

# Правила настольной игры - Crystal Hunters

## Выбор персонажа

Из доступных персонажей выберите одного. Внимательно изучите параметры и его способности, так как их выбор будет влиять на вашу тактику игры.

После этого выложите три карточки способностей перед собой - на Карту Игрока. Выберите фишку (соответствующую с цветом **Карты Игрока**), которой будете ходить и выставите ее на зеленую клетку рядом с Базой.

Базовая и Уникальная способности повернуты к вам лицом, а третья - **Легендарная рубашкой вверх**.

Выставьте перед собой кол-во жизней в соответствии как указано на карточке персонажа. Расположите жизни так, как вам будет удобно, но чтобы они всегда были у вас в поле зрения.

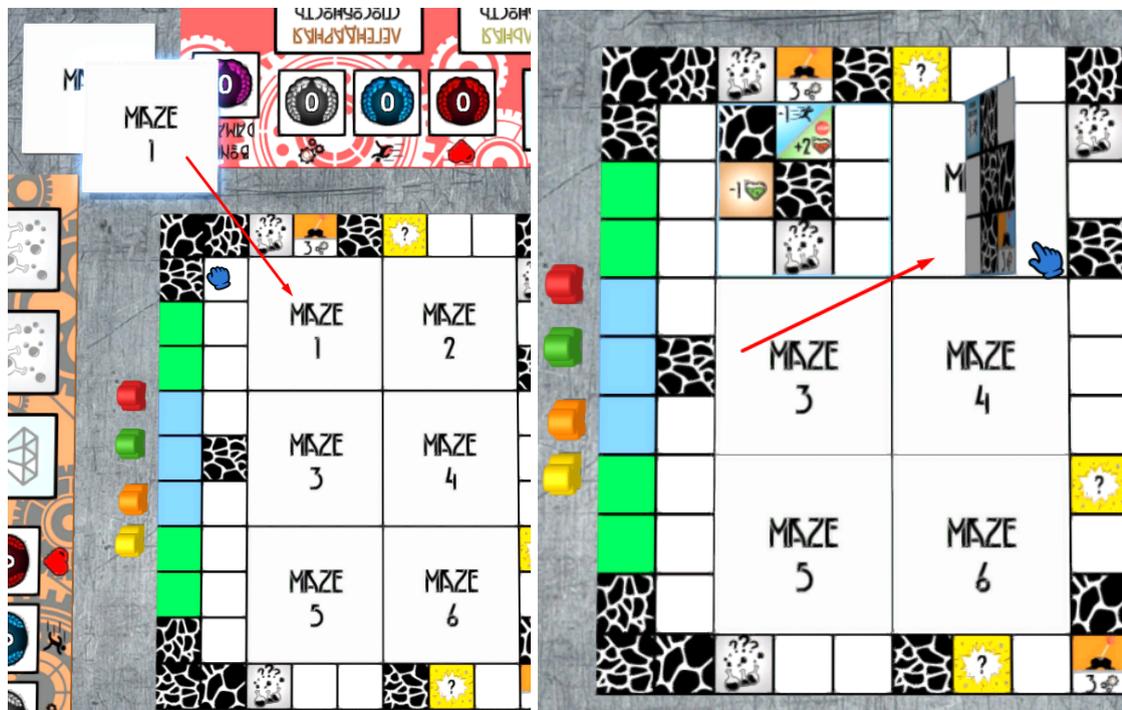
Заполните Счетчики:

- Красный - Жизни
- Синий - Шаги
- Серый - Очки Действия

## Сбор Лабиринтов

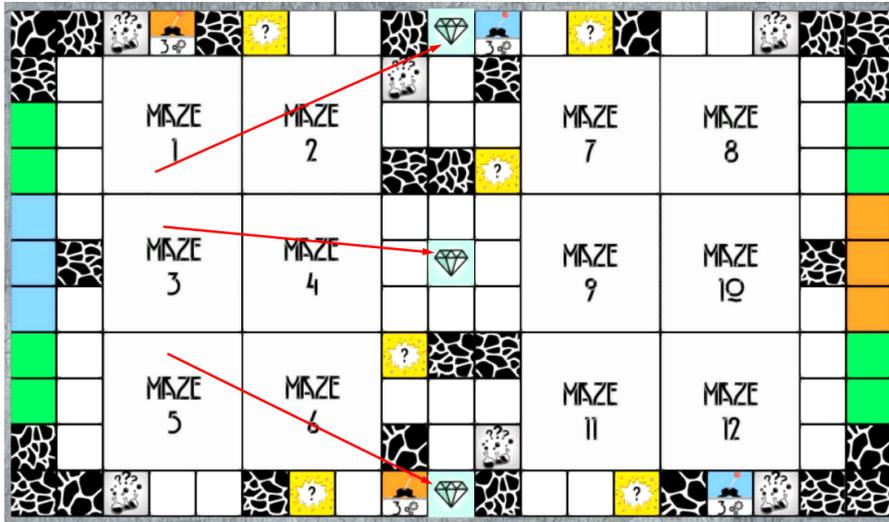
(касается только версии игры для Tabletopia)

