

© Inside the Box Board Games LLP, All Rights Reserved



Перевод правил выполнен Виктором Луором, 2017

V3.0

# ПОД ЗЕМЛЁЙ

Руководство спелеолога

Erebus Industrial



## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ПОД ЗЕМЛЁЙ</b>	1
Обзор игры	1
Компоненты игры	1
НАЧАЛО ИГРЫ	2
ХОД ИГРЫ	4
Цель игры	4
Фаза действий	4
Фаза ужасов	4
Фаза опасностей	4
Конец раунда	4
Конец игры	4
Спелеологи без сознания	4
Проверка навыков	5
1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ	5
Превозмочь себя	6
Базовые действия	7
Действия опасностей	8
2. ФАЗА УЖАСОВ	9
3. ФАЗА ОПАСНОСТЕЙ	10
Время вышло	12
4. КОНЕЦ РАУНДА	12
Советы по выживанию	13
ТАЙЛЫ ГЕШЕРЫ	14
Жетоны взрывчатки	16
УЖАСНЫЕ ТВАРИ	17
Поиск ближайшей жертвы	17
Появление ужасных тварей	18
Передвижение ужасных тварей	18
Inside the Box Board Games LLP	19
Особые благодарности	19

## ЗАМЕТКИ

# ПОД ЗЕМЛЁЙ

## Обзор игры

«Под Землём» представляет собой кооперативную хоррор-игру на выживание для компании от одного до шести игроков. Игроки — спелеологи (исследователи пещер), которые, изучая неизведанную пещерную систему, упали вниз по крутой расщелине в скале и оказались в ловушке глубоко под землей. Вместе вы должны найти выход прежде, чем ваши фонари погаснут, и вы погибнете в темноте Навсегда. Вы должны работать как одна команда, чтобы быстро изучить обстановку и избежать множества смертельных опасностей. И что хуже всего, кажется, что вы здесь не одни...

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 64 тайла пещеры
- 1 стартовый тайл
- 1 тайл выхода из пещеры
- 30 карт опасностей
- 1 карта «Время вышло»
- 8 планишетов спелеологов
- 1 маркер первого игрока
- 12 маркеров обрушения
- 8 маркеров затопления
- 1 Маркер ужаса
- 1 Маркер газа
- 6 жетонов верёвок
- 3 жетона взрывчатки
- 1 шестигранный кубик (D6)
- 8 фишек спелеологов
- 3 фишки ужасных тварей
- 20 маркеров здоровья
- 1 руководство спелеолога





itbboxboardgames.com



**2.** Положите стартовый тайл лицевой стороной вверх в центре стола и поставьте на него все выбранные фишки спелеологов.

**3.** Отложите тайл выхода, затем перемешайте оставшиеся 64 тайла пещеры и сложите их столкой лицевой стороной вниз. Случайным образом замешайте тайл выхода из пещеры в шесть нижних тайлов столки.

**4.** Выберите уровень сложности — обычный, продвинутый или экспертный. Просмотрите карты опасности и уберите те из них, которые не используются на выбранном вами уровне сложности.

**5.** Перемешайте оставшиеся карты опасностей и сложите нужное их количество в колоду опасностей руашкой вверх:

#### Обычный продвинутый экспертный

4 спелеолога	22 карты	20 карт	18 карт
5 спелеологов	19 карт	17 карт	15 карт
6 спелеологов	17 карт	15 карт	13 карт

Положите карту «Время вышло» под низ колоды опасностей.  
Уберите оставшиеся карты обратно в коробку, не глядя на них.

**6.** Отдайте маркер первого игрока тому, кто последним отваживался спускаться под землю.

# НАЧАЛО ИГРЫ

**1.** Каждый игрок выбирает планшет спелеолога и соответствующую ему фишку спелеолога. Выложите на каждый квадратик здоровья на планшетах спелеологов по маркеру здоровья (для большинства планшетов их понадобится три). Уберите оставшиеся планшеты, фишки и маркеры здоровья в коробку — они вам не понадобятся.

