

ГОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ БугагаШЕНЬКА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВИДЕОПРАВИЛА



ВНИМАНИЕ: МЕЛКИЙ ШРИФТ.
ДЛЯ ПРОЧТЕНИЯ ПРАВИЛ
МОЖЕТ ПОНАДОБИТЬСЯ
ВЗРОСЛЫЙ ИГРОК



ОБ ИГРЕ

Игроки помогают графу Дракуле строить подземелье. Пока одни монстрики веселятся в отеле, другие с удовольствием бродят по его загадочным тоннелям...

Дракуле нравится, когда соседние коридоры сочетаются по цвету. Ещё лучше, если рядом прогуливаются одинаковые монстры!

Создай лучшее подземелье и одержи победу!



В КОРОБКЕ



68 карт
подземелья



Правила
игры



2 карты-
подсказки

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоду
и раздайте игрокам
по 3 карты.

Первым ходит тот,
кто лучше изобразит
вой оборотня.



КАК ХОДИТЬ

В начале
хода у игрока
3 карты.

Игрок кладёт
2 из них перед
соперником
слева
рубашкой
вверх



Соперник
вслепую
берёт одну
из карт
и добавляет
в своё
подземелье



Оставшуюся карту
игрок кладёт
в своё подземелье

Затем игрок добирает из колоды
2 карты и передаёт ход игроку слева.

СОЕДИНЕНИЕ КАРТ (3 ВИДА)

Подземелье строится слева направо.
Новая карта прикладывается к «концу»
подземелья (крайней справа карте).

Удачное

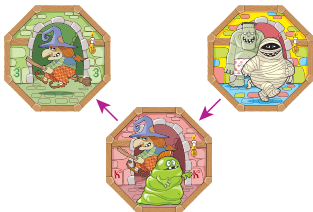


Карты сочетаются по цвету и имеют
хотя бы одного общего персонажа.

Карты соединяются боком.

Разноцветный фон — это джокер:
он подходит к любому цвету.

Так себе



У карт совпадает хотя бы 1 персонаж (но цвета не совпадают) или карты сочетаются по цвету (но персонажи разные).

Карту можно приложить по диагонали сверху или снизу.

Плохое



Не совпадают ни цвет, ни персонажи.

*Карту можно приложить
сверху или снизу.*

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра завершается, когда каждый игрок сходит 4 раза. К этому моменту в подземельях будет по 7 или 8 карт.

Игроки подсчитывают очки в своих подземельях. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

Что приносит очки

«Удачное»
соединение – 2

«Так себе»
соединение – 1

6
разных
монстров – 2

4
одинаковых
монстра – 2



Соединения: $1 + 2 + 1 + 2$ — 6

Есть 6 разных персонажей — 2

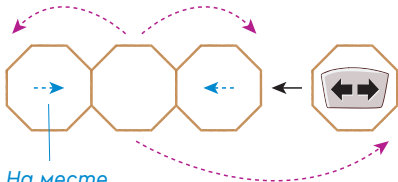
Нет 4 одинаковых монстров
(не хватило 1 призрака) — 0

Итог: $6 + 2$ — 8 очков

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ (5 ВИДОВ)

Телепорт

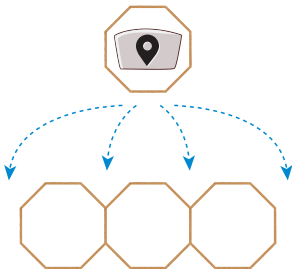
После размещения карты с таким знаком можете переместить любую другую карту в своё подземелье в другое место этого подземелья.



*На месте
перемещённой карты
соседние карты соединяются*

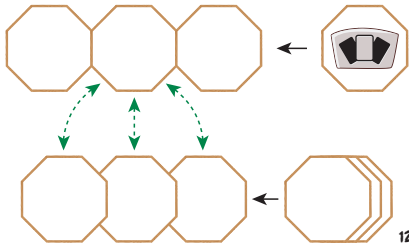
В яблочко

Такую карту можно
положить в любое место
в своём подземелье.



Шопинг

Откройте 3 карты колоды.
Можете заменить любую другую карту
в своём подземелье одной из них
(нельзя заменить только что
выложенную карту «Шопинг»).



Без сюрпризов



2 следующих хода играютс^я «в открытую» — активный игрок, предоставляя сопернику выбор из 2 карт, держит их лицом вверх.

Обмен



Можете обменять любую другую карту в своём подzemелье на любую карту подzemелья соперника слева (нельзя обменять только что выложенную карту «Обмен»).

КАРТЫ С ДРАКУЛОЙ



Перестройка

Каждый игрок может изменить порядок карт в своём подземелье.



Подрыв

Все игроки сбрасывают по 1 карте из подземелья. Карту нельзя сыграть, пока каждый не сделает хотя бы 1 ход.

ИГРАТЬ МОГУТ ВСЕ

Даже если вы плохо различаете цвета, играть будет удобно!
Первая буква цвета указана на картах.



НЮАНСЫ



Если при розыгрыше карт «Обмен» и «Шопинг» в подземелье игрока появляется новая карта действия или карта с Дракулой, её эффект не срабатывает (карта может прийти из подземелья другого игрока или колоды).



При проверке наличия в подземелье шести разных монстров (для получения 2 бонусных очков) Дракула считается одним из монстров.



После последнего (четвёртого) хода игрокам не нужно добирать 2 карты в руку из колоды.

АВТОРЫ ИГРЫ



Сергей Лавриненко

Идея, игровая механика



Евгений Опаричев

Игровая механика,
координация и производство



Аркадий Эльцер

Иллюстрации и дизайн



по промокоду
«АБРАКАДАБРА»
на все наши игры
на doJoy.ru