- Перетащите каждую ячейку Лабиринта в соответствии с номером и проверните их нажав "F".



- Для поворота Лабиринта нажимайте Q или E (поворот влево и вправо) или комбинацию CTRL+ЛКМ+поворот мышкой.

- **Теперь** вытащите из Синего Мешочка 3 Карточки Кристаллов и выложите РУБАШКОЙ ВВЕРХ их на игровое поле в трех точках:
  - По центру-сверху
  - По центру
  - По центру-снизу
- Конечно никто не должен знать, сколько там указано Кристаллов.



**ВАЖНО:** Все предметы и фигурки, которые стоят или лежат на подвижном Лабиринте - поворачиваются вместе с ним! Помните об этом.

*Рандомный Режим:*

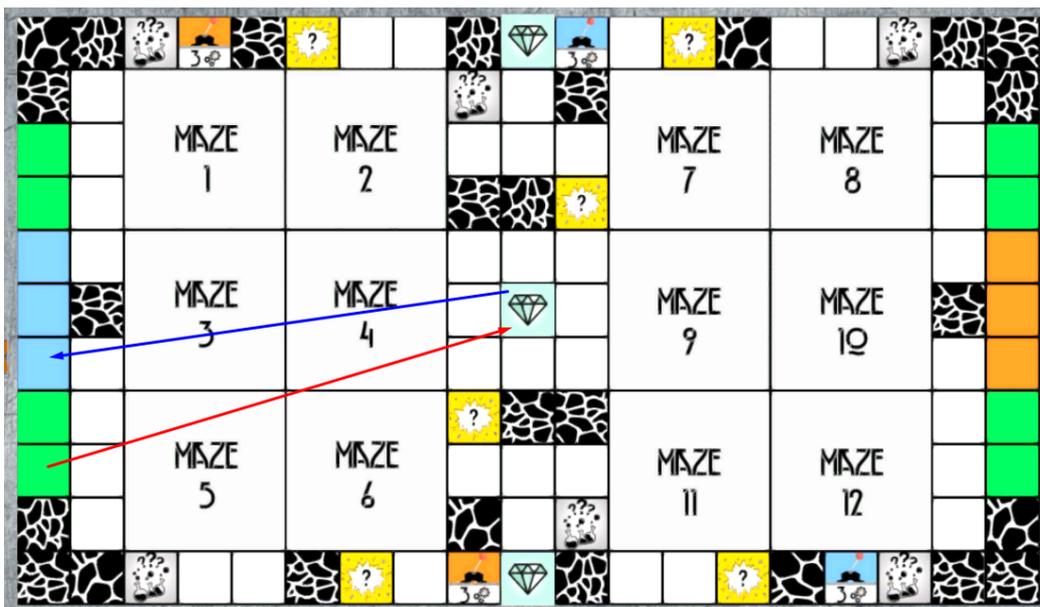
- Вы можете выставить в Случайном порядке только определенные лабиринты.
  - Синие: 1, 2, 4, 5, 6. Но 3-й ВСЕГДА должен находиться на своем месте (из-за Пространственного Разлома).
  - Оранжевые: 7, 8, 9, 11, 12. Но 10-й ВСЕГДА должен находиться на своем месте (из-за Пространственного Разлома).

## Порядок хода

- Игроки ходят по командам, по очереди.
- Ход первой команды определяется разным способом. Например, пусть капитаны команд бросят кубик D6, у кого число больше, та команда и ходит первой или игра в “Камень, Ножницы, Бумага”.
- Внутри команды очереди нет. Порядок хода между партнерами определяют сами игроки.

## Цель игры

- **Собрать 7 Кристаллов у себя на базе.**
- Тип игры “Захват Флага”. Если подробнее то, от Зеленой Клетки добраться до центра Лабиринта, взять Кристалл и вернуться на Базу. И так до тех пор, пока на базе не будет 7 Кристаллов.



**ВАЖНО:** В инвентаре игрок может нести только ОДИН Кристалл.

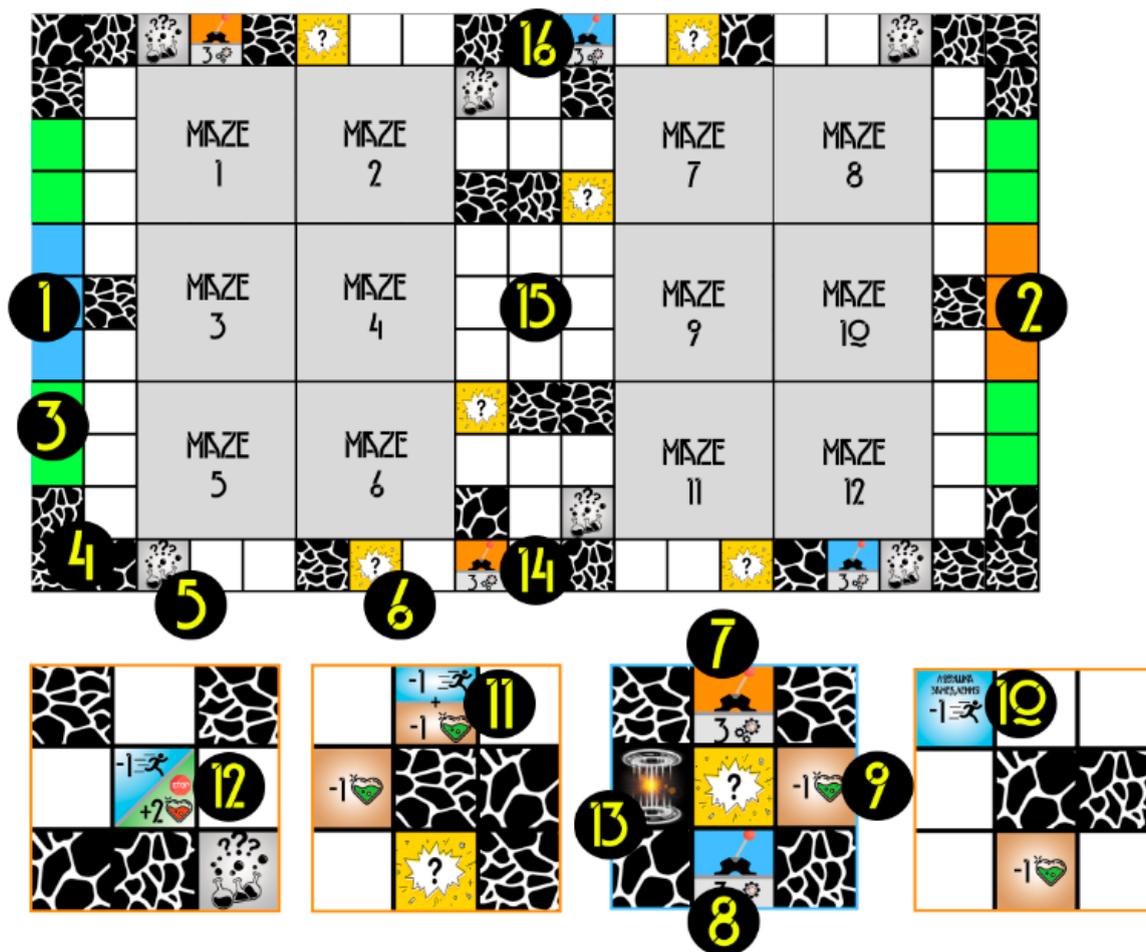
## Ход игрока

За свой ход игрок может:

- Использовать все шаги или столько, сколько ему нужно.
- Использовать ОДНУ [Способность](#) на выбор.
- Потратить [Очки Действия](#) на: [Зелья](#), [Социальные точки интереса](#) или [Рычаг](#).
- Использовать Зелье (если оно имеется в инвентаре).
- Поднять [Кристалл](#) (если хватает Очков Действия).
- Когда вы используете Способность, то пожалуйста говорите вслух какую способность какую именно и ЧИТАЙТЕ ее описание для играющих вслух.
- Порядок выполнения действий определяет игрок сам для себя.

**ВАЖНО:** Ходить по ДИАГОНАЛИ - **запрещено!** Исключения могут быть только способности персонажа, у которых будет описание действия.

