

# DUNGEONEER

Version 2.1

## Введение.

В игре вы берете на себя роль героя, который пытается выполнить серию заданий, сражается с врагами и повышает свои навыки. Игроки создают карту подземелья, выкладывая на стол его элементы во время своего хода. По мере исследования подземелья герои собирают пункты славы и пункты риска. Данные пункты дают возможность сыграть новыми картами или использовать свойства уже сыгранных карт.



## Слава.

Игрок тратит пункты славы для того, чтобы ввести в игру полезные для себя карты в фазе героя (Сокровища и Благословения). Сыгранные карты кладутся в инвентарь – область на столе прямо перед игроком. Данные карты считаются имеющимися в распоряжении игрока. Маркеры славы так же отмечают положительные эффекты карт, например заряд магических предметов.

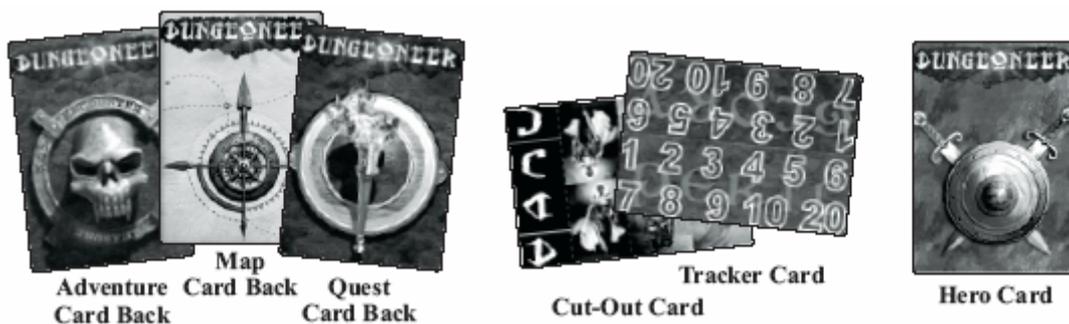


## Риск.

Оппонент тратит **ваши** пункты риска против вас для того, чтобы ввести в игру губительные для вашего героя карты в фазе хозяина подземелья в свой ход (Проклятья и Враги). Маркеры риска так же отмечают негативные эффекты карт, например ранения врагов.

*Вы выигрываете игру, если ваш герой завершил 3 задания. Вы так же выигрываете игру как хозяин подземелья, если все остальные герои покинули игру.*

Для игры вы нуждаетесь кроме набора карт в кубиках 1D6 (в идеале по 2 на одного игрока) и по 2 маркера на каждого участника игры (подойдут например монеты).



## Подготовка к игре.

Разделите карты по их рубашкам на 3 колоды и перемешайте их. Определите инициативу. Совершите бросок одного кубика. Игрок с наибольшим результатом будет начинать игру.

Раздайте каждому игроку по одной карте героя. Данную карту каждый участник игры кладет перед собой картинкой вверх. На карту, на цифру 1 положите один кубик. Кубик должен лежать значением 6 вверх. Это означает, что ваш герой имеет 6 пунктов жизни и у него 1 уровень.



Раздайте каждому игроку по две карте заданий. Данные задания являются индивидуальными для каждого игрока и их могут видеть другие игроки. Остальные карты заданий положите на стол рубашкой вверх. Переверните одну верхнюю карту и положите ее рядом с колодой заданий. Данное задание является общим, и его может попытаться выполнить любой игрок.

Положите начальную карту входа в центре стола. Данная карта отмечена значком башни. Далее возьмите 4 случайных карты коридоров и присоедините к начальной карте правильным образом с четырех сторон. Игроки ставят фишки героев на начальную карту.

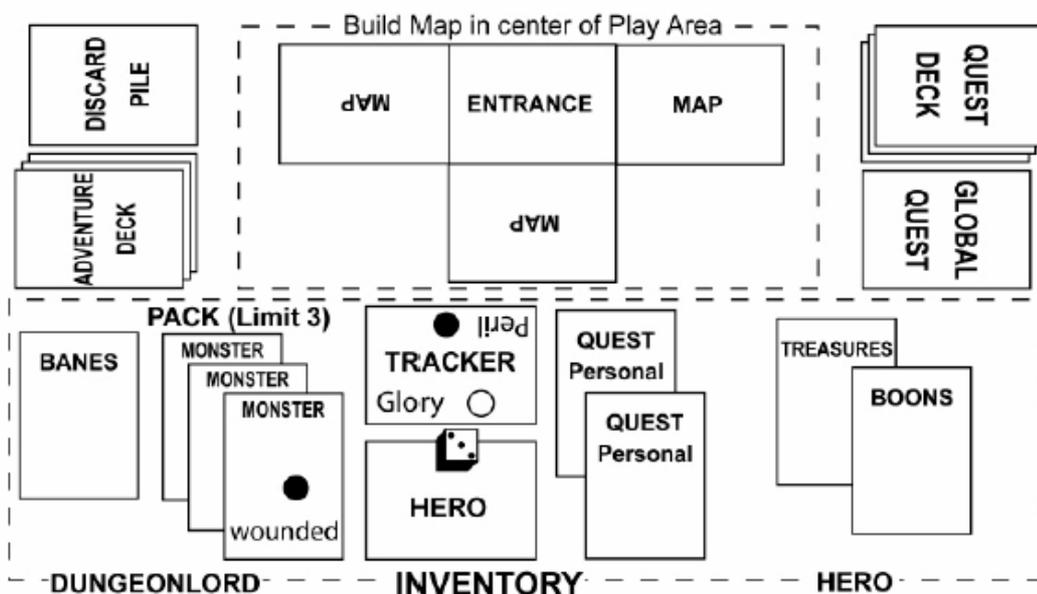


Перемешайте остальную колоду и положите на стол.

Каждый участник игры берет карту-трек и помещает маркер славы и маркер риска на значение 1 в разных углах карты. Во время игры перемещайте маркеры по треку в соответствии с изменениями величин.

Наконец, каждый игрок берет из колоды приключение по 5 карт, не показывая их другим игрокам.

Теперь вы готовы к игре!



Ход игры.

Каждый игрок по очереди получает право хода, до тех пор, пока игра не закончится.

Каждый ход состоит из 5 фаз:

- фаза восстановления
- фаза хозяина подземелья
- фаза строительства
- фаза героя
- фаза сброса и набора карт.

Фаза восстановления.

Все двери приходят в исходное состояние. Эффекты карт, которые можно использовать лишь раз за ход, снова в распоряжении игроков. Эффекты, которые делятся лишь один ход, прекращают свое воздействие. Карты, требующие платы за поддержку, либо возвращаются в руку игроку либо он должен заплатить необходимую плату. Перемещение героя становится вновь обычным (например, его скорость).

Фаза хозяина подземелья.

В данной фазе вы используете пункты риска ваших оппонентов против них, что бы сыграть негативными картами из вашей руки или из вашего отряда врагов. Негативные карты включают в себя проклятья и события, которые вы направляете против хозяина очков риска. Проклятья, которые не воздействуют на одного конкретного участника игры, могут быть введены в игру за счет пунктов риска других игроков. Вы не можете комбинировать пункты риска разных игроков, чтобы сыграть одной картой. Вы не можете тратить свои собственные пункты риска. Все карты событий должны быть сыграны одновременно, что бы ваш оппонент приготовился к отпору. Карты проклятий могут быть сыграны в любой момент фазы хозяина подземелья, до и после открытия карт событий.

Исход всех событий выясняется в порядке игры картами следующим образом:

#### *А. Атака.*

Выберите одну из форм атаки



Рукопашная схватка. Оранжевый кулак означает силу героя или врага. В рукопашной схватке обычно наносится физический ущерб в размере одного или более пунктов.



Магическая атака. Фиолетовая ладонь означает магическую силу героя или врага. В магической схватке цель атаки обычно испытывает какой-либо эффект, и получает физический ущерб.



Скорость. Голубой сапог означает проворство героя или врага. Скорость определяет пункты перемещения, влияя на перемещение по карте и на избегание ловушек героем. Скорость очень редко напрямую используется в атаках.

Атакующая карта должна использовать форму стандартной атаки при нападении, и форму контратаки при защите. Вы не можете использовать форму контратаки для нападения на оппонента.



Стандартная атака. Круг символизирует форму стандартной атаки. Владелец карты может с помощью данного типа атаки напасть на героя или контратаковать его и нанести ему повреждение в случае успешного броска кубика.



Контратака. Ромб символизирует форму контратаки. Игрок не может при нападении использовать данную форму атаки. Но если карта сама атакована, то она может нанести оппоненту 1 пункт повреждения с помощью данной формы атаки.

Используйте лучший тип атаки, когда подсчитываете сумму атаки из разных карт.

$$\diamond 2 + \circ 1 = \circ 3.$$

В фазу хозяина подземелья вы имеете право инициировать одну стандартную атаку для каждой карты врага против героя, чьи очки риска ушли на оплату игры данной картой. В любое время хода герой имеет право инициировать одну стандартную атаку против врага как специальное действие, заплатив за него 1 пункт перемещения.

#### *Б. Ответ.*

Ваш оппонент имеет право сыграть картами ответа, чтобы помочь себе в отражении вашей атаки.

#### *В. Разрешение ситуаций.*

Метод, которым разрешается ситуация с сыгранной картой зависит от ее типа (враг или ситуация).



Выяснение исхода битвы.

Во время сражения вы бросаете один кубик атаки, а ваш оппонент один кубик защиты. Каждый игрок добавляет к результату броска силу выбранной формы атаки (рукопашная схватка, магическая схватка или проверка скорости). Суммы сравниваются, и игрок с наибольшим результатом наносит 1 пункт повреждения противнику, если карта не говорит о каком-либо другом эффекте. Равенство сумм говорит о том, что оба участника битвы успешно защитились. В этом случае никто не получает ранений. Бросок кубиков производится одновременно обеими сторонами. Символ звезды указывает на повреждения, которые наносит герой или враг.

Отряд врагов. После выяснения исхода сражения ваш не раненый монстр может по вашему выбору вернуться к вам в руку или в ваш отряд врагов, специальную зону на столе. Раненый монстр всегда возвращается в ваш отряд. Положите на карту маркеры ранений. Враг, у которого не осталось пунктов жизни, сбрасывается из отряда. Вы можете держать одновременно до 3 врагов в своем отряде. Карты врагов из отряда играют так же, как и карты из вашей руки.

Убитый герой и его хозяин покидают игру.

За каждый пункт ранения, нанесенному вашим монстром герою, вы присуждаете 1 пункт риска **любому** игроку. За каждый пункт ранения, который ваш герой нанес врагу, вы получаете 1 пункт славы. Присужденные пункты не могут превосходить количество пунктов жизни поверженного врага или героя.

За врага из задания кубик кидает игрок, сидящий от вас по левую руку. Монстр из задания не может быть помещен в ваш отряд, и не приносит пункты славы и риска, если об ином не написано в карте задания.

Выяснение ситуации.

Выяснение ситуации требует удачного броска кубика. Прибавьте к выпавшему результату требуемое на карте число. Если результат равен или превзошел необходимую сумму, вы удачно справились с ситуацией. В ином случае на вас воздействуют эффекты, указанные на карте. Помните, что ловушки воздействуют на всех героев, находящихся в данной локации.

Фаза строительства.

Игрок вытягивает из колоды и добавляет к уже имеющемуся подземелью 1 карту. Правила расположения новых частей подземелья смотри далее.

Фаза героя.

Во время данной фазы игрок управляет своим героем. Вы можете тратить свои пункты славы для того, чтобы сыграть полезными для себя картами. Карты вводятся в игру из ваших рук и кладутся на стол перед вами в область инвентаря в любой момент фазы героя. Данные карты считаются имеющимися в распоряжении игрока (*readied*). Вы так же можете использовать очки перемещения вашего героя, чтобы предпринять следующие действия в любом порядке: перемещение, исследование, попытка выполнить задание и специальное действие.

*Перемещение.* Переместите героя в любом разрешенном направлении. На каждую область подземелья (карту подземелья) герой тратит 1 очко перемещения. Вы получаете очки славы и риска согласно надписям на картах, как только заходите **в новую в этот ход** для вас область подземелья. Это означает, что вам не надо запоминать области подземелья, в которых вы побывали в прошлом ходу, и герой не получает очки за область, которую он посетил дважды за данный ход. Вы получаете очки риска и славы, а так же активируете события, указанные на данной области, немедленно, как только герой переместился на данную карту. Вы не получаете очки риска и славы, а так же не активируете события, указанные на данной области, если герой переместился в нее не в свой ход.

*Исследование.* Вы можете потратить 1 очко перемещения для того, чтобы вытащить из колоды и присоединить к подземелью еще одну область. Вы можете поступать так несколько раз за фазу.

*Попытка выполнить задание.* Вы можете попытаться завершить задание, если ваш герой находится в нужной части подземелья. Каждое задание имеет условия его выполнения, указанные на карте. Если вы выполнили задание, то получите указанную на ней награду, переверните карту и немедленно завершите фазу героя. Если задание было общим, то откройте новое задание. Вы не можете завершить более 1 задания в свой ход. Каждая первая попытка завершить задание бесплатна, если текст на карте не говорит иного.

Каждая новая попытка завершить задание в этот же ход стоит 1 очко перемещения. Если вы сбрасываете карту задания, то поместите ее под низ колоды заданий.

#### Фаза сброса и набора карт.

Если вы не перемещали своего героя, вы получаете очки славы и риска за ту область карты, в которой находился ваш герой, но вы не активируете события в данной области. При наличии не потраченных очков перемещения вы можете спасти только одно очко от сгорания (например, для выполнения специального действия). Поместите маркер на карту героя, для указания, сохраненного очка. Снимите маркер с карты, как только вы потратите сбереженное очко перемещения. Сбереженные очки не накапливаются и сбрасываются во время вашей следующей фазы восстановления.

Если у вас на руках есть карты, вы должны сбросить одну карту. Это может быть карта из ваших рук, из вашего инвентаря или из вашего отряда врагов. Если вы не имеете карт на руках, то вы не должны сбрасывать карту. Далее доберите из колоды приключений карты себе в руку до 5. Если колода приключений закончилась, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду. На этом ваш ход заканчивается, и право хода передается следующему участнику игры.

#### Специальное действие.

Некоторые действия могут быть выполнены в свой ход и даже не в свой ход, если вы можете заплатить за него:

Сыграть определенной картой (Anytime card).

Сыграть картой ответного действия (Boon Response), если на вас воздействовал другой игрок негативной картой.

Активировать свойство готовой карты в вашем инвентаре, если вы можете заплатить за данную активацию.

Положить своего героя. Лежащий герой не может идти, пока не потратит 1 пункт перемещения на поднятие не ноги.

Вызвать на бой врага или героя. За ход вы можете бросить лишь только 1 вызов для совершения стандартной атаки за 1 пункт перемещения. Вы должны находиться в одной области с героем или врагом, чтобы бросить вызов. Вызов осуществляется как атака нападения. Вызов может быть брошен для того, чтобы атаковать врага, который только что атаковал вас, для отбора задания эскортирования персонажа у оппонента, или для атаки героя оппонента (выполняйте атаку стандартным образом, герой, нанеший повреждения герою оппонента получает пункты славы, 1 за каждый пункт повреждения).

#### Карты подземелья.

Из данных карт строится игровое поле, данные карты генерируют пункты славы и риска, когда герои заходят на них. Карты подземелья имеют свои особенности. Некоторые наборы имеют карты подземелий (черная кайма), другие наборы состоят из карт открытой местности (белая кайма). Подземелье и открытая местность строятся отдельно и они не могут быть соединены друг с другом ничем, кроме порталов.

#### Расположение карт.

Следующие правила действуют при расположении карт:

Каждая новая карта должна быть расположена параллельно начальной карте.

Только проходы и коридоры могут быть присоединены к начальной карте.

Каждая карта должна создавать продолжение пути к начальной карте. Создание новой замкнутой области запрещено.

Создание тупиков запрещено (областей, откуда невозможно дальнейшее продолжение подземелья).

## Выходы.

Каждая карта имеет 4 выхода (по одному с каждой стороны), которыми новая область присоединяется к уже построенному подземелью. Это могут быть просто открытые проходы, закрытые двери, ловушки и стены. При переходе героя из области в область принимается во внимание выход той области, которую он покидает, но не области в которую он входит (т.е. выход может быть открыт в одном направлении и закрыт в обратном направлении). Раз, будучи открытым, выход остается таковым до следующей ближайшей фазы восстановления.

*Открытый проход.* Герой может свободно пройти по нему.

*Проход с ловушкой.* Герой во время перемещения по такому проходу должен увернуться от ловушки. Если он сделал это успешно, то проход считается открытым до конца хода. В ином случае проход считается так же открытым, но герой получает 1 пункт повреждения. Помните, что такой проход считается как **препятствие**, а не обычная ловушка.

*Закрытый проход.* Закрытый проход подчиняется таким же правилам, как и проход с ловушкой, за тем исключением, что герой в случае неудачи теряет 1 пункт перемещения вместо получения повреждения. Если герой открыл проход, но у него не хватает пунктов перемещения для того, чтобы уйти в смежную область, то поместите героя прямо на проход. Герой считается находящимся все еще в прежней области. Он поддерживает проход открытым до тех пор, пока не потратит вновь пункт перемещения, чтобы уйти в соседнюю область. Такой проход считается открытым для любого игрока.

*Стена.* Данный проход закрыт с обеих сторон.

## Препятствия.

Пройдя через проход, герой может встретить препятствие в центре области, описанное на самой карте, которое воздействует немедленно на героя в ваш ход. Препятствия не воздействуют на героя, если он заходит в область не в свой ход.

*Яма.* Герой должен удержаться от падения в яму в данной области. Положите героя, если он упал в яму. Для того чтобы выбраться из ямы вы должны потратить 1 пункт перемещения (поставьте фигурку героя).

*Шипы.* Герой должен увернуться от шипов. В случае неудачи он получает 1 пункт повреждения.

*Источник опасности.* Источник опасности добавляет модификаторы, на все ловушки сыгранные в данной области.

*Канализация.* Находясь в данной области, герой может переместиться за 1 пункт перемещения в область с такой же трубой (из А в А, из В в В и т.д.).

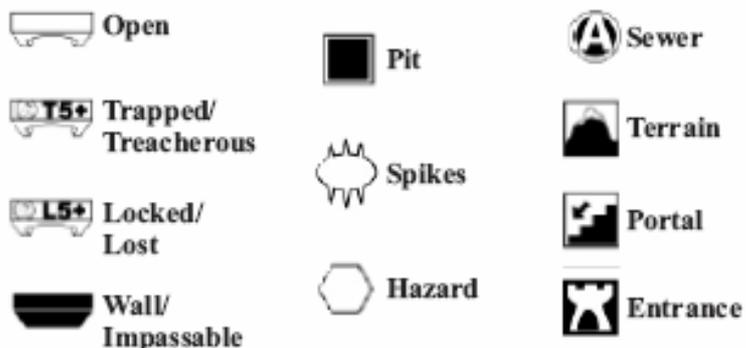
*Местность.* Вся открытая местность состоит из: тундр, пустынь, лесов, гор, равнин, болот, городов и воды. Каждый тип местности накладывает свои условия, указанные на карте.

*Портал.* Портал связывает подземелье и открытую местность, если вы соединили несколько наборов игры. Герой тратит 1 пункт перемещения при движении через портал.

*Вход.* Начальная область подземелья.



Map Card



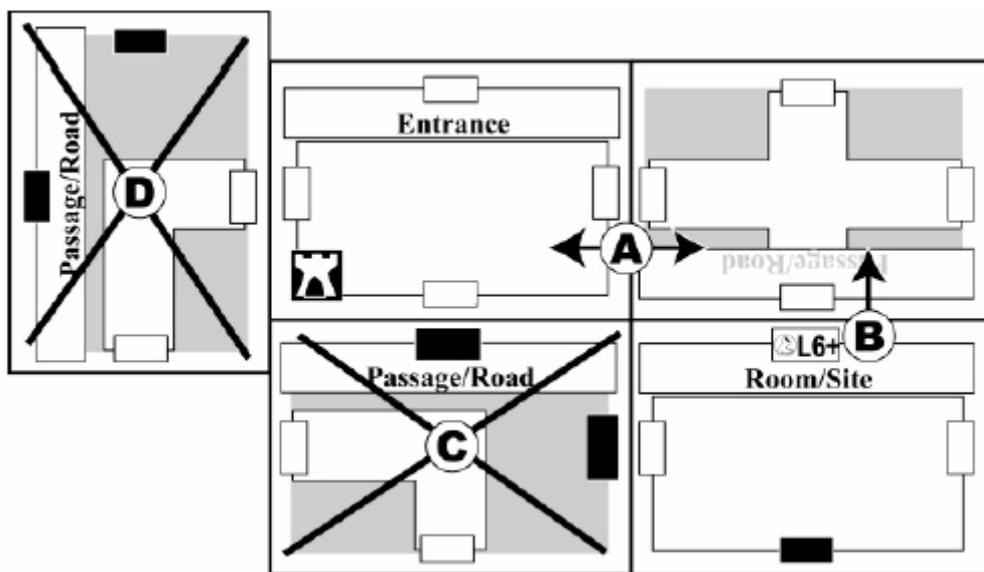
Пример расположения карт.

Пример А. Проход открыт в двух направлениях. Вы можете двигаться по нему в обе стороны за 1 пункт перемещения.

Пример В. Проход снизу вверх закрыт, но открыт в обратном направлении.

Пример С. Карта положена неправильно, так как новая область замкнута и не соединена с остальным подземельем.

Пример D. Карта лежит не параллельно начальной карте.



Карты героев.

*Специальные свойства.* Специальное свойство героя реализуется как благословение в любой момент игры. Специальное свойство героя не считается при определении лимита на сокровища и благословения.

*Лимит на сокровища и благословения.* Означает сколько одновременно готовых сокровищ и благословений герой может иметь.

*Жизнь.* Когда жизнь героя доходит до 0, он умирает. Владелец героя сбрасывает все свои карты и выходит из игры.

Карты приключений.

Каждая карта имеет свою стоимость игры, время игры, длительность воздействия, и описание.

*Время игры.* Карта может быть сыграна в фазе хозяина подземелья, в фазе героя, как ответ или в любое время. Время игры указано на карте.

*Длительность воздействия.* Означает, как долго карта остается в игре.

Постоянная карта. Постоянная карта остается в вашем инвентаре.

Временная. Карта сбрасывается сразу после того, как вы сыграли ей. Воздействие карты заканчивается в тот ход, когда она была сыграна.

Враги. Враг атакует раз за ход, совершая стандартную атаку. Враг помещается в ваш отряд врагов, если он был ранен, или в руку или отряд врагов, по вашему выбору, если он не был ранен. Карта врага сбрасывается, если он был повержен.

Присоединенная карта. Некоторые карты могут быть прикреплены к другим картам для изменения их воздействия. Присоединенная карта сбрасывается, если карта к которой она была прикреплена, выходит из игры или возвращается в руку. Прикрепленная карта не входит в ограничение героя на сокровища и не влияет на цену игры картой врага из вашего отряда.

**Категория.** Все карты разделены на группы. Название категории, куда включена карта, указано на ней.

**Статистика.** Область на левой стороне карты включает в себя краткое описание эффектов, которые вступают в действие при игре оной.

**Эффекты.** Описание воздействия карты.



Adventure Card



Hero Card



Quest Card

Все карты приключений делятся на 4 типа: благословения, сокровища, события и проклятья.



**Благословения.** Карты с голубой каймой включают в себя навыки и заклинания, которые можно применить к вашему герою. Каждый герой имеет ограничение на количество благословений, которое может находиться в инвентаре. Это могут быть разные карты или несколько карт одного и того же благословения. Благословения нельзя сбросить из инвентаря в любой момент по желанию игрока. Благословения покидают инвентарь героя вследствие игры картой, которая требует данного действия. Временное благословение не входит в инвентарь героя, поэтому на него не действует правило ограничения.



**Сокровища.** Карты с золотой каймой включают в себя вещи, которые герой может иметь в своем инвентаре. Каждый герой имеет ограничение на количество сокровищ в инвентаре. Игрок может сбросить одно сокровище из своего инвентаря в фазе сброса и взятия карт. Герой не может иметь в своем инвентаре два и более одинаковых сокровища. Карты сокровищ, которые потеряли свой эффект в игре должны быть немедленно скинуты из инвентаря. Сокровища временного действия (например, напитки) немедленно выходят из игры, поэтому они не влияют на ограничение количества сокровищ в инвентаре.

Карты, обеспечивающие дополнительное место в инвентаре, сами занимают 1 слот. Данные карты могут быть помещены в инвентарь героя, даже если он полон на данный момент. Если по каким-то причинам игрок должен сбросить карту, обеспечивающую дополнительное место в инвентаре, то он должен кинуть и все лишние карты из него.



**Проклятья.** Карты с серой каймой включают в себя негативные вещи, которые могут произойти с героем. Вы тратите пункты риска вашего оппонента и применяете карту против его героя. Если карта не требует траты пунктов указанного игрока, то вы можете потратить пункты третьего участника игры. Вы не можете тратить свои пункты риска и разбивать стоимость игры картой между несколькими игроками. Вполне возможно воздействовать некоторыми проклятьями на вашего героя, до тех пор, пока вы не потратите свои собственные очки риска. Карты проклятий могут быть сыграны в любой момент фазы хозяина подземелья (до и после игры картами событий).



События. Карты с красной каймой включают в себя врагов, ловушки и т.д. Карты играются на область, где находится герой оппонента, и их воздействие обычно не выходит за границы данной области. Воздействие врага направлено на конкретного героя, в то время как ловушки воздействуют на всех героев, находящихся в данной области подземелья. Если герой по каким-либо причинам покинул область воздействия карты до шага применения воздействия, то оно более не распространяется на данного героя. Карта воздействует на область до конца фазы хозяина подземелья, но место ее воздействия не отмечается на игровом поле. Это означает, что если герой хочет бросить вызов врагу, который только что его атаковал, он должен сделать это немедленно.



Карты заданий.

В ходе игры герои пытаются завершить персональные и общие задания. После завершения задания герой получает приз, указанный на карте. Приз может быть: получение уровня, восстановление пунктов здоровья, получение славы или получение пунктов риска за темные задания.

*Эффекты.* Некоторые задания воздействуют на героев. Эффект от общих задание влияет на всех героев, а награду за выполнения задания получает один герой.

*Артефакты.* Некоторые карты заданий становятся артефактами после их завершения. Такая карта переворачивается на 180 градусов после завершения задания. Артефакты не считаются картами сокровищ.

*Поиск.* Некоторые задания включают в себя поиск определенного места, где герой должен выполнить какое-либо действие. Если вы провалите попытку выполнения данного задания, то вы должны возобновить поиски цели в свой следующий ход.

В критерии выполнения заданий входят: эскорт, битва, удача, жертвоприношение и опасность.

*Удача.* Выполнение данного задания требует удачного броска кубика. Каждая попытка выполнить задание тратит 1 пункт перемещения. Вы можете предпринять столько попыток выполнить задание, пока у вас хватает пунктов перемещения. Если есть возможность улучшить ваши шансы в броске кубика, то используйте их, но каждое улучшение воздействует только на одну попытку.

*Эскорт.* Эскорт требует, чтобы герой пришел в определенную локацию, взял там что-либо или кого-либо и доставил это в другую область карты. Если данное задание общее, оно становится вашим, как только вы взяли предмет задания с собой. Откройте немедленно следующее общее задание. Взятие цели задание считается свободным действием. Используйте для обозначения цели задания специальный маркер. Любой герой, находящийся в одной локации вместе с вами, может попытаться отнять у вас объект задания. Вызов осуществляется стандартной атакой. Вместо нанесения повреждения, оппонент просто отнимает у вас маркер объекта и возьмет карту задания, даже если он уже обладает двумя заданиями.

*Жертвоприношение.* Наиболее простое, но темное (не героическое) задание. Задание обычно дает герою новый уровень, но генерирует очки риска. Герой просто должен достичь определенной области на карте и заплатить указанную на карте цену жертвоприношения.

*Битва.* Задание требует найти и убить определенного врага. Когда вы пытаетесь завершить задание, первым делом враг начинает атаку против вас, как свободное действие. Игрок, сидящий от вас слева, бросает кубик за врага. Враг может осуществлять только одну стандартную атаку за ход. Если враг имеет более 1 пункта здоровья, то отмечайте все ранения с помощью маркеров. После атаки врага, герой может потратить 1 пункт перемещения для того, что бы бросить вызов врагу, если в этот ход герой не использовал свою 1 стандартную атаку.

*Опасность.* Герой должен достичь определенного места подземелья, и справиться с той опасностью, что там присутствует (не живой враг). Первая попытка выполнения такого задания бесплатна. Каждая последующая попытка стоит 1 пункт перемещения. Вы можете предпринять столько попыток выполнить задание, пока у вас хватает пунктов перемещения. При провале попытки, эффекты, указанные на карте задания воздействуют на всех героев, находящихся в данной локации, но только игрок, которому принадлежит право хода, может завершить задание.

Универсальные правила.

Помните следующее:

Текст карт может противоречить правилам. В данном случае текст карт считается главенствующим.

Все модификаторы на бросок кубика применяйте до броска, но никак не после его.

При конфликтах действует следующий приоритет: благословление, специальная способность героя, сокровища, проклятье, выход, перемещение, герой входит в новую область, генерирование пунктов славы и риска, эффекты карт подземелья, события, бросок на атаку, бросок на защиту, задание, игрок кому принадлежит ход, игрок которому следующему перейдет ход, и так далее по часовой стрелке.

Дополнительные правила.

Раскрытая карта.

В игре отсутствует фаза строительства. Подземелье строиться до начала игры. После раздачи карт заданий, раздайте игрокам по одной все карты подземелья. Передайте карты подземелья, относящиеся к вашему персональным заданиям, игроку сидящему от вас по левую руку. Игрок, обладающий картой входа, выигрывает инициативу. Он кладет карту входа по центру стола. Далее по очереди участники игры присоединяют к подземелью по одной карте, соблюдая правила строительства подземелья. Продолжайте строить подземелье до тех пор, пока у всех игроков не закончатся карты. Игра начинается с игрока, который выиграл инициативу.

Комбинирование наборов.

Наиболее простой способ объединить разные наборы, просто смешав их вместе. Если колода содержит карты подземелья и открытого пространства, положите отдельно вход в подземелье и начало открытой карты. Каждый игрок в праве выбрать начальное местоположение героя и поместить его фигурку на одну из этих карт. Раздайте каждому из игроков по одному заданию из колоды подземелья и колоды открытой области, после чего смешайте все задания в одну общую колоду.