

Небольшое руководство для исследователя цитадели:

- ♦ Цитадели становятся всё сложнее и сложнее. Начните с первой, прежде чем переходить к остальным.
- ♦ **Без паники:** чем больше вы играете, тем лучше с каждой игрой будет ваш результат.
- ♦ Общайтесь друг с другом как можно больше, пока вам позволяет игра. Для победы вам необходимо действовать сообща.
- ♦ Сражайтесь с монстрами по очереди, если это возможно. Так ваше сражение будет проходить проще.
- ♦ Подготовьтесь к встрече с Чёрным Рыцарем – избавьтесь от как можно большего числа монстра в ходе игры. Постарайтесь сохранить в руке карты со значениями 0/0/0/0 для финального сражения.



© 2020 Blue Orange Edition. Knock, Knock! Dungeon! и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

16

Knock, Knock! DUNGEON!

Энтони Перон
Пьер Уолтц



ПРАВИЛА ИГРЫ



blue orange
Hot Games Cool Planet



Компоненты игры

- ◆ 63 карты цитадели
- ◆ 41 пустая комната
- ◆ 22 комнаты с монстрами
- ◆ 12 жетонов времени
- ◆ 4 жетона книги заклинаний
- ◆ 1 жетон речи/молчания
- ◆ 1 песочные часы на 6 минут



Введение

В этой кооперативной игре вам предстоит действовать сообща, чтобы исследовать цитадель, кишашую монстрами и опасностями. Ваша цель – найти Чёрного Рыцаря и одержать над ним победу. Но будьте осторожны, у вас есть всего лишь 6 минут, прежде чем проклятие цитадели настигнет вас!

*Вы можете использовать бесплатное приложение **BO Companion** на вашем смартфоне вместо песочных часов (доступно для Android и iOS).*



Цель игры

Одержите победу над Чёрным Рыцарем, пока не истекли 6 минут.

Подготовка к игре

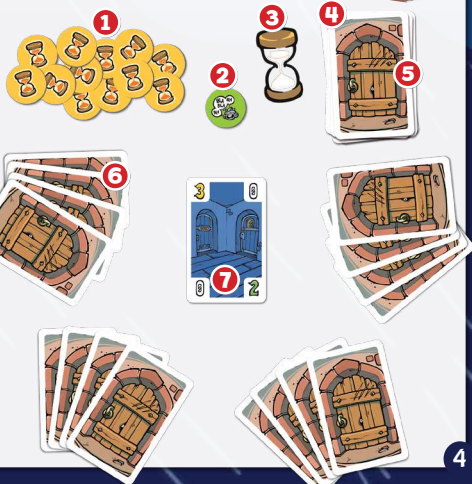
- 1 Сформируйте резерв из жетонов времени и положите их на край стола.
- 2 Положите жетон речи/молчания на стол стороной «речь» вверх (зелёной). В *одиночном режиме игры этот жетон не используется* – уберите его в коробку.
- 3 Поставьте песочные часы так, чтобы все игроки их хорошо видели.
- 4 Возьмите колоду карт цитадели и уберите карты со знаком цитадели в коробку. Карту **Чёрного Рыцаря** пока отложите в сторону.
- 5 Перемешайте карты цитадели. После поместите карту **Чёрного Рыцаря** под низ колоды.
- 6 В начале игры каждый берёт себе:
 - ◆ 6 карт при игре в одиночном режиме,



- ♦ 4 карты при игре с двумя - четырьмя игроками,
- ♦ 3 карты при игре с пятью - шестью игроками.

7 Откройте первую карту цитадели из колоды и положите её в центр стола. Если на ней изображён монстр, смотрите раздел **«Розыгрыш карты монстра»**.

8 Жетоны книги заклинаний оставьте в коробке.



Важно:

- ♦ Если это ваша первая игра, рекомендуем не засекают время и не играть с песочными часами.
- ♦ Убедитесь, что на игровом столе достаточно места: цитадель будет стремительно расти, и вам будет нужно всё больше пространства.

Игрок, который последним был в цитадели, становится первым игроком. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Knock, Knock! Dungeon! – кооперативная игра, в которой игроки должны помогать друг другу при любой возможности. Когда все игроки готовы, переверните песочные часы.

Ход игры

Каждый ход состоит из четырёх фаз:

1. Выложите одну карту из руки
2. Оцените уровень опасности
3. Узнайте, подняли ли монстры тревогу
4. Возьмите новую карту

1. Выложите карту из руки

В свой ход игроки должны выбрать одну карту из руки и выложить её на стол, продолжая цитадель. При выкладывании новой карты необходимо соблюдать следующие правила:

◆ карта должна закрывать собой хотя бы один угол ранее выложенных карт цитадели,

◆ карта не может лежать поверх двух и более углов одной и той же карты цитадели,

◆ карта не может оказаться под ранее

выложенными картами,

◆ все карты цитадели должны

выкладываться в одном направлении. Поворот карты на 180° допускается только в первой игре.





Розыгрыш карты монстра

Если на выложенной карте изображён монстр, положите на неё столько жетонов времени, сколько указано в верхней части этой карты. Если в запасе недостаточно жетонов времени, то вы проиграли.



Важно:

все карты, где нет монстров, считаются картами пустых комнат.

Если на выложенной карточке есть символ  → , переверните жетон речь/молчание. В течение игры лицо на жетоне указывает, могут ли игроки общаться между собой или нет.



Игроки могут свободно общаться между собой.



Игроки не могут говорить, но могут общаться с помощью жестов.

2. Оцените уровень опасности

Как только игрок выложили карту, он должен оценить уровень опасности каждой карты цитадели, у которой закрыт хотя бы один угол. Уровень опасности карты цитадели равен общей сумме значений на четырёх углах карты.

Уровень опасности пустых комнат

Если уровень опасности комнаты меньше или равен 5, то игроки остаются незамеченными.



Если уровень опасности 6 и больше, то монстры вас замечают и поднимают тревогу, и вы проигрываете.



Уровень опасности монстров

Если уровень опасности монстра меньше или равен 5, то вы побеждаете монстра и продолжаете движение по цитадели. Монстр остаётся в цитадели, но жетоны времени с карты возвращаются обратно в резерв.



Примечания:

- ◆ После того как вы победили монстра, эта карта считается пустой комнатой. Таким образом, уровень опасности этой карты не должен превысить 5.
- ◆ Оценка уровня опасности Чёрного Рыцаря происходит так же, как и оценка уровня опасности других монстров.

Если уровень опасности монстра 6 и больше, то поединок продолжается до тех пор, пока на карте монстра есть жетоны времени.



3. Узнайте, подняли ли монстры тревогу

Уберите один жетон времени с каждой карты монстра, где есть жетоны. Верните их обратно в резерв. Если вы убрали последний жетон с карты монстра, то этот монстр поднимает тревогу, и вы проигрываете.

4. Возьмите новую карту

В конце своего хода игрок тянет новую карту из колоды и добавляет её к своим картам в руке.

Важно:

- ◆ В одиночном режиме, если игрок выкладывает карту Молчания в цитадель, то он не берёт новую карту.
- ◆ Игрокам запрещено показывать свои карты другим игрокам.
- ◆ Как только игрок показал карту другим игрокам, он обязан её разыграть.
- ◆ Когда игрок получает карту Чёрного Рыцаря, он должен немедленно его разыграть. Затем ход переходит к следующему игроку.

◆ В любой момент игры игроки могут использовать жетон книги заклинаний, который они получили в предыдущем приключении, и сразу же применить его эффект. После этого жетон сбрасывается. Помните, что в определённых случаях вы не можете говорить друг с другом!

Конец игры

Игра может закончиться в нескольких случаях:

Игроки выигрывают, если:

- ◆ они одержали победу над **Чёрным Рыцарем** до того, как в песочных часах закончилось время.

Игроки проигрывают, если:

- ◆ уровень опасности пустой комнаты достигает 6 и больше,
- ◆ уровень опасности монстра, у которого больше нет жетонов времени, достигает 6 и больше,
- ◆ игроки должны выложить жетон времени на монстра, но жетоны в резерве закончились,
- ◆ игроки не смогли победить Чёрного Рыцаря до истечения времени.

Вариант игры с подсчётом очков: охота за сундуками

В некоторых комнатах в сундуках спрятаны несметные сокровища (эти сундуки изображены на картах)! Попробуйте создать самую длинную последовательность карт с сундуками, чтобы получить как можно больше сокровищ! Чем длиннее последовательность, тем больше сокровищ вы можете вынести из цитадели. Только самая длинная непрерывная последовательность карт принесёт вам очки. Если вы победили в игре, то каждая карта с сундуками принесёт вам по 1 очку за каждый изображённый на ней сундук.



Режим «Приключение»

В режиме «Приключение» вам предстоит пережить захватывающее приключение в четырёх цитаделях! Игра проходит по основным правилам со следующими изменениями:

В конце каждой цитадели, если игроки одержали победу над Чёрным

Рыцарем, они могут взять случайный жетон книги заклинаний. Этот жетон можно использовать в дальнейшем. Если у игроков уже есть неиспользованные жетоны книги заклинаний, то только что полученный жетон добавляется в резерв.

Примечания:

- ◆ Если у игроков несколько жетонов книги заклинаний, то в свой ход они могут использовать любое количество жетонов.
- ◆ Использованные жетоны книги заклинаний верните в коробку. Вы сможете их снова получить, когда выберетесь из цитадели.

Начиная со 2-ой цитадели и далее применяются следующие правила:

При подготовке к игре добавьте в колоду карты, соответствующие уровню цитадели, которую вы атакуете.



Важно:

Уровень первой цитадели - 0. Так как это стартовая цитадель, начинать с неё - проще.



Если вы атакуете третью цитадель, то добавьте эти карты в колоду.

Важная информация:

Вы можете сохранить игру между двумя цитаделями. Запишите уровень следующей цитадели и количество имеющихся у вас жетонов книги заклинаний. Когда вы решите продолжить игру, вы сможете начать играть с того места, на котором остановились.

Жетоны книги заклинаний:



Огненный шар: немедленно избавьтесь от монстра. Уберите эту карту из цитадели, а жетоны времени верните в резерв. Помните – это заклинание не действует на Чёрного Рыцаря!



Ледяные стрелы: с их помощью вы можете заморозить одного монстра. Верните все жетоны времени с этого монстра в резерв, а вместо них положите на карту жетон ледяных молний. Вы всё равно должны победить этого монстра до конца игры, **до того, как одержите победу над Чёрным Рыцарем.** Но пока что он может вас немного подождать.



Зелье: вы можете напоить одного монстра зельем. Положите этот жетон на один из четырёх углов карты монстра. Значение на этом углу карты становится равным нулю. Более того, если этот угол вы позже закроете другой картой, то положите жетон зелья сверху этой карты так, чтобы он изменял её значение.



Шар молчания: вы можете перевернуть жетон речи/молчания и снова общаться друг с другом.