



VERSION 2.1 OPTIONAL RULES

Дополнительные правила.

Данные правила вводятся в игру по взаимному одобрению игроков.

Мародерство.

Когда герой погиб, все его сокровища остаются на карте. Положите на карту маркер, обозначающий, что все готовые к использованию предметы погибшего героя лежат в данном месте. Любой герой, находящийся в данной области карты, может поднять сокровища в свой инвентарь, затратив 1 очко перемещения на один предмет.

Осторожное перемещение.

Попав в помещение с шипами, герой может затратить один пункт перемещения, чтобы игнорировать ловушку.

Секретное задание.

При раздаче персональных заданий, одно задание сдается каждому игроку в закрытом виде. Игрок скрывает задание от других игроков, пока не выполнит его.

Схожая земля.

Когда карта состоит из разных видов местности (город и лес, например), то игроки должны класть карты одного вида как можно ближе друг к другу.

Все задания общие.

Не раздавайте персональные задания игрокам. Общих задания переверните 2, а не 1. Если одно из заданий выполнено, немедленно замените его следующим заданием.

Смерть героев.

При смерти героя игрок сбрасывает все свои карты, кроме карт заданий. Далее он берет себе нового героя и начинает игру с 6 пунктами жизни и 1-м уровнем персонажа. Либо игрок сбрасывает все карты с руки и предметы с инвентаря, но оставляет себе героя, задания и благословения. Герой перемещается в ближайшую стартовую локацию, его жизнь восстанавливается до 6 пунктов. Затем игрок берет в руку 5 карт приключений. В обоих случаях, если герой сопровождал кого-то по карте, то данное задание становится общим, а предмет сопровождения остается на локации, где погиб герой (поместите туда маркер).

Одиночная игра.

Игрок должен выполнить 3 задания вернуться к начальной точке приключения. Разделите колоду приключений на две части. В одной части должны быть все предметы и благословения (колода героя), во второй части все враги и проклятья (колода подземелья). Уберите из колод все карты направленные на двух героев сразу (например, обмен местами). Выдайте себе три задания. Остальные карты заданий отложите в сторону, они не будут принимать участия в игре.

Каждый раз, когда ваш герой заходит в новую локацию, собирайте только славу. Далее каждый раз бросайте количество кубиков равное числу риска. За каждый кубик, на котором результат броска, равен или меньше числу риска вытащите одну карту из колоды подземелья. Трактуйте эти карты обычным образом, как в случае, если они были сыграны против вас другим игроком. Все проклятья реализуйте до атаки врагов. Проклятья, воздействующие на определенные ловушки или определенных врагов, остаются в игре, пока данный тип карты не будет взят из колоды подземелья. Все враги сбрасываются после окончания сражения.

Для усложнения игры не сбрасывайте самого ценного врага, а отложите его в отряд.

Отряд так же не может превосходить 3 врагов. Каждый раз, когда вы берете из колоды подземелья хотя бы одного врага, вас атакует и отряд.

Для карт с переменной ценой, трактуйте их ценность равную значению риска в области, где находится герой.

За каждого поверженного врага вы можете немедленно взять 1 карту из колоды героя. Вы можете играть картами сокровищ только в момент получения награды за сражение. Вы можете играть благословениями только в момент захода в новую локацию.

Структура хода остается такой же, как и в обычных правилах.

фаза восстановления

фаза хозяина подземелья

бросок на события

сражение

фаза строительства

фаза героя

фаза взятия 1 карты.