## Инструкция по объектам на Игровом Поле



1. База Синей команды. Куда надо доставить синей команде Кристаллы.
2. База Оранжевой команды. Куда надо доставить оранжевой команде Кристаллы.
3. Зеленый Клетки - точки Старта и Возрождения каждого персонажа. Старт игры начинается с ЛЮБОЙ зеленой клетки.
4. Стены. Сквозь них нельзя использовать Способности, как по прямым линиям, так и по диагональным.
5. Клетка Зелья. Остановившись на ней, вы можете потянуть карточку Зелья, если хватает ОД.
6. Клетка Точки Интереса. Остановившись на ней, вы можете потянуть карточку Интереса, если хватает ОД.
7. Оранжевый Рычаг. Используя его вы трансформируете Лабиринты Оранжевой команды.
8. Синий Рычаг. Используя его вы трансформируете Лабиринты Синей команды.
9. Ловушка Урона.
10. Ловушка Замедления.
11. Ловушка двойного Эффекта.
12. Ловушка с выбором из двух.
13. Пространственный Разлом (телепорт).
14. Место для Кристалла.

15. Место для Кристалла.

16. Место для Кристалла.

## Основные Параметры

### 1. Жизни



Когда их не станет - вы умираете и появляетесь на своей базе.

Максимальное количество Жизней указано на карточках персонажей. Игроку нельзя иметь больше указанного количества жизней, ни благодаря способностям, ни зельям.

Когда на карточках написано +N количество Жизней, значит вам надо добавить это количество себе, напарнику или противнику.

### 2. Передвижение



За свой ход игрок может использовать столько шагов, сколько ему требуется.

Полное количество шагов восстанавливаются каждый круг хода.

Когда на карточках написано -N/+N количество шагов, значит вы должны прибавить себе шагов или отнять.

### 3. Очки Действия

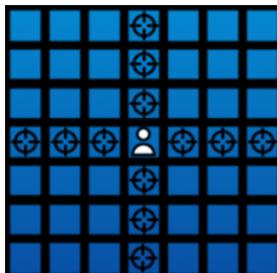


Нужны для взаимодействия с предметами в лабиринте и самим лабиринтом.

Каждый круг хода, у всех игроков восстанавливаются все Очки Действия.

Старайтесь по возможности следить за этим параметром.

### 4. Дальность Удара



Этот параметр говорит о том, какая траектория удара у способности.

Данная картинка говорит о том, что персонаж может использовать способность только по прямым линиям, на расстоянии 3-х клеток. **Каждая способность, бьют по разным траекториям.** Внимательно смотрите описание на карточках.

## Способности и Умения персонажей

Перед тем, как использовать способность и озвучить ее эффект вы должны ее **АКТИВИРОВАТЬ** нажав "F" или прокрутить колесико мыши, чтобы другие игроки **видели**, что вы используете.



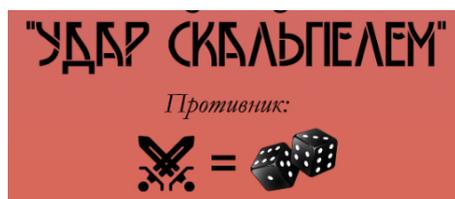
### ВАЖНО:

Во время хода игрок может использовать только **ОДНУ** из трех способностей на выбор. Все эффекты написаны на карточке способности. Использовать способности по **ДИАГОНАЛИ** между **СТЕНАМИ** - Запрещено!

### ВАЖНО:



Если на карточках написано просто Цифра, то значит что Урон - моментальный и точечный так сказать.



Когда нарисованы Кубики D6 - значит вам надо бросить два кубика и смотреть результаты по Таблице Урона.



В этом случае, вы бросаете Кубики для нанесения Урона и вам добавляется Бонусный Урон в этот же момент. (значит что по таблице вы сможете нанести Минимум 2 Урона, если выбросите "7" Баллов на кубиках).



В этом случае, вы используете Способность на СЕБЕ и добавляете себе Бонусный Урон на 1, и Шагов становится на 2 больше. Эффект действует 1 ход.



В этом случае, вы используете Способность на Союзнике и добавляете ему на 2 больше Бонусного урона, на 4 больше Шагов и Лечите его на 2 ед. Здоровья (Максимальное значение здоровья перебить ничем нельзя).

У каждого персонажа в игре есть три способности:

## 1. Базовая

Активирована всегда, с начала игры и даже после смерти.

Урон наносится с помощью кубиков D6. Результат смотрим по [Таблице Урона](#).

## 2. Уникальная

Активирована всегда, с начала игры и даже после смерти (но использовать после смерти - нельзя).

Все эффекты этой способности наносятся прямо и моментально в ход игрока, и без кубиков. Урон, Лечение или Замедление наносится моментально. Подробности и подсказки написаны на самой карточке.

## 3. Легендарная

Данная способность **Активируется** каждые 4 хода, индивидуально у каждого игрока. Игрок должен сам следить за Легендарным Счетчиком (см. картинку ниже).



Каждый ход игроки отнимают по одной цифре на этом счетчике. Когда дойдете до нуля - можете использовать Легендарную Способность.

### **ВАЖНО:**

- При смерти персонажа Легендарная способность перестает быть активной и счетчик выставляется на "4". Игрок должен перевернуть карточку рубашкой вверх.

**Способность одноразовая.** То есть после использования, вы должны перевернуть карточку рубашкой вверх и выставить Легендарный Счетчик на "4".

Описание способности написано на самой карточке. Все эффекты действуют моментально и без броска кубиков.

*Пример карточек, персонажа по имени Acid (Кислотный Снайпер):*

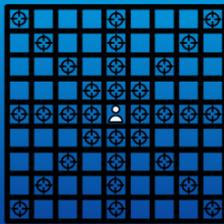
*Рубашка:*

*Лицевая сторона:*

  
**ACID**  


  
*Простой, но точный выстрел,  
который может решить исход любого боя.*  
**БАЗОВАЯ СПОСОБНОСТЬ**  

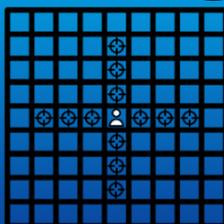


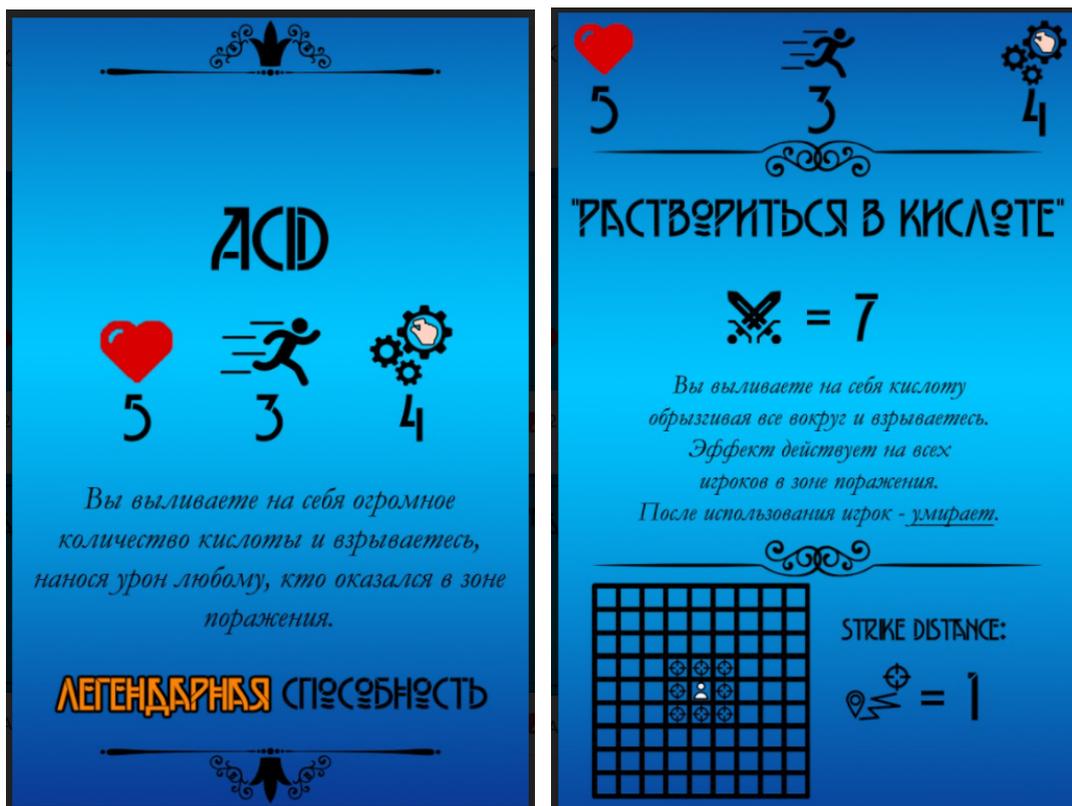

  
**"ОДИН ВЫСТРЕЛ"**  
 =   
  

 STRIKE DISTANCE:  
 = 4

  
**ACID**  


  
*Супер точный выстрел.  
Никому не суждено увернуться от него.*  
**УНИКАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ**  




  
**"ВЫСТРЕЛ МЕЖ ГЛАЗ"**  
 = 3  
*(Действует на всех игроков в зоне поражения)*  
  

 STRIKE DISTANCE:  
 = 3



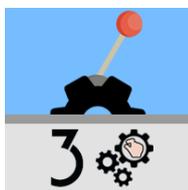
## Предметы взаимодействия

(то есть это то, на что вы будете тратить **Очки Действия**  (далее - ОД)).