**2.** Положите стартовый тайл лицевой стороной вверх в центре стола и поставьте на него все выбранные фишки спелеологов.



*Если вы играете двоем или троем, то каждый игрок выбирает по два пластина и две фишки, и использует правила для четырех или шести спелеологов. Если вы решили сыграть в одиночку, выберите от четырех до шести пластина и фишек и следуйте правилам для этого числа спелеологов.*

## INSIDE THE BOX BOARD GAMES LLP

Inside the Box Board Games LLP — независимое издательство и дизайнерская компания по разработке настольных игр, базирующаяся в Лондоне, в Великобритании. Мы сосредоточены на разработке инновационных и привлекательных игр на различную тематику, которые объединены мощными историями и задумками, которые объединены с настоящими геймдизайнерами, которые разрабатывают свои игры с нами.

Если вы хотите присоединиться к нам в качестве полноправного партнёра в бизнесе как геймдизайнер, иллюстратор, графический дизайнер, видеопроизводитель или хотите сотрудничать с нами обозревателя, дистрибутора или как-либо ещё, свяжитесь с нами на нашем веб-сайте [itbboxboardgames.com](http://itbboxboardgames.com)!

Мы собираемся создавать удивительные игры. Вы с нами?

## ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

### Графический дизайн

Zak Eidsvoogd

### Управление проектом

Peter Blenkharn

### Художник

David Franco Campos

### Тестировщики игры

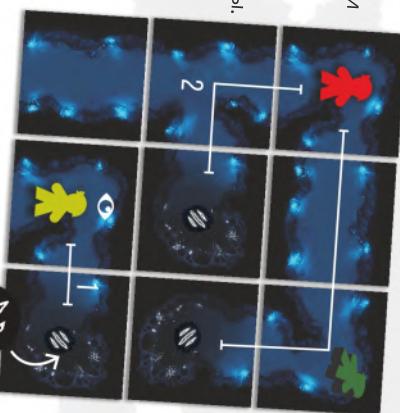
Arun Advani, Rebecca Advani, Greg Alibiston, Anna Beck-Thomsen, Simon Bishop, Charlie Cole, Colin Guillier, Ben Parbury, Jon Pinder, Roger Pinder, Charlie Ringer, Marielle Reuser, Christoph Schlicht, Jenny Walker, Stephanie Wohlgemuth, Peter Blenkharn, Lewis Shaw, Emily Brown, Sophie Colverson, Emily Silcock, Matthew Usher, Vicki Buckley, Tom Ana, Jake Saville-Tucker, Nathan Miller, Bez Shahriari, Caesar Aljassar, Andy Grant, John Harrison, Kieran Harvey, Phil Stocks, Dunc Huxley, Ed Huxley, Jeppe Nørsker, Anthony Howgeg

## ПОЯВЛЕНИЕ УЖАСНЫХ ТВАРЕЙ

Если при открытии карты опасности ужасная тварь на тайлах

пещеры присутствует менее трёх ужасных тварей:

1. Найдите тайл логова ужаса:
  - На котором ещё нет фишки ужасной твари, и
  - который находится в наименьшем количестве шагов от ближайшей жертвы.
2. Если есть такой тайл в пределах семи шагов от ближайшей к нему жертвы, то разместите на нём новую фишку ужасной твари. Если таких тайлов нет, то новая ужасная тварь не появляется.

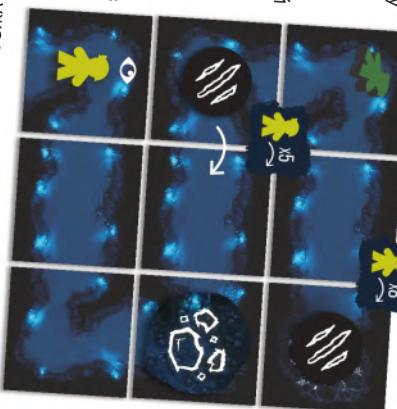


## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ УЖАСНЫХ ТВАРЕЙ

Когда открыта карта опасности ужасная тварь, а также в фазу

тварей в пещере:

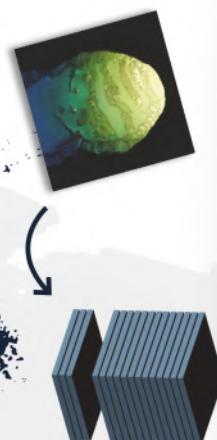
1. Найдите ближайшую жертву для этой ужасной твари.
2. Если ближайшая жертва находится более чем в семи шагах, заберите фишку ужасной твари из пещеры.
3. Иначе передвиньте фишку ужасной твари на один шаг в направлении ближайшей жертвы по кратчайшему пути. (Если есть несколько вариантов передвижения, ближайшая жертва сама выбирает один из них.)



Обычно порядок передвижения ужасных тварей не важен. В случаях, когда это имеет значение, обладатель жетона первого игрока выбирает, какая именно ужасная тварь будет двигаться первой.

Каждый раунд будет открыта одна карта опасности, поэтому число карт в колоде определяет, сколько времени вам остаётся для того, чтобы найти выход из пещеры.

3.



На некоторых картах есть значки, указывающие, что они должны быть убраны из игры на определённом уровне сложности.

- Убрать для обычной игры
- Убрать для продвинутой игры
- Убрать для экспериментальной игры

4.



Если это ваша первая игра, мы рекомендуем вам начать на обычном уровне сложности. Если после нескольких игр вы всё ещё считаете игру слишком сложной на этапе 5, на обычном уровне карты опасностей три дополнительные карты

5.



6.



# ХОД ИГРЫ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша общая цель состоит в том, чтобы провести как можно больше спелеологов к тайлу выхода из пещеры прежде, чем закончится время.

Игра длиится примерно двадцать раундов, что определяется размером колоды опасностей, и каждый раунд состоит из четырех этапов:

### 1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

#### КОНЕЦ ИГРЫ

Все спелеологи, начиная с первого игрока, ходят по очереди по часовой стрелке, выполняя действия.

### 2. ФАЗА УЖАСОВ

Все ужасные твари перемещаются на один тайл по направлению к своим ближайшим жертвам.

### 3. ФАЗА ОПАСНОСТЕЙ

Открывается верхняя карта из колоды опасностей, и в результате происходит что-то нехорошее.

### 4. КОНЕЦ РАУНДА

Передайте маркер первого игрока тому, кто сидит слева от текущего первого игрока (по часовой стрелке).

# УЖАСНЫЕ ТВАРИ



Ужасные твари появляются на тайлах логова ужаса (畏惧), когда открывается карта опасности ужасной твари. Находясь в пещере, они передвигаются во время фазы ужасов, преследуя ближайшую жертву.

Если ужасная тварь оказывается на одном тайл со спелеологом, то он немедленно теряет все + и падает без сознания.

Одновременно в пещере может находиться не более трёх ужасных тварей.

## ПОИСК БЛИЖАЙШЕЙ ЖЕРТВЫ

Ужасные твари передвигаются на один тайл за раз и не могут проходить сквозь стены. Однако они могут без труда преодолевать тесный лаз, уступы, обрывы и тайлы с маркерами затопления и обрушения.

Ближайший жертвой для ужасной твари считается спелеолог, находящийся в сознании в пещерном сражении и обрушении. Ужасной твари с учётом высокописанных правил передвижения. Как правило, это несложно определить.

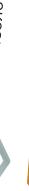
Если несколько спелеологов находятся одинаково близко к ужасной твари, то ближайший жертвой считается спелеолог с наименьшим рангом, что указано на его планшете.



Все спелеологии спасены



1 спелеолог остался в пещере



БРОНЗА



2 спелеолога остались в пещере



ПОРАЖЕНИЕ

3 и более спелеологов остались в пещере

- Все выжившие спелеологии не окажутся на тайле выхода из пещеры
- ИЛИ в пещере не останется ни одного спелеолога в сознании

К этому моменту игроки, чьи фишки спелеологов добрались до тайла выхода из пещеры, могут подвести итог. Подсчитайте количество спелеологов, которые не выбрались из пещеры:



ЗОЛОТО

Все спелеологии спасены



СЕРЕБРО

1 спелеолог остался в пещере



БРОНЗА



2 спелеолога остались в пещере

**УСТУП**  (x3)

Тайл с уступом должен быть размещён таким образом, чтобы стрелка указывала в направлении от обнаружившего её спелеолога. Спелеологи могут зайти на эти тайлы с любой стороны, как обычно, но не могут совершать действия **Осмотреться**, **Переместиться** или **Исследовать** через уступ, пока над ним не будет закреплена верёвка и размещён соответствующий жетон. (Это можно сделать с помощью действия **Закрепить верёвку**.)

**ОБРЫВ**  (x3)

Как и тайл с уступом, тайл с обрывом должен быть размещён таким образом, чтобы стрелка указывала в направлении от обнаружившего её спелеолога. Спелеологи могут зайти на эти тайлы с любой стороны, но они не могут тайлы с обрывом, пока над ним не будет закреплена верёвка и размещёнnim не будет закреплена верёвка. (Это можно сделать с помощью действия **Закрепить верёвку**.)

**СТАЛАГМИТЫ**  (x3)

Спелеологии, которые попадают на этот тайл, должны выполнить проверку Навыка (). Те, кто не прошёл проверку Навыка, теряют .

**ЖЕТОНЫ ВЗРЫВЧАТКИ**

У Инженера есть специальное действие, которое позволяет выложить на поле жетоны взрывчатки, чтобы убрать на общей стороне двух соседних плиток, превращая их таким образом соединяя тайлы. Кроме того, можно разместить такой жетон на стороне, не примыкающей к другому участку, что позволяет в дальнейшем осмотреться или исследовать пещеру в этом направлении. После размещения жетоны взрывчатки остаются на своём месте до конца игры.

**СПЕЛЕОЛОГИ БЕЗ СОЗНАНИЯ**

Спелеологии, у которых не осталось очков здоровья, теряют сознание. Обозначьте это, положив фишку спелеолога плашмя.

В бессознательном состоянии спелеологи не могут выполнять никакие действия, а все пассивные способности, указанные на их планшетах, перестают работать. Если спелеолог падает без сознания во время своего собственного хода, то он больше не может совершать дальнейшие действия и должен завершить ход.

Если спелеолог восстанавливает одно или несколько очков здоровья, то он сразу приходит в сознание. Снова поставьте фишку спелеолога вертикально.

**ПРОВЕРКА НАВЫКОВ**

Некоторые действия и события требуют от спелеологов проверки Навыка (). Это означает: «Бросьте кубик. Если выпало 4 или больше, проверка успешна. Иначе проверка провалена».

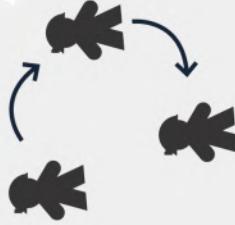
Последствия успеха или неудачи такой проверки Навыка определяются действием или событием.



# 1. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый спелеолог получает по два очка действия (○○), чтобы в свой ход потратить их на одно или несколько действий.

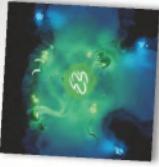
Некоторые действия стоят одно очко действия (○), в то время как другие потребуют два (○○). Базовые действия, доступные для всех спелеологов, будут перечислены ниже. Некоторым спелеологам доступны особые действия — их описание можно найти на плакатах спелеологов.



## ГАЗ ⚡ (x8)

Когда будет открыта карта опасности Газ, все спелеологи, находящиеся на таких тайлах, теряют +++. Кроме того, любые спелеологии, зашедшие на такие тайлы до следующей фазы опасностей, также теряют +++. Это относится и к любым новым тайлам с газом, размещенным в этом раунде, поэтому действие **Изучать** становится более рискованными.

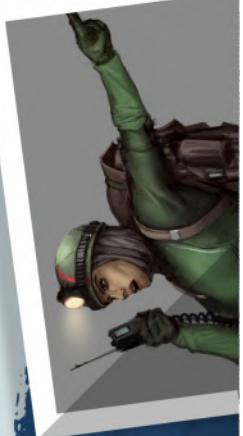
*Во время такого разногласия можно положить маркер газа на столку или рядом со столкой тайлов пещеры, чтобы он напоминал вам об этом.*



## ПРЕВОЗМОЧЬ СЕБЯ +○

В любой момент во время своего хода спелеолог может решить превозмочь себя, чтобы получить третье и последнее очко действия. Его можно потратить на любые действия, какие он пожелает, в том числе на действия, требующие двух очков (○○) вместе с оставшимся обычным очком действия.

Если игрок решает превозмочь себя, то в конце своего хода он должен выполнить проверку навыка (🎲). В случае неудачи он теряет одно очко здоровья (+).



## ОБВАЛ ⚰ (x12)

Если будет открыта карта опасности Обвал, на этих тайлах с вероятностью один к двум может случиться обвал. Выложите маркеры обрушения на тайлы, с которыми это произошло, а все спелеологи на этих тайлах теряют +++. Спелеологи не могут зайти на тайлы с маркерами обрушения, но могут покинуть их. Маркер обрушения может быть устранён с помощью действия **Копать** (○○).



## ЛОГОВО УЖАСА 🦷 (x8)

Когда будет открыта карта опасности Ужасная тварь, на одном из таких тайлов, находящемся ближе всего к спелеологу в сознании, появится ужасная тварь. Берегитесь! Если она окажется на одном тайле со спелеологом, то он потеряет все +++. Очень рискованно завершать свой ход на одной из таких плиток.

## ТЕСНЫЙ ЛАЗ >< (x3)

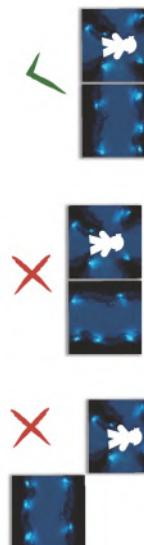
Спелеологи не могут попасть на такие тайлы с помощью действия **Переместиться**. Вместо этого они должны использовать действие **Протиснуться** (○○). Если же тесный лаз появляется на поле с помощью комбинированного действия **Изучать**, то в этот обычный спелеолог может попасть на такой тайл.

# ТАЙЛЫ ПЕЩЕРЫ

Под землей встречается множество различных тайлов. Некоторые из них безвредны, некоторые опасны, а некоторые труднопроходимы. Тайлы размещаются на игровом поле в результате действий Осмотреться или Исследовать (Осмотреться + Переместиться) и должны быть присоединены к тайлу, на котором находятся фигурука открывшего его игрока.

Тайлы считаются соединёнными если у них есть общая сторона с проходом (т.е. на них нет разделительной их стены).

Тайлы не могут быть соединены по диагонали.



## СТАРТОВЫЙ ТАЙЛ

Это тайл, с которого spelaeologи начинают игру.

У него нет никаких других особенностей.

## ВЫХОД ИЗ ПЕЩЕРЫ

С помощью этого тайла spelaeologи выбираются из пещеры и побеждают в игре. На этом тайле spelaeologи ни по каким причинам не могут потерять очки здоровья и не могут в качестве ближайшей жертвы при передвижении или появлениях ужасных тварей.

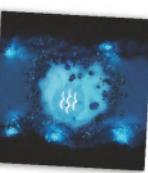
## ОБЫЧНЫЕ ТАЙЛЫ (x16)

Эти тайлы намеренно оставлены пустыми.

## ВОДА ~~~~~ (x8)

Изначально эти тайлы не затоплены и не отличаются от обычных тайлов (без пометок). Если будет открыта карта опасности Потоп, то на всех незатопленных тайлах с водой размещается маркер затопления, и каждый spelaeolog, находящийся на тайлах с водой, теряет +.

Spelaeologи могут преодолеть тайлы с маркерами затопления только с помощью действия Плыть (◎◎).



В очень редких случаях может получиться так, что после размещения нового открытого тайла у пещеры не окажется открытых проходов,

чтобы потом Осмотретьься или Исследовать. В этом случае просто сбросьте такой тайл и возьмите вместо него из стопки следующий.

## БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### ◎: ⚭ → ◎: ⚭

#### Осмотреться ◎

Выберите одну из свободных для прохода Незанятых сторон уже открытого тайла пещеры, на котором находится ваш spelaeolog. Возьмите

тайл пещеры из стопки и разместите его, соединив проходом с вашим тайлом. (Вы можете повернуть новый тайл любой стороной при условии, что он окажется соединён проходом с тем, на котором стоит ваш spelaeolog.)



### ◎: ⚭ → ◎: ⚭

#### Исследовать ◎ (Осмотреться + Переместиться)



Выложив новый тайл и **осмотревшиесь**, вы должны немедленно **переместиться** на него — это одно комбинированное действие. Это более быстрый способ исследовать пещеру, чем предыдущие два действия, но и более рискованный, если вы далеко от своих друзей. Выбирайте с умом.



### Бежать ◎ ◎

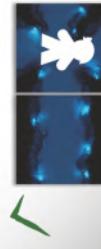
Повторите описание выше действие **Переместиться** до трех раз.



### Лечить ◎ ◎

Восстановите один утраченный + или выберите другого spelaeologа на одном тайлле с вашим, чтобы восстановить один из потерянных им +.

(Вы не можете превысить исходное число +)



## ДЕЙСТВИЯ ОПАСНОСТЕЙ

Действия при взаимодействии с особыми тайлами или с картами опасностей.



### Плыть ⚓ ⚓

Переместитесь с вашего тайла на соседний, связанный с ним проходом и содержащий маркер затопления. Это единственный способ переместиться на затопленные тайлы.



### Протиснуться ⚓ ⚓

Переместитесь с вашего тайла на соседний, связанный с ним проходом тайл с тесным лазом. Это единственный способ переместиться на тайл с тесным лазом после того, как он выложен.



### Копать ⚓ ⚓

Уберите маркер обрушения с вашего тайла или соседнего, связанного с ним проходом. Это позволит затащить заходить на этот тайл.



### Закрепить верёвку ⚓ ⚓ + ⚪

Выполните бросок на проверку навыка. Если он успешен, поместите жетон веревки на тайл с уступом или обрывом, на котором находится ваш спелеолог.



### Спрятаться ⚓ ⚓ + ⚫

Выполните бросок на проверку навыка. Если он успешен, вы не можете быть выбраны в качестве ближайшей жертвы любой ужасной твари в этом раунде. (См. Ужасные твари).

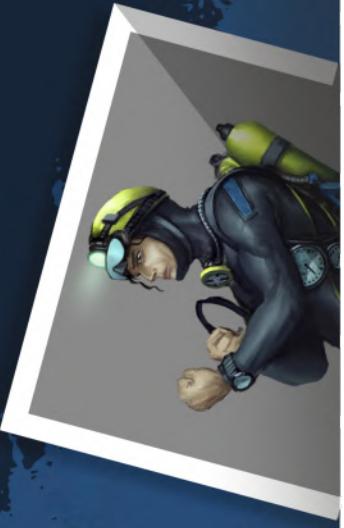


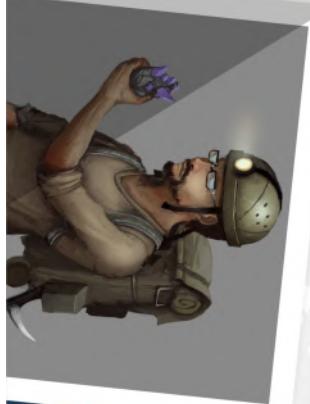
## СОВЕТЫ ПО ВЫЖИВАНИЮ

Потеря сознания — ещё не конец света, но это значит, что другой спелеолог должен добраться до вашего и вылечить его. Это отметит у группы много драгоценного времени, которое могло бы быть потрачено на исследование пещеры. БЕРЕГИТЕ СЕБЯ!

- Не задерживайтесь на опасных тайлах
- Не превозмогайте себя без весомых на то оснований
- Лечите себя здравоумно, если это необходимо (вы очень уязвимы, когда сътаетесь всего один жетон здоровья).
- Не удаляйтесь слишком далеко от других спелеологов
- Ясно излагайте свои намерения — не тормозите!
- Кроме того, стоит следить за тем, сколько карт осталось в колоде опасностей, а также, насколько вы приблизились к нижней части стопки тайлов пещеры (это значит и к тайлу выхода из пещеры). Помните, что вам нужно вывести на поверхность как можно больше спелеологов.
- У вас есть некоторая информация о том, скоро ли вы найдёте выход из пещеры, так как вы знаете, что он находится среди шести нижних тайлов в стопке
- Не оставляйте перегруппировку на последний момент
- В некоторых ситуациях единственно правильный выбор — пожертвовать собой ради спасения своих товарищей

удачи!





## 4. КОНЦ РАУНДА

В конце раунда маркер первого игрока переходит к игроку слева.

**ВРЕМЯ ВЫШЛО**

Последняя карта в колоде опасностей — карта «Время вышло». В тот момент, когда она открывается, ваши фонари гаснут, стущается темнота, а игра близится к завершению.

В этот момент и во время последующих фаз опасностей все спелеологи, которые не стоят на тайле выхода из пещеры (не важно, в сознании они или нет) должны выполнить проверку навыка (🎲).

В случае неудачи их пожирают ужасы и их фишки удаляются из пещеры.



## 2. ФАЗА УЖАСОВ

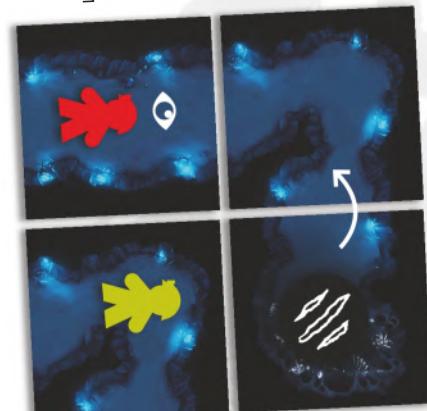
Если на каких-либо тайлах пещеры есть ужасные твари, они перемещаются на один шаг в направлении своей ближайшей жертвы:

к ближайшему спелеологу в сознании в пределах семи шагов (тайлов) от ужасной твари. Ужасные твари не могут двигаться сквозь сплошные стены, но могут без затруднений пройти через тесный лаз, уступы, обрывы и тайлы с маркерами затопления и обрушения.

Если в пределах семи шагов от ужасной твари нет ни одной жертвы, то фишка ужасной твари убирается из пещеры.

Если ужасная тварь окажется на одном тайле со спелеологом, то он немедленно теряет **Все +** и падает без сознания. Будьте осторожны!

(Для получения более подробной информации смотрите раздел «Ужасные твари». Если в пещере есть ужасные твари, положите маркер ужасов поверх коподы опасностей, чтобы не забыть о необходимости перемещать их фишки каждый раунд.)



### 3. ФАЗА ОПАСНОСТЕЙ

Откройте верхнюю карту из колоды опасностей и выполните то, что она предписывает, а затем положите её в стопку сброса карт опасностей.

Карты опасности бывают пяти видов:

#### Землетрясение

Все спелеологи, находящиеся в сознании, должны выполнить проверку навыка (🎲). Те, кто не прошёл проверку навыка, теряют +.

#### Потоп

Поместите по маркеру затопления на все тайлы с водой, на которых их ещё нет. Затем все спелеологии на затопленных тайлах теряют +.

Водные тайлы с маркерами затопления нельзя преодолеть никаким образом, кроме действия Плыть (〇〇).

#### Газ

Все спелеологи на тайлах с газом теряют +. Кроме того, любой спелеолог, зашедший на тайл с газом до следующей фазы опасностей, тоже немедленно теряет +.

После того, как разыграна карта опасностей газ, вы теряете + и тогда, когда нового тайла, так что будьте осторожны! Можете положить маркер газа поверх столки тайлов или рядом с ней в качестве напоминания.



#### Обвал

Киньте кубик. Положите маркеры обрушения на все тайлы пещеры с обвалом, на которых есть метки, соответствующие результату броска, и на которых ещё нет маркеров обрушения. Все спелеологии на тайлах, где теряют +.

Спелеологи не могут заходить на тайлы с маркерами обрушения на них. Маркеры обрушения могут быть удалены с тайлов с помощью действия Копать (〇〇).



#### Ужасная тварь

Все ужасные твари в пещере приближаются ещё на один шаг к своей ближайшей жертве (см. выше фазу Ужасов). Затем, если на открытых тайлах пещеры находятся меньше трех ужасных тварей, поместите новую фишку ужасной твари на тайл логотва ужаса, ближайший к спелеологу в сознании. Если спелеолог окажется на одном тайле с ужасной тварью, он потеряет Все +. Будьте очень внимательны!

Если в пещере есть ужасные твари, положите маркер ужаса поверх колоды опасностей, чтобы не забыть о необходимости переземечать их фишками каждого раунда.



На продвинутом и экспертом уровнях сложности в колоде опасностей вам могут встретиться пять видов «серёзных» опасностей. Они приводят к более значительным неприятностям, чем обычные, так что будьте осторожны!



#### Потоп

Поместите по маркеру затопления на все тайлы с водой, на которых их ещё нет. Затем все спелеологии на затопленных тайлах теряют +.

#### Газ

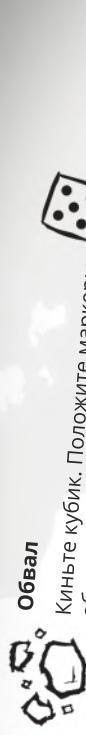
Все спелеологи на тайлах с газом теряют +. Кроме того, любой спелеолог, зашедший на тайл с газом до следующей фазы опасностей, тоже немедленно теряет +.



#### Землетрясение

Все спелеологи, находящиеся в сознании, должны выполнить проверку навыка (🎲). Те, кто не прошёл проверку навыка, теряют +.

#### Обвал



#### Обвал

Киньте кубик. Положите маркеры обрушения на все тайлы пещеры с обвалом, на которых есть метки, соответствующие результату броска, и на которых ещё нет маркеров обрушения. Все спелеологии на тайлах, где теряют +.

Спелеологи не могут заходить на тайлы с маркерами обрушения на них. Маркеры обрушения могут быть удалены с тайлов с помощью действия Копать (〇〇).



#### Ужасная тварь

Все ужасные твари в пещере приближаются ещё на один шаг к своей ближайшей жертве (см. выше фазу Ужасов). Затем, если на открытых тайлах пещеры находятся меньше трех ужасных тварей, поместите новую фишку ужасной твари на тайл логотва ужаса, ближайший к спелеологу в сознании. Если спелеолог окажется на одном тайле с ужасной тварью, он потеряет Все +. Будьте очень внимательны!

Если в пещере есть ужасные твари, положите маркер ужаса поверх колоды опасностей, чтобы не забыть о необходимости переземечать их фишками каждого раунда.

