

ЦЕРБЕР

СОКРОВИЩА ТРЕИСПОДНЕЙ ПРАВИЛА ИГРЫ

«КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ»

Вырваться из лап Цербера не просто, вы можете применить разные тактики: действуйте в интересах группы или убегайте в одиночку, старайтесь создать временные союзы или рассорить команду героев. В этом дополнении вы найдете всё необходимое, чтобы настроить игру под ваше настроение и манеру.

Новые карты поддержки и коварства используются по обычным правилам игры, их можно использовать отдельно от других дополнений.

Новые участки увеличивают разнообразие вариантов игрово-

вого поля. Участки различаются степенью сложности, а также игровыми правилами. Они могут быть использованы отдельно от других дополнений (за исключением участка с Пещерой чудес).

Карты сокровищ – это новый элемент в игровой механике. Они обладают мощными эффектами и передаются от игрока к игроку каждый раз после использования.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 16 карт поддержки:
 - Упорство – 4 карты
 - Сговор – 4 карты
 - Дерзость – 4 карты
 - Крайний – 4 карты
- 3 новых двусторонних участка игрового поля
- 6 карт коварства:
 - Злорадство – 3 карты
 - Козни – 3 карты
- 7 карт сокровищ
- 3 жетона гарпий
- 1 жетон Логова Цербера

«КАК ИГРАТЬ С КАРТАМИ СОКРОВИЩ»

ПОДГОТОВКА

Карты сокровищ снижают сложность игры на 1 🧠. Поэтому самостоятельно определите количество карт сокровищ, которое вы хотите добавить в игру.

Мы не рекомендуем использовать более 3 карт сокровищ независимо от количества игроков.

В начале игры каждый игрок бросает кубик скорости. Игроки, которые получили наибольшие числа, случайным образом берут

в руку по 1 карте сокровищ из числа отобранных для игры.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТЫ СОКРОВИЩ

В свой ход, если у игрока есть карта сокровищ в руке, он может сыграть её вместо карты действия. Карты сокровищ также имеют цену и эффект.

После разыгрывания карты сокровищ положите её перед игроком, который будет совершать следующий ход (в его стопку сброса для карт действий). Когда этот игрок заберёт



карты действий из сброса в руку, он также получит карту сокровищ и сможет использовать её в свой ход.

Однако не передавайте карты сокровищ игрокам из команды Цербера!

Если Цербер схватил игрока, у которого есть карта сокровищ, она тут же убирается из игры (например, в коробку). Если в игре остался только один герой, он кладёт сыгранные карты сокровищ в свою стопку сыгранных карт действий и получит их вновь, когда заберёт карты из сброса в руку.

ЭФФЕКТЫ КАРТ СОКРОВИЩ

Ритуальная маска

Цена: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.

Эффект: вы идёте на 2 клетки вперёд, 2 других героя: первый идёт на 2 клетки вперёд, второй идёт на 1 клетку назад.



Жертвенный кинжал

Цена: 1 другой герой идёт на 1 клетку назад.

Эффект: вы идёте на 3 клетки вперёд.



Грааль

Цена: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.

Эффект: 3 других героя: первый идёт на 4 клетки вперёд, второй на 2 клетки вперёд, третий на 1 клетку назад.



Шар предсказаний

Цена: нет

Эффект: вы берёте 1 карту поддержки, возвращаете себе в руку карты действий из сброса, затем подсматриваете одну лодку, лежащую лицом вниз, не показывая другим игрокам, или не подсматривая меняете местами 2 лодки, лежащие лицом вниз.



Лира Орфея

Цена: нет

Эффект: вы идёте на 1 клетку вперёд или берёте 1 карту поддержки. Затем вы идёте на 1 клетку вперёд или берёте 1 карту поддержки.



Сандалии Гермеса

Цена: переместите фигуру Цербера на 1 клетку вперёд.

Эффект: вы идёте на 4 клетки вперёд.



Волшебная лампа

Цена: увеличьте значение кубика скорости на 1.

Эффект: вы берёте 3 карты поддержки и выбираете другого героя, он берёт 1 карту поддержки.

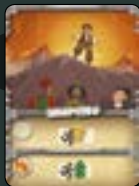


◆ НОВЫЕ КАРТЫ ◆

Карты поддержки и коварства можно сыграть двумя способами:

- простой эффект (ПЭ) выполняется бесплатно,
- усиленный эффект (УЭ) выполняется после уплаты цены.

ЭФФЕКТЫ КАРТ ПОДДЕРЖКИ



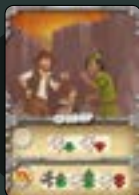
Упорство

ПЭ: вы берёте 2 карты поддержки.

ИЛИ

Цена: вы сбрасываете 2 карты поддержки.

УЭ: вы идёте на 3 клетки вперёд.



Сговор

ПЭ: 2 других героя: первый идёт на 1 клетку вперёд, второй идёт на 1 клетку назад.

ИЛИ

Цена: вы сбрасываете 2 карты поддержки.

УЭ: вы идёте на 2 клетки вперёд, 2 других героя: первый идёт на 3 клетки вперёд, второй идёт на 2 клетки назад.



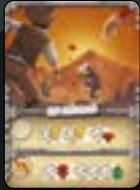
Дерзость

ПЭ: вы идёте на 1 клетку вперёд, увеличьте значение кубика скорости на 1.

ИЛИ

Цена: вы сбрасываете 1 карту поддержки.

УЭ: вы идёте на 3 клетки вперёд, переместите фигуру Цербера на 1 клетку вперёд.



Крайний

ПЭ: 3 других героя: первый берёт 1 карту поддержки, второй берёт 1 карту поддержки, третий идёт на 1 клетку назад.

ИЛИ

Цена: вы сбрасываете 2 карты поддержки.

УЭ: все другие герои: один идёт на 2 клетки назад, а все остальные идут на 2 клетки вперёд.

КАРТЫ КОВАРСТВА



Злорадство

ПЭ: сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.

ИЛИ

Цена: уменьшите значение кубика скорости на 1.

УЭ: сдвиньте кубик скорости на 2 клетки вперёд.



Козни

ПЭ: 3 героя передвигаются на 1 клетку назад.

ИЛИ

Цена: уменьшите значение кубика скорости на 1.

УЭ: вы берёте 3 карты коварства.



НОВЫЕ УЧАСТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

ДЬЯВОЛЬСКИЙ УКЛОН

Это слишком просто, чтобы быть правдой.



Если герой заканчивает своё передвижение на одной из 2 клеток с уклоном, он сразу же дополнительно продвигается на 1 клетку вперёд.

ВРАТА СМЕРТИ

Эти врата трудно открыть, но они с лёгкостью захлопнутся за вами.

Врата смерти



Герой может пройти через врата, если другой герой стоит на клетке с рычагом.

Как только Цербер достигает клетки с рычагом или переходит её, врата считаются постоянно открытыми.




ГНЕЗДО ГАРПИЙ

Три сестрички были столь завистливы при жизни, что и в аду не перестают следить друг за другом. Просто чтобы убедиться, что ни у одной нет ничего более ценного, чем у другой.



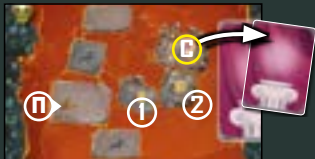
Во время подготовки перемешайте 3 жетона гарпий и положите по одному лицом вниз на каждую из 3 клеток с изображением Гнезда гарпий.

Когда герой заканчивает своё передвижение на клетке с Гнездом гарпий, где лежит жетон гарпий, переверните жетон лицом вверх, примените его эффект и затем уберите из игры.

-  – вы идёте на 5 клеток назад.
-  – вы идёте на 3 клетки назад, сдвиньте кубик скорости на 1 клетку вперёд.
-  – сдвиньте кубик скорости на 2 клетки вперёд.





ПЕЩЕРА ЧУДЕС

В самом дальнем конце пещеры вы найдёте то, о чём и не мечтали...



Во время подготовки поместите на правом краю участка игрового поля случайную карту сокровищ лицом вниз. Герой, который первым достигнет последней клетки Пещеры чудес, берёт эту карту в руку.


Пещера расположена в ответвлении от основного пути. Применяя эффекты «пойти вперёд» или «пойти назад» к героям, стоящим на любой из 3 клеток Пещеры, активный игрок решает каким будет направление: в сторону конца Пещеры или в сторону перекрёстка.


-  – вы берёте 1 карту поддержки.
-  – вы берёте 3 карты поддержки.
-  – Пещера чудес. После того, как карта сокровищ взята, эта клетка не имеет эффекта.
-  – если Цербер достиг перекрёстка или перешёл его, герой, находящийся на любой клетке Пещеры, считается пойманным.


НЕБЫТИЕ

Сочащиеся влагой стены, крики и стоны захороненных здесь душ... Небытие не отпустит вас.



 – Скольжение. Герой, который закончил передвижение на этой клетке, сразу же передвигается на первую клетку Небытия.


 – клетки Небытия. Очки передвижения с клеток Небытия сокращаются на 1 (не могут быть меньше 0). Назад по дорожке Скольжения передвигаться нельзя.


 – если Цербер достиг перекрёстка или перешёл его, герой, находящийся на любой клетке Небытия, считается пойманным.

ОМУТ СИРЕНЬ

Чем слаще голос сирены, тем большие мучения она заставит вас испытать.



 – Омут сирены. Герой, закончивший передвижение на этой клетке, может приманить на неё любого другого героя с любой клетки игрового поля.

 – если Цербер достиг перекрёстка или перешёл его, герой, находящийся на любой клетке Омута сирены, считается пойманным.

ЖЕТОН ЛОГОВА ЦЕРБЕРА

Используйте этот жетон, если вы не хотите, чтобы другого игрока отдали на съедение Церберу ещё до того, как он сделает свой первый ход.

Во время подготовки поместите жетон Логова Цербера на самую нижнюю клетку первого участка игрового поля.

Ни один герой не может передвинуться или быть перемещённым назад на эту клетку.

