

Disney

ГРАВИТИ ФОЛЗ

БЕСКОНЕЧНОЕ
ЛЕТО

ПРАВИЛА ИГРЫ

Читайте правила
вместе со взрослыми.

Вторжение чудовищ в Гравити Фолз в самом разгаре! Герои должны как можно быстрее заручиться поддержкой самых известных жителей города, чтобы остановить Билла Шифра. Победителем в игре становится тот, кто первым соберёт на своём планшете все десять символов персонажей.

СОСТАВ ИГРЫ

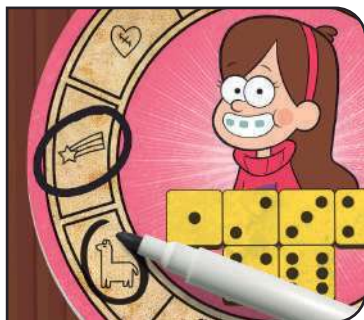
- ▲ Игровое поле
- ▲ 4 круглых планшета героев
- ▲ Обычный кубик с числами от 1 до 6
- ▲ Особый кубик
- ▲ 4 фишки героев
- ▲ 4 жетона чудовищ
- ▲ 4 маркера



Перед первой игрой аккуратно выдавите фишки и вставьте их в пластиковые подставки.

ОБ ИГРЕ

Цель игры — собрать символы всех персонажей. У каждого игрока есть планшет его героя, на котором он обводит маркером полученные символы. Символ самого героя уже обведён, поэтому для победы достаточно найти девять оставшихся символов.



На игровом поле изображена карта Гравити Фолз с местами и дорогами, которые их соединяют. В некоторых местах можно найти символы: если игрок закончил ход в таком месте, он обводит указанный символ на своём планшете. Кроме того, символ можно получить, встретившись с другим героем.



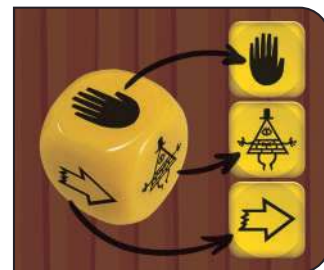
Чтобы пройти по дороге, игрок должен выбросить на кубике одно из двух чисел, которые указаны на этой дороге. Если игрок не хочет идти по этой дороге, он может сохранить выпавшее число на будущее — обвести его на своём планшете.



Кроме того, по Гравити Фолз бродят чудовища. Если на дороге стоит чудовище, игрок не может по ней пройти. Однако чудовище можно прогнать или дожидаться, пока оно уйдёт само.



В свой ход игрок бросает два кубика. Обычный кубик показывает, по какой дороге можно пройти. Особый заставляет передвигать чудовищ, позволяет перебросить обычный кубик или пройти ещё по одной дороге.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ▲ Каждый игрок берёт маркер, выбирает героя, забирает его планшет и ставит фишку своего героя в место, отмеченное его символом.
- ▲ Разместите жетоны чудовищ. Киньте обычный кубик, найдите на пути чудовищ выпавшее число, на которое указывает стрелка, и выложите на эту дорогу любой жетон чудовища. Сделайте это для каждого из четырёх путей. По каждому пути может двигаться только одно чудовище.



- ▲ Первым ходит тот, кто сильнее всех похож на своего героя.

ХОД ИГРОКА

Брось оба кубика и посмотри, что на них выпало.



Если на особом кубике выпал Билл Шифр, передвинь каждое чудовище на следующую дорогу по зелёным стрелкам.



Если на особом кубике выпала ладонь, можешь один раз перебросить кубик с числами.



Затем используй число, выпавшее на обычном кубике, одним из следующих способов:

- перейди в соседнее место по свободной дороге;
- прогони чудовище;
- сохрани;
- ничего не делай.

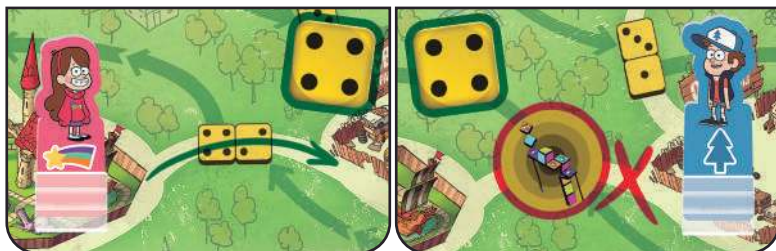


Если на особом кубике выпал указатель, можешь перейти по любой свободной дороге после того, как использовал выпавшее число.

ПЕРЕЙТИ ПО ДОРОГЕ

Можешь переместить свою фишку в соседнее место по дороге, которая отмечена выпавшим тебе числом.

▲ Нельзя пройти по дороге, на которой стоит чудовище.



ПРОГНАТЬ ЧУДОВИЩЕ

Если на дороге в соседнее место стоит чудовище и тебе выпало одно из чисел, которыми она отмечена, можешь прогнать чудовище. Твоя фишка остаётся на месте, а чудовище убегает на следующую дорогу по зелёным стрелкам.



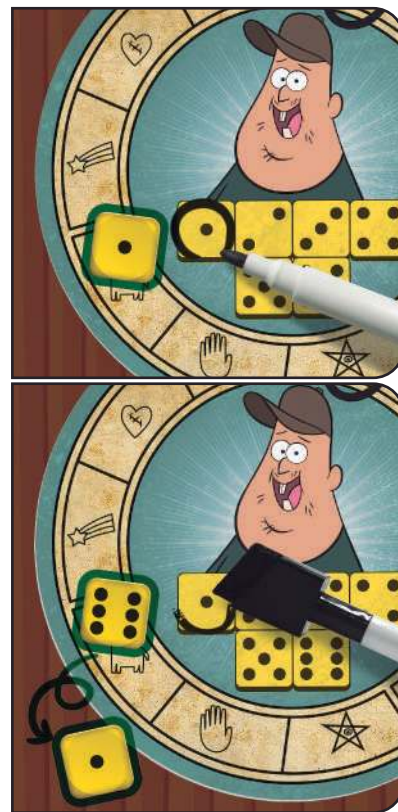
СОХРАНИТЬ ЧИСЛО

Если не хочешь ни перемещаться, ни прогонять чудовище, оставь свою фишку на месте и сохрани выпавшее число — обведи его на своём планшете.

▲ Нельзя сохранить число, если оно у тебя уже сохранено. В таком случае можешь просто ничего не делать с выпавшим числом.

В свой ход, прежде чем использовать выпавшее число, можешь заменить его на сохранённое. Сотри обводку с одного числа на своём планшете и выставь его на кубике. Теперь это твоё выпавшее число на этот ход.

▲ Можешь сделать это даже после того, как перебросил кубик с помощью ладони.



УКАЗАТЕЛЬ

Если на особом кубике тебе выпал указатель, можешь переместить свою фишку в соседнее место по любой дороге после того, как использовал выпавшее число. Не имеет значения, как ты его использовал: перешёл по дороге, прогнал чудовище, сохранил или ничего не сделал.

▲ Как обычно, нельзя пройти по дороге, на которой стоит чудовище.

▲ Но если выпавшим числом ты прогнал чудовище, с помощью указателя можешь пройти по освободившейся дороге.



ПОЛУЧЕНИЕ СИМВОЛА

Закончив использовать кубики, ты можешь получить один символ:

- ▲ если твоя фишка стоит в месте с символом, получи этот символ; либо
 - ▲ если твоя фишка стоит в месте, где есть другой герой, получи его символ.
- Обведи полученный символ на своём планшете. Каждый символ можно получить только один раз за игру.
- ▲ За ход можно получить только один символ.
 - ▲ Ты можешь получить символ, даже если не перемещал фишку в этот ход.
 - ▲ Нельзя получить символ, если твоя фишка прошла мимо нужного места или героя без остановки.
 - ▲ Личный символ твоего героя обведён с самого начала игры.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка и руководство проектом: Петр Тюленев

Иллюстрация на коробке: uildrim

Иллюстрация на игровом поле: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Игру тестировали: Елена Ворноскова, Илья Воробьёв,

Илья Дроздов, Ольга Зябка, Александр Ильин, Павел Ильин,

Константин Пономарёв и другие

Благодарим Ивана Тузовского за помощь в создании игры.

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru

КОНЕЦ ХОДА

Передай кубики следующему игроку по часовой стрелке. Теперь он делает свой ход. Это продолжается, пока кто-нибудь не победит.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Побеждает тот игрок, кто первым отметит все символы персонажей на своём планшете. Гравити Фолз спасён, и игра сразу заканчивается! Не забудьте стереть все отметки с планшетов, чтобы потом сыграть ещё раз.

ВАРИАНТ ИГРЫ

Этот вариант рекомендуется для опытных игроков. На каждом планшете отмечены три дуги, каждая из трёх символов. Если ты отметил все три символа одной дуги, можешь сразу же обвести на своём планшете одно любое число, как будто сохранил его.



ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0. hobbyworld.ru

© Disney. Волшебство продолжается на disney.ru



Играть интересно

