωες εξοντώνονται. Έτσι ολοκληρώνεται άμεσα η Μάχη. Προσπερνάτε τυχόν εναπομείναντα βήματα και δεν πολεμάτε στους υπόλοιπους γύρους. Απλά περιμένετε να ολοκληρώσουν όλοι τις Μάχες τους.
- Τέσσερις γύροι έχουν εκτελεστεί. Τυχόν εναπομείναντες ήρωες εγκαταλείπουν τα μπουντρούμια και επιστρέφουν στο Ταμπλό Μακρινών Περιοχών.
- Δεν υπάρχουν μη κατακτημένα πλακίδια. Αν δεν έχετε μη κατακτημένα πλακίδια, δεν υπάρχει θέση για μάχη. Κάθε φορά που πρέπει να επιλέξετε ένα πλακίδιο, αφήνετε έναν φυλακισμένο να φύγει. (Μετακινήστε ένα Πλακίδιο Ήρωα από τη Φυλακή σας στο Ταμπλό Μακρινών Περιοχών. Μπορείτε να κρατήσετε τελευταίο τον ιππότη.)

Είναι πιθανό ο ιππότης να μετακινηθεί σε ένα μπουντρούμι όπου όλοι οι υπόλοιποι ήρωες έχουν εξοντωθεί. Αν συμβεί κάτι τέτοιο, η Μάχη ξεκινάει ξανά στο μπουντρούμι αυτό με την έναρξη του επόμενου γύρου. (Αν ο ιππότης φτάσει στον γύρο 4, τότε η άφιξή του δεν ξεκινάει ξανά τη Μάχη.)

Αφού τελειώσουν όλοι οι παίκτες με τη Μάχη, ανοίξτε ξανά τα τέρατα (και τα φαντάσματα) σας, δεν θέλουν να χάσουν την επόμενη Ημέρα Πληρωμής.



Υπάρχει μια ακόμη διαφορά ανάμεσα στην Εκπαίδευση Μάχης και στην πραγματική Μάχη. Στα παραδείγματα υπάρχει πάντα μια βέλτιστη λύση.

Η πραγματική Μάχη είναι λίγο πιο περίπλοκη. Αν χάσετε μόνο 1 πλακίδιο είναι τεράστια νίκη. Θα πρέπει να αναμένετε να χάσετε 2 ή 3 και να φτιάξετε ένα αρκετά μεγάλο μπουντρούμι ώστε να σας απομείνει κάτι στο τέλος.

Σημειώσεις για Επιλεγμένες Παγίδες



Δηλητηριασμένο Βέλος

Οι 2 επιπλέον ζημιές δίνονται ακόμη κι αν η πρώτη ζημιά αποτράπηκε από έναν ληστή. («Δεν είναι τίποτα! Μόνο μια γρατζουνιά.»)



Βέλος Αντι Μαγείας

Αν ένας μάγος είναι στόχος, ούτε ο ιππότης μπορεί να κάνει ξόρκια. Αν ένας ιερέας είναι στόχος, ούτε ο ιππότης μπορεί να θεραπεύσει. Αν ο ιππότης, ωστόσο, είναι ο στόχος δεν υπάρχει ειδικό αποτέλεσμα.

Δεύτερο Έτος

Μετά τη Μάχη, ξεκινάει το Δεύτερο Έτος. Οι παίκτες συνεχίζουν με τα ίδια μπουντρούμια. Τα κατακτημένα δωμάτια και οι στοές δεν μπορούν να επισκευαστούν με κανένα τρόπο.

Οι μη διαθέσιμες Κάρτες Εντολών για τον χειμώνα θα είναι οι δύο που τοποθετήσατε εκεί στο τέλος του φθινοπώρου του Πρώτου Έτους.

Επιστρέψτε τις 4 χρησιμοποιούμενες Κάρτες Μάχης στο κουτί. Πάρτε τις 4 Κάρτες Μάχης με χρυσή πλάτη από το Ταμπλό Μακρινών Περιοχών και τοποθετήστε τις στην θέση πόλης του Κεντρικού Ταμπλό.

Αν ο ιππότης του Πρώτου Έτους είναι ακόμη στη σκηνή του, μετακινήστε τον στο Ταμπλό Μακρινών Περιοχών. Στο Δεύτερο Έτος χρησιμοποιείτε μόνο τον δυνατότερο ιππότη (με τον χρυσό ρούνο). Θα τραβήξετε νέους Ήρωες, Τέρατα και Πλακίδια Δωματίων από τις στοίβες με τις χρυσές πλάτες.



Στο παιχνίδι δύο παικτών, πρέπει να μετακινήσετε τον Δείκτη Κακίας του όχι παίκτη κατά 2 θέσεις κάτω στο Κακόμετρο, προς την χαρούμενη φασούλα. Έτσι εξομειώνεται η κατάκτηση για το μπουντρούμι όχι παίκτη.

Επιλογή του Νέου Πρώτου Παίκτη

Ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη πρέπει να βρίσκεται στον παίκτη που ξεκινάει στο φθινόπωρο στο Πρώτο Έτος. Τώρα πρέπει να τον δώσει.

- Στο παιχνίδι 4 παικτών, ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη δίνεται στον παίκτη απέναντι από αυτόν που ξεκίνησε το Πρώτο Έτος. (Δηλαδή μετακινείται κατά 3 θέσεις προς τα αριστερά.)

- Στο παιχνίδι 3 παικτών, ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη δίνεται στον παίκτη που ήταν πρώτος την άνοιξη του Πρώτου Έτους. (Δηλαδή μετακινείται μια θέση προς τα αριστερά, κανονικά.)

- Στο παιχνίδι 2 παικτών, ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη μένει στον παίκτη που ξεκίνησε το φθινόπωρο στο Πρώτο Έτος.

(Στο τέλος χειμώνα, άνοιξης και καλοκαιριού, ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη μετακινείται κατά έναν παίκτη προς τα αριστερά, όπως συνέβαινε και στο Πρώτο Έτος.)

Τώρα ελέγξτε το Κακόμετρο. Αν υπάρχει παίκτης στη γραμμή του ιππότη ή παραπάνω, τότε ο ιππότης πηγαίνει στο μπουντρούμι του παίκτη αυτού. (Σε περίπτωση ισοπαλίας, μην ξεχνάτε ότι ο πρώτος παίκτης είναι ο πιο καλός.)

Κατασκευές στο Δεύτερο Έτος

Το Δεύτερο Έτος μοιάζει με το Πρώτο, αλλά τα δωμάτια έχουν άλλες λειτουργίες. Οι ήρωες είναι ισχυρότεροι, αλλά το ίδιο και τα τέρατα, και έχετε καλύτερες επιλογές στην αγορά παγίδων.

Δωμάτια και Τέρατα στο Δεύτερο Έτος

Τα δωμάτια του Δεύτερου Έτους δεν παράγουν τίποτα. Ωστόσο, τα δωμάτια του Πρώτου Έτους σας γίνονται περισσότερο παραγωγικά. Αν έχετε αρκετά διαβολάκια, τα δωμάτια του Πρώτου Έτους μπορούν να κάνουν διπλή παραγωγή (δηλαδή, 3 διαβολάκια παράγουν 1 Τροφή ή 6 διαβολάκια παράγουν 2 Τροφές).



Τα δωμάτια του Δεύτερου Έτους σας δίνουν είτε πλεονεκτήματα για τη μάχη μέσα σε αυτά, είτε επιπλέον πόντους στο τέλος του παιχνιδιού.



Τα δωμάτια αυτά μπορούν να κατασκευαστούν οπουδήποτε στο μπουντρούμι. Αν όμως τοποθετήσετε τα δωμάτια μάχης κοντά στην είσοδο, θα μπορούσατε να τα χρησιμοποιήσετε. Προσπαθήστε να κρατήσετε τα δωμάτια που δίνουν πόντους μακριά από τους ήρωες.

Στην τελευταία σελίδα των κανόνων υπάρχει περιγραφή για όλα τα δωμάτια και τα τέρατα. Κάποια τέρατα του Δεύτερου Έτους έχουν ασυνήθιστο κόστος.



Μπορείτε να εξηγήσετε τώρα όλα τα νέα δωμάτια και τέρατα ή μπορείτε να περιμένετε μέχρι να εμφανιστούν στο τραπέζι. Όπως προτιμάτε.

Αγορά Παγίδων στο Δεύτερο Έτος



Οι ήρωες και τα τέρατα είναι ισχυρότερα στο Δεύτερο Έτος, αλλά τα διαβολάκια πουλάνε τις ίδιες παλιές παγίδες. Για να αυξήσουν τις πωλήσεις, έχουν μια νέα ευκαιρία. Όταν αγοράζετε από το μαγαζί τους, παίρνετε μαζί σας μια επιπλέον παγίδα... αλλά η προσφορά ισχύει για λίγο. Αφού ανοίξετε

τα πακέτα και εξετάσετε τις παγίδες, επιλέγете ένα πακέτο για να πάρετε. Δεν έχει σημασία ποιά παγίδα θα τους επιστρέψετε. Ούτως ή άλλως δεν έχουν ιδέα για το τι σας πούλησαν.

Μια χρήσιμη βοήθεια. Και ίσως κάποια μέρα τα διαβολάκια θα μάθουν πως να βάζουν σωστές ετικέτες στα πακέτα τους και να μας γλιτώσουν από όλο αυτό τον μετελά.

Η Αγορά Παγίδων λειτουργεί διαφορετικά στο Δεύτερο Έτος. Τραβάτε μια επιπλέον Κάρτα Παγίδας (2 κάρτες στις θέσεις I και II και 3 στη θέση III). Αφού δείτε όλες τις Κάρτες Παγίδων, ξεσκαρτάρετε μία, κλειστή. Αυτή που ξεσκαρτάρετε μπορεί να είναι μία από αυτές που μόλις τραβήξατε ή μία που είχατε από ωρίτερα.

Ο κανόνας αυτός ισχύει μόνο για την ενέργεια Αγοράς Παγίδων και όχι για ένα δωμάτιο που παράγει παγίδες.

Μάχη στο Δεύτερο Έτος

Η Μάχη είναι ίδια και στα δύο Έτη. Τα πλακίδια που κατακτούνται στο Πρώτο Έτος παραμένουν κατακτημένα. Οι ήρωες συνεχίζουν να επιτίθενται στα μη κατακτημένα πλακίδια που βρίσκονται πιο κοντά στην είσοδο.



Σκοράρισμα

Τίτλοι

Οι τίτλοι απονέμονται στους παίκτες που έχουν τα περισσότερα, σε κάποιες κατηγορίες. Αν ένας παίκτης έχει τα περισσότερα, τότε ο τίτλος είναι αποκλειστικός και αξίζει 3 πόντους. Αν υπάρχει ισοπαλία 2 ή περισσότερων παικτών, τότε μοιράζονται τον τίτλο και παίρνουν από 2 πόντους ο κάθε ένας.



Στο παιχνίδι 2 παικτών, οι αποκλειστικοί τίτλοι αξίζουν 2 πόντους και οι τίτλοι που μοιράζονται οι παίκτες αξίζουν από 1.

Ο Άρχοντας του Κακού

Ο τίτλος αυτός πηγαίνει στον παίκτη που βρίσκεται πιο ψηλά στο Κακόμετρο. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο τίτλος μοιράζεται. (Ο Δείκτης Πρώτου Παίκτη δεν έχει καμία σημασία για τον τίτλο αυτό.)



Όχι, δεν κερδίζετε πόντους για την πιο χαμηλή θέση. Ο «Άρχοντας του Γλυψίματος των Χωρικών» δεν έκανε κάτι για το οποίο θα πρέπει να καμαρώνει.

Ο Άρχοντας των Αιθουσών

Ο τίτλος αυτός πηγαίνει στον παίκτη με τα περισσότερα δωμάτια. Ακόμη και τα κατακτημένα δωμάτια υπολογίζονται.

Ο Άρχοντας των Στοιών

Ο τίτλος αυτός πηγαίνει στον παίκτη με τις περισσότερες στοές. Ακόμη και οι κατακτημένες στοές υπολογίζονται.



Όποτε κατασκευάζετε ένα δωμάτιο πρέπει να δώσετε μια στοά. Προσέξτε το αυτό στο τέλος των Κατασκευών του Δεύτερου Έτους, όταν επιζητάτε τους τίτλους.

Ο Άρχοντας των Τεράτων

Ο τίτλος αυτός πηγαίνει στον παίκτη με τα περισσότερα τέρατα. Τα φαντάσματα δεν υπολογίζονται.

Ο Άρχοντας των Διαβόλων

Ο τίτλος αυτός πηγαίνει στον παίκτη με τα περισσότερα Διαβολάκια. Οι Δείκτες Τρωγλοδύτης δεν υπολογίζονται.

Ο Άρχοντας του Πλούτου

Ο θησαυρός σας υπολογίζεται σαν το σύνολο των Δεικτών Χρυσού, Δεικτών Τροφής και μη χρησιμοποιημένων Καρτών Παγίδων που έχετε. Όποιος έχει το μεγαλύτερο σύνολο από τα παραπάνω κερδίζει.

Ο Άρχοντας της Μάχης

Αντίθετα με τους υπόλοιπους τίτλους, αυτός πηγαίνει στον παίκτη με τα λιγότερα... τα λιγότερα κατακτημένα πλακίδια (στοές και δωμάτια).

Νικητής του Παιχνιδιού

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει και γίνεται ο Άρχοντας Από Κάτω, ο υψηλότερα αξιολογημένος άρχοντας των μπουντρομιών της χώρας. Αν υπάρχει ισοπαλία, η νίκη μοιράζεται.

Όλοι οι παίκτες που ολοκλήρωσαν το παιχνίδι με σκορ πάνω από το μηδέν πέρασαν τον έλεγχο και παίρνουν την άδεια για τα μπουντρούμια τους.

Αν ολοκληρώσετε με μηδέν ή λιγότερους πόντους, μην στεναχωριέστε, θα πάρετε την άδεια την επόμενη φορά.



Λοιπόν, σημασία δεν έχει πάντα η νίκη. Σκοπός είναι να κατασκευάσετε ένα ωραίο μπουντρούμι. Ακόμη κι αν τα πάντα πάνε στραβά και δεν υπάρχει περίπτωση να γίνει ο Άρχοντας Από Κάτω, τουλάχιστον σκάψτε όσο περισσότερες τρύπες μπορείτε για να γίνει... ο Άρχοντας των Στοιών!



Δύο έτη πέρασαν σαν να ήταν μόλις δύο ώρες. Και ορίστε, στην είσοδο του μπουντρομιού σας, εμφανίζονται οι απεσταλμένοι του Υπουργείου. Έφτασε η ώρα της αξιολόγησης.

Ο Μετρητής του Σκορ βρίσκεται στην πλευρά Μάχης του Ταμπλό Προόδου. Κάθε παίκτης τοποθετεί το τρίτο Τσιράκι του στη θέση που αναγράφει 0.



Ένα τσιράκι δείχνει σε ποίο πλακίδιο γίνεται η μάχη. Ένα σημειώνει την πορεία της μάχης. Το τρίτο είναι υπεύθυνο για το σκοράρισμα. Ασφαλώς, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποιο τσιράκι θέλετε, αλλά εμείς τα τσιράκια τα εκτιμούμε ιδιαίτερα όταν μας ανατίθεται μια ειδική λειτουργία.

Πάρτε την Κάρτα Περιλήψης ακολουθώντας το σκοράρισμα γραμμή με γραμμή 'λη, μετακινώντας τα τσιράκια των παικτών, κατ'αλληλώς, ανάλογα με τους πόντους που κερδίζουν:

- 2 πόντους για κάθε μη κατακτημένο δωμάτιο στο μπουντρούμι σας.
- 1 πόντος για κάθε τέρας στο Λημέρι Τεράτων σας. (Θα πρέπει να είναι όλα ανοιχτά, ξανά μετά τη Μάχη.) Δεν κερδίζετε πόντους για τα φαντάσματα.
- 2 πόντοι για κάθε ήρωα στη Φυλακή σας, εκτός των ιπποτών που αξίζουν από 5 πόντους ο κάθε ένας.
- Χάνετε 2 πόντους για κάθε κατακτημένο πλακίδιο (δωμάτιο ή στοά).
- Χάνετε 3 πόντους για κάθε κόκκινο σημάδι στο Γραφείο Ανεπίδοτων Επιστολών σας.
- Τα δωμάτια που σκοράρουν επιπλέον πόντους υπολογίζονται τώρα, εκτός από το Hall of Fame το οποίο σκοράρει όταν απονέμονται οι τίτλοι.

Προσέξτε ότι αν έχετε ένα κατακτημένο δωμάτιο χάνετε 4 πόντους, χάνετε 2 επειδή έχει κατακτηθεί και δεν σκοράρετε τους 2 πόντους που θα κερδίζατε αν δεν ήταν κατακτημένο.



Πλήρες Παιχνίδι

Οι παραπάνω κανόνες είναι κατάλληλοι για την εισαγωγή νέων παικτών στο παιχνίδι. Για το επόμενο παιχνίδι σας μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους πλήρεις κανόνες.

Υπάρχουν μερικές διαφορές:

Επιλογή των Αρχικών Μη Διαθέσιμων Εντολών

Στο πρώτο σας παιχνίδι, οι μη διαθέσιμες εντολές του πρώτου γύρου του Πρώτου Έτους επιλέχθηκαν τυχαία. Στο πλήρες παιχνίδι έχετε μεγαλύτερο έλεγχο.

Αφού επιλεγεί ο πρώτος παίκτης, αλλά πριν αποκαλυφθούν τα πρώτα Πλακίδια Τεράτων, Δωματίων, Ηρώων και Γεγονότων, ανακατεύετε τις Κάρτες Εντολών σας και τραβάτε τρεις τυχαίες. Από αυτές επιλέγετε δύο οι οποίες θα είναι οι μη διαθέσιμες εντολές σας. Μόλις όλοι οι παίκτες κάνουν την επιλογή τους, οι μη διαθέσιμες εντολές αποκαλύπτονται και το παιχνίδι ξεκινάει κανονικά.

Οι μη διαθέσιμες εντολές για τους επόμενους γύρους επιλέγονται κανονικά.



Αφήσαμε τον κανόνα αυτό εκτός, για το πρώτο παιχνίδι, επειδή πιθανότατα οι νέοι παίκτες να μην καταλάβουν όλες τις εντολές μέχρι να τις δουν να εφαρμόζονται. Μπορείτε ωστόσο να τον χρησιμοποιήσετε στο πρώτο σας παιχνίδι, αν θέλετε.

Ειδικά Γεγονότα

Κατά την Προετοιμασία, ανακατέψτε τις Μπλε Κάρτες Γεγονότων. Τραβήξτε 2 τυχαίες και τοποθετήστε τις κλειστές στο Ταμπλό Μακρινών Περιοχών, μία κάτω από την Τράπουλα Καρτών Μάχης του Δεύτερου Έτους και μια από πάνω της. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες Κάρτες Ειδικών Γεγονότων, πίσω στο κουτί, χωρίς να τις δείτε.



Όταν ανοίξει το Πλακίδιο Γεγονότος «Ειδικό Γεγονός», πάρτε την Κάρτα Ειδικού Γεγονότος για το έτος αυτό, από το Ταμπλό Μακρινών Περιοχών και τοποθετήστε την ανοιχτή στο Ταμπλό Προόδου.

Όταν φτάσει η στιγμή να εφαρμοστεί το Ειδικό Γεγονός, προχωρήστε σύμφωνα με το κείμενο της κάρτας.



Τα Ειδικά Γεγονότα δυσκολεύουν τη δουλειά σας. Αν θέλετε ευκολότερο παιχνίδι, μπορείτε να τα αφήσετε εκτός.

Πρόσληψη σαν Πρώτη Εντολή



Το πρωινό πουλί πίνει το σκουλίκι, αλλά το πρωινό τσιράκι θα έχει πρόβλημα να μπει στην ταβέρνα. Όλοι θα κοιμούνται ακόμα. Ακόμα κι αν συνεχίσει να χτυπάει την πόρτα, ο μπάρμαν δεν θα πειστεί να ανοίξει νωρίτερα. Ωστόσο, το κουδούνισμα από ένα πουγκί με νομίσματα μπορεί να ακουστεί



Η κάρτα Πρόσληψης Τέρατος (ή Φαντάσματος) έχει ένα σύμβολο για να σας υπενθυμίσει τον κανόνα αυτό. Το παίξιμο της κάρτας αυτής σαν πρώτη εντολή, κοστίζει 1 Χρυσό. Πρέπει να πληρώσετε μόλις η εντολή αποκαλυφθεί, πριν μετακινηθείτε το Τσιράκι σας στην Υπόγεια Ταβέρνα. Αν δεν έχετε Χρυσό και παίξετε την κάρτα αυτή σαν πρώτη εντολή, το Τσιράκι σας τοποθετείται αμέσως στην κάρτα αντί μιας θέσης ενέργειας (αφήνοντας τη θέση ανοιχτή για να τη χρησιμοποιήσει άλλος παίκτης).

Πληρωμή Κόστους εναντίον Αύξησης Κακίας

Πληρώνετε για κόστος με φήμη, μετακινούμενοι πιο ψηλά στο Κακόμετρο. Αν δεν υπάρχουν άλλες θέσεις για να μετακινηθείτε, δεν μπορείτε να πληρώσετε το κόστος. Αυτό είναι αντίστοιχο του να μην έχετε Δείκτες Τροφής ή Χρυσού.

Υπάρχουν τρεις περιπτώσεις που η μετακίνηση στο Κακόμετρο θεωρείται σαν κόστος:

1. Αγορά τροφής στις θέσεις II και III.
2. Πρόσληψη συγκεκριμένων τεράτων (και φαντασμάτων).
3. Πληρωμή μισθών στα τέρατα (και τα φαντάσματα) σας είτε κατά την Ημέρα Πληρωμής ή σαν αντίδραση στο ξορκί Υποβολής.

Σε κάθε άλλη περίπτωση (άλλα ξορκία, ειδικά γεγονότα, ελευθέρωση τεράτος (ή φαντάσματος) στην Ημέρα Πληρωμής) δεν πληρώνετε κόστος, «γίνεστε πιο Κακός». Αν κερδίσετε (ή χάσετε) Κακία η οποία σας μετακινεί πέρα από ένα άκρο του Κακόμετρου, απλά παραμένετε στην ακραία εκείνη θέση.



Αυτό αποκαλείται «Απόλυτο Κακό». Δεν υπάρχει κάτι περισσότερο από αυτή την τελειότητα.

Παράδειγμα:



Είναι Ημέρα Πληρωμής. Ο παίκτης στην περίπτωση αυτή μπορεί να πληρώσει 2 μόνο θέσεις φήμης, οπότε πρέπει να αφήσει τη μάγισσα ή το βαμπίρ να φύγουν. Αποφασίζει να κρατήσει το βαμπίρ και πληρώνει το κόστος, μετακινούμενος κατά 2 θέσεις στο Κακόμετρο. Παίρνει 1 Κακία επειδή άφησε τη Μάγισσα να φύγει, αλλά ο Μετρητής Κακίας του είναι ήδη στην κορυφή και δεν μπορεί να ανέβει ψηλότερα.

Ένα παιχνίδι του Vlaada Chvatil

Illustration: David Cochard
Graphic design: Filip Murmak

Μετάφραση: Νίκος Χριστάκης

Lead tester: Petr Murmak

Testers: Milano, Vazoun, Petá, Rumun, Jéňa, Křupin and many others from the Brno Boardgame club, Ellife, Roneth, Vodka, Cauly the Paladinslayer and others from club Korunka in Ostrava, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladineck, Vláša Suchý, Jirka Bauma, and others from clubs Paluba and Kapsa in Prague, Plema, Flygon, Tomáš and others from clubs in Pilsen, Eklp, Petronilla, Elwen, Táva Bivod and his friends, and many others from all parts of the Czech Republic.

Special thanks: to dilli and her Slovakian and Austrian gaming friends, and to those nice people organizing Festival Fantazie and Gamecon events.

© Czech Games Edition, October 2009
www.CzechGames.com

English-language distribution:
Z-Man Games, Inc.
www.zmangames.com

Z-MAN
games

CGE
Czech Games Edition

Πλήρης Περίληψη των Κανόνων



Ορίστε μια γρήγορη περίληψη των κανόνων, χωρίς περιττά λόγια.



Δεν χρειάζοταν επίσημηση...



Έι! Είπαμε, όχι πολλά λόγια.

Προετοιμασία

- Επιλέξτε τον πρώτο παίκτη και στήστε το παιχνίδι ακολουθώντας την εικόνα της σελίδας 7.
- Επιλέξτε τυχαία 2 Κάρτες Ειδικών Γεγονότων, οι οποίες πρέπει να παραμείνουν κρυφές.
- Ανακατέψτε τις Κάρτες Εντολών σας και τραβήξτε 3 τυχαίες. Επιλέξτε 2 για μη διαθέσιμες εντολές. Οι παίκτες τις αποκαλύπτουν ταυτόχρονα.

Προετοιμασία

Φάση Νέου Γύρου

- Τραβήξτε 3 νέα Πλακίδια Τεράτων (ή Φαντασμάτων) και 2 νέα Πλακίδια Δωμάτων.
- Εκτός του γύρου 4, εκτελέστε και τα παρακάτω:
 - Τραβήξτε Πλακίδια Ηρώων (4 για τέσσερις παίκτες, ή αλλιώς 3) και τοποθετήστε τα σύμφωνα με το φόντο και τους ρούνους, από τον λιγότερο ισχυρό μέχρι τον ισχυρότερο. (Αν είναι όλοι εξίσου ισχυροί, αντικαταστήστε τον τελευταίο που τραβήχτηκε.)
 - Ανοίξτε το Πλακίδιο Γεγονότος του επόμενου γύρου. Αν είναι Ειδικό Γεγονός, ανοίξτε την Κάρτα Ειδικού Γεγονότος του Έτους.

Φάση Εντολών

- Επιλέξτε εντολές για τα χρώματα όχι παικτών. (Δείτε σελίδα 15.)
- Κάθε παίκτης επιλέγει 3 Κάρτες Εντολών.
- Οι παίκτες αποκαλύπτουν τις εντολές τους και παίζουν στη σειρά, τοποθετώντας τα τσιράκια τους στις αντίστοιχες θέσεις.
 - Ο παίκτης που επιλέγει την Πρόσληψη Τέρατος (ή Φαντάσματος) σαν πρώτη εντολή του, πρέπει να πληρώσει 1 Χρυσό.
 - Αν δεν υπάρχει θέση για ένα Τσιράκι, τότε επιστρέφει πάνω στην Κάρτα Εντολής.
- Οι ενέργειες παίζονται με τη σειρά που ορίζεται στο Κεντρικό Ταμπλό, από αριστερά προς τα δεξιά, και από πάνω προς τα κάτω.
 - Αγορά Φαγητού, Βελτίωση Φήμης, Πρόσληψη Διαβόλων ή Αγορά Παγίδων: Πληρώνετε το κόστος στα αριστερά του βέλους (αν υπάρχει) και παίρνετε ότι υπάρχει στα δεξιά του βέλους. Δεν επιτρέπεται η μερική πληρωμή για μερικό κέρδος.
 - Ο παίκτης που έχει την ευκαιρία να κατασκοπεύσει, μπορεί να κοιτάξει μια από τις Κάρτες Μάχης.
 - Στο Δεύτερο Έτος, ο παίκτης που αγοράζει παγίδες παίρνει μια επιπλέον Κάρτα Παγίδας και έπειτα ξεκαρτάρει μία οποιαδήποτε Κάρτα Παγίδας του.
 - Σκάψιμο Στοιών ή Εξόρυξη Χρυσού: Μπορείτε να τοποθετήσετε τον αναγραφόμενο αριθμό διαβόλων. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λιγότερα αν θέλετε. Στη θέση , πρέπει να τοποθετήσετε ένα διαβόλακι επιστήμη, ανεξάρτητα του πόσα άλλα θα τοποθετήσετε. Οι Τρωγλοδύτες δεν βοηθούν στο σκάψιμο ή την εξόρυξη.
 - Οι νέες στοές πρέπει να είναι γειτονικά σε ήδη υπάρχον δωμάτιο ή στοά. Δεν μπορείτε να γεμίσετε τετράγωνα 2x2. Χρειάζεστε 1 διαβόλακι για κάθε νέα στοά.
 - Κάθε διαβόλακι μπορεί να εξορύξει 1 Χρυσό σε 1 μη κατακτημένη στοά. Δύο διαβόλακια δεν μπορούν να εξορύξουν στην ίδια στοά.

- Πρόσληψη Τέρατος (ή Φαντάσματος): Οι παίκτες επιλέγουν με αντίστροφη σειρά - , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

Παράρτημα

Τέρατα (και Φάντασμα)



Goblin / Καλικάντζαρος

Ο καλικάντζαρος δεν είναι το μεγαλύτερο τέρας στο μπουντρούμι, αλλά αν η βασική του επίθεση 2 καταφέρει να εξοντώσει τον πρώτο ήρωα, ενθουσιάζεται και επιτίθεται και στον επόμενο στη σειρά για 1.



Slime / Γλίτσα

Υπάρχει μπουντρούμι χωρίς γλίτσα; Η γλίτσα μπορεί να επιτεθεί είτε από το ταβάνι (1 σε όλους) ή μπορεί να γλύνει τους αστραγάλους της ομάδας και να τους κρατήσει όλους στη θέση τους.

Αν πάρετε τη δεύτερη επιλογή, η ομάδα δεν κάνει κατάκτηση (ούτε παίρνει ζημιά από κούραση) στον γύρο αυτό. Η γλίτσα εξαντλείται, αλλά αυτό δεν υπολογίζεται σαν επίθεση. Οι ιερείς δεν θεραπεύουν την ομάδα, εκτός κι αν ένα άλλο τέρας (ή φάντασμα) επιτέθηκε στον ίδιο γύρο.



Ghost / Φάντασμα

Το περίεργο με αυτό το τέρας είναι ότι δεν είναι τέρας:

- Ο περιορισμός στον αριθμό των τεράτων στη μάχη δεν ισχύει για τα φαντάσματα.
- Ένα ξόρκι ή γεγονός που ισχύει για τα τέρατα δεν ισχύει για τα φαντάσματα εκτός κι συγκεκριμένα αναφέρεται κάτι τέτοιο.
- Τα φαντάσματα δεν υπολογίζονται σαν τέρατα για το σκοράρισμα.
- Τα φαντάσματα δεν μπορούν να πληρώσουν το κόστος του δαίμονα.

Το φάντασμα δεν μπορεί να επιτεθεί στον πρώτο ήρωα στη σειρά, αλλά μπορεί να επιτεθεί σε οποιονδήποτε άλλο ήρωα για 2. Αν υπάρχει ένας μόνο ήρωας, το φάντασμα δεν μπορεί να επιτεθεί καθόλου.



Troll / Τρωγλοδύτης

Ο τριχωτός αυτός, καλοκάγαθος γίγαντας, λατρεύει να βοηθάει τα διαβόλκια στο μπουντρούμι. Όταν προσλάβετε έναν τρωγλοδύτη παίρνετε και έναν Δείκτη Τρωγλοδύτη, τον οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αντί για ένα Διαβόλαιο σε ένα παραγωγικό δωμάτιο. Οι τρωγλοδύτες δεν βοηθάει στο άνοιγμα στοών ή την εξόρυξη χρυσού, ούτε υπολογίζεται σαν διαβόλαιο για το σκοράρισμα. Αν χάσετε τον τρωγλοδύτη σας, χάνετε και τον Δείκτη του μαζι. Ο τρωγλοδύτης έχει βασική επίθεση 3. Αν πληρώσετε 1 Τροφή, θα επιτεθεί για 4. Πολεμεί καλύτερα με γεμάτο στομάχι.



Witch / Μάγισσα

Η μάγισσα ειδικεύεται στην μαγεία του χάους. Μπορεί είτε να κάνει ένα μεγάλο ξόρκι (βασική επίθεση 4) ή δύο μικρότερα ξόρκια (δύο επιθέσεις σε οποιονδήποτε για 1 η κάθε μία). Οι δύο επιθέσεις μπορούν να γίνουν στον ίδιο ήρωα ή σε δύο διαφορετικούς.



Vampire / Βαμπίρ

Τίποτα δεν δείχνει τόσο «κακό» όσο το ρούφηγμα του αίματος. Το βαμπίρ μπορεί να μασουλήσει έναν ήρωα για ζημιά 3, ή μπορεί να χτυπήσει έναν ήρωα για 2 και έπειτα να επιστρέψει στο Λημέρι των Τεράτων, ανοιχτό, έτοιμο να χρησιμοποιηθεί ξανά αργότερα στη μάχη.

Το βαμπίρ δεν μπορεί να επιτεθεί στους ιερείς (αλλά δεν το πειράζει να δοκιμάσει τους ιπότες). Αν η ομάδα έχει μείνει μόνο με ιερείς, το βαμπίρ δεν επιτίθεται καθόλου.



Golem

Επιπλέον του 1 Χρυσού, το γκόλεμ κοστίζει και 1 Κάρτα Παγίδας. Πρέπει να ξεκαρτάρετε την παγίδα όταν προσλαμβάνετε το γκόλεμ, και πρέπει να ξεκαρτάρετε άλλη μια παγίδα για να το πληρώσετε κατά την Ημέρα Πληρωμής. Αν δεν έχετε μια Κάρτα Παγίδας, δεν μπορείτε να πληρώσετε το κόστος του.

Το γκόλεμ απλά επιτίθεται. Και επιτίθεται. Και επιτίθεται. Έχει βασική επίθεση 4, αλλά μετά τη μάχη δεν εξαντλείται. Επιστρέφει στο Λημέρι των Τεράτων ανοιχτό και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά αργότερα σε επόμενο γύρο.



Dragon / Δράκος

Η καυτή ανάσα του δράκου κάνει 2 ζημιά σε κάθε ήρωα. Επιπλέον (επειδή οι ιερείς συνήθως φορούν εύφλεκτα ρούχα) η ομάδα προσπερνάει το Βήμα Θεραπείας για τον γύρο αυτό.



Demon / Δαίμονας

Ο δαίμονας μπαίνει στη μέση της ομάδας και ξεκάνει έναν ήρωα. Μπορεί να επιτεθεί σε οποιονδήποτε για 7 πόντους ζημιάς. Η ομάδα είναι σοκαρισμένη και ξεχνάει να κατακτήσει στον γύρο αυτό. Προσπεράστε την κατάκτηση και την κούραση.

Επιπλέον της πληρωμής του κόστους, πρέπει να ξεκαρτάρετε ένα τέρας όταν προσλαμβάνετε τον δαίμονα. Στα θετικά είναι ότι το τέρας που ταΐζετε στον δαίμονα, στην Ημέρα Πληρωμής, δεν χρειάζεται να πληρωθεί.



Χε, χε. Αυτός είμαι εγώ. Είμαι πάντα χαρούμενος να σας βοηθήσω να μειώσετε το προσωπικό. Δεν θα την βγάλετε όμως μόνο με φαντάσματα. Απλά με προσπερνάνε.

Παραγωγικά Δωμάτια

Τα παραγωγικά δωμάτια είναι διαθέσιμα μόνο στο Πρώτο Έτος. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν μια φορά σε κάθε γύρο στο Πρώτο Έτος και δύο φορές σε κάθε γύρο στο Δεύτερο. Κάθε δωμάτιο απαιτεί συγκεκριμένο αριθμό διαβόλων, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και Δείκτες Τρωγλοδύτη.



Kotetsu, Φυτεία Μανιταριών

Τα δωμάτια αυτά παράγουν Τροφή. Τα κοτόπουλα αρέσκονται να βρίσκονται κοντά στην επιφάνεια και τα μανιτάρια βαθιά στο έδαφος.



Μαγαζί Σουβενίρ, Νομισματοκοπείο

Τα δωμάτια αυτά παράγουν Χρυσό. Το Μαγαζί με τα Σουβενίρ πρέπει να είναι κοντά στην επιφάνεια για να προσελκύει πελάτες. Το νομισματοκοπείο δεν είναι ακριβώς νόμιμο, οπότε καλό θα είναι να βρίσκεται κρυμμένο βαθιά (παρόλο που πολλοί πιστεύουν ότι οι κεραικές κούπες από διαβόλαιο είναι μεγαλύτερο έγκλημα από τα πλαστά χρήματα).



Εργαστήριο

Η κατασκευή παγίδων είναι θορυβώδης, οπότε καλό θα είναι να γίνεται στα άκρα του μπουντρούμι. Όταν χρησιμοποιείτε το δωμάτιο αυτό, τραβήξτε μια Κάρτα Παγίδας. Ο κανόνας για το τράβηγμα επιπλέον Κάρτας Παγίδας, όταν Αγοράζετε Παγίδες στο Δεύτερο Έτος, δεν ισχύει για τις Κάρτες Παγίδας του Εργαστηρίου.



Αποθήκη Εργαλείων

Δώστε στα διαβόλαιο μερικές ακόμη αξίνες και να είστε σίγουροι ότι θα ξεκάνουν το σκάμιο, είτε έχετε άδεια είτε όχι. Το δωμάτιο αυτό σας επιτρέπει να σκάψετε 1 στοά, ακολουθώντας τους βασικούς κανόνες. Η στοά μπορεί να γίνει με 2 διαβόλαιο στην Αποθήκη Εργαλείων, δεν χρειάζεται να τοποθετήσετε Διαβόλαιο πάνω στην ίδια τη στοά.



Τυπογραφείο

Αν δεν σας αρέσουν τα νέα, τυπώστε τα δικά σας. Τοποθετημένο στο κέντρο του μπουντρούμι σας, το τυπογραφείο σας δίνει την ικανότητα να εντυπωσιάσετε τον κόσμο με ιστορίες όπως «Τοπικός Άρχοντας των Μπουντρούμιαν Σώζει Γατάκι» ή «Τοπικός Άρχοντας Σπεύδει για Αμοδοσία».



Μαγικό Δωμάτιο

Επίσης προτείνεται για το κέντρο του μπουντρούμι, το σικατό αυτό κρυψήγητο που αποκαλούμε «το Μαγικό Δωμάτιο». Στείλτε δύο διαβόλαιο και ένα ρομαντικό δείτνο, και θα βγουν τρία από εκεί μέσα. Είναι μαγικό!

Το νέο Διαβόλαιο εμφανίζεται αμέσως στο Λημέρι των Διαβόλων, οπότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί άμεσα για παραγωγή. Και ναι, στο δωμάτιο αυτό μπορείτε να χρησιμοποιήσετε Δείκτες Τρωγλοδύτη. Τι μπορούμε να πούμε; Πραγματικά αγαπάνε τα διαβόλαιο.

Δωμάτια Μάχης

Τα δωμάτια μάχης εμφανίζονται μόνο στο Δεύτερο Έτος. Επιπλέον τις μάχες που γίνονται σε αυτά. Δεν έχουν κάποια επιρροή σε άλλο σημείο εκτός της Μάχης και δεν επηρεάζουν άλλα πλακίδια του μπουντρούμι σας.



Δωμάτιο Εκπαίδευσης

Εδώ οι τρωγλοδύτες και οι καλικάντζαροι σας μαθαίνουν πολεμικές τέχνες. Στο δωμάτιο αυτό, οι τρωγλοδύτες και οι καλικάντζαροι έχουν +1 σε κάθε επίθεση. Οι τρωγλοδύτες επιτίθενται με 4 (ή 5 με Τροφή) και οι καλικάντζαροι με 3 και έπειτα ξανά με 2 αν η πρώτη επίθεση εξοντώσει τον πρώτο ήρωα.



Σκοτεινό Δωμάτιο

Όχι, δεν τυπώνετε εδώ τις φωτογραφίες σας. Απλά είναι ένα πολύ σκοτεινό δωμάτιο. Στο δωμάτιο αυτό, τα βαμπίρ και οι μάγισσες έχουν +1 σε κάθε επίθεση. Τα βαμπίρ μπορούν είτε να επιτεθούν για 4, είτε για 3 και έπειτα να επιστρέψουν. Μια μάγισσα μπορεί να κάνει μια βασική επίθεση 5, ή δύο επιθέσεις των 2 σε οποιονδήποτε.



Λαβύρινθος

Ο λαβύρινθος είναι σαν μακριά στοά. Μπορείτε να τοποθετήσετε 2 παγίδες εδώ χωρίς να πληρώσετε χρυσό για αυτές, όπως γίνεται στα υπόλοιπα δωμάτια. Ωστόσο, εδώ τοποθετείτε ένα μόνο τέρας.

Αν παίξετε 2 παγίδες, τις χρησιμοποιείτε με οποιαδήποτε σειρά. Για να μειωθεί η ζημιά της δεύτερης παγίδας, η ομάδα χρησιμοποιεί μόνο όσα σύμβολα περίσπεσαν μετά την αντιμετώπιση της πρώτης παγίδας.

Ο λαβύρινθος υπολογίζεται σαν ένα δωμάτιο κατά το σκοράρισμα.



Δωμάτιο Αντί Μαγείας

Όχι, δεν πρόκειται για το αντίθετο του Μαγικού Δωματίου. Εδώ η ομάδα των ηρώων δεν μπορεί να εκτελέσει ξόρκια. Για μια μάχη στο δωμάτιο αυτό, προσπεράστε τα Βήματα Γρήγορου και Αργού Ξορκισμού.

Οι παγίδες και τα τέρατα (και φαντάσματα) λειτουργούν κανονικά. (Ακόμη και η μάγισσά σας δεν επηρεάζεται από την αντι μαγεία).

Δωμάτια Σκοραρίσματος

Τα δωμάτια σκοραρίσματος είναι διαθέσιμα μόνο στο Δεύτερο Έτος. Δίνουν επιπλέον πόντους στο τέλος του παιχνιδιού, μόνο όμως αν δεν είναι κατακτημένα. Οι πόντοι αυτοί είναι επιπλέον των 2 πόντων που κερδίζετε για κάθε μη κατακτημένο δωμάτιο. Μην ξεχνάτε να γυρίσετε ανοιχτά τα Πλακίδια Τεράτων (ή Φαντασμάτων) μετά τη Μάχη του Δεύτερου Έτους. Τα τέρατα λατρεύουν να σκοράρουν.



Κυλικείο

Κερδίζετε 1 πόντο για κάθε εικονιζόμενο τέρας (τρωγλοδύτη, καλικάντζαρο, γλίτσα ή μάγισσα). (Τα τέρατα αυτά τρώνε φαγητό. Οι δράκοι τρώνε επίσης φαγητό αλλά δεν δίνουν πόντους γιατί ξεκάναν φαγητοπόλεμο στο κυλικείο.)



Παρεκκλήσι

Ασφαλώς και με εκκλησιαστικό όργανο. Παιζτε την μακάβρια αυτή μελωδία και κερδίστε 2 πόντους για κάθε βαμπίρ και φάντασμα (Σωστά, πόντοι για τα φαντάσματα.)



Πανδαιμόνιο

Γοτθικές καμάρες, μαρμαρίνοι βομοί, τρομακτικά αγάλματα και μια πύλη για άλλη διάσταση. Κερδίζετε 2 πόντους για κάθε γκόλεμ, δράκο και δαίμονα.



Αίθουσα Τροπαίων

Εδώ κρατάτε τα βραβεία και τα τρόπαιά σας. Για κάθε αποκλειστικό τίτλο που κερδίσατε, κερδίζετε επιπλέον 2 πόντους (ή 1 πόντο στο παιχνίδι τριών ή δύο παικτών).

Αντίθετα με τα υπόλοιπα δωμάτια, οι πόντοι αυτοί σκοράρονται κατά την απονομή των τίτλων.