### 1. Рычаг

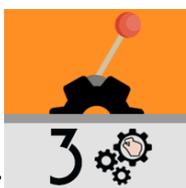
Требуется Очков Действия: **3 ед.**

Имеет три вида:



- Синий Рычаг

Поворачивает только синие лабиринты.



- Оранжевый Рычаг

Поворачивает только оранжевые лабиринты.



- **Двойной Рычаг**

Поворачивает любой лабиринт на выбор игрока.

**Для Tabletopia:**

- Игрок может Трансформировать (повернуть) только ОДНУ ЛЮБУЮ часть лабиринта СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ЦВЕТА в свой ход, на его выбор, в ОДНУ любую сторону на 90 градусов.

**ВАЖНО:** Игрок может использовать ОДИН И ТОТ ЖЕ РЫЧАГ только ОДИН раз за свой ход.

**Для Настольной игры картонного типа:**

- При использовании Рычага - вы можете перестроить весь лабиринт на **одной** из двух сторон игрового поля, на выбор игрока.
- Двигать лабиринт можно только в **одну** из четырех сторон света (влево, вправо, вверх, вниз)
- Красные пометки на рукоятках (или иконки рук) говорят, что дальше этой линии, в эту же сторону, двигать лабиринт уже нельзя.
- **Смерть от лабиринта** - любой персонаж умирает, если во время смещения лабиринта он оказался **между** двух стен.



## 2. Зелья

## и Дополнительные Предметы



Требуется Очков Действия: **1 ед.**

В игре есть разные зелья, которые могут помочь вам в битве, вылечить или наоборот понизить ваши шансы на выживание.

## ВАЖНО:

- Игрок может использовать клетку **ОДНОГО И ТОГО ЖЕ ЗЕЛЬЯ** только **ОДИН** раз за свой ход.
- Хранить при себе **можно** только **ПРЕДМЕТЫ** и **ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ** зелья. Все остальные зелья **действуют моментально при поднятии**. Но хранить при себе можно только **ДВА** зелья.
- **НО**, если вы останавливаетесь на клетке этой ловушки и у вас нет уже ходов, или вы не хотите дальше двигаться и вытаскиваете **ЗЕЛЬЕ ЗАМЕДЛЕНИЕ** - то оно должно храниться у вас в инвентаре до старта следующего вашего хода. И будет действовать на вас как ДеБафф. При этом вы уменьшаете Счетчик Шагов до нужного количества.
- Из разных видов **ПРЕДМЕТОВ** можно хранить только **ОДИН ВИД**.
- Передавать Зелья - **Запрещено**.
- Если игрок не желает использовать Зелье или Предмет, он волен убрать карточку в сброс (Серый мешочек).
- **После смерти ВСЕ зелья сбрасываются в колоду. Колоду после этого перемешивают. Эффекты от Зелий также перестают действовать.**

## Виды зелий:

- **Положительные** (хранить разрешается).
- **Отрицательные** (хранить запрещено. Используется при поднятии).
- **Уникальные** (хранить разрешается, если они положительные).

## Положительные Зелья:



- **Зелье Здоровья** - пополняют N-ое количество жизней при использовании.



- **Зелье Скорости** - ускоряет персонажа на N-ое количество шагов при использовании.

## Отрицательные Зелья:



- **Зелье Болезни** - отнимает N-ое количество жизней при поднятии.



- **Зелье Медлительности** - замедляет персонажа на N-ое количество шагов при поднятии.

## Уникальные Зелья:



- **Зелье Ярости** - Добавляет N-ое количество единиц урона персонажу при поднятии.



- **Зелье Спокойствия** - пустое зелье и ничего не дает игроку, кроме потраченных Очков Действия. Но дает шанс выпить вкуснейшего чая.

### 3. Ловушки

На ловушки не надо тратить Очки Действия. Все эффекты происходят автоматически в тот момент, когда игрока становится на клетку с ловушкой или просто проходит ее.

**Виды ловушек:**

- **Ловушки Урона**

При прохождении через эту ловушку, вы теряете часть жизней. Количество потерянных жизней указано на самой ловушке.

- **Ловушки Замедления**

При прохождении через эту ловушку, вы теряете часть шагов в этом же ходу - **если** проходите клетку с этой ловушкой **ИЛИ** Эффект ловушки переходит на **ВАШ СЛЕДУЮЩИЙ** ход - **если вы остановились на клетке с этой ловушкой**. Количество потерянных шагов указано на самой ловушке.

**ВАЖНО:**

- Когда вы проходите через эту ловушку, вы как будто ходите на **ОДИН** шаг меньше, чем вам хотелось бы.
- Если ваши шаги заканчиваются на клетке с этой ловушкой, то ее эффект переносится на следующий ваш ход.

- **Двуликая Ловушка: 1**  , **2** 

Эта ловушка существует в двух видах:

- Ловушка с выбором из двух (картинка\_1)
- Ловушка двойного эффекта (картинка\_2)

Ловушка с выбором, механика имеет два значения, на выбор игрока:

1. Вы можете пройти через эту ловушку - и на вас подействует эффект **ЗАМЕДЛЕНИЯ** или **ПОТЕРИ ЖИЗНИ**.
2. Если вы остановитесь на клетке с этой ловушкой, то вы **ИСЦЕЛИТЕСЬ** на N-ое количество Жизней (цифра будет указана на клетке, на игровом поле). Но

данная остановка потребует от вас **3 ШАГА** (  ). Например: *Если у вас всего 4 шага, а вы остановились на этой клетке и у вас остался 1 шаг, то вы НЕ можете использовать эффект Восстановления. Только на следующем ходу, вы можете потратить 3 шага из всех, что у вас есть.*

Ловушка двойного эффекта - на игрока действует сразу же два эффекта.



#### 4. Точки Интереса

Требуется Очков Действия: **1 ед.**

- Социальная и интерактивная часть игры, **цель** которой разнообразить геймплей и добавить взаимодействия между игроками в реальном мире.
- Эти текстовые карточки могут:
  - неожиданно помочь вам в тяжелую минуту.
  - дать вам универсальную способность, которая убивает с одного удара.
  - улучшить способности союзника или врага.
  - придать больше юмора вашей совместной игре с другими людьми.
- Читайте внимательно описания карточек.
- Объявите обязательно всем играющим то, что написано на карточке.
- **Все эффекты действуют ОДИН ход.**

**ВАЖНО:** Игрок может использовать клетку **ОДНОЙ И ТОЙ ТОЧКИ ИНТЕРЕСА** только **ОДИН** раз за свой ход.

Если у игрока на руках уже есть две Карточки Интереса, то чтобы взять третью, ему сначала надо использовать одну из имеющихся.

После смерти **ВСЕ** эффекты Карточек Интереса - **ПЕРЕСТАЮТ** воздействовать на игрока.

После смерти все карточки сбрасываются в сток (Желтый Мешок).

Все эффекты действуют 1 ход.

#### 5. Пространственный Разлом

Требуется Очков Действия: **1 ед.**

- **ОТКРЫВАЕТСЯ** разлом только тогда, когда любой игрок доставил кристалл на свою базу.



**ВАЖНО: Перемещение** в Пространственном Разломе требует **ВСЕХ** шагов ( ) персонажа. То есть после перемещения вы не можете далее двигаться по лабиринту, до следующего вашего хода. В этой ситуации вам могут помочь ваши способности.

Механика игры, которая помогает игрокам преодолевать расстояние всего лабиринта.

- Вы можете переместиться из своей базы до базы противника.
- После перемещения на одной клетке могут находиться все персонажи.



## 6. Кристаллы

Требуется Очков Действия: **2 ед.**

- Общее количество карточек с Кристаллами: 10
- Общее количество Кристаллов в игре: **14**
- В центре карты выставляется 3 карточки с Кристаллами рубашкой вверх.
- **Для победы**, команде надо собрать у себя на базе: **7 Кристаллов.**

### ВАЖНО:

- Передавать Кристалл союзнику - **ЗАПРЕЩЕНО.**
- На игровое поле выставляются **НОВЫЕ** карточки с кристаллами тогда, когда была поднята **ПОСЛЕДНЯЯ** карточка с Кристаллом.
- Карточки с **НУЛЕВЫМ** количеством Кристаллов **НЕ** возвращаются обратно в мешочек, после их подбора, а кладут в сторонке.
- Игроку разрешается нести в инвентаре только **ОДНУ** карточку Кристалла
- Игрок может **ВЫБРОСИТЬ** кристалл, на ту клетку, где только что находился. Для этого не надо тратить ОД.
- **Кристалл - НЕ является препятствием для способностей.**
- Если убить персонажа с Кристаллом, из него выпадает Кристалл, который остается на той клетке, где стоял павший герой.

## 7. Ауры персонажей

Многие персонажи могут **ЗАМЕДЛЯТЬ** или **УМЕНЬШАТЬ** наносимый урон. Для визуального отображения этих эффектов игроки должны **Изменять** параметры Счетчиков у себя на карточке и постоянно за ними следить.

**Время действия любой ауры - 1 ход (круг) игрока.**

## Смерть персонажей

- После того как у персонажа заканчиваются все Жизни - он погибает.
- Если в это время у игрока была карточка Кристаллом, то эта карточка выпадает из него и остается на той же клетке, где умер персонаж.
- **Легендарная способность** после смерти - Перестает быть активной и переворачивается рубашкой вверх.
- Персонаж может быть убит **СТЕНОЙ**. Если он стоял во время перестроения лабиринта между двух стен.

## ВАЖНО:

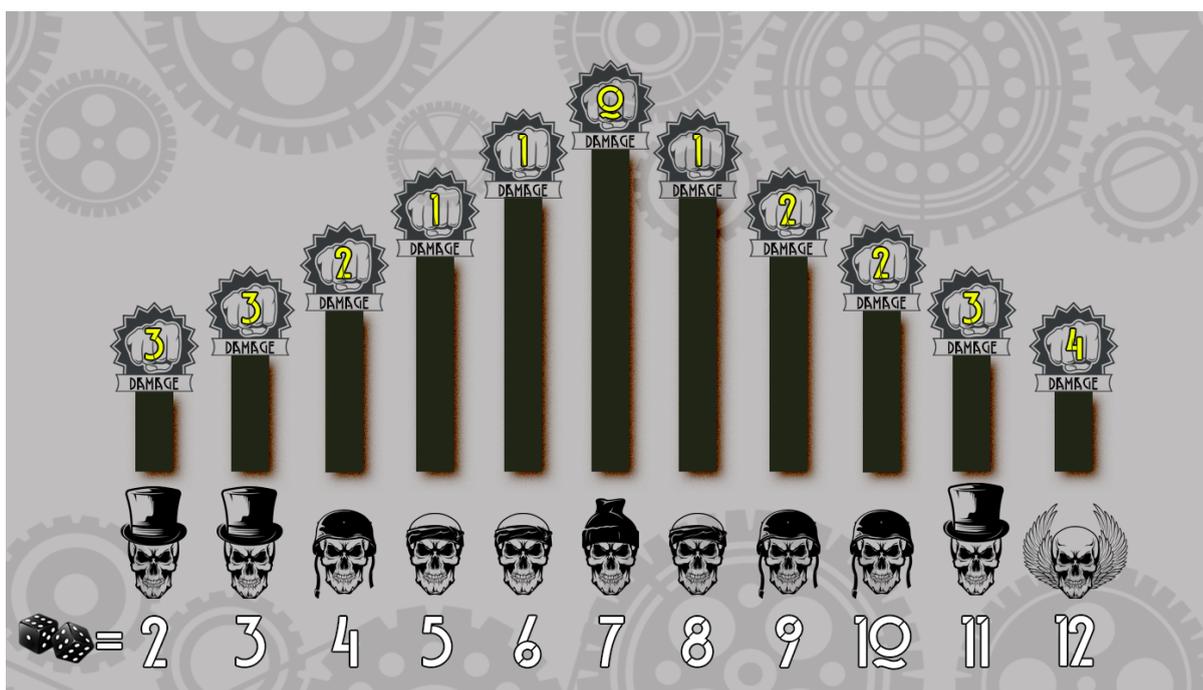
- Любой игрок после смерти всегда получает Ауру Воскрешения = +2 к



Скорости передвижения.

- Но, только что воскрешенный игрок может использовать ТОЛЬКО БАЗОВУЮ Способность.

## Таблица Урона



Когда вы используете Базовую Способность, вы бросаете кубики D6.

- Нижний ряд цифр (Белого Цвета) - это результат выпавший на кубиках.
- Цифры на вершине каждой колонны (желтого цвета) - это то количество урона, которые вы нанесете противнику.

## Обратная Связь

**Анкета** после плейтеста. Буду очень благодарен, если вы найдете пару минут на то, чтобы заполнить данную анкету. Это поможет мне сделать игру еще лучше и интереснее.

Сканер-ссылка на анкету для смартфонов:

