Джон Д. Клер

КУБИТОС



ПРАВИЛА

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри
Джон Д. Клер

Керівник проєкту
Ніколя Бонжу

Відповідальний за виробництво
Давід Лепор

Розвиток проєкту
Скот Ітон, Джон Ґуденаф

Відповідальний за художнє оформлення
Джош Вуд

Графічні дизайнери
Філ Ґлофческі
Метт Пекетт Ко.

Ілюстратори
Бану Андару, Феліція Кано, Джекі Девіс, Калі Фіцджеральд, Раян Ілер

Редактор
Ричард А. Едвардс

Коректори
Ніколя Бонжу, Раян Денсі, Тодд Ровленд, Марк Вуттон, Ерік-Джейсон Япл

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту
Олександр Ручка

Редактори
Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Коректор
Поліна Матузевич

Перекладач
Юрій Голубенко

Дизайн і верстка
Артур Патрихалко

Особлива подяка: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Сергій Іщук та Сергій Тодоров.

Авторські права й контактні дані

© 2020 Alderac Entertainment Group. Cubitos and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

Усі права застережено. Надруковано в Китаї.
Увага! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років.
Містить дрібні деталі, які можна проковтнути.

Українське видання © 2021 Geekach Games
www.geekach.com.ua
info@geekach.com.ua



ЗМІСТ

Вступ 3
Огляд гри 3
Мета гри 3
Компоненти 4
Приготування 6
Чемпіонські перегони 8
Тур де Куб 8
Огляд кубиків 9
Переміщення 9
Гроші 9
Кредити 9
Символи вмінь 9
Символи посилених умінь 9
Сірі кубики 9
Кубик першого гравця 9
Використання кубиків 9
Застосування умінь 9
Перебіг гри 10
Фаза кидків 10
Отримання кубиків 10
Кидання кубиків 10
Переміщення успіхів у активну зону 10
Невдача 10
Ліміт кубиків 11
Фаза бігу 11
Застосування вмінь, розв'язання ⚔, визначення сумарної кількості 🟠 і 👣 11
Переміщення 11
Купівля 11
Скидання 11
Пояснення клітинок 12
Кінець гри 12
Додаткові правила 13
Пояснення карт 14
Інструкція зі складання коробочок для кубиків . 19

КУБІТОС

гра Джона Д. Клера

для 2–4 гравців віком від 14 років і старше

Вступ

Кубітос – це кубічний світ, заселений невеличкими кубічними створіннями. Щороку все населення Кубітосу долучається до перегонів за Кубічний кубок. Щоб стати чемпіоном Кубітосу, знадобиться хитра, далекоглядна стратегія і дрібка удачі. У кожного учасника є бігун (персонаж на трасі) та команда підтримки (усі кубики, які він кидатиме). На початку перегонів ваша команда підтримки має доволі обмежені можливості. Однак завдяки вашим виваженим рішенням і простій удачі вона поступово перетвориться на команду асів. Ваші помічники вдаватимуться до всіляких вивертів для якнайшвидшого просування власного бігуна.

Огляд гри

Гравці виступають у ролі бігунів, що беруть участь у щорічних перегонах за Кубічний кубок. Щораунду ви кидатимете кубики й використовуватимете їхні результати, щоб просуватися трасою, купувати нові кубики й застосовувати вміння. Але будьте обачні! Щоб не схибити вирішальної миті, не покладайтеся надмірно на удачу.

Мета гри

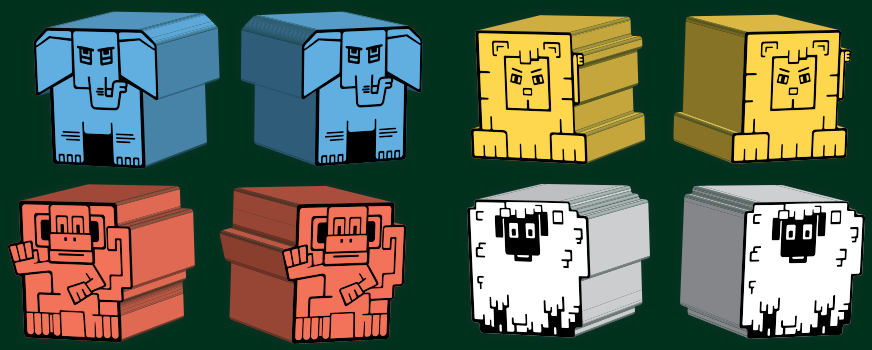
Гравець, який першим дістанеться фінішу, перемагає і стає новим чемпіоном Кубітосу.



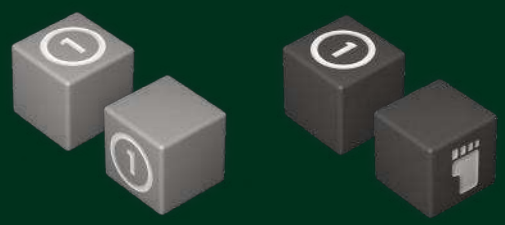
КОМПОНЕНТИ

У коробці з грою повинні бути такі компоненти:

8 фігурок бігунів



Початкові кубики



28 світло-сірих кубиків

12 темно-сірих кубиків

1 кубик першого гравця



56 карт умінь, серед яких:



7 x ⚔ карт

7 x карт

7 x карт

7 x ◐ карт

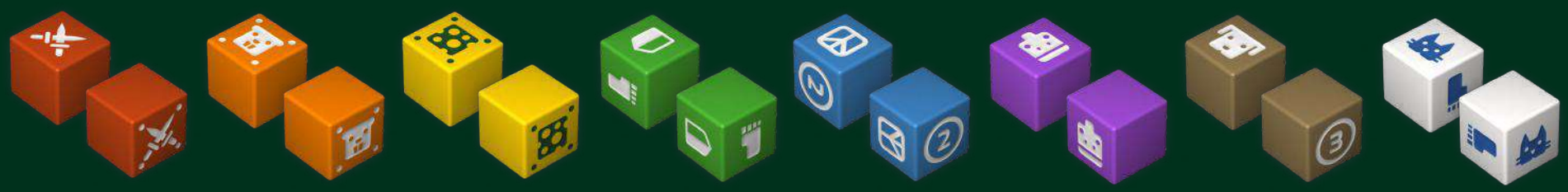
7 x ☮ карт

7 x карт

7 x карт

7 x карт

80 кубиків умінь, серед яких:



10 x ⚔ червоних кубиків

10 x оранжевих кубиків

10 x жовтих кубиків

10 x ◐ зелених кубиків

10 x ☮ синіх кубиків

10 x фіолетових кубиків

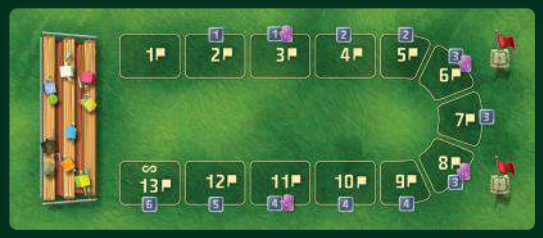
10 x коричневих кубиків

10 x білих кубиків

4 планшети гравців



1 трек уболівальників



2 двосторонні траси для перегонів



4 жетони фаз



40 жетонів кредитів



24 жетони номіналом «1»



16 жетонів номіналом «5»

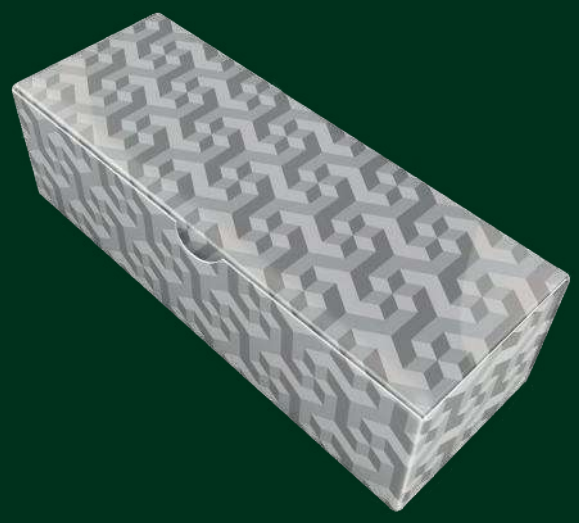
25 жетонів ліміту кубиків



12 коробочок для кубиків



1 коробка для зберігання компонентів



Покрокову інструкцію зі складання коробочок для кубиків ви знайдете на с. 19.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Виконайте індивідуальні приготування

Кожен гравець вибирає колір й отримує такі компоненти:

- 2 фігурки бігунів свого кольору
- 1 планшет гравця свого кольору
- 1 жетон фаз
- 7 світло-сірих початкових кубиків
- 2 темно-сірі початкові кубики

Гравці повинні покласти свої жетони фаз зеленою стороною «**Фаза кидків**» догори (**1а**) поряд зі своїми планшетами.

Гравці повинні покласти свої початкові кубики в **зону запасу** на своїх планшетах (**1б**).

2. Виберіть набір карт

Різні набори карт умінь по-різному впливатимуть на ігровий процес, тож кожна нова партія не буде схожою на попередню. Виберіть один з наборів карт, наведених на с. 8. Усі інші карти поверніть у коробку, вони не знадобляться в цій партії.

Для ознайомлювальної партії ми радимо взяти набір карт «Перегони № 1 (перша партія)» на с. 8.

- ***Смердючий кіт***
- ***Заможний пес***
- ***Пан Вояк***
- ***Не гальмуй!***
- ***Довбанка***
- ***Птахозавр***
- ***Безголовий сир***
- ***Бобище***

3. Приготуйте трасу для перегонів

Гравці можуть самостійно вибрати трасу для перегонів або взяти ту трасу, яка рекомендована для вибраного набору карт (для першої гри радимо трасу «Усе догори дриґом»). Покладіть трасу для перегонів у центрі ігрової зони (**3а**). Кожен гравець виставляє 1 фігурку свого бігуна на стартову клітинку (**3б**).

Покладіть трек уболівальників біля траси для перегонів (**3в**). Кожен гравець виставляє 1 фігурку свого бігуна на трибуни (**3г**).

Покладіть карти вмінь з вибраного набору карт навколо траси для перегонів (**3д**).



4. Приготуйте лотки для кубиків

Кожну коробочку розмістіть лотком догори поряд з картою вмінь того самого кольору. У кожен лоток покладіть усі кубики відповідного кольору.

Кубики з цих лотків гравці можуть купувати протягом партії.

Усі невикористані сірі кубики покладіть у запас поряд з ігровою зоною.

5. Приготуйте лотки для жетонів

У грі є ще 4 коробочки для зберігання компонентів. Упродовж гри їх можна використовувати як лотки для жетонів ⬛ і ✊. Розмістіть ці коробочки лотками догори поряд з ігровою зоною. Покладіть приблизно однакову кількість жетонів ⬛ у два лотки. У два інші лотки покладіть приблизно однакову кількість жетонів ✊. Якщо треба, розмістіть по одному лотку з жетонами кожного типу на протилежних краях ігрової зони. Так гравцям буде легше до них дотягнутися.

6. Визначте першого гравця

Навмання виберіть одного з учасників і покладіть кубик першого гравця в **зону кидків** на його планшеті. Протягом поточного раунду цей учасник – перший гравець.

Тепер ви готові розпочати гру!

ЧЕМПІОНСЬКІ ПЕРЕГОНИ

Наведені нижче набори карт утворюють серію з семи перегонів, у яких по разу використана кожна з 56 карт умінь. Отже, гравці зможуть оцінити кожне вміння, зігравши сім різних партій.

Перегони № 1 (перша партія)

Ми радимо цей набір для вашої першої партії. Тут зібрані нехитрі вміння, тож просто випробовуйте свою удачу, кидаючи кубики знову й знову!

- *Смердючий кіт*
- *Заможний пес*
- *Пан Вояк*
- *Не гальмуй!*
- *Довбанка*
- *Птахозавр*
- *Безголовий сир*
- *Бобище*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Усе догори дриґом» (1 коло).

Перегони № 2

Фанати сиру, комбозавр і хитра рибка? Цей набір заохочує вас залучати якомога більше вболівальників і ретельніше вибирати кольори кубиків, які ви кидатимете разом.

- *Кіт Тастрофа*
- *Капітан Гав*
- *Коротун*
- *Піна куболада*
- *Бобер з озер*
- *Дино-танцюрист*
- *Видатний сир*
- *Рибка-шпигун*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Поворот на повороті».

Перегони № 3

Видряпайте собі шлях до популярності й станьте першим за кількістю фанів. Цей набір також заохочує вас набирати вболівальників. Хоча, якщо ви матимете достатні запаси доброго сиру й ефективних комбо-вомбо, для перемоги вболівальники не знадобляться.

- *Котисько*
- *Чарівник*
- *Архигенерал!*
- *Не спиняйся!*
- *Запасний бобер*
- *Кубозавр*
- *Сметанковий сир*
- *Лама-Рама*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Крапелька водички».

Перегони № 4

Настав час для різномастих ароматів? Сірі кубики мають значно привабливіший вигляд у цьому наборі, а некваплива лама знає, де можна зрізати.

- *Крутий кіт*
- *Моторний песик*
- *Жак-Краб Кусто*
- *Ананасовий квас*
- *Бородатий бобер*
- *Перший динозавр*
- *Смородливий сир*
- *Багама-лама*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Достобіса водички».

Перегони № 5

Чи не пора крабові очолити армію Кубітосу, заручитися підтримкою лами й здобути чемпіонський титул? Можна побитися в заклад, що пан Битка та його об'їжджені сирні корови з Юрського періоду не залишать це без відповіді!

- *Об'їжджена корова*
- *Доктор Лівінгстон*
- *Чемпіон*
- *Повним ходом*
- *Пан Битка*
- *Гість із Юрського періоду*
- *Пліснявий сир*
- *Лама-шаман*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Поворот на повороті».

Перегони № 6

У цьому наборі ви знайдете кілька несправних комбо. Однак будьте обережні, бо сир навряд чи зважатиме на це й усе робитиме по-своєму.

- *Швидколапий кіт*
- *Пан Пес*
- *Крабун*
- *Через силу*
- *Бобреня*
- *Вередливий завр*
- *Сир над сирами*
- *Чобітник*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Крапелька водички».

Перегони № 7

Це фінальний набір для чемпіонських перегонів. На вас чекає 2 кола, тому приготуйтеся до більш тривалих змагань! Підказка: «Панкофрукт» і «Тріскожер» можуть утворити чудове комбо-вомбо.

Важливо. Використовуючи вміння «Хутко-прудко», враховуйте червоні лінії лише до фінальної клітинки поточного кола, а не перегонів загалом.

- *Брудас*
- *Драпіжник*
- *Поганець*
- *Панкофрукт*
- *Тріскожер*
- *Хутко-прудко*
- *Бринзовий хлопак*
- *Зимовий Змерзлюх*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Усе догори дриґом» (2 кола).

Власні набори карт

Ви можете створювати власні набори карт! Під час приготування до гри ви можете вибирати карти кожного типу навмання. Проте, щоб гарантовано отримати веселу й цікаву партію, зважайте на такі поради. Упевніться, що маєте оптимальний баланс вартостей (тобто додайте до набору щонайменше 2 чи 3 карти вмінь, чия вартість становить 5 або менше). Також подбайте про те, щоб додати до набору принаймні 1 карту вміння, яка дозволяє вам втрачати кубики або отримувати додаткові кубики.

ТУР ДЕ КУБ

У цьому розділі наведено додаткові набори карт для досвідченіших гравців.

Комбо-вомбо

Приготуйтеся до мозколамних завдань. Різниця між правильними й неправильними кубиками може вразити вас. Ось у вас фантастичне комбо, а тут ви вже зіграли, як посередня лама!

- *Крутий кіт*
- *Капітан Гав*
- *Пан Вояк*
- *Піна куболада*
- *Тріскожер*
- *Гість із Юрського періоду*
- *Бринзовий хлопак*
- *Бобище*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Крапелька водички».

Забагато вболівальників

Ці перегони – змагання за серця вболівальників. Грайте агресивно й хибте нещадно, тут це не так уже й погано!

- *Кіт Тастрофа*
- *Заможний пес*
- *Архигенерал!*
- *Панкофрукт*
- *Пан Битка*
- *Перший динозавр*
- *Видатний сир*
- *Зимовий Змерзлюх*

ОПТИМАЛЬНА ТРАСА: «Поворот на повороті».

Великий фінал

А ось і він, великий фінал! На кону всі надії та мрії Кубітосу. Ці перегони більше схожі на маратон, аніж на спринт, тож плануйте їх розважливо.

- *Смердючий кіт*
- *Моторний песик*
- *Поганець*
- *Через силу*
- *Бобреня*
- *Кубозавр*
- *Сир над сирами*
- *Чобітник*

ОПТИМАЛЬНІ ТРАСИ. Використовуйте такі траси: «Достобіса водички» і «Крапелька водички». Гравці починають перегони на стартовій клітинці траси «Достобіса водички» й завершують перегони на фінішній клітинці траси «Крапелька водички». Покладіть поля трас так, щоб фінішна клітинка траси «Достобіса водички» прилягала до стартової клітинки траси «Крапелька водички». Щоб перемістися з фінішної клітинки траси «Достобіса водички» на стартову клітинку траси «Крапелька водички», треба витратити 1 👣.

ОГЛЯД КУБИКІВ

У «Кубітосі» є чимало різноманітних кубиків і символів, наведених нижче.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Використовуйте переміщення, щоб переміщувати фігурку вашого бігуна трасою для перегонів.

ГРОШІ

Витрачайте гроші, щоб купувати кубики й додаткові переміщення та оплачувати інші цілі.

КРЕДИТИ

Цей символ є тільки на кубику першого гравця. Використовуйте цей символ, щоб отримувати 1 жетон .

На відміну від , які ви повинні витратити протягом (або втратити наприкінці) поточного раунду, можна зберігати, щоб використовувати їх у подальших раундах.

СИМВОЛИ ВМІНЬ

Ви використовуєте ці символи на ваших кубиках, щоб застосовувати вміння з карт відповідного кольору.

СИМВОЛИ ПОСИЛЕНИХ УМІНЬ

Якщо на карті вміння не вказано інакше, то символ посиленого вміння вважають стандартним символом уміння. Однак деякі карти вмінь мають секцію з символом , де вказано, який саме ефект має посилене вміння **на додачу до** стандартного ефекту.

Якщо не вказано інакше, усі вміння необов'язкові для застосування. Але зауважте, якщо ви викинули символ посиленого вміння і вирішили застосувати стандартне вміння, на додачу ви також **повинні** застосувати посилене вміння.

СІРІ КУБИКИ

Кожен гравець розпочинає гру, маючи 7 світло-сірих і 2 темно-сірі початкові кубики. Темно-сірий кубик має 1 та 1 , натомість світло-сірий кубик має лише 1 і не має жодного .

Світло-сірі й темно-сірі кубики вважають «сірими кубиками» для всіх правил і вмінь.

Вартість світло-сірих і темно-сірих кубиків дорівнює нулеві. Гравці не можуть купувати сірі кубики, але можуть отримати їх, застосувавши певні вміння.

Будь-які невикористані сірі кубики можна покласти поряд з ігровою зоною. Під час застосування вмінь, які дозволяють отримувати кубики, вважайте, що сірі кубики перебувають «у лотку» (тож їх теж можна отримати).

КУБИК ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Кубик першого гравця – це додатковий кубик, який ви кидаєте, якщо ви перший гравець. Його не зараховують до загального ліміту кубиків, які ви кидаєте під час раунду (див. с. 11).

Наприкінці кожного раунду кубик першого гравця передають наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Тож його неможливо купити, втратити, виміняти або отримати за допомогою будь-яких умінь чи ефектів.

Також цей кубик визначає умови застосування певних правил і розв'язання нічиїх.

Використання кубиків

Ви будете використовувати верхню грань кубиків у вашій **активній зоні**. Кожен кубик можна використати лише один раз. Щоб позначити використані кубики, повертайте їх порожньою гранню догори.

Зазвичай кубики даватимуть вам для купівлі нових кубиків чи для переміщення фігурки вашого бігуна трасою для перегонів. Або дозволятимуть застосовувати вміння, указані на відповідних картах.

Деякі вміння посилаються на **активні кубики**. Усі кубики у вашій активній зоні вважають активними кубиками, незважаючи на те, порожня верхня грань чи з якимось символом.

ЗАСТОСУВАННЯ ВМІНЬ

Крім початкових сірих кубиків і кубика першого гравця, усі інші кубики мають відповідні карти вмінь. Якщо в тексті карти не вказано інакше, застосовувати вміння не обов'язково.



1 ВАРТІСТЬ
Ви повинні витратити вказану кількість і/або , щоб купити 1 кубик відповідного кольору.

2 УМІННЯ
Тут указано ефект символу, коли ви використовуєте кубик.

3 ГРАНІ КУБИКІВ
Тут зображено всі 6 граней кубика.

В описі кожного вміння вказано, коли саме його можна застосувати. Нижче наведено три можливі типи вмінь:

Негайні

Ефекти негайних умінь ви застосовуєте відразу після розміщення кубика з відповідним символом у вашій активній зоні. Якщо ви одночасно розмістили кілька кубиків з символами негайних умінь у вашій активній зоні, то самі вибираєте порядок застосування цих умінь.

Активні

Дотримуючись наведених на карті вказівок, ви застосовуєте активні вміння тоді, коли у вашій активній зоні є кубик з відповідним символом уміння. Деякі активні вміння прямо вказуватимуть, коли саме ви можете використати кубик. Інші надаватимуть постійний ефект, поки кубик буде у вашій активній зоні. Є й такі, що не вказуватимуть, коли саме ви можете використати кубик, а значить, його можна використати будь-коли.

Бігові

Бігові вміння можна застосувати тільки у фазі бігу. Якщо ви маєте кілька кубиків з символами бігових умінь, то самі вибираєте порядок застосування цих умінь

Усі , чи , що випали на кубиках, вважають біговими уміннями.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія в «Кубітос» триває кілька раундів. Щораунду всі гравці спершу виконують **фазу кидків**, а потім – **фазу бігу**. Щойно всі гравці завершать фазу бігу, кубик першого гравця передають наступному гравцеві за годинниковою стрілкою, після чого починається новий раунд. Учасники продовжують грати раунд за раундом, доки не виконають умови завершення гри.

ФАЗА КИДКІВ

Гравці виконують цю фазу одночасно.

У фазі кидків ви повинні виконати такі кроки в наведеному порядку:

1. Отримання кубиків



Переміщуйте кубики з вашої **зони запасу** у вашу **зону кидків**, доки кількість кубиків у вашій зоні кидків не буде дорівнювати вашому **ліміту кубиків**. На початку гри він становить 9. Ви можете вибирати певні кубики. Місце на столі над вашим планшетом – це ваша зона кидків.

Зазвичай на початку кожного раунду у вашій зоні кидків уже будуть якісь кубики, що лишилися там з попереднього раунду. Наприклад, ваш ліміт кубиків становить 9 і ви вже маєте 2 кубики у вашій зоні кидків. У такому разі ви додасте лише 7 кубиків з вашої зони запасу у вашу зону кидків.

Якщо вам треба взяти кубики, а у вашій зоні запасу їх не лишилося, перемістіть **усі** кубики з вашої зони скиду у вашу зону запасу й беріть кубики далі.

2. Кидання кубиків



2.1 КИНЬТЕ КУБИКИ

Візьміть **усі** кубики з вашої **зони кидків** і киньте їх у вашу зону кидків.

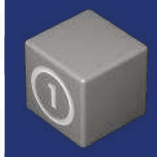
2.2 ПЕРЕВІРКА УДАЧІ

Якщо випав хоч один успіх, переходьте до кроку 3. Якщо ж у вас випали тільки промахи, ви можете зазнати невдачі.

Ви ризикуєте зазнати невдачі тільки тоді, якщо вже маєте у вашій **активній зоні** щонайменше 3 кубики, або якщо ви **вже** ризикували зазнати невдачі в поточній фазі кидків (див. «Невдача, коли в активній зоні стає менше кубиків» на с. 13).

Якщо ви ризикували зазнати невдачі, а в результаті вашого кидка випали тільки промахи, це означає, що ви все-таки **зазнали невдачі** – фаза кидків для вас завершена (див. «Невдача» на цій сторінці).

«Успіхи» й «промахи»



ПРОМАХ

Кубики, на яких випала порожня грань, вважають **промахами**.



УСПІХ

Кубики, на яких випала будь-яка непорожня грань, вважають **успіхами**.

Деякі вміння посилаються на **активні кубики**. Усі кубики у вашій активній зоні вважають активними кубиками, їхня верхня грань (порожня чи з символом) не має значення.

3. Переміщення успіхів у активну зону



Перемістіть усі ваші успіхи в активну зону на вашому планшеті й лишіть будь-які промахи у вашій зоні кидків.

Тепер ви повинні вибрати: **перевірити удачу** чи **спасувати**.

Якщо ви вибрали **перевірити удачу**, поверніться до кроку 2.1 і киньте кубики знову. Однак, якщо у вашій активній зоні є 3 або більше кубиків, ви ризикуєте зазнати невдачі.

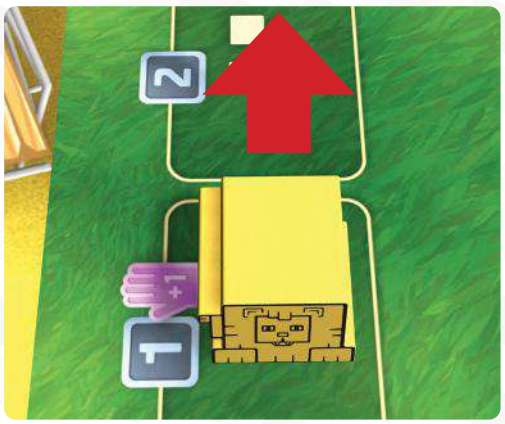
Якщо ви вибрали **спасувати**, тоді фаза кидків для вас завершується. Переверніть ваш жетон фаз червоною смугою «Фаза бігу» догори, щоб позначити, що ви завершили фазу кидків. Почекайте, поки всі інші гравці завершать фазу кидків. Після цього всі гравці переходять до фази бігу.

Ви повторюєте ці кроки, поки не спасуєте або не зазнаєте невдачі. Зрештою кожен гравець або спасує, або зазнає невдачі, після чого всі гравці переходять до фази бігу.

Невдача

Якщо ви зазнали невдачі, виконайте таке:

- Ви **повинні** перемістити всі кубики з вашої активної зони у вашу зону скиду.
- На додаток ви **можете** перемістити будь-які кубики з вашої зони кидків у вашу зону скиду. Будь-які кубики у вашій зоні кидків, які ви не скинули, лишаються там до наступного раунду.
- Просуньте фігурку вашого бігуна на 1 поділку вперед треком уболівальників й отримайте  і , указані на клітинці, на яку ви щойно перемістилися.



Фаза кидків для вас завершилася.

Переверніть ваш жетон фаз червоною смугою «Фаза бігу» догори.

Черговість ходів у фазі кидків

Загалом у фазі кидків гравці можуть виконувати ходи одночасно й незалежно один від одного. Але іноді у гравців може виникнути бажання почекати й подивитися, що саме робитимуть суперники, а вже потім вибрати: перевірити удачу чи спасувати. У такому разі гравець із найбільшою кількістю кубиків у своїй зоні кидків повинен ходити першим. Якщо 2 або більше гравців мають найбільшу кількість кубиків, визначте, хто з них першим виконуватиме хід (починаючи з учасника з кубиком першого гравця і далі за годинниковою стрілкою).

ЛІМІТ КУБИКІВ

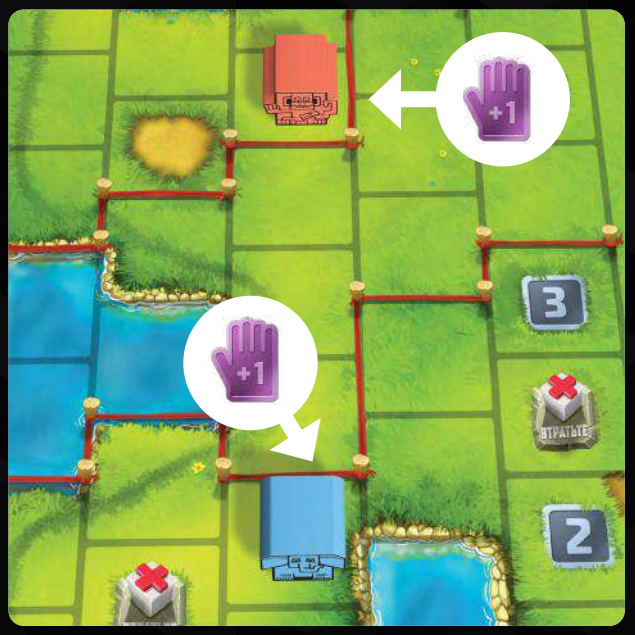


ПОЧАТКОВИЙ ЛІМІТ
Для всіх гравців на початку гри ліміт кубиків становить 9. Це зазначено на символі руки, зображеному в зоні кидків на планшетах.



ЖЕТОНИ ЛІМІТУ КУБИКІВ
Ваш ліміт кубиків назавжди збільшується на 1 за кожен +1, який ви отримуєте, просуваючись треком уболівальників (див. «Невдача» на с. 10).

ЧЕРВОНІ ЛІНІЇ
Ваш ліміт кубиків **тимчасово** збільшується на 1 за кожну червону лінію на трасі для перегонів між фігуркою вашого бігуна й фігуркою бігуна, що лідирує. Протягом перегонів цей бонус буде постійно змінюватися.





Пам'ятайте. Кубик першого гравця не зараховують до ліміту кубиків. Це **додатковий** кубик, який перший гравець кидає, незважаючи на ліміт кубиків у своїй зоні кидків.

ФАЗА БІГУ

Фаза бігу розпочинається після того, як усі гравці завершать фазу кидків і перевернуть свої жетони фаз боком «Фаза бігу» догори. Усі кроки цієї фази гравці виконують одночасно.

Під час фази бігу ви повинні виконати такі кроки в наведеному порядку:

4. Застосування вмінь, розв'язання ⚔, визначення сумарної кількості ● і 👣

Гравці можуть застосувати будь-які бігові вміння, які вони мають і бажають застосувати. Коли всі гравці будуть готові, вони порівнюють сумарну кількість ⚔ у своїх активних зонах і розігрують ефект червоної карти (див. «Порівняння ⚔» на с. 13).

Потім гравці можуть продовжити застосовувати вміння, і зрештою кожен визначає свою сумарну кількість ● і 👣 (див. «Застосування вмінь» на с. 9).

5. Переміщення

За кожне 👣, яке ви маєте, ви можете перемістити фігурку вашого бігуна на 1 клітинку траси для перегонів.

Також ви можете витратити 4 ● і/або ■, щоб отримати 1 👣. У такий спосіб ви можете витратити будь-яку кількість ● і ■ для отримання 👣. Зауважте, що зворотний обмін неможливий, тобто ви не можете витрачати 👣, щоб отримувати ● чи ■.

Ви можете переміщувати фігурку вашого бігуна на клітинки, на яких уже є бігуни інших гравців. Інші бігуни ніколи не можуть заблокувати ваше переміщення.

Ви не зобов'язані використовувати усі ваші 👣 (переміщення необов'язкові). Однак ви втрачаєте усі невикористані 👣.

Якщо ви завершили ваше переміщення на клітинці з винагородою, а поточний раунд ви розпочинали не на цій клітинці, то отримуєте вказану винагороду (див. «Пояснення клітинок» на с. 12).



6. Купівля

Ви можете витратити ваші ● і ■, щоб купити нові кубики. ● не мають фізичного втілення, наявну суму можна використати лише протягом поточного раунду. Наприкінці раунду ви втрачаєте будь-які невикористані ●. ■ представлені у вигляді жетонів ■, які ви можете накопичувати. Будь-які невикористані ■ ви зберігаєте для наступних раундів.

Вартість купівлі нового кубика вказана в правому верхньому куті відповідної карти вміння.

Ви можете купити щонайбільше 2 кубики під час кожного раунду. Якщо ви купили 2 кубики, вони повинні бути різних кольорів. Ви не можете купити 2 однакові кубики.

Купуючи кубик, завжди кладіть його у вашу **зону скиду**.

7. Скидання

Перемістіть усі кубики з вашої активної зони у вашу зону скиду. **НЕ СКИДАЙТЕ** кубики з вашої зони кидків, вони лишаються там до наступного раунду. Переверніть ваш жетон фаз зеленою смугою «Фаза кидків» догори. Ви повинні зачекати, поки всі інші гравці завершать фазу бігу й перевернуть свої жетони фаз боком «Фаза кидків» догори.

Коли всі гравці завершать фазу бігу, передайте кубик першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцеві. Він кладе його у свою зону кидків. Після цього всі гравці переходять до нової фази кидків.

Черговість ходів у фазі бігу

Загалом гравці можуть виконувати кроки переміщення, купівлі й скидання одночасно й незалежно один від одного. Але іноді у гравців може виникнути бажання почекати й подивитися, що саме будуть робити суперники, а вже потім вирішувати, що робити. Також можлива ситуація, коли кілька гравців бажають купити кубики того самого типу, а у відповідному лотку не лишилося достатньої кількості кубиків. У такому разі, починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, гравці ходять по черзі, повністю виконуючи кроки переміщення, купівлі й скидання.

ПОЯСНЕННЯ КЛІТИНОК

Клітинки за типами місцевості



ВІДКРИТІ
На такі клітинки ви можете переміщуватися за звичайними правилами.



ВОДНІ
Ви не можете переміщуватися на такі клітинки.

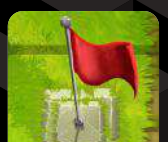
ВИНЯТОК. Деякі вміння дозволяють переміщуватися на водні клітинки (відповідно до умов на карті).

Клітинки з винагородами

Якщо ви завершили ваше переміщення на клітинці з винагородою, а поточний раунд ви розпочинали не на цій клітинці, то можете отримати вказану винагороду. Переміщення через клітинки з винагородами не активує їх.



ОТРИМАЙТЕ КРЕДИТИ
Отримайте вказану кількість ⬛.



ЗДОБУДЬТЕ ПОПУЛЯРНІСТЬ
Просуньте фігурку вашого бігуна на 1 клітинку вперед треком уболівальників й отримайте будь-які +1 і ⬛, указані на цій поділці.



ВТРАТЬТЕ КУБИК
Виберіть будь-який 1 кубик у будь-якій вашій зоні й поверніть його у відповідний лоток. Сірі кубики, утрачені в такий спосіб, можна повертати в коробку або класти поряд з ігровою зоною.



ОТРИМАЙТЕ БУДЬ-ЯКИЙ КУБИК
Отримайте будь-який 1 кубик з будь-якого лотка, не сплачуючи його вартість. Покладіть такий кубик у вашу зону скиду. У поточному раунді ви все одно можете купити 2 кубики різних кольорів.



ОТРИМАЙТЕ БУДЬ-ЯКИЙ КУБИК (У МЕЖАХ ВАРТОСТІ)
Безплатно отримайте будь-який 1 кубик з будь-якого лотка, якщо його вартість дорівнює або менша за вартість, указану на клітинці з винагородою. Покладіть такий кубик у вашу зону скиду. Указана тут клітинка з винагородою означає, що ви можете безплатно взяти будь-який кубик, чия вартість становить від 0 до 4 🟠. У поточному раунді ви все одно можете купити 2 кубики різних кольорів.

Ефекти переміщення

Ефекти переміщення можна використати протягом вашого кроку переміщення, коли ви перебуваєте на клітинці з ефектом переміщення. Ви не повинні завершувати переміщення, щоб активувати такі клітинки.

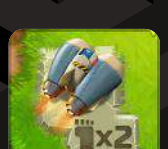


🟠 КОРОТКИЙ ШЛЯХ
Сплатіть указану кількість 🟠, щоб перемістися на відповідну клітинку на трасі. Якщо ви не можете сплатити вказану кількість 🟠, тоді ви не можете скористатися коротким шляхом.



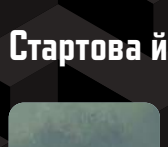
👣 КОРОТКИЙ ШЛЯХ
Сплатіть вказану кількість 👣, щоб перемістися на відповідну клітинку на трасі. Якщо ви не можете сплатити вказану кількість 👣, тоді ви не можете скористатися коротким шляхом.

Наприклад, якщо ви маєте 10 👣 і розпочали раунд за 2 клітинки від зображеної тут клітинки, ви можете використати перші 2 👣, щоб перемістися на цю клітинку. Потім можете витратити 7 👣, щоб скористатися коротким шляхом. Зрештою ви матимете ще 1 👣 для подальшого переміщення на 1 клітинку.



РЕАКТИВНИЙ РАНЕЦЬ
Перебуваючи на цій клітинці, подвійте ваші 👣, які ще лишилися. Наприклад, якщо ви розпочали раунд на цій клітинці, усі 👣, які ви отримаєте, подвоюються – кожне рахується за 2 👣. Якщо ж, наприклад, ви маєте 6 👣 і розпочали раунд за 3 клітинки від клітинки з реактивним ранцем, ви можете використати 3 👣, щоб перемістися на цю клітинку, а потім подвоїти 3 👣, які у вас лишилися. Отже, ви матимете ще 6 👣 для подальшого переміщення на 6 клітинок.

Стартова й фінішна клітинки



Стартова й фінішна клітинки мають більший розмір, ніж усі інші клітинки. Їх вважають прилеглими до всіх сусідніх клітинок.

Коли фігурка будь-якого бігуна добирається до фінішної клітинки, переходьте до етапу кінця гри й визначення переможця (див. «Кінець гри» на цій сторінці).

Якщо ви перемістилися на фінішну клітинку й у вас лишилися невитрачені 👣, перемістіться на стартову клітинку й продовжуйте переміщення звідти.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли фігурка будь-якого бігуна добирається до фінішної клітинки, гра закінчується. Дограйте поточний раунд і визначте переможця.

Якщо фігурка гравця добралася до фінішної клітинки і ще має невитрачені 👣, вона переміщується на стартову клітинку й продовжує переміщення звідти (це потрібно зробити, щоб визначити переможця, якщо кілька фігурок дістануться фінішної клітинки).

Як перемогти

Якщо лише 1 гравець добрався до клітинки фінішу в поточному раунді, він перемагає і стає чемпіоном Кубітосу!

Якщо 2 або більше гравців добралися до фінішної клітинки в поточному раунді, то перемагає гравець, що просунувся якнайдалі від стартової клітинки. Якщо досі нічия, **усі** гравці продовжують перегони, граючи ще один раунд. Після цього перемагає гравець, який просунувся якнайдалі від стартової клітинки. Якщо ж знову нічия, усі продовжують грати додаткові раунди, поки не буде виявлений єдиний переможець.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі ми докладніше розглянемо деякі базові правила гри.

Трек уболівальників

Гравці щоразу просувають фігурки своїх бігунів на 1 поділку треком уболівальників, коли вони зазнають невдачі, і щоразу, коли вони отримують . Якщо гравець просувається треком уболівальників уперше, він повинен узяти фігурку свого бігуна з трибун (не з траси для перегонів) і поставити її на першу поділку з номером «1». Якщо в тексті вміння не зазначено інакше, гравці завжди отримують будь-які і , указані на поділці, на яку вони щойно перемістилися.

Деякі вміння посилаються на вашу кількість . Ваша поточна кількість завжди дорівнює номеру поділки на треку вболівальників, на якій перебуває фігурка вашого бігуна (поділки пронумеровані від 1 до 13). Наприклад, якщо фігурка вашого бігуна досі перебуває на трибунах, ваша кількість дорівнює 0. Якщо ж ви просунулися на 3 поділки треком уболівальників, ваша кількість дорівнює 3.

Якщо ви добралися до останньої поділки з номером «13» і повинні просунутися знову, фігурка вашого бігуна лишається на тій самій клітинці, а ви отримуєте 6 .

Порівняння

Червоні карти змушують гравців порівнювати сумарну кількість , які вони мають у фазі бігу, щоб визначити, хто з гравців має найбільше . Враховуються лише в **активній зоні** гравця.

Якщо 2 або більше гравців мають найбільшу кількість , а на карті вміння вказано: «Розв'яжіть нічию за допомогою першого гравця», нічию розв'язують на користь гравця, найближчого до учасника з кубиком першого гравця (починаючи з учасника з кубиком першого гравця і далі за годинниковою стрілкою). Якщо 2 або більше гравців мають найбільшу кількість , а на карті вміння не вказані умови для розв'язання нічиєї, вважають що жоден гравець не має найбільшої кількості .

Щойно ви визначите гравця з найбільшою кількістю , то до завершення поточного раунду вважайте, що в нього найбільше . Тобто цей гравець може використовувати й втрачати кубики з у фазі бігу, але його все одно вважатимуть гравцем з найбільшою кількістю .

Уміння

Якщо не вказано інакше, ефект уміння триває лише до кінця поточного раунду.

Якщо в тексті вміння сказано «щонайбільше», ви можете вибрати нуль.

Додавання кубиків до вашого кидка

Деякі вміння мають символ . Він означає, що ви вибираєте вказану кількість кубиків з вашої зони запасу й кидаєте їх у вашу зону кидків.

Зауважте, що ви як завжди кидаєте ці кубики у вашу зону кидків і переміщуєте будь-які випалі успіхи у вашу активну зону. Це додатковий кидок вибраних кубиків, тож ви не можете зазнати невдачі, виконуючи його. Якщо у вашій зоні запасу скінчилися кубики, а ви повинні вибрати ще, перемістіть усі кубики з вашої зони скиду у вашу зону запасу й продовжуйте вибирати. Якщо на будь-якому кинутому в такий спосіб кубику випав символ, який відповідає негайному вмінню, ви як завжди можете застосувати це вміння.

Обов'язкове переміщення успіхів

Під час фази кидків ви повинні переміщувати успіхи у вашу активну зону. Якщо ви викинули успіх, ви не можете лишити його у вашій зоні кидків, щоб, наприклад, спробувати викинути інший результат, коли перевірятимете удачу.

Активні кубики

Деякі вміння посилаються на активні кубики (**активні**). Усі кубики у вашій активній зоні вважають активними кубиками, їхня верхня грань (порожня чи з символом) не має значення.

Втрата кубиків

Деякі вміння карт і клітинки з винагородою «втратьте кубик» на деяких трасах для перегонів дозволяють вам втратити кубик або змушують це зробити. Якщо ви втрачаєте кубик, візьміть його з будь-якої зони (якщо не зазначено інакше) і поверніть у відповідний лоток. Кубики, повернуті в лотки, знову доступні для купівлі. Ви не можете втратити кубик першого гравця. Втрачені в такий спосіб сірі кубики повертайте в коробку або кладіть десь на столі.

Якщо будь-яке вміння вказує, що ви повинні втратити кубик і має позначку «обов'язково», тоді ви повинні втратити кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати це вміння.

Безплатні кубики

Деякі вміння дозволяють вам отримувати кубики, не сплачуючи їхню вартість. Незважаючи на отримання безплатних кубиків, ви все одно можете купити 2 кубики різних кольорів у поточному раунді.

Ефекти переміщення

У грі є два види ефектів переміщення: короткий шлях і реактивний ранець.

На відміну від клітинок з винагородою, чиї бонуси можна отримати, лише завершивши крок переміщення на них, ефекти переміщення можна активувати протягом вашого кроку переміщення.

Ефекти переміщення необов'язкові. Якщо ви вирішили не користуватися таким ефектом або не можете оплатити його використання, відповідну клітинку вважають відкритою клітинкою.

Будь-яку клітинку з ефектом переміщення можна використати лише раз протягом вашого кроку переміщення; ви не можете двічі використати ту саму клітинку впродовж того самого раунду.

Переміщення водними клітинками

Зазвичай ви не можете переміщуватися на водні клітинки, але деякі вміння дозволяють переміщуватися через них відповідно до умов, указаних у тексті карти.

Якщо ви завершили ваше переміщення на водній клітинці, а всі прилеглі клітинки теж водні, то потім вам треба буде знову застосовувати вміння, щоб подолати прилеглу водну клітинку. Гравці повинні бути обережними, щоб не застрягти посеред води!

Загальний запас

Якщо в якомусь з лотків закінчилися кубики, це означає, що кубики цього кольору неможливо купити. Якщо гравець втрачає кубик, такий кубик повертають у лоток. Тепер цей кубик знову доступний для купівлі.

Якщо сталося майже неможливе, і жетони якогось типу скінчилися, використовуйте натомість будь-що (наприклад, звичайні монети). Вважається, що в грі необмежена кількість і .

Невдача, коли в активній зоні стає менше кубиків

Якщо ви перевіряєте удачу, а у вашій активній зоні вже є щонайменше 3 кубики, ви ризикуєте зазнати невдачі. Після цього, щоразу перевіряючи удачу в поточній фазі кидків, ви можете зазнати невдачі незалежно від кількості кубиків у вашій активній зоні. Інакше кажучи, ризикнувши раз, ви можете зазнати невдачі щоразу, коли перевірятимете удачу, навіть якщо у вашій активній зоні вже менше ніж 3 кубики. Про це важливо пам'ятати, адже застосування вмінь може привести до втрати чи переміщення кубиків з вашої активної зони.

ПОЯСНЕННЯ КАРТ

У цьому розділі ми докладніше розглянемо особливості застосування вмінь протягом гри.

Чемпіон

Це вміння може застосувати лише гравець із найбільшою кількістю ⚔. Коли ви отримуватимете кубики у вашій наступній фазі кидків, то можете перемістити **всі** кубики з вашої активної зони, зони запасу й зони скиду у вашу зону кидків. Ваш ліміт кубиків не має значення. Ви можете залишити будь-які кубики в їхній поточній зоні, а не переміщувати їх у вашу зону кидків.

Крабун

Це вміння може застосувати лише гравець із найбільшою кількістю ⚔. Застосовуючи це вміння, візьміть 1 кубик з будь-якої вашої зони й віддайте його іншому гравцеві, що має найменшу кількість ⚔ у своїй активній зоні. Цей гравець повинен покласти отриманий кубик у свою зону скиду. Незважаючи на отримання кубика, цей гравець усе одно може купити 2 кубики різних кольорів у поточному раунді.

Якщо 2 або більше гравців мають найменшу кількість ⚔, гравець із найбільшою кількістю ⚔ вибирає, кому з них віддати кубик.

Поганець

Це вміння може застосувати кожен гравець із ⚔, а не лише гравець із найбільшою кількістю ⚔.

Застосовуючи це вміння, спершу визначте, скільки гравців мають менше ⚔, ніж ви. Червоні кубики з символами посилених умінь рахують як 2 ⚔, а не 1 ⚔. Враховують лише кубики в активних зонах гравців. Не враховуйте ⚔ з червоних кубиків у зонах запасу, кидків і скиду.

Отримайте по 1 ⬛ за кожного гравця, що має менше ⚔, ніж ви.

Якщо ви маєте принаймні 1 ⚔, то вважають, що гравці без ⚔ мають менше ⚔, ніж ви. Якщо гравець має однакову з вами кількість ⚔, то не вважають, ніби він має менше ⚔, ніж ви (у такому разі нічия не розв'язується).

Жак-Краб Кусто

Це вміння може застосувати кожен гравець із ⚔, а не лише гравець із найбільшою кількістю ⚔.

Застосовуючи це вміння, спершу визначте, скільки гравців мають менше ⚔, ніж ви. Червоні кубики з символами посилених умінь рахують як 2 ⚔, а не 1 ⚔. Враховують лише кубики в активних зонах гравців. Не враховуйте ⚔ з червоних кубиків у зонах запасу, кидків і скиду.

За кожного гравця, який має менше ⚔, ніж ви, виберіть 2 не червоні кубики з будь-яких ваших зон і киньте їх. Перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону, а промахи лишіть у вашій зоні кидків. Це не вважають перевіркою удачі, тож ви не зазнаєте невдачі, якщо на всіх кубиках випадуть промахи. Якщо на будь-яких кинутих у такий спосіб кубиках випав символ, який відповідає негайному вмінню, ви можете застосувати це вміння як завжди.

Якщо гравець має однакову з вами кількість ⚔, то не вважають, ніби він має менше ⚔ ніж ви (у такому разі нічия не розв'язується).

Пан Вояк

Це вміння може застосувати лише гравець із найбільшою кількістю ⚔. Застосовуючи це вміння, отримайте 3 ⬛ та 2 👣.

Коротун

Це вміння може застосувати лише гравець із найбільшою кількістю ⚔. Отримуючи кубики у вашій наступній фазі кидків, не зараховуйте білі й зелені кубики до вашого ліміту кубиків. Однак ці кубики слід враховувати, якщо ви зазнали невдачі, викинувши всі промахи.

Архигенерал!

Це вміння може застосувати лише гравець із найбільшою кількістю ⚔. Застосовуючи це вміння, отримайте стільки 👣, скільки ви маєте ⚑. Наприклад, якщо ви маєте 5 ⚑, то отримаєте 5 👣.

Бородатий бобер

Якщо ви вирішили застосувати негайне вміння, то повинні зробити це тоді, коли воно випало. Застосовуючи це вміння, виберіть 2 кубики з вашої зони запасу й киньте їх у вашу зону кидків. Це додатковий кидок вибраних кубиків, тож ви не можете зазнати невдачі, виконуючи його. Потім перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону. Якщо у вашій зоні запасу немає достатньої кількості кубиків, перемістіть усі кубики з вашої зони скиду у вашу зону запасу й вибирайте далі.

Застосовуючи бігове вміння, ви також повинні взяти 1 кубик з будь-якої вашої зони й повернути його у відповідний лоток, якщо ви отримали щонайменше 1 ⬛ під час цього раунду. ⬛ можна отримати завдяки клітинкам з винагородами, треку вболівальників, символу на кубику, вмінню чи іншому ефекту. Ви повинні застосувати бігове вміння, якщо навіть вирішили не застосовувати негайне вміння.

Якщо ви зазнали невдачі у вашій фазі кидків, то не зможете використати 🐻 у вашій фазі бігу, адже він буде переміщений з вашої активної зони у вашу зону скиду. Ви не застосували бігове вміння, тому не втрачаєте 🐻.

Запасний бобер

Застосовуючи це вміння, ви можете втратити кубик 🐻 та один інший кубик з будь-якої вашої зони. Поверніть ці кубики у відповідні лотки (сірі кубики можна покласти десь окремо на столі або повернути в коробку).

Довбанка

Якщо ви вирішили застосувати негайне вміння, то повинні зробити це тоді, коли воно випало. Застосовуючи це вміння, виберіть 3 кубики з вашої зони запасу й киньте їх у вашу зону кидків. Це додатковий кидок вибраних кубиків, тож ви не можете зазнати невдачі, виконуючи його. Потім перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону. Якщо у вашій зоні запасу немає достатньої кількості кубиків, перемістіть усі кубики з вашої зони скиду у вашу зону запасу й вибирайте далі.

Пан Битка

Застосовуючи це вміння, ви можете вибрати: отримати 2 🟤 або отримати ⬛ у кількості, що дорівнює половині ваших ⚑ (округлення до меншого). Наприклад, якщо ви маєте 5 ⚑, ви отримаєте 2 ⬛.

Тріскожер

Якщо ви вирішили застосувати негайне вміння, то повинні зробити це тоді, коли воно випало. Застосовуючи це вміння, візьміть будь-який 1 кубик з вашої зони кидків, покладіть його у вашу активну зону й виставте на ньому будь-яку грань. Якщо ви виставили символ, який відповідає негайному вмінню, то можете застосувати це вміння як завжди.

Якщо у вашій зоні кидків немає кубиків, це вміння не має ефекту.

Бобер з озер

Застосовуючи це вміння, ви можете вибрати 1 будь-який кубик з вашої зони кидків і повернути його у відповідний лоток (сірий кубик можна покласти десь окремо на столі або повернути в коробку).

Якщо у вашій зоні кидків немає кубиків, це вміння не має ефекту.

Бобреня

Застосовуючи основне вміння, отримайте 5 .

Застосовуючи посилене вміння, також отримайте 1 , потім ви повинні втратити кубик . Ви втрачаєте кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати вміння.

Пліснявий сир

Застосовуючи основне вміння, отримайте 2 .

Застосовуючи посилене вміння, також отримайте 3 , потім ви повинні втратити кубик . Ви втрачаєте кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати вміння.

Бринзовий хлопак

Якщо ви маєте щонайменше 1 коричневий кубик у вашій активній зоні, отримайте 2 . Якщо ви маєте щонайменше 1 оранжевий кубик у вашій активній зоні, то також можете втратити 1 кубик з вашої зони кидків і повернути його у відповідний лоток. Якщо ви маєте й коричневі, й оранжеві кубики у вашій активній зоні, то можете застосувати тільки якесь одне або обидва наведені вміння.

Сметанковий сир

Основне активне вміння постійне: його можна застосовувати щоразу, коли ви перевіряєте удачу й не зазнаєте невдачі. Застосовуючи це вміння, візьміть 1 кубик з вашої зони запасу й киньте його у вашу зону кидків (див. «Додавання кубиків до вашого кидка» на с. 13). Якщо на цьому кубику випав символ, який відповідає негайному вмінню, ви можете застосувати це вміння як завжди.

Посилене бігове вміння дозволяє вам отримати 1 за кожні 4 кубики у вашій активній зоні. Наприклад, якщо у вашій активній зоні 7 кубиків, ви отримаєте 1 .

Маючи кілька у вашій активній зоні, ви можете застосувати активне й бігове вміння кілька разів.

Безголовий сир

Основне активне вміння постійне, його можна застосовувати щоразу, коли ви перевіряєте удачу й не зазнаєте невдачі.

Ви можете скористатися клітинками з винагородами й ефектами переміщення лише під час вашого кроку переміщення, тому не можете отримувати винагороди чи активувати ефекти переміщення у вашій фазі кидків.

Смородливий сир

Застосовуючи основне вміння, отримайте 2 .

Застосовуючи посилене вміння, не зараховуйте світло-сірі й темно-сірі кубики до вашого ліміту кубиків, коли отримуватимете кубики у вашій наступній фазі кидків.

Видатний сир

Ви можете отримати 1 або отримати у кількості, що дорівнює половині ваших (округлення до меншого). Наприклад, якщо ви маєте 5 , ви отримаєте 2 .

Сир над сирами

Ви повинні застосувати негайне вміння тоді, коли воно випало. Якщо ви викинули і маєте менше, ніж 3 кубики у вашій активній зоні, то все одно вважайте цей кидок перевіркою удачі, коли ви кидатимете знову, щоб виконати вимоги негайного вміння навіть у разі відсутності ризику зазнати невдачі.

Якщо ви викинули кілька одночасно, то повинні перевірити удачу лише один раз, а не по одному разу за кожен , який ви щойно викинули. Однак, щоразу, коли в результаті різних кидків ви викидатимете , ви повинні будете перевіряти удачу знову.

Застосовуючи бігове вміння, отримайте 3 .

Не спиняйся!

Якщо ви зазнали невдачі й маєте кубик у вашій активній зоні, то можете втратити його й повернути у відповідний лоток, щоб не зазнати невдачі. Потім ви можете вибрати перевірку удачі (і ризикнути зазнати невдачі знову) або спасувати й завершити вашу фазу кидків.

Піна куболада

Коли ви використовуєте з вашої активної зони, ви не можете зазнати невдачі наступного разу, коли перевірятимете удачу, навіть якщо викинете всі промахи. Якщо ви вирішили перевірити удачу знову після того кидка, ви ризикуєте зазнати невдачі, якщо не маєте іншого на іншому зеленому кубику. Якщо ви вирішили не перевіряти удачу, це вміння не має ефекту.

Ананасовий квас

Активне вміння постійне, його можна застосовувати щоразу, коли ви перевіряєте удачу. Застосовуючи основне вміння і перевіряючи удачу у вашій фазі кидків, спершу перемістіть з вашої активної зони у вашу зону кидків. треба кидати разом з усіма іншими кубиками у вашій зоні кидків.

Застосовуючи посилене вміння, на додачу ви повинні перемістити інший кубик з вашої активної зони (якщо можливо) у вашу зону кидків. Кидання більшої кількості кубиків збільшує ваші шанси викинути успіх і не зазнати невдачі.

Панкофрукт

Якщо ви зазнали невдачі й застосували це вміння, залиште усі ваші зелені й сірі кубики у вашій активній зоні, але перемістіть усі інші кубики з вашої активної зони у вашу зону скиду. Просуньте фігурку вашого бігуна на 1 поділку треком уболівальників і як завжди отримайте будь-які винагороди, коли зазнали невдачі.

Під час вашої фази бігу ви можете використати у вашій активній зоні, щоб сумарно взяти щонайбільше 9 кубиків різних кольорів з вашої зони запасу й вашої зони кидків і кинути їх один раз. Перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону, а будь-які промахи лишіть у вашій зоні кидків. Якщо на будь-яких кинутих у такий спосіб кубиках випав символ, який відповідає негайному вмінню, ви можете застосувати це вміння як завжди. Якщо ви маєте кілька у вашій активній зоні, то можете застосувати це вміння кілька разів. Будь-який кубик у вашій активній зоні можна використати у вашій фазі бігу як завжди.

Світло-сірі й темно-сірі кубики вважають кубиками однакового кольору для цього вміння. Кубик першого гравця вважають кубиком унікального кольору для цього вміння.

Не гальмуй!

Активне вміння постійне, його можна застосовувати щоразу, коли ви перевіряєте удачу. Застосовуючи основне вміння і перевіряючи удачу у вашій фазі кидків, спершу перемістіть з вашої активної зони у вашу зону кидків. треба кидати разом з усіма іншими кубиками з вашої зони кидків. Кидання більшої кількості кубиків збільшує ваші шанси викинути успіх і не зазнати невдачі.

Через силу

Застосовуючи це вміння, візьміть будь-які ваші світло-сірі й темно-сірі кубики з будь-яких ваших зон і киньте їх. Перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону, а будь-які промахи лишіть у вашій зоні кидків. Якщо ви викинули щонайменше 1 успіх, ви не зазнали невдачі й можете продовжити перевіряти удачу або спасувати. Якщо ви не викинули жодного успіху, у такому разі ви зазнаєте невдачі як завжди. Якщо ви не викинули жодного успіху й маєте ще один кубик у вашій активній зоні, то можете використати його, щоб застосувати це вміння знову.

Ви можете застосувати це вміння лише тоді, коли зазнали невдачі після перевірки удачі.

Повним ходом

Основне активне вміння постійне, його можна застосовувати щоразу, коли ви перевіряєте удачу. Застосовуючи основне вміння і перевіряючи удачу у вашій фазі кидків, спершу перемістіть з вашої активної зони у вашу зону кидків. треба кидати разом з усіма іншими кубиками з вашої зони кидків.

Ви можете застосувати бігове вміння лише за умови, що під час вашої фази бігу ви маєте у вашій активній зоні зелений кубик з посиленим вмінням.

Багама-лама

Застосовуючи це вміння, отримайте 3 та 1 . Ви можете використати 1 , щоб будь-коли під час кроку переміщення у вашій фазі бігу переміститися на водну клітинку.

Якщо ви завершили ваше переміщення на водній клітинці, а всі прилеглі клітинки теж водні, потім вам треба буде знову застосовувати вміння, щоб подолати прилеглу водну клітинку. Ви повинні бути обережними, щоб не застрягти посеред води!

Якщо ви перемістилися на клітинку з реактивним ранцем на вашому кроці переміщення і у вас лишилися будь-які , отримані від цього вміння, ці подвоюються і їх можна використати для переміщення водними клітинками. Наприклад, якщо ви маєте 2 і перемістилися на клітинку з реактивним ранцем, ви можете переміститися щонайбільше на 4 водні клітинки під час вашого кроку переміщення.

Бобище

Після того як ви завершили ваш крок переміщення, але перед тим як переходити до кроку купівлі, ви можете отримати 1 винагороду з будь-якої клітинки, розташованої на відстані 1 чи 2 клітинок від вас. Разом з будь-якими іншими клітинками ви також можете рахувати й водні клітинки. Ви не можете застосувати це вміння, щоб отримати винагороду з клітинки, на якій ви завершили переміщення. Якщо ви розпочали раунд на клітинці з винагородою і перемістилися на 1 чи 2 клітинки від неї, ви можете застосувати це вміння, щоб отримати винагороду з тієї клітинки. Якщо ви маєте кілька , то можете використати кожен кубик для отримання винагороди з тієї самої клітинки, якщо забажаєте.

Зимовий Змерзлюх

Використовуючи це вміння, візьміть усі ваші кубики з вашої зони кидків і киньте їх. Перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону, а будь-які промахи лишіть у зоні кидків. Це не вважають перевіркою удачі, тож ви не зазнаєте невдачі, якщо на всіх кубиках випадуть промахи. Потім повторіть те саме. Якщо на будь-яких кинутих у такий спосіб кубиках випав символ негайного вміння, ви можете застосувати це вміння як завжди.

Лама-Рама

Застосовуючи основне вміння, отримайте 3 .

Застосовуючи посилене вміння, також отримайте 1 і просуньте фігурку вашого бігуна на 1 клітинку треком уболівальників. Ви отримуєте будь-які , указані на клітинці, на яку ви щойно перемістилися, але не отримуєте жодних .

Лама-шаман

Застосовуючи це вміння, отримайте 2 та безплатно візьміть 1 червоний кубик з відповідного лотка й покладіть його у вашу зону скиду. Незважаючи на це, ви все одно можете купити 2 кубики різних кольорів у поточному раунді. Якщо доступних червоних кубиків немає, ви все одно можете отримати 2 .

Чобітник

Якщо ви вирішили застосувати негайне вміння, то повинні зробити це тоді, коли воно випало. Застосовуючи це вміння, візьміть усі ваші сірі й білі кубики з вашої зони запасу й зони кидків і киньте їх. Перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону, а будь-які промахи лишіть у вашій зоні кидків. Це не вважають перевіркою удачі, тож ви не зазнаєте невдачі, якщо на всіх кубиках випадуть промахи.

Рибка-шпигун

Застосовуючи це вміння, отримайте 2 . Ви можете використати 2 , щоб будь-коли під час кроку переміщення у вашій фазі бігу переміститися на водну клітинку.

Якщо ви завершили ваше переміщення на водній клітинці, а всі прилеглі клітинки теж водні, потім вам треба буде знову застосовувати вміння, щоб подолати прилеглу водну клітинку. Ви повинні бути обережними, щоб не застрягти посеред води!

Якщо під час кроку переміщення ви перемістилися на клітинку з реактивним ранцем й у вас лишилися будь-які , отримані від цього вміння, ці подвоюються й можуть бути використані для переміщення водними клітинками. Наприклад, якщо ви маєте 2 і перемістилися на клітинку з реактивним ранцем, то можете переміститися щонайбільше на 8 водних клітинок під час вашого кроку переміщення.

Кубозавр

Якщо ви вирішили застосувати негайне вміння, то повинні зробити це тоді, коли воно випало. Застосовуючи це вміння, безплатно візьміть з лотка будь-який 1 не фіолетовий кубик, покладіть його у вашу активну зону й виставте на ньому будь-яку грань. Якщо ви виставили символ, який відповідає негайному вмінню, то можете застосувати це вміння як завжди. Незважаючи на отримання цього кубика, ви все одно можете купити 2 кубики різних кольорів у поточному раунді.

Наприкінці раунду ви повинні втратити безплатно отриманий кубик і повернути його у відповідний лоток. Якщо ви зазнали невдачі, ви повинні перемістити цей кубик у вашу зону скиду як завжди, а потім втратити його наприкінці раунду.

Якщо ви зазнали невдачі у вашій фазі кидків, то не можете використовувати у вашій фазі бігу, адже він буде переміщений з вашої активної зони у вашу зону скиду. Ви не застосували бігове вміння, тому не втрачаєте .

Дино-танцюрист

Застосовуючи це вміння, отримайте 2 . Якщо ви маєте щонайменше 1 червоний кубик у вашій активній зоні, отримайте 2 додаткові . Якщо ви маєте щонайменше 1 оранжевий кубик у вашій активній зоні, то також можете отримати 1 додаткове . Якщо ви маєте й червоні, й оранжеві кубики у вашій активній зоні, то можете застосувати тільки якесь одне або обидва наведені вміння.

Хутко-прудко

У вашу фазу бігу спершу визначте сумарну кількість , які ви маєте під час кроку 4, а потім витратьте для переміщення під час кроку 5. Отже, якщо ви маєте кілька у вашій активній зоні, вам треба використати їх усі, щоб спершу визначити скільки ви отримали, а вже після цього переміщувати фігурку вашого бігуна.

Якщо ви берете участь у перегонах на кілька кіл або трас, враховуйте червоні лінії між вашою поточною клітинкою та фінішною клітинкою лише на поточному колі/поточній трасі.

Якщо гравець уже перетнув фінішну клітинку й ви граєте додатковий раунд, це вміння не має ефекту.

Приклад

Між поточною клітинкою фігурки вашого бігуна й фінішною клітинкою 5 червоних ліній, і ви маєте 2 у вашій активній зоні. Використовуючи обидва ваші , ви отримаєте 4 (2 за кожен).

Птахозавр

Застосовуючи це вміння, отримайте 4 .

Вередливий завр

Застосовуючи це вміння, отримайте стільки , скільки білих, світло-сірих і темно-сірих кубиків ви загалом маєте у вашій активній зоні.

Гість із Юрського періоду

Застосовуючи це вміння, отримайте 2 . Якщо ви маєте щонайменше 1 коричневий кубик у вашій активній зоні, отримайте 2 додаткові . Якщо ви маєте щонайменше 1 жовтий кубик у вашій активній зоні, то також можете отримати 1 додаткове . Якщо ви маєте й коричневі, й жовті кубики у вашій активній зоні, то може-

те застосувати тільки якесь одне або обидва наведені вміння.

Перший динозавр

Зарахуйте ваш фіолетовий кубик до переліку кубиків різних кольорів у вашій активній зоні.

Світло-сірі й темно-сірі кубики вважають кубиками однакового кольору для цього вміння. Кубик першого гравця вважають кубиком унікального кольору для цього вміння.

Капітан Гав

Якщо ви маєте щонайменше 1 білий та 1 червоний кубик у вашій активній зоні, то можете просунути фігурку вашого гравця на 1 клітинку треком уболівальників. Ви отримуєте будь-які , указані на клітинці, на яку ви щойно перемістилися, але не отримуєте ніяких .

Застосовуючи друге вміння, отримайте 2 . Потім ви повинні втратити і повернути його у відповідний лоток. Ви повинні втратити кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати вміння.

Моторний песик

Застосовуючи це вміння, отримайте і з усіх ваших сірих кубиків у вашій активній зоні ще раз. Потім ви повинні втратити і повернути його у відповідний лоток. Ви повинні втратити кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати вміння.

Приклад

Ви маєте 2 у вашій активній зоні та 3 з ваших сірих кубиків. Використовуючи обидва ваші , ви отримаєте сумарно 9 (6 від ваших плюс 3 з ваших сірих кубиків). Потім ви повинні втратити обидва .

Це вміння обов'язкове, тому ви завжди повинні втрачати з вашої активної зони у вашій фазі бігу, навіть якщо ви не отримали ніяких чи з ваших сірих кубиків.

Доктор Лівінгстон

Застосовуючи це вміння, отримайте 2 . Потім ви повинні втратити і повернути його у відповідний лоток. Ви повинні втратити кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати вміння.

Пан Пес

Застосовуючи це вміння, отримайте 2 . Потім ви повинні втратити і повернути його у відповідний лоток. Ви повинні втратити кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати це вміння.

Драпіжник

Якщо ви вирішили застосувати негайне вміння, то повинні зробити це тоді, коли воно випало. Застосовуючи це вміння, виберіть 2 кубики з вашої зони запасу й киньте їх у вашу зону кидків. Це додатковий кидок вибраних кубиків, тож ви не можете зазнати невдачі, виконуючи його. Потім перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону. Якщо у вашій зоні запасу немає достатньої кількості кубиків, перемістіть усі кубики з вашої зони скиду у вашу зону запасу й вибирайте далі.

Бігове вміння дозволяє вам отримати 2 . Потім ви повинні втратити і повернути його у відповідний лоток. Ви повинні втратити кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати негайне чи бігове вміння.

Якщо ви зазнали невдачі у вашій фазі кидків, то не зможете використати у вашій фазі бігу, адже він буде переміщений з вашої активної зони у вашу зону скиду. Ви не застосували бігове вміння, тому не втрачаєте .

Заможний пес

Застосовуючи це вміння, отримайте 3 . Потім ви повинні втратити і повернути його у відповідний лоток. Ви повинні втратити кубик, навіть якщо вирішили не застосