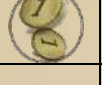
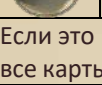


	БРОСОК ЗА СПИНУ: герой должен встать спиной к столу и бросить кубик из этого положения (допускается лёгкий поворот талии и/или шеи для взгляда на мишень).		БРОСОК ВПРИЩУР: рука героя, бросающая кубик, должна находиться прямо перед его закрытым глазом.
	БРОСОК С ОТСКОКОМ: герой должен поставить коробку от игры на стол в выбранном им месте. Кубик должен коснуться коробки, прежде чем коснуться мишени.		БРОСОК ГОЛОВОЙ: кубик должен начать свой полёт с головы героя либо коснуться её во время броска.
	БРОСОК ВСЛЕПУЮ: герой должен бросить кубик с закрытыми глазами.		БРОСОК ГОРЯЧЕЙ КАРТОШКИ: герой слева от активного героя бросает в него кубик. Активный герой должен поймать его и немедленно бросить в мишень.
	БРОСОК С ПОДДУВОМ: герой должен сдуть кубик по направлению к мишени.		БРОСОК В ПРЫЖКЕ: герой должен подпрыгнуть и бросить кубик, пока сам ещё находится в воздухе.
	БРОСОК С КАРТЫ: положите кубик на любую неиспользуемую в игре карту и, держа эту карту, совершите бросок.		БРОСОК С НОСА: кубик должен начать свой полёт с носа героя.
	БРОСОК В ПИРУЭТЕ: герой должен повернуться вокруг себя на 360° так, чтобы снова оказаться лицом к мишени, и немедленно выполнить бросок.		БРОСОК ПОМОЛЯСЬ: герой должен держать кубик между ладонями, как будто молится.
	БРОСОК С ПОДКРУТКОЙ: кубик должен закрутиться волчком, прежде чем коснуться мишени.		БРОСОК ШЛЕПКОМ: герой должен ударить кубик ладонью.
	БРОСОК С ДВОЙНЫМ ПОДСКОКОМ: кубик должен не менее двух раз подскочить за пределами мишени, прежде чем коснуться её.		БРОСОК МИЗИНЦАМИ: герой должен держать кубик двумя мизинцами.
	БРОСОК С ЛОКТЯ: кубик должен начать свой полёт с локтя героя либо коснуться его во время броска.		БРОСОК ИЗ-ПОД НОГИ: кубик должен пролететь под ногой героя.
	БРОСОК С УРОВНЯ ВЗГЛЯДА: герой садится на пол и, независимо от своего роста, во время броска удерживает глаза на уровне стола.		БРОСОК ИЗ-ПОД СТОЛА: кубик должен отлететь от руки (или другой части тела) героя, находящейся ниже уровня стола.
	БРОСОК С РАССТОЯНИЯ: герой должен сделать один шаг назад от стола.		БРОСОК НЕБОЕВОЙ РУКИ: герой должен использовать неведущую руку (ту, которой герой не пишет).
	БРОСОК С ЩЕЛЧКА: герой должен выщелкнуть кубик в сторону мишени.		БРОСОК С ЗАПЯСТЬЕМ НА СТОЛЕ: запястье героя, бросающее кубик, должно касаться стола.
	БРОСОК С ДРУЖЕСКОЙ ПОМОЩЬЮ: герой берёт за руку героя, сидящего справа, и держит её за запястье. Следует использовать эту руку другого игрока для броска, как свою.		Х-БРОСОК: герой должен держать кубик между двумя запястьями, образуя ими букву «Х».

ПРОМАХ: если кубик не отскочил от стола хотя бы 1 раз, упал в лунку или на кость, приземлился за пределами мишени или не выполнены требования к особому броску ✂ можно исп. при каждом броске (одно или несколько), их бонус применяется только, если засчитано попадание. 🛡 можно исп. 1 раз во время каждой битвы (на 90°). ⚡ можно исп. даже неактивным героям и в любой момент (даже перед падением в обморок), сбросьте после исп.	
1. ПОДЗЕМЕЛЬЕ	
	1.1 ВЫБОР ПУТИ Вожак берёт взакрытую 2 карты подземелья, выбирает одну, а другую кладёт под низ колоды.
	1.2 РЫСКРЫТИЕ МОНСТРА Вожак раскрывает верхнюю карту монстра, выкладывает на неё 🎲 и выставляет ❤️ монстра <u>Отступить:</u> уберите карту монстра, возьмите др., герои получают урон = уровню монстра (I-IV).
2. БИТВА (начиная с игрока слева от вожака)	
	2.1 ВЫБОР КУБИКА ИЗ ДОСТУПНЫХ Игрок выбирает 1 из доступных 🟢 🟡 🟠 🟤 кубов. <u>Если кончились:</u> может взять 1 белый кубик 🎲 ИЛИ вернуть 3 цветных и выбрать из них, но все герои получают урон = уровню монстра (I-IV).
	2.2 БРОСОК КУБИКА Кубик должен хотя бы 1 раз отскочить от стола.
	2.3 ПРОВЕРКА ПОПАДАНИЯ ИЛИ ПРОМАХА <u>Попадание:</u> нанесите монстру урон = числу на секторе мишени (яблочко = 10, 🎯 = убийство). <u>Промех:</u> герой получает урон = 🎲 урону монстра.
	2.4 КОНЕЦ ХОДА Передайте ход по часовой стрелке (с шага 2.1).
3. ПРИВАЛ (если герой победил монстра)	
	3.1 БОНУС ЗА ЭПИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ Получите 1 🎲, если: здоровье ❤️ монстра упало до -3 и меньше / за мгновенное убийство 🎯.
	3.2 ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАДЫ Положите золотые монеты с монстра в сундук.
	3.3 ШРАМЫ Если герой упал в обморок - накройте 1 из его способностей жетоном шрама и восстановите всё ❤️. Если уже было 3 шрама – герой выбывает.
	3.4 ПОДГОТОВКА К ПРОДВИЖЕНИЮ • жетон вожака 🏆 => победителю монстра; • заберите 🟢 🟡 🟠 🟤 кубики, исп. 🎲 => в запас; • особые эффекты фазы привала (если есть); • карта монстра => в сброс; • обмен картами снаряжений ✂ 🛡 🛡; • разверните использованные карты брони 🛡; • отложите карту подземелья и посчитайте 🎲.
4. ПОКУПКИ (если отряд накопил 10+ значков 🏠)	
	ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ Вожак раскрывает 2 карты + 1 за каждого героя. Можете купить любые, остальные => в сброс.
	ПОКУПКА ИСЦЕЛЕНИЯ За каждую монету: +1 здоровья ❤️ всем героям.
	ПОКУПКА БЕЛЫХ БОНУСНЫХ КУБИКОВ 2 золотые монеты за каждый белый кубик.
Если это 1 или 2 раз, когда отряд дошёл до лавки: уберите все карты подземелья под низ колоды и повтори фазы 1-3.	
5. БОСС (если герои посетили три лавки) Раскройте карту босса. Нельзя вернуть цветные кубики.	