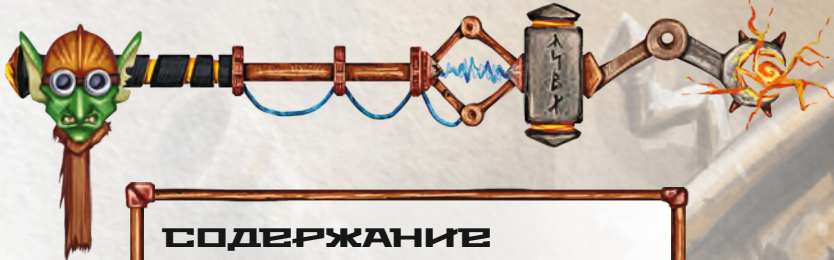




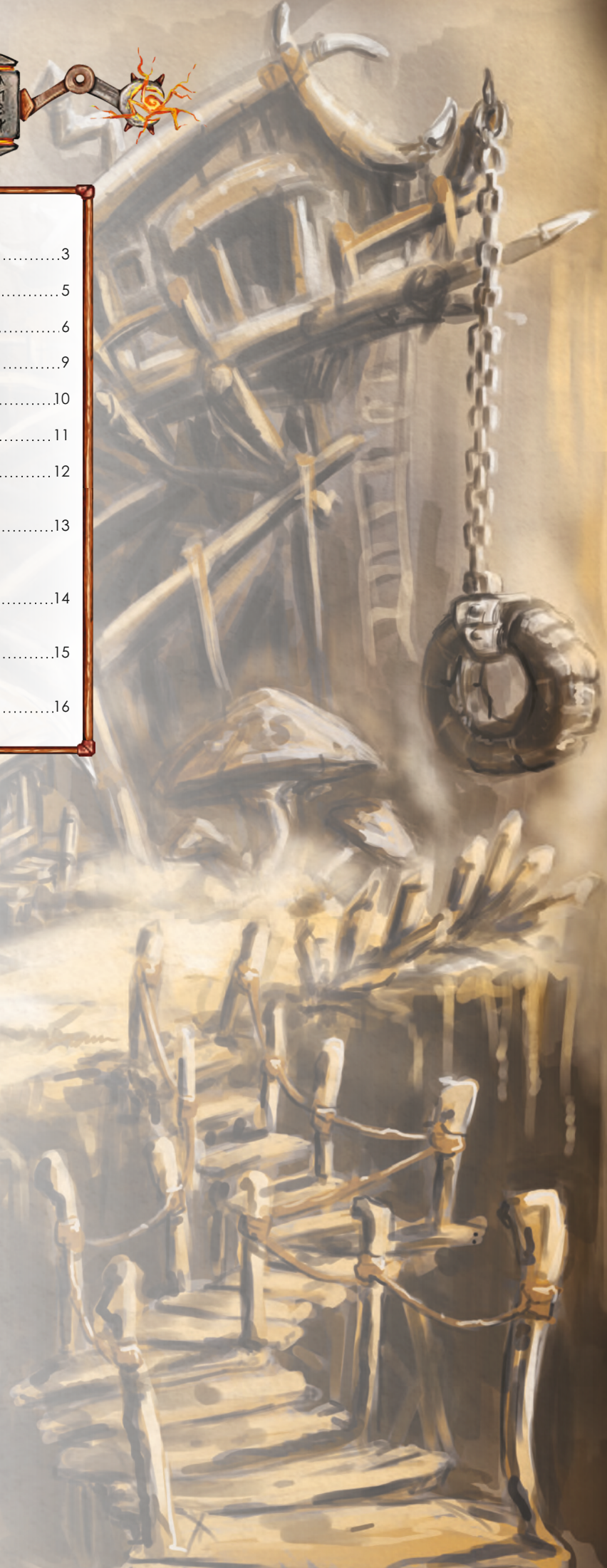
# ЧЕРНЫЙ КРИСТАЛЛ

**КНИГА ПРАВИЛ**



## СОДЕРЖАНИЕ

Знакомство с игрой.....	3
Подготовка к игре .....	5
Дворфы и их умения.....	6
Карты и клетки «БУМ!».....	9
Карты и клетки «Находка».....	10
Чёрный кристалл.....	11
Взрывчатка и завал.....	12
Правило Гриба, Монстры, подконтрольные игроку.....	13
Портал Провал Западня.....	14
Драка: дворф против дворфа Правило «Чёт-нечёт».....	15
«Правило побега» Создатели игры.....	16





# ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ «ЧЁРНЫЙ КРИСТАЛЛ»

Настольная игра «Черный Кристалл» от «Мастерской Бубы и Тубы» перенесет вас в захватывающий мир шахт, подземелий и монстров, позволив почувствовать себя настоящим дворфом. Впереди вас и ваших друзей ждут приключения, насыщенные опасностями, ловушками и весельем. Только самый удачливый дворф придет к победе и добудет заветный Черный Кристалл.

Настольная игра «Черный Кристалл» рассчитана на **2-4 игроков старше 14 лет**. Среднее время одной партии составляет примерно **40 минут**.

Цель каждого игрока – **максимально быстро найти и забрать заветный Черный Кристалл, а потом отыскать выход из заброшенной шахты**. Первый игрок, который выполнит задания, становится победителем.



## ВЫБОР ВАРИАНТА ИГРЫ

### **3 КРИСТАЛЛА И 1 ВЫХОД** или **2 КРИСТАЛЛА И 1 ВЫХОД**

Идеальный вариант для знакомства с игрой «Черный кристалл». При выборе этого варианта, игроки смогут познакомиться с механикой игры, картами, и даже выработать свою тактику игры.

### **3 КРИСТАЛЛА И 2 ВЫХОДА** или **2 КРИСТАЛЛА И 2 ВЫХОДА**

Сыграв несколько партий в «Черный кристалл», можно смело пробовать данный вариант игры, который, сможет предложить игрокам новые тактики и решения, даже если за одним столом с вами сидит более опытный игрок.

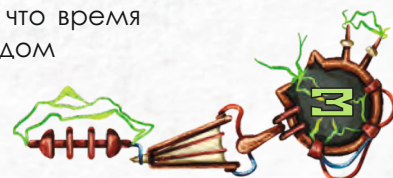
### **1 КРИСТАЛЛ И 1 ВЫХОД**

Если вы выбрали этот вариант игры, то, по всей видимости, ваш девиз «Только хардкор!». Подходит самым опытным игрокам, которые не смотрят на время, проведенное за партией, но четко идут к поставленной цели по трупам своих врагов и головам соседей за столом.

### **4 КРИСТАЛЛА И 2 ВЫХОДА**

Самый быстрый и простой вариант, для тех, кто не хочет сильно вдаваться в правила и потягивать вкусный напиток в компании хороших друзей. Несмотря на простоту этого варианта, мы бы не советовали начинать с него знакомство с игрой, потому как он больше подходит опытным игрокам, знающим как карты, так и различные тактики игры.

Выберите наиболее подходящий для вас вариант игры и помните, что время каждой партии напрямую зависит от сделанного вами выбора. Хотя рандом – он такой рандом...





**ОТКРЫВ КОРОБКУ,  
ВЫ ОБНАРУЖИТЕ:**

<p>8 карт «Умение»</p>	<p>60 карт «Бум»</p>	<p>Игровое поле</p>
<p>60 карт «Находка»</p>	<p>85 клеток «Тоннель»</p>	<p>20 жетонов «БУМ!»</p>
<p>Выберите фигурку дворфа любого цвета, всего их 4 – красная, желтая, синяя и зеленая.</p>	<p>2 клетки «Гриб»</p>	<p>10 жетонов «Взрывчатка»</p>
	<p>10 жетонов «Завал»</p>	<p>10 жетонов «Счетчик действий»</p>
	<p>15 жетонов «Проход»</p>	<p>4 жетона «Черный кристалл»</p>





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**1**

Разложите **игровое поле**, перемешайте колоды «**БУМ!**» и «**Находка**», положите их в соответствующие слоты на **игровом поле рубашкой вверх**.

**2**

Карты колоды «**Умения**» перемешайте и положите рубашкой вверх на **игровое поле** – пусть каждый игрок возьмет себе по одной карте и положит ее рядом с собой. Эти карты можно показать другим игрокам и держать открытыми. Лишние карты «**Умения**» верните в **коробку** – в этой игре они больше не понадобятся.

**3**

Клетки «**Тоннель**» перемешайте и положите стопками рядом с игровым полем (хотя это не принципиально: их можно положить в коробку или мешочек – главное, чтобы игрокам было удобно их тянуть так, чтобы не видеть содержание клеток). Всего в игре участвует **81 клетка**, а для начала игры в стопках (куче, мешке и т.д.) **обязательно должны лежать** следующие **клетки тоннелей**:

- от **1 до 4** клеток «**Черный кристалл**» (в зависимости от выбранного варианта игры);
- **1** или **2** клетки «**Выход**» (в зависимости от выбранного варианта игры);
- **4** клетки «**Портал**»;
- **2** клетки «**Провал**».

Лишние 4 клетки уберите из игры, в этой партии они не участвуют.

**4**

Возьмите клетки «**Гриб**» и положите их в соответствующий слот на игровом поле. Эти клетки понадобятся при розыгрыше карты «**Кинуть гриба**» (см. описание карты). Клетки «**Гриб**» убирать из игры нельзя.

**5**

**Каждый из игроков берет:**

- **Фигурку дворфа**, соответствующую по цвету **Входу** в шахту, расположенному перед ним на игровом поле;
- **Кубик** того же цвета;
- **2 жетона «Взрывчатка»** (подробнее см. раздел «Взрывчатка и Завал»).

**6**

Фигурки дворфов стоит разместить на полях входа в шахту согласно их цветам. После чего игрокам предстоит решить, кто из них будет ходить первым. Сделать это можно любыми доступными способами, но мы рекомендуем просто бросить кубик. Далее ходы распределяются по часовой стрелке от игрока, выигравшего первый ход.



В начале игры можно пойти только прямо.

## НАЧАЛО ИГРЫ

В свой первый ход игрок берет **клетку «Тоннель»** и кладет ее перед локацией **Входа** в шахту так, чтобы изображенный на ней **тоннель соединился с Входом**. Далее игрок в начале своего хода берет одну **клетку «Тоннель»** и кладет ее на любую **пустую, соседнюю** с той, на которой стоит **фигурка** его дворфа, после чего **перемещает** на только что **открытую клетку тоннеля фигурку дворфа** и **разыгрывает выпавшее событие** (если оно имеется).

Открыть клетку «**Тоннель**» можно **в любом направлении** по желанию игрока: влево, вправо, вверх и вниз; **движение по диагонали** (наискосок) **запрещено**. Выкладывать клетки следует таким образом, чтобы у игрока получался **единый тоннель**.

Перед тем как поместить клетку «**Тоннель**» на **игровое поле**, игрок может выбрать, как ему ее выгодней расположить, т.е. покрутить клетку и выбрать наиболее подходящее для себя направление. После того как игрок положил клетку «**Тоннель**» на **игровое поле**, менять её положение **нельзя**.

Выкладывать клетки «**Тоннель**» поверх уже лежащих на **игровом поле** клеток **нельзя**.

Если **фигурка** дворфа стоит на **клетке**, вокруг которой **все клетки также открыты**, то игрок не берет новую клетку «**Тоннель**», а перемещает свою фигурку на **открытую соседнюю клетку по своему выбору**, если он может туда пройти и/или это не противоречит настоящим правилам.

**За один ход** игрок может преодолеть расстояние лишь **в одну клетку на игровом поле**, (если иное не предусмотрено действием каких-либо карт), при этом неважно, открыл ли он новую клетку «**Тоннель**», выложив ее на **игровое поле**, или решил пойти по уже **открытым** клеткам.

Если **на клетке**, на которую перемещается **фигурка** дворфа, находится **другой дворф**, происходит **Драка** (см. правило «Дворф против Дворфа»). Стоит помнить, что **драка** между дворфами происходит **всегда**, когда на **одной клетке оказываются два дворфа**, вне зависимости от предшествующих событий.



Клетки тоннелей должны выкладываться к уже выложенным и переходить в тоннели, образуя единую карту (зеленые клетки). Движение по диагонали невозможно (красные клетки).





## ДВОРФЫ И ИХ УМЕНИЯ

«Умение» - это карта, которая определяет особый навык вашего героя в каждой партии.



Некоторые карты, и это не только карты Умений, можно использовать несколько раз. После каждого использования способностей карты кладите жетон-счетчик на карту, чтоб вести учет количества ее использования. По окончании доступного количества использований карта сбрасывается в стопку использованных карт, а жетоны возвращаются в коробку.

Название умения

Шикарный арт к карте

Описание умения

Автор арта к карте



## КАРТЫ «УМЕНИЕ»

### АНЖИНЕР



Умение собрать из подручных средств все что угодно всегда позволяет Анжинеру находить выход из тупиковой ситуации! Вы можете пробурить проход между тоннелями или разобрать завал, не потратив на это свой ход. Однако стоит помнить, что подручных средств хватит только на два раза.

А.Каренчук

ID: BC-U-0008-01

### АНЖИНЕР

То, что для всех остальных является хламом и бесполезной рухлядью, для Анжинера – настоящее сокровище. Ведь если приладить к этой ржавой шестеренке, найденную в предыдущем тоннеле раму, а еще валяющиеся неподалеку цепь и пару тяжелых металлических пластин, да поставить все это на колеса, да не жалеть машинного масла и синей изоляенты, получится... Бронированный самодвижущийся аппарат на педальном приводе. А ведь за поворотом еще может оказаться какая-нибудь старая труба или радиатор...

Получив умение **Анжинера**, установите на него два жетона действий.

**Анжинер** может разобрать завал не потратив на это свой ход, а также пробить проход между тоннелями, не используя при этом «**Взрывчатку**» или какие-либо карты позволяющие это сделать. Одновременно с этим, **Анжинер** может устроить завал, также не тратя на него какие-либо карты или жетоны «**Взрывчатки**».

Умение можно использовать дважды, если иной расклад не предусмотрен действием каких-либо карт.

### ТОРГОВЕЦ

Предприимчивый дворф никогда не спустится в подземелье без своей верной спутницы – тележки. Все, что только может стоить денег, будет заботливо выкопано и сложено в короб для того, чтобы позже пополнить тугой кошелек торговца, будучи проданным на рынке. В самом крайнем случае можно метнуть в противника чем-нибудь потяжелее, и таким образом, как минимум, его отвлечь...

Повстречав «жирного» монстра или драчливого сородича (т.е. другого игрока), торговец может обменять одну или несколько карт «**Находка**» из своей руки: после броска своего кубика, он сбрасывает карты «**Находка**», получая по одному очку за каждую сброшенную карту. Обменные карты «**Находка**» отправляются в сброс. Полученные очки игрок прибавляет к результатам броска своего кубика.

Данное умение не распространяется при розыгрыше правила «**Чет-Нечет**»

### ТОРГОВЕЦ



Во время драки после броска кубика можете обменять имеющиеся у вас карты «Находка» на дополнительные очки: получите «1» к результатам броска кубика за каждую сброшенную карту из своей руки в стопку использованных карт «Находка».

А.Каренчук

ID: BC-U-0006-01





## ШАХТЁР



В начале игры получите на одну «Взрывчатку» больше.

Если по пути встретитесь с Шахтёром, он сразу присоединится к вам. Оставьте его карту себе. Вы можете попросить Шахтёра принять участие в драке вместо вас, игнорируя правило карты. В случае поражения Шахтёр вас покинет.

А.Каренчук

ID: ВС-U-0003-01

## ШАХТЁР

Кому, как ни шахтёру с многолетним опытом работы, правильнее всего доверить поиски Черного кристалла в заброшенной много лет назад шахте. Привычный к темноте тоннелей глаз, выносливость и знание подрывного дела. Со всем этим у шахтера полный порядок.

Быть **Шахтёром** довольно почетно, по крайней мере среди дворфов и гоблинов, посему вам полагается ещё один жетон «**Взрывчатка**».

Если среди карт «**Бум!**» вам выпало драться с **Шахтёром**, то не делайте этого, а положите его карту рядом с собой на стол. Коллега **Шахтёр**, если на то будет необходимость, может принять участие в драке вместо вас, но только потому, что вы его коллега, не более. Также в начале драки перед броском своего кубика вы можете применить к нему карты улучшений. Однако сразу же после драки **Шахтёр** вас покинет, вне зависимости от ее результата (отправьте карту **Шахтёра**, ту, что из колоды «**Бум!**», в сброс).

Так как эти Грибы категорически не переносят дневной свет, **Кинуть Гриба** не получится на клетки рядом со входом в Шахту (см. «**Правило Гриба**»).

Еще **Шахтёр** может пробить для вас **Проход** между тоннелями или убрать **Завал**, при этом вы не тратите ни жетоны, ни карты позволяющие это сделать. Но, так же, как и после драки, после сделанного он вас покинет.

## ВОР

За Черным Кристаллом в шахту отправились самые разные герои. Некоторые из них предпочитают полагаться на силу или магию, но Вор будет использовать совсем иную тактику. Смотрите хорошенько за содержимым ваших карманов и рюкзаков. После очередной ночевки из них может что-нибудь исчезнуть, и хорошо, если это был ланч.

Игрок может разыгрывать это **умение** в начале своего хода вместо того, чтобы брать клетку **тоннеля**. Для этого ему нужно объявить другим игрокам о своем решении, после чего указать на одного из них. Перед броском своего кубика **Вор** называет число от **1** до **6**, после чего бросает его, и если на кубике выпало названное число, **Вор** в закрытую тянет из руки выбранного игрока одну карту «**Находка**» и кладет её в свою руку.

Умение нельзя применить к игрокам не имеющим в руке карт «**Находка**».

Умение не может быть использовано на карты «**Находка**», лежащие на столе рядом с игроком.

После розыгрыша умения Вора ход переходит следующему игроку, вне зависимости от результата.



В начале своего хода укажите на любого игрока за столом, назовите число от 1 до 6 и бросьте кубик. Если угадали, тяните одну карту «Находка» из руки этого игрока. Переместите эту карту в свою руку.

А.Каренчук

ID: ВС-U-0001-01

## АЛХИМИК



Если на вас напал другой дворф, полейте его зельем «Автопилот» — после чего полный дворф идет в сторону своего входа в Шахту на протяжении следующих трёх ходов, преодолевая по две клетки за ход и не разыгрывая при этом событие «Находка». Зелье не действует на монстров, а самой баночкой хватит только на одно использование.

А.Каренчук

ID: ВС-U-0007-01

## АЛХИМИК

В детстве вы часто задумывались, "а что будет, если вон ту красную жидкость смешать с вон той синей". Как правило, вскоре после этого случался небольшой взрыв, приводивший в смятение преподавателей и в восторг других учеников. Детство прошло, а ваша страсть к смешиванию различных подозрительного вида субстанций — нет. И кто знает, что за жуткий коктейль сейчас содержится в, закрепленной на вашем поясе колбе.

Зелье, которое вы скромно назвали «Автопилот», вне всяких сомнений, лучшее, что было придумано когда либо.

В драке с другим дворфом, вместо того, чтобы бросать кубик, используете свое изобретение, и бедняга, сам не понимая, чего боится, помчит аж на **две клетки** в сторону своего входа в шахту, и будет так делать следующих три хода кряду. При этом он не может разыгрывать повторные попадания на клетки «**Находка**».

К сожалению, это зелье не действует на монстров, а самой колбы хватит только на **одно использование** — запасливость, явно не ваш конек, в отличие от зельеварения.





## САДОВНИК

Вы скажете, что шансы на выживание Садовника в полной страшной монстров и других дворфов заброшенной шахте равны нулю, и окажетесь неправы. Ведь у Садовника тоже есть козырь в рукаве – семена Жутких одуванчиков, которые, мало того что жуткие, они еще и гигантские и очень агрессивные.

Получив в начале игры карту **Садовника**, сразу установите на нее **два жетона действий**.

Садовник может призывать своих помощников - **Жутких одуванчиков**, потратив один **жетон действий** на один призыв. Призвать их можно в начале драки, перед броском кубика. Также перед броском кубика во время драки **Садовник** может использовать на **Жутких одуванчиков** различные карты улучшений из своей руки.

После окончания драки, вне зависимости от ее исхода, **Садовник** должен бросить свой кубик и разыграть правило «Чет-Нечет»: если правило разыграно успешно, то **Жуткие одуванчики** остаются дальше служить **Садовнику**, если нет, то их карту придется отправить в сброс. Несмотря на это **Садовник** может (по желанию) потратить еще один **жетон действий**, вернув **Жутких одуванчиков** под свой контроль. Однако помните, что семян в виде **жетонов действий** у вас всего **два**, соответственно, призывать **Жутких одуванчиков** за всю партию можно только два раза.

В случае, если на **Садовника** напал монстр, и им оказались **Жуткие одуванчики**, то они автоматически переходят под контроль **Садовника**, при этом **жетон действий** не тратится.



## ШАМАН

Цивилизация стремительно шагает по пути прогресса. Появляются все новые средства передвижения, внедряются изобретения, позволяющие с легкостью избавиться от пыли, накипи или вражеского клана. Жизнь движется вперед. Но есть и те, кто считает этот путь ошибочным. И даже в обществе дворфов и гоблинов находят индивидуумы, практикующие магию. Шаманы не только способны по ломке в костях предсказывать погоду, но и общаться с духами. Самые сильные из них могут временами впадать в транс, и в этом состоянии призывать и подчинять своей воле даже стихийных элементарей.

Игрок, играющий за **Шамана**, встретив в заброшенной шахте одного из **элементарей**, вместо драки с ним может постараться подчинить его своей воле.

Для этого перед началом драки игрок объявляет о своих намерениях и разыгрывает правило «Чет-Нечет». Если розыгрыш удачен, то **элементаль** переходит под контроль игрока и будет сражаться за него до тех пор, пока не проиграет драку. Если загаданное значение не выпало, то игроку придется драться с **элементарем**.

Когда **элементаль** находится под контролем игрока, то может использовать карты улучшений на него перед началом драки.

Если подконтрольный игроку **элементаль** проиграл драку, то его карта отправляется в сброс.

Одновременно игрок не может контролировать более одного **элементаря**.

## ЧУГУННАЯ ГОЛОВА

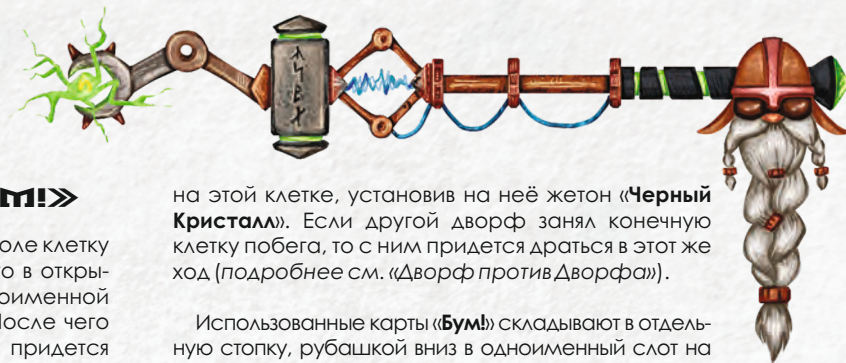
В детстве многие пытались над вами смеяться, обзывая тугодумом и чугунной башкой. Но это быстро заканчивалось, стоило лишь вам встретиться с обидчиком, как говорить, лицом к лицу. И пусть вам сложно решать в уме арифметические задачи и составлять предложения из четырех и более слов, зато вы можете найти выход из любой, даже самой тупиковой ситуации. И для этого совсем не обязательно использовать вход.

Когда вы вдруг окажетесь в тупике, или будучи заваленным в трех и более сторон, не спешите отчаиваться, если у вас совсем не осталось взрывчатки. Выход есть всегда, если голова прочна! Пробивайте проход в нужном вам направлении: тяните клетку (**Тоннель**) и устанавливайте на игровое поле.

Также не забудьте установить в том месте, где вы пробили проход, одноименный жетон. После чего переместите фигурку своего дворфа на открытую клетку и разыгрывайте событие, если таковое имеется.







## КАРТЫ И КЛЕТКИ «БУМ!»

Как только игрок открыл и выложил на игровое поле клетку «Тоннель» с событием «Бум!» (если он делает это в открытую), ему необходимо взять верхнюю карту одноименной колоды и положить ее на стол рубашкой вниз. После чего эта карта должна быть разыграна, т.е. игроку придется победить напавшего на него монстра (если это требуется).

У доставшегося игроку монстра в левом верхнем углу находится цифра, которая обозначает «Здоровье» монстра, и для победы игроку необходимо выкинуть на своем кубике большее значение. При равном значении здоровья монстра и выпавшего на кубике игроку придется перебросить кубик.

Если в распоряжении игрока имеются какие-либо карты «Находка», которые дают бонус в драке, об их использовании игроку следует заявлять только **ПЕРЕД БРОСКОМ КУБИКА**. В противном случае их использование невозможно.

Если игрок выкинул на кубике значение меньше, чем здоровье монстра, то он проиграл драку и его дворф в ужасе бежит. Сбежать нужно только по уже прорытым тоннелям, а дальность побега напрямую зависит от результата, выпавшего на кубике при попытке победить монстра. При этом побег всегда идет в сторону своего входа в шахту. Если игра сложилась так, что количество открытых клеток меньше, чем выпало на кубике, то игроку придется пропустить следующий ход.

У некоторых монстров, есть особенности, описанные на их картах, при победе и/или поражении игрока или монстра, их необходимо учитывать и разыгрывать.

Сбежав от монстра, игрок обязан положить жетон «Бум!» на ту клетку, где его повстречал. С этого момента всем, кто пожелает пройти через эту клетку, предстоит тянуть верхнюю карту из колоды «Бум!» и драться с монстром. Если у дворфа был «Черный Кристалл», то он также оставляет его

на этой клетке, установив на неё жетон «Черный Кристалл». Если другой дворф занял конечную клетку побега, то с ним придется драться в этот же ход (подробнее см. «Дворф против Дворфа»).

Использованные карты «Бум!» складывают в отдельную стопку, рубашкой вниз в одноименный слот на игровом поле.

По окончании колоды следует перемешать разыгранные карты, положить их рубашкой вверх в соседний слот на игровом поле и использовать колоду заново.

При попадании на уже открытую клетку с событием «Бум!» (была разыграна любым игроком), если на ней отсутствует жетон «Бум!», следует проходить эту клетку, как будто на ней нет события (если иное не предусмотрено действием какой-либо карты).

**Примечание:** Если игроку достался монстр со здоровьем «6», а у игрока нет карт усиления или он не желает их использовать, то он сразу бросает кубик на побег. Равное «6» значение на кубике в этом случае перебрасывается.

**Исключение:** Если в начале игры, на ПЕРВОЙ клетке игроку выпала клетка «Бум!» и он вытянул монстра с показателем здоровья «6» – игнорируйте монстра и не ставьте жетон «Бум!» на эту клетку.





## КАРТЫ И КЛЕТКИ «НАХОДКА»

Игрок, открывший и выложивший на игровое поле клетку «Тоннель» с событием «Находка» (если он делает это в открытую), сразу же после этого тянет верхнюю карту из одноименной колоды. Все карты колоды «Находка» делятся на два типа: положительные и отрицательные:



Свойства, момент и количество действий карт «Находка» описаны на самих картах, их необходимо соблюдать.

Карты, усиливающие дворфа или призванного монстра, могут быть применены на цель в любой момент игры, даже не в свой ход, но только с принадлежащим игроку дворфом или подконтрольным ему монстром. Если на усиливающей карте не указано количество раз использования, то по умолчанию карта после одного использования отправляется в сброс.

На **усиливающие** карты, которые можно использовать несколько раз, после того, как их разыгрывают, кладется **количество счетчиков действий**, которое соответствует **оставшимся попыткам использования**. После каждого использования такой карты с нее снимается один счетчик действия. Как только на такой карте заканчиваются счетчики действия, она отправляется в **сброс**.

Сразу после того, как игрок использовал карту из колоды «Находка», она сбрасывается в отдельную стопку, (слот для сброса использованных карт расположен на игровом поле) рубашкой вниз.



По окончании колоды «Находка» следует перемешать, использованные карты положить рубашкой вверх и использовать колоду заново.

В конце хода игрока у него на руке (в закрытом состоянии) не может находиться более шести карт «Находка». Лишние карты игрок обязан отправить в сброс, при этом игрок сам выбирает, какие именно карты ему сбрасывать.

При каждом повторном попадании на открытую клетку с событием «Находка» (когда клетка уже открыта любым из игроков), необходимо выбрать «Чет» или «Нечет», озвучить свой выбор другим игрокам, после этого бросить свой кубик. Если выпавшее значение на кубике совпало с вашим выбором, то берите верхнюю карту колоды «Находка» (если иное действие не предусмотрено действием какой-либо карты). Если значение на кубике не совпало с выбором, придется брать и разыгрывать верхнюю карту из колоды «Бум!».

Если на клетке с событием «Находка» установлен жетон «Бум!», после победы над монстром игрок не должен разыгрывать указанное выше Правило «Чет» или «Нечет».



## ЖЕТОН «СЧЕТЧИК ДЕЙСТВИЙ»

Некоторые из карт «Находка» и «Умение» могут быть использованы несколько раз. Для отображения количества использований необходимо либо выкладывать жетон «Счетчик действий» поверх использованной карты, либо, выложив сразу максимальное количество жетонов, убирать их по одному после каждого использования.



## ЧЁРНЫЙ КРИСТАЛЛ

Если игрок выложил клетку тоннеля с изображением «Чёрного Кристалла», то на эту клетку выкладывается жетон «Чёрного Кристалла», а игрок пропускает свой следующий ход, потратив его на добычу найденного «Чёрного кристалла». После пропуска хода, игрок получает жетон «Чёрный Кристалл».

Когда игрок во время добычи «Чёрного кристалла» (пропуска хода), по каким-либо причинам покинул клетку с «Чёрным кристаллом», жетон остается лежать на клетке, а игрок более не обязан пропускать ход.

В случае драки между дворфами (см. правило «Дворф против Дворфа»), когда жетон «Чёрного Кристалла» есть у одного из них, жетон достается тому игроку, который победил в драке.

Если у обоих дерущихся игроков есть «Чёрный Кристалл», то по окончании драки «Чёрный Кристалл» проигравшего считается разбитым и изымается из игры до ее окончания.



Одни из клеток с Чёрным кристаллом



Клетка «Выход»





## ВЗРЫВЧАТКА И ЗАВАЛ

На старте игры каждый игрок получает два жетона «Взрывчатка». Каждый жетон может быть использован только один раз, после чего сбрасывается в коробку. Игрок может получить дополнительные жетоны «Взрывчатка» во время игры в случаях победы над некоторыми монстрами.

Жетоны «Взрывчатка» не могут быть захвачены у другого дворфа (если это не предусмотрено действием каких-либо карт).

Жетон «Взрывчатка» может быть использован в следующих случаях:

- Если на пути движения дворфа по тоннелям возникла какая-либо преграда (тупик, завал и т.п.), а назад возвращаться не очень хочется или нет смысла, или игроку просто так захотелось. Игрок может взорвать стенку тоннеля используя «Взрывчатку» или карту «Бомбьяга» и пройти на целевую клетку, даже если соседняя клетка еще не открыта (при этом следует взять из колоды тоннелей клетку и установить ее на игровое поле), за один ход. После взрыва стены тоннеля следует установить жетон «Проход» положив его сверху клеток тоннелей на их стык. Пользоваться этим проходом теперь может любой дворф.
- Если игрока преследует дворф-конкурент, то игрок может устроить завал. Для этого нужно использовать «Взрывчатку» (или подходящую карту из колоды «Находка») и указать на соседнюю с фигуркой игрока клетку, на которой и разместить жетон «Завал». Организовать «Завал» можно только на соседних клетках с той, на которой находится дворф игрока. Размещать завалы через стены нельзя, равно как и на клетке с фигуркой другого дворфа или с жетоном «Черного Кристалла».

Если дворфу выпала карта «Завал», то он может в этот же ход, используя «Взрывчатку», карту «Бомбьяга» или «Кирка», разобрать его, тогда жетон «Завал» на эту клетку устанавливать не следует.

1. Игрок решает пройти тут.



2. Жетон «Взрывчатка!» или подходящая карта из колоды «Находка» поможет справиться со стеной.



3. Установите жетон «Проход» поверх клеток с тоннелями.

P.S. Если целевая клетка поля еще не открыта, то после использования жетона «Взрывчатка» нужно ее взять и выложить на игровое поле.



Если у игрока нет жетонов «Взрывчатка», карт «Бомбьяга» или «Кирка», и дворф не обладает умением разбора завалов, то игрок пропускает следующий ход, потратив его на разбор «Завала».

Если на клетке с «Завалом» находится еще и жетон «Бум!», то после того как «Завал» будет разобран находящийся там дворф обязан взять карту из колоды «Бум!» и разыграть ее. При использовании «Взрывчатки», «Кирки», «Бомбьяги» или умения разбирать «Завалы» после победы над монстром игрок может сделать ход (передвинуть/открыть соседнюю клетку).



1. Используйте жетон «Взрывчатка».

2. Сбросьте использованный жетон «Взрывчатка» в коробку.



3. Установите на игровое поле жетон «Завал» на любую соседнюю открытую клетку игрового поля.

P.S. Устанавливать «Завал» наискосок нельзя.

### Жетон «Взрывчатка»

Необходим для сноса стен между тоннелями, а также организации или расчистки Завалов



### Жетон «Завал»

Устанавливается на игровое поле в результате действия каких-либо способностей карт находок, монстров или дворфов



### Жетон «Проход»

Устанавливается после использования жетона «Взрывчатки» или карты «Находка» с подходящей способностью, а также в результате победы над некоторыми из монстров, на стыке клеток тоннелей, ранее разделенных стеной.





## ПРАВИЛО ГРИБА



Установленная на игровое поле клетка «Гриб» не может быть убрана до конца игры. По умолчанию на «Гриб» не действуют никакие карты, способности и игровые предметы, но, возможно, иное может быть когда-нибудь предусмотрено действием каких-либо карт.

«Гриб» может устанавливаться:

- на открытые клетки игрового поля, т.е. с установленной клеткой «Тоннель»;

- на не открытые клетки игрового поля;

При этом, если игрок разыгрывает карту «Кинуть гриба» на клетку, на которой стоит жетон «Бум!», «Завал» и/или «Провал», то эти жетоны убираются с игрового поля.

Если клетка «Гриб» кладется на еще не открытую клетку, то необходимо сбросить одну клетку из стопки (мешка, кучи и т.д.) еще не выложенных клеток тоннелей. При этом нельзя выкидывать следующие клетки:

- «Черный кристалл»;

- «Выход»;

- «Портал»;

- «Провал».

Сброшенная клетка выбывает из игры до ее окончания.

Нельзя разыгрывать карту «Кинуть гриба» и устанавливать клетку «Гриб» на игровое поле, если:

- на клетке тоннеля находится жетон «Черного Кристалла»;

- на клетке тоннеля есть событиями «Провал», «Выход», «Портал»;

- устанавливаемая клетка «Гриба» перекрывает единственный путь к **Выходу** из шахты (например, клетка **Выхода** лежит в углу игрового поля и один из возможных проходов уже перекрыт клеткой «Гриб»);

- на ближайшие **шесть клеток** от **Входа** в шахту каждого из игроков. При этом, если игроков менее 4, то это правило не распространяется на ничейные **Входы** в шахту.



## МОНСТРЫ, ПОДКОНТРОЛЬНЫЕ ИГРОКУ

Когда на игрока напал монстр, которого он может приручить в силу имеющегося у него Умения или карт в руке, то он вправе их использовать и вместо драки приручить данного монстра. С этого момента данный монстр считается подконтрольным игроку и который будет сражаться на его стороне во время драки, при этом не важно: с монстром или дворфом (игроком).

В драке игрок обязательно сначала выставляет подконтрольного монстра. В случае его победы игра продолжается, в случае поражения подконтрольного монстра игрок продолжает драку самостоятельно по обычным правилам. Однако, независимо от итога драки игрок сбрасывает карту подконтрольного монстра в стопку использованных карт «Бум!» (если иное не предусмотрено действием какой-либо другой карты).

По желанию игрока подконтрольный монстр может быть целью карт с различными улучшениями, заклинаниями и т.п., как с положительным эффектом, так и с отрицательным. Такие карты разыгрываются так же, как и при драке игрока с монстрами или другими дворфами – **ТОЛЬКО ПЕРЕД БРОСКОМ КУБИКА.**

### В драке с монстром:

Если показатель Здоровья подконтрольного монстра равен показателю Здоровья напавшего монстра, драка считается выигранной игроком, после чего обе карты монстров сбрасываются.

### В драке с другим игроком:

Если показатель Здоровья подконтрольного монстра равен значению, выпавшему на кубике игрока, то ему (игроку) придется перебросить свой кубик. После драки, вне зависимости от ее исхода, карта подконтрольного монстра сбрасывается (если иное не предусмотрено действием какой-либо другой карты).





## ПОРТАЛ



«Портал» можно найти, открыв соответствующую карточку тоннеля. «Портал» не является обязательным к использованию без желания на то игрока.

Использование «Портала» возможно, только если на игровом поле открыто два и более «Порталов» (всего в игре их 4). В этом случае игрок может перемещать фигурку своего дворфа между ними в тот же ход, когда попал на клетку с «Порталом». Если на клетке с другим «Порталом» стоит фигурка другого дворфа, автоматически объявляется драка, которую нужно разыграть в этот же ход.

**В случае победы** игрок имеет право сделать ход.

**В случае поражения** начинает действовать правило побега.

Перемещение через портал не является действием (ходом). Если дворф начинает движение с клетки портала, после перемещения через портал он обязан сделать ход (переместиться/открыть соседнюю клетку).

Для побега «Портал» обязан учитываться при расчете кратчайшего пути к входу в свою шахту.

## ПРОВАЛ

Если игрок вытянул клетку тоннеля с событием «Провал», ему следует бросить кубик.

**Если выпало:**

- **1-2:** все нормально, просто провалилась нога. Придется пропустить следующий ход.
- **3-4:** провалились вниз. Перемещайтесь на ближайшую к вам клетку "Бум!". Если таких клеток несколько, то выбор остается за вами. После того как переместитесь, тяните карту из соответствующей колоды, даже если монстр на этой клетке побежден.
- **5-6:** падали очень долго, очень... и упали у самого входа в шахту. Придется начать с самого начала – следует переместить фигурку своего дворфа на свое поле входа в шахту.

Эти правила не работают, если на поле открыта вторая клетка провала – перемещайтесь на нее и со следующего своего хода продолжайте движение по шахте.

Клетка «Провал» в тоннелях разгрызается при каждом попадании на нее, если иное не предусмотрено действием какой-либо карты.

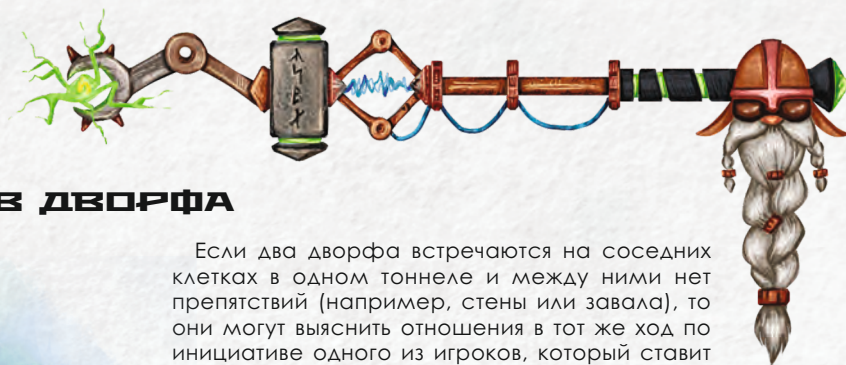
Если игрок вытянул клетку тоннеля «Провал» во время **ПЕРВОГО** хода, он тянет другую клетку и выкладывает ее на Игровое поле, а клетку «Провал» кладет назад, смешав с другими неоткрытыми клетками «Тоннель».



## ЗАПАДНЯ

Если игрок попал в так называемую **Западню**, т.е. его загнали в тупик и закрыли единственный выход из него «Грибом» или устроили **Завал**, или телепортировали/пнули на клетку, единственный выход с которой перекрыт стенкой другого тоннеля, а у игрока нет никакой возможности выбраться из этой **Западни**, то игрок вправе «доставать» окружающих мольбами о своем спасении, при этом наградой может быть все что угодно.





## ДРАКА: ДВОРФ ПРОТИВ ДВОРФА



**Примечание:** Если, во время драки, у обоих дворфов был жетон «Чёрного кристалла» (ситуация возможна в версиях игры, где более 1 «Чёрного кристалла»), то по окончании драки, Чёрный кристалл проигравшего дворфа разбивается и выбывает из игры до ее окончания.

Если два дворфа встречаются на соседних клетках в одном тоннеле и между ними нет препятствий (например, стены или завала), то они могут выяснять отношения в тот же ход по инициативе одного из игроков, который ставит фигурку своего дворфа на одну клетку с другим дворфом.

После чего игроки по очереди бросают свои кубики – у кого выпало наибольшее значение, тот победил и может идти по тоннелям дальше, проигравший отступает на 3 клетки назад в сторону своего входа в шахту и пропускает следующий ход.

Также, если в силу каких-либо обстоятельств, два дворфа оказались на одной клетке (например, в результате побега одного из них из-за проигранной драки с монстром), то они вынуждены драться в этот же ход.

- Если проигравший дворф обладал «Черным Кристаллом», то его забирает выигравший драку.
- Если игроки выкинули равное значение на кубиках, то результат перебрасывается.
- Если между дворфами имеется препятствие, то инициатор драки устраняет препятствие, разыграв соответствующую карту или свое Умение и в этот же ход разыгрывает драку, установив свою фигурку на одну клетку с другим дворфом.

Если в распоряжении игроков имеются какие-либо карты, которые дают бонус при драке, то об их использовании следует объявить **ПЕРЕД БРОСКОМ КУБИКА**. В противном случае использование карт невозможно.

Когда один из дворфов в результате проигранной драки и побега попадает на клетку с открытым событием «Находка», то оно разыгрывается в этот же ход, по правилу «Чет-Нечет», а ход пропускается уже после розыгрыша.

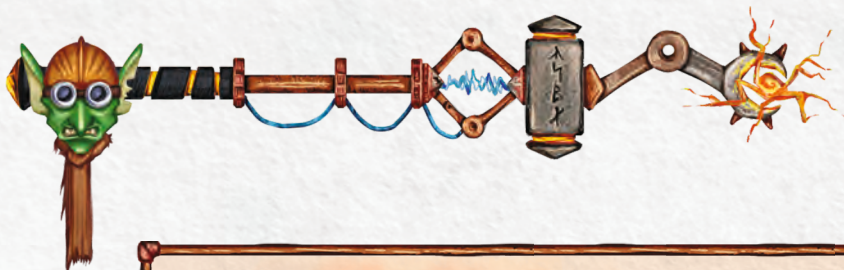
## ПРАВИЛО «ЧЁТ-НЕЧЕТ»



Для розыгрыша правила «Чет-Нечет», когда это требуется по условиям игры, какой-либо карты или сложившейся игровой ситуации, игрок должен назвать другим игрокам один из вариантов: «Чет» или «Нечет», после чего бросить свой кубик.

Если выпавшее значение на кубике совпало с названным, то игрок победил в розыгрыше, если нет – то проиграл.





## ПРАВИЛО ПОБЕГА



Побег всегда осуществляется в сторону своего **входа** в шахту, если иное не предусмотрено действием какой-либо карты.

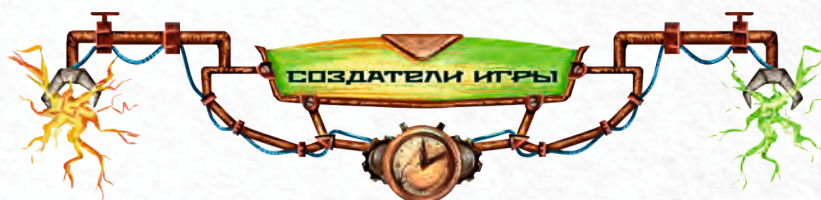
Для побега игрок обязан пользоваться максимально коротким путем в сторону своего **входа** в шахту. В том числе используя **Порталы**. Путь побега не может проходить через клетки, на которых находится жетон «**Завал**». События и жетоны, находящиеся на клетках, через которые совершается побег, игнорируются.

Если, в результате побега, игрок останавливается на клетке «**Находка**», то вступает в действие правило «Чет-Нечет».

Если в результате побега игрок останавливается на клетке, где находится жетон «**Бум!**», то он обязан тянуть и разыгрывать карту «**Бум!**» в этот же ход.

Авторы игры «Черный Кристалл» оставляют за собой право изменять и/или дополнять настоящие Правила игры, менять как частично, так и полностью графическую часть (оформление) игры, в связи с развитием вселенной Черного Кристалла, выходом новых редакций Правил игры и т.д.

Обо всех изменениях и нововведениях в мире "Черного Кристалла" читайте на нашем официальном сайте [www.bubatuba.com](http://www.bubatuba.com)



### Авторы игры:

Константин Буслаев, Алексей Филимонов

### Доведение до ума:

Андрей Кочнев, Илья Данилов, Илья Усанов

### Художественное оформление/верстка:

Константин Буслаев, Анастасия Каренчук, Анастасия Копченова

### Литературное оформление:

Юрий Дроздов, Илья Данилов

### Моделирование и литьё:

Александр Соболев, Николай Гордеев

### По всем вопросам обращаться по адресу:

[sales@bubatuba.com](mailto:sales@bubatuba.com)

Мы в интернете:

[www.bubatuba.com](http://www.bubatuba.com)

[instagram.com/m\\_buba\\_tuba](https://www.instagram.com/m_buba_tuba)

[vk.com/buba\\_tuba](https://vk.com/buba_tuba)

[twitter.com/buba\\_tuba](https://twitter.com/buba_tuba)

[facebook.com/MasterskayaBT](https://facebook.com/MasterskayaBT)

### Отдельное ОГРОМНОЕ спасибо:

Нашим семьям и, в особенности, женам, за терпение, понимание и вообще;

Таверне «Гарцующий гном» и отдельно Артёму Барышникову за предоставленное место для игротек и вкусный эль;

Тем, кто принимал участие в тестировании и позволял над собой издеваться: Андрею Канавцу, Ростиславу Дергобузову, Марии Скоробогатых, Марии Бойко, Александру Кобякову, Александру Арбузову, Анастасии Сафроновой, Наталии Серебряковой, Ксении Кобозевой, Артему Давгуненко, Марии Беляшовой, Надежде Демкиной, Виталию Матвейчуку, Станиславе Фоминой, Наталье и Максиму Мальфановым, Леониду Виноградову, Сергею Кудашеву, Кириллу Сеницыну, Алексею Санду, Василию и Юрию Гришаевым, Арсению Давыдову, Александру Лисищину... и всем, всем, всем, кто так или иначе помогал нам в этом безумном нелегком деле!

© 2017 год, «Мастерская Бубы и Тубы».

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. Все права защищены.

