

Disney

ГРАВИТИ ФФОЛЗ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Когда близнецы Диппер и Мэйбл Пайнс собирались в Гравити Фолз погостить у двоюродного дедушки Стэна, они и представить не могли, какие их ждут приключения. Оказывается, в окрестностях маленького городка водятся монстры и другие сказочные чудеса. Найдя таинственный дневник, Диппер и Мэйбл стараются защитить от них Хижину чудес и весь остальной Гравити Фолз. Стэн, Венди и Зус с радостью им помогут, но доверие остальных жителей городка придётся заслужить. И не стоит забывать о Билле Шифре, он всегда одним глазом следит за близнецами...



СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле

5 фишек персонажей



9 фишек монстров



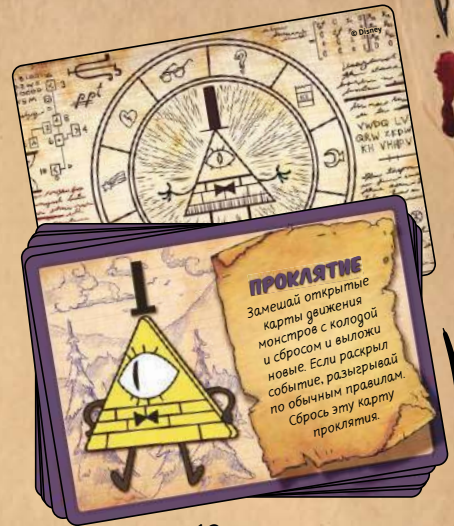
51 двусторонний жетон поддержки и недоверия



5 карт персонажей



9 карт монстров



18 карт проклятий



30 карт действий



23 карты движения монстров



8 карт событий



5 памяток



7 специальных кубиков



20 кубиков храбрости




14 подставок







Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ






Персонажи путешествуют по Гравити Фолз, стараясь убедить жителей помочь им. На поле расположены 23 локации, соединённые дорогами. В конце каждого хода двигается один из монстров, и доверие жителей к близнецам Пайнс падает. Нужно победить всех монстров прежде, чем маркер тревоги достигнет деления . Это командная игра: игроки выигрывают или проигрывают вместе.

ПОДГОТОВКА

- 1. Разложи поле.** Выложи в каждой локации указанное на ней количество жетонов поддержки ().
- 2. Подготовь кубики храбрости.** Поставь один кубик храбрости на нижнее деление шкалы тревоги. Остальные кубики храбрости сложи в запас рядом с полем. Туда же положи специальные жёлтые кубики.
- 3. Выбери троих монстров.** Все вместе выберите троих монстров, участвующих в игре. Положи их карты слева от поля. Если вы играете впервые, лучше взять одного простого () , одного среднего () и одного сложного () монстра. Вставь фишки выбранных монстров в подставки.
- 4. Размести монстров на поле.** Для начала возьми карты с заголовком «Монстр!», а карты событий (у них такая же рубашка) отложи в сторону. Затем, если вы играете вдвоём, убери карты движения монстров с отметкой 3+ в коробку. Они не понадобятся в игре. Если игроков больше двух, используй все карты движения.

Перетасуй получившуюся колоду. Раскрой из неё 3 карты по одной и выставь фишки монстров по очереди, следуя указанным шагам:



- а) Поставь монстра в локацию, указанную на карте.
- б) Притяни к нему по 1 жетону из каждой соседней локации. Обычно на этом шаге ты притягиваешь жетоны поддержки () , но если два монстра начнут игру на соседних локациях, то может случиться, что ты притянешь и жетон недоверия ().
- в) За каждый притянутый таким образом жетон недоверия () повысь уровень тревоги на 1 (передвинь кубик по шкале тревоги в правой части поля на 1 деление вверх).
- г) Переверни все жетоны поддержки () в локации с выставленным монстром, теперь это жетоны недоверия ().

- 5. Размести на поле персонажей.** Каждый игрок выбирает персонажа и получает его карту и фишку, а также памятку. Карты персонажей и памятки нужно положить перед собой, а фишки вставить в подставки. Раскрой из колоды движения монстров карты по числу игроков. В каждую локацию, указанную на раскрытой карте, поставь фишку персонажа и кубик храбрости (первая раскрытая карта указывает, где начинает игру первый игрок, и так далее). Раскрытые на этом и предыдущем шагах карты движения монстров положи в сброс.
- 6. Подготовь колоды действий.** Каждый игрок получает колоду действий своего персонажа (6 карт), перемешивает её, кладёт перед собой и берёт на руку 3 верхние карты.
- 7. Подготовь колоду проклятий.** Перемешай колоду проклятий и положи её рядом с полем.
- 8. Подготовь ряд монстров.** Выложи 3 карты движения монстров в одном ряду с колодой движения монстров снизу от поля. Это локация, в которые монстры будут передвигаться в ближайшие 3 хода. Самая дальняя от колоды карта будет разыграна раньше остальных.
- 9. Собери колоду движения монстров.** Замешай нужное количество случайных карт событий (те самые, что ты отложил в пункте 4) в колоду движения монстров, выбрав уровень сложности:
 - лёгкий — 4 карты событий;
 - обычный — 6 карт событий;
 - сложный — 8 карт событий.

10. Определи первого игрока. Пусть игру начнёт тот, кто последним смотрел «Гравити Фолз».

Если в игре есть совсем юные участники, попробуйте сыграть по упрощённым правилам, описанным на стр. 11.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок, делающий ход, называется активным. Каждый игрок должен полностью закончить свой ход, пройдя все его этапы, прежде чем начнет ходить другой.

В свой ход игрок должен разыграть одну карту действия с руки или объявить отдых.

В конце хода каждого игрока двигается один из монстров.

Фаза персонажа:

1. Разыграть карту действия.
2. Передвинуть персонажа.
3. Слухи.
4. Бросить кубики.
 - а) Сражаться с монстром.
 - или
 - б) Убедить жителей.
5. Разместить кубик храбрости, добрать карту, сбросить проклятия.

ИЛИ

1. Вместо хода объявить отдых и вернуть все карты действий.

Фаза монстров:

1. Передвинуть монстра.
2. Беспорядки.
3. Раскрыть карту из колоды движения монстров.

ФАЗА ПЕРСОНАЖА

1. РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

Активный игрок выбирает одну карту действия на руке и разыгрывает её. Разыгранная карта кладётся в сброс рядом с колодой действий в открытую. Нельзя смешивать сбросы разных игроков.

Расстояние
(количество дорог, по которым должен передвигаться персонаж)



Находчивость
(количество кубиков, которые бросит персонаж)

В колоде действий у каждого персонажа есть карты «0-4», «1-3», «2-2», «3-1», «4-0». Также у каждого есть уникальная карта «Телепорт», позволяющая передвинуться в локацию согласно тексту карты. Если подходящих для телепорта локаций нет на поле, персонаж не может разыграть карту «Телепорт». Если «Телепорт» — единственная карта на руке игрока и он не может её разыграть, то этот персонаж должен объявить отдых (см. стр. 9).



2. ПЕРЕДВИНУТЬ ПЕРСОНАЖА

Если участник разыграл любую карту, кроме «Телепорта» и карты «0-4», он **обязан** передвинуть фишку своего персонажа по дорогам в другую локацию. Верхнее число на карте действия определяет, сколько дорог должен пройти персонаж.

Персонаж не может:

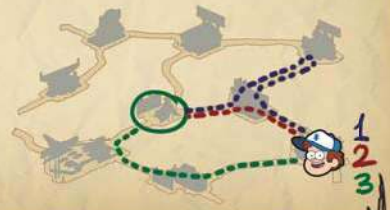
- ▲ передвинуться по меньшему количеству дорог, чем указывает карта действия;
- ▲ пройти дважды по одной дороге за один ход;
- ▲ вернуться в локацию, где начал ход.

Персонаж может завершить ход в локации, где стоит другой персонаж или монстр, а также проходить через такие локации (если какие-либо карты не запрещают ему это сделать).

Карта «Телепорт» — единственная возможность для персонажа передвинуться не по дороге.

Пример движения

Диппер сыграл карту «3-1» и должен пройти по трём дорогам. Он хочет попасть в шатёр телепатии Гидеона. Третий маршрут позволит ему оказаться там по правилам. Второй маршрут выбрать нельзя, потому что в нём всего две дороги. Первый маршрут выбрать нельзя, потому что нельзя за ход пройти по одной дороге дважды.






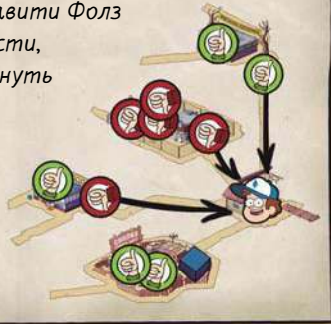
3. СЛУХИ

После того как персонаж закончил движение, по городку ползут слухи. Активный игрок должен притянуть в локацию, где стоит его персонаж, по 1 жетону из всех соседних локаций. Если в соседней локации находятся и монстр, и монстр, активный игрок решает, какой из них притянуть. Из локаций с кубиками храбрости жетоны можно не притягивать.





Пример слухов




Диппер притягивает к себе по 1 жетону из четырёх соседних локаций. Из магазина Летоуина он притягивает , из «От заката до рассвета» — . В Аркаде есть жетоны обоих типов, и Диппер решает притянуть , надеясь в дальнейшем перевернуть его другой стороной. На свалке Гравити Фолз размещён кубик храбрости, и Диппер решает не тянуть оттуда жетон.










4. БРОСИТЬ КУБИКИ



Притянув жетоны, активный игрок должен выполнить **одно из двух действий**. Если в одной с ним локации стоит монстр, персонаж пытается его победить. Если же монстра нет, персонаж старается убедить жителей Гравити Фолз в своих добрых намерениях.


В обоих случаях игрок бросает кубики. Игрок берёт столько кубиков, каков параметр находчивости (нижнее число) на разыгранной карте действия, и добавляет ещё по 1 кубику за каждый  в локации, где стоит его персонаж. В очень редком случае игрок вообще не будет бросать кубиков (если он сыграл карту действия «4-0» и после притягивания в его локации не оказалось ).


Затем игрок должен применить выпавшие результаты. Сначала применяются все , потом  и в самом конце .



 — это символ успеха. На каждом кубике 3 грани с таким символом.





▲ Если персонаж убеждает жителей Гравити Фолз, то за каждый выпавший  он переворачивает 1  в своей локации, превращая его в . Если  выпало больше, чем  в локации, то лишние  не учитываются.

▲ Если персонаж сражается с монстром, для победы над ним он должен выбросить не меньше , чем количество  в локации с мон-






стром. Если игрок выбросил меньше , чем нужно для победы, они не учитываются.

Важно! Игрок не может переворачивать  за успехи, сражаясь с монстром, но остальные результаты броска применяются как обычно.

Важно! Если в локации с монстром нет , игрок должен выбросить хотя бы 1 , чтобы победить этого монстра.

 — это символ движения. На каждом кубике 2 грани с таким символом. Игрок обязан передвинуть столько  и/или , сколько выпало , из своей локации в соседние (даже если в локации с персонажем есть кубик храбрости). Игрок сам выбирает, какие жетоны передвигать и в какие локации.



— это символ проклятия. На каждом кубике 1 грань с таким символом. Если на броске выпал хотя бы один символ , Билл Шифр проклинает персонажа. Игрок берёт карту проклятия, её эффект начинает действовать сразу, как он её взял. Если на броске выпало несколько , игрок получает **только одно проклятие**, но за каждый лишний кубик, начиная с 8-го, он обязан взять дополнительную карту проклятия (см. «Важно!» ниже). Не забудь, что результаты  применяются после всех  и .

Важно! Ты не можешь бросить больше 7 кубиков за раз. Если количество кубиков, которое ты должен бросить, больше 7, то ты всё равно бросаешь 7, а после применения результата броска получаешь 1 карту проклятия из колоды за каждый кубик, который не смог бросить из-за превышения. Нельзя бросить меньше кубиков, чем предписывают правила, — нужно стараться не подвергать персонажей опасности сверх меры.



Карты проклятий

Билл Шифр давно наблюдает за Гравити Фолз и семьёй Пайнс. Когда персонажи пытаются избавиться от монстров и сплотить его жителей, Билл пытается ослабить их, строя козни. Карты проклятий ограничивают действия персонажей, мешают им эффективно перемещаться и двигать жетоны, получать карты и сражаться с монстрами. Получив проклятие, персонаж немедленно применяет его эффект. Если персонажу досталось проклятие, а у него уже есть точно такое же, он должен сбросить взятую карту и взять вместо неё новую. От проклятий можно избавиться (см. ниже).



5. РАЗМЕСТИТЬ КУБИК ХРАБОСТИ, ДОБРАТЬ КАРТУ, СБРОСИТЬ ПРОКЛЯТИЯ

После применения всех результатов броска, если в локации с персонажем активного игрока нет монстров и кубика храбрости, он может поставить туда кубик храбрости из запаса.

Затем, если у активного игрока меньше 3 карт на руке, а в локации с его персонажем нет монстров и монстра, он может добрать 1 карту действия из своей колоды. Если колода действий закончилась, нужно перемешать сброс и сделать из него новую колоду.

Также, если персонаж активного игрока закончил ход в локации с кубиком храбрости, он может попытаться сбросить проклятия. Для этого нужно бросить 1 кубик за каждый в этой локации. За каждый выпавший он может сбросить одно проклятие (кроме полученных в этот ход). Остальные результаты броска не учитываются.



Кубики храбрости

Искореняя недоверие, персонажи помогают спланировать жителей Гравити Фолз против монстров. Это обозначается кубиками храбрости. Если в следующий раз на локацию с кубиком должен будет передвинуться монстр, вместо его передвижения просто сними этот кубик. Ход монстра на этом закончится.

Кубики храбрости не только защищают от монстров. На этапах слухов и беспорядков из локаций с кубиком храбрости передвигать жетоны необязательно. Кроме того, закончив ход в локации с кубиком храбрости, персонаж может попытаться избавиться от проклятий (см. слева).

В каждой локации может находиться только один кубик храбрости.



Пример убеждения жителей

Диппер пытается убедить жителей Гравити Фолз помочь ему в борьбе с монстрами. В фазе персонажа после этапа слухов в его локации находятся 4 и 3. Диппер сыграл карту действия «3-1», поэтому он бросает 4 кубика за жетоны и ещё 1 за находчивость.

Выпадают значения: 2, 2, 2, 2. Диппер переворачивает 2, теперь это 1. После этого он должен передвинуть 1 жетон в соседнюю локацию: Диппер решает передвинуть последний. Наконец, он берёт карту проклятия (одну, пусть даже выпало 2) и сразу применяет её эффект.

После броска в локации Диппера нет монстров и кубика храбрости, поэтому он ставит туда кубик храбрости. У Диппера меньше 3 карт на руке, а в его локации нет монстра, поэтому он добирает 1 карту из колоды действий. В его локации теперь 6 и кубик храбрости, поэтому он мог бы бросить 6 кубиков, чтобы избавиться от проклятия, но он получил проклятие в этот ход — избавиться от него пока нельзя.



Пример сражения с монстром

Диппер пытается победить Гидеон-Бота. В фазе персонажа после этапа слухов в локации с Диппером находятся 4 2 и монстр. Диппер сыграл карту действия «3-1», поэтому он бросает 4 кубика за жетоны и ещё 1 за находчивость.

Выпадают значения: . Поскольку в локации 2 , Дипперу достаточно всего 2 , поэтому он побеждает монстра. Фигурка монстра убирается с поля. Третий не учитывается. Затем Диппер должен передвинуть 1 или в соседнюю локацию, так как этого требует символ , и берёт карту проклятия за .

После броска в локации Диппера есть , поэтому он не может разместить кубик храбрости, не добывает карту действия взамен сыгранной, а из-за отсутствия кубика храбрости не может сбросить проклятия. После сражения с монстром обычно устаёшь.



1. ВМЕСТО ХОДА ОБЪЯВИТЬ ОТДЫХ И ВЕРНУТЬ ВСЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Вместо хода активный игрок может объявить отдых. Его персонаж не передвигается, не бросает кубики, не выставляет кубик храбрости и не избавляется от проклятий (но может применять своё свойство). Объявив отдых, игрок берёт на руку все карты действий своего персонажа **из колоды и из сброса**. Отдых можно объявлять где угодно, даже в локации с монстром. Если у игрока не осталось карт действий на руке, он обязан объявить отдых.



ФАЗА МОНСТРОВ

После того как любой персонаж сделал свой ход или отдохнул, наступает фаза монстров.

1. ПЕРЕДВИНУТЬ МОНСТРА

Монстры не двигаются по дорогам, а сразу телепортируются из локации в локацию. Возьми самую дальнюю от колоды открытую карту движения монстров. Ближайший к активному персонажу монстр передвигается в указанную на карте локацию (если несколько монстров находятся на равном удалении от персонажа, активный игрок выбирает, кого передвинуть). Если в указанной на карте локации есть кубик храбрости, монстр убивает этот кубик, но сам **никуда не двигается**.

Сбрось разыгранную карту движения монстра.

Пример движения монстра

Ближайший к Дипперу монстр — Гремоблин. Самая дальняя от колоды карта движения монстров указывает на локацию «Дом Бабулуты». Там нет кубика храбрости, поэтому монстр передвигается туда.



2. БЕСПОРЯДКИ

Пропусти этап беспорядков, если на предыдущем этапе монстр никуда не двигался из-за кубика храбрости. Если же монстр передвинулся, то он создаёт беспорядки.

▲ Если в локации, куда передвинулся монстр, стоит персонаж (или несколько персонажей), каждый из них получает проклятие.

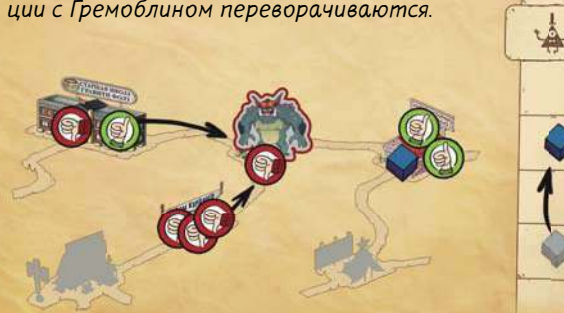
▲ Этот монстр притягивает в свою локацию по 1 жетону из всех соседних локаций. Если есть выбор, какой жетон притянуть (☹️ или 😊), этот выбор делает активный игрок. Из локаций с кубиками храбрости жетоны можно не притягивать.

▲ За каждый ☹️ в локации с этим монстром повысь уровень тревоги на 1 (передвинь кубик по шкале в правой части поля).

▲ Переверни все 😊 в локации с этим монстром. Теперь это ☹️.

Пример беспорядков

Гремоблин из предыдущего примера передвинулся в дом Бабулиты и теперь притягивает 1 ☹️ из дома Кордроев и 1 😊 из старшей школы Гравити Фолз (Диппер и его друзья выбрали именно этот жетон из двух доступных). В музее истории Гравити Фолз находится кубик храбрости, и оттуда можно не притягивать жетон. В локации с Гремоблином сейчас 2 ☹️, поэтому уровень тревоги растёт на 2. После этого все 😊 в локации с Гремоблином переворачиваются.



3. РАСКРЫТЬ КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ ДВИЖЕНИЯ МОНСТРОВ

Сдвинь дальше от колоды 2 открытые карты движения монстров и раскрой из колоды новую.

▲ Если это карта движения монстра, выложи её на освободившееся место.

▲ Если это карта события, она немедленно влияет на игру — выполни указанное на ней, сбрось эту карту и раскрывай новую из колоды.

За ход может произойти только одно событие.

Если ты в течение того же хода раскроешь ещё одно или несколько событий, сбрасывай их без применения эффекта и повышай уровень тревоги на 1 за каждое. То же самое будет происходить, если карта события сбрасывается от любого эффекта.

Пример события

Активный игрок сдвигает 2 карты движения монстров и раскрывает новую карту из колоды. Там оказывается событие: «Убери 1 кубик храбрости из локации каждого монстра (или соседней)». Игрок выполняет указанное, затем сбрасывает карту события и раскрывает новую. Там снова событие: «Каждый персонаж передвигается на одну локацию дальше от ближайшего монстра». Поскольку за ход может произойти только одно событие, эту карту нужно сбросить и повысить уровень тревоги на 1. Игрок раскрывает ещё одну карту из колоды: наконец там не событие, а карта движения монстров. Игрок кладёт её на свободное место рядом с колодой, и на этом фаза монстров заканчивается.



Если в колоде движения монстров закончились карты, перетасуй сброс и собери новую колоду. Не трогай три открытые карты, если эффект прямо не указывает это сделать. После того как колода будет перетасована, монстры станут опаснее — они смогут собираться вместе и тревожить город куда сильнее.


После того как будет раскрыта и выложена новая карта движения монстра, ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Шкала тревоги

Эта шкала показывает, как сильно жителей Гравити Фолз беспокоят проделки монстров. Когда маркер тревоги достигнет деления 🏠, все игроки немедленно берут по одной карте проклятия. Когда маркер тревоги достигнет деления ☠️⚠️⚠️, сбрось ближайшую к колоде открытую карту движения монстров: с этого момента в игре будут оставаться только 2 открытые карты движения и игрокам будет сложнее просчитывать ходы. Если маркер на шкале тревоги достигнет деления 🏠, рассерженные жители обвинят Диппера и Мэйбл во всех бедах городка и близнецам придётся покинуть Гравити Фолз до конца лета — игра будет проиграна.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если маркер на шкале тревоги достиг деления , вы проиграли. Попробуйте сыграть снова.


Если все монстры побеждены, то Гравити Фолз спасён и вы победили! Попробуйте сыграть снова, выбрав более сложных монстров или замешав больше карт событий.

ИГРА ПО УПРОЩЁННЫМ ПРАВИЛАМ ДЛЯ ЮНЫХ УЧАСТНИКОВ

Для игры с детьми мы рекомендуем использовать упрощённые правила.

Убери в коробку при подготовке к игре карты монстров и событий. Они не участвуют в партии. Пусть дети сами выберут фигурки участвующих монстров. У них не будет особых способностей.

Также нужно отложить и карты телепортов. В колоде каждого игрока будет 5 карт действий. Выбирая персонажей, нужно учитывать следующее: способности Диппера и Мэйбл достаточно простые для детей, то же можно сказать и о Зусе. Стэна лучше выбрать взрослому, его способность требует планирования на несколько ходов вперёд.

Во время партии игроки игнорируют эффекты шкалы тревоги, но, если маркер достигнет символа , игра будет проиграна.

Пояснения по отдельным картам

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

▲ Персонажи могут использовать свои способности только в свой ход, в том числе если объявили отдых.

▲ Если раскрыто событие или проклятие, которое действует на персонажа немедленно, сначала полностью разыграй его эффект, и только после этого персонаж может применить свою способность.




▲ В конце хода Стэн сам решает, взять карту с верха колоды или любую карту из своего сброса. Стэн может просматривать карты в своём сбросе, но не в колоде.






▲ Зус не может снимать проклятия с себя.



▲ Венди в том числе может передвигать кубик храбрости в локацию с монстром и/или с .

КАРТЫ МОНСТРОВ

▲ Если персонаж сражается с монстром, на которого не действуют  этого персонажа,  и  всё равно учитываются.





▲ Мэйбл и Стэн не могут применять свои способности, если находятся в локации с Мужикотавром или в соседней.



▲ Даже если ты не проклят, ты всё равно можешь сражаться с Летоуинским ловкачом и применять результаты \Rightarrow и \clubsuit .



▲ Если персонаж передвигается через локацию с Великаном из гномов, он обязан остановиться и сразиться с ним. Оставшиеся дороги персонаж не проходит. При этом этап слухов всё равно нужно разыграть.



▲ Птеродактиль всё равно притягивает только 1 жетон из каждой соседней локации и только тогда, когда того требуют правила.



▲ \Rightarrow считаются \clubsuit и не передвигают жетоны согласно правилам.



▲ Если во время сражения в локации с Живогрызom нет ни одного \clubsuit , для победы над ним нужно 2 \clubsuit .



▲ Ты всё равно можешь сражаться с Монстром времени и применять результаты \Rightarrow и \clubsuit .



КАРТЫ СОБЫТИЙ

▲ Если текст события говорит убрать кубик храбрости или перевернуть жетон, но таких кубиков (жетонов) нет, ничего не происходит.

СОБЫТИЕ

Каждый персонаж, если у него на руке есть карта «Телепорт», сбрасывает её и передвигается, как будто разыграл эту карту.

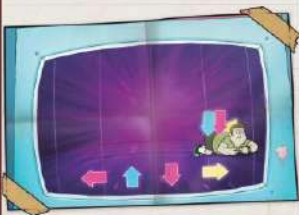


Если у игрока на руке есть карта телепорта, он обязан сбросить её и передвинуться согласно её указаниям. 🗨️ и 🗨️ при этом двигать не нужно. Если игрок не может передвинуться по условиям этой карты (например, из-за действующего проклятия), он просто сбрасывает её.

Если у игрока нет такой карты на руке, для него ничего не происходит. Первым использует карту телепорта активный персонаж и далее остальные по часовой стрелке.

СОБЫТИЕ

Каждый персонаж выбирает: сбросить 1 карту действия или повысить уровень тревоги на 1.



Выбор совершает каждый персонаж по отдельности, начиная с активного и по часовой стрелке. За каждого персонажа, не сбросившего карту, уровень тревоги повышается на 1. Если у персонажа нет карт действий, он обязан повысить уровень тревоги.

СОБЫТИЕ

Все монстры притягивают к себе по 1 🗨️ из всех соседних локаций (даже если там есть кубики храбрости).



Уровень тревоги при этом не растёт, и 🗨️ не переворачиваются. Если в соседней локации нет 🗨️, монстр ничего из неё не притягивает.

СОБЫТИЕ

Убери 1 кубик храбрости из локации каждого монстра (или соседней).



Если кубики храбрости есть и в локации монстра/персонажа, и в соседних, активный игрок сам решает, какой из них убрать.

СОБЫТИЕ

Убери 1 кубик храбрости из локации каждого персонажа (или соседней).



СОБЫТИЕ

Каждый персонаж передвигается на одну локацию дальше от ближайшего монстра.



Может случиться, что персонаж передвигается ближе к другому монстру или даже в его локацию. Но если любой из доступных вариантов передвижения приближает персонажа к ближайшему монстру, персонаж остаётся на месте. Если сразу несколько ближайших монстров равноудалены

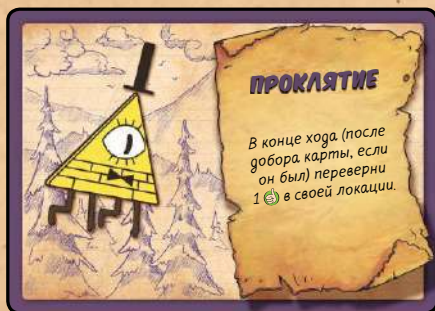
от персонажа, он должен передвинуться так, чтобы оказаться на одну локацию дальше от каждого из них (если это невозможно, персонаж остаётся на месте). Если сразу несколько локаций соответствуют условию «на 1 локацию дальше от ближайшего монстра», персонаж сам выбирает, в какую из них передвинуться. Если персонаж находится под проклятием, которое как-то ограничивает его передвижение, то это ограничение по-прежнему нужно соблюдать.

КАРТЫ ПРОКЛЯТИЙ

- ▲ Если игрок бросает больше 7 кубиков (либо больше 5 с соответствующим проклятием), он получает карту проклятия за каждый лишний кубик **только после применения результатов броска**. Эти проклятия сразу же начинают действовать.
- ▲ Если эффект проклятия заставляет открыть новые карты из колоды монстров, сначала разыграй этот эффект полностью. Только после этого разыгрывай событие (если такое открылось из-за проклятия) и повышение уровня тревоги за другие события (если открылись).
- ▲ Если события открываются из-за эффектов проклятия, то не забывай, что за ход разыгрывается всего одно событие (независимо от того, по какой причине оно было раскрыто), а все остальные только повышают уровень тревоги.



- ▲ Если персонаж с этим проклятием объявляет отдых, он берёт на руку все карты из колоды и сброса, кроме одной случайной карты.
- ▲ Получив это проклятие, Мэйбл добирает до 2 карт каждый ход.



- ▲ Жетон переворачивается после добора карты и перед активацией монстра.



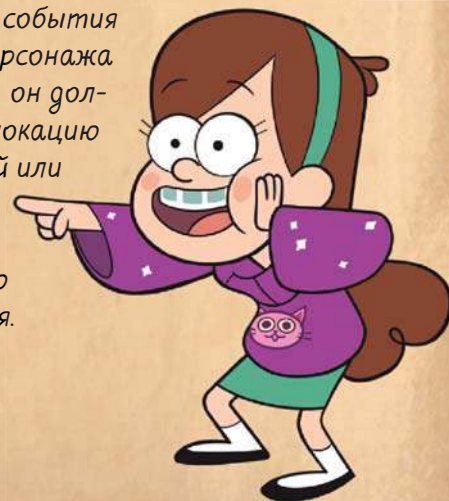
- ▲ Ты всё ещё обязан двигать жетоны, если требуется передвинуть жетоны по какой-то причине.










- ▲ Карты проклятий за превышение берутся как обычно, после применения результатов броска.



- ▲ Проклятый персонаж не может выбрать маршрут, проходящий через локации с другими персонажами, и останавливаться в локации с другим персонажем. Если эффект карты проклятия или события заставляет персонажа передвинуться, он должен выбрать локацию без персонажей или остаться на месте, если такую локацию выбрать нельзя.



ШКАЛА ТРЕВОГИ

- ▲ Если маркер поднялся по шкале тревоги до деления  из-за эффекта события или проклятия, сначала разыграйте весь эффект целиком и только потом раздавайте игрокам проклятия — в порядке начиная от активного персонажа и по часовой стрелке. Эти проклятия начинают действовать уже в этот ход.
- ▲ Если маркер поднялся по шкале тревоги до деления    после фазы беспорядков в ход монстра, просто не выкладываете третью карту движения монстра на замену сброшенной. Если деление    достигнуто из-за проклятия или события, сбросьте ближайшую к колоде открытую карту.



ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ? МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Герман Тихомиров

Развитие игры: Павел Ильин, Екатерина Рейес

Продюсирование и арт-продакшн:
Александр Киселев

Иллюстрации на игровом поле: Сергей Дулин

Дополнительные иллюстрации: uildrim

Дизайнер: Кристина Соозар

Игру тестировали: Юлия Колесникова, Морфей де Кореллон, Олег Власов, Денис Климов, Александр Казанцев, Вера Казанцева, Екатерина Перегудова, Евгения Андросова, Рома Селеменев, Анастасия Сафонова, Виталий Репин, Валентин Матюша

ИЗДАТЕЛЬ ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Корректор: Ольга Португалова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Редакция благодарит Юрия Тапилина, Андрея Аганова и Петра Тюленева за помощь в подготовке игры к изданию.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.2

hobbyworld.ru



© Disney. Волшебство продолжается на disney.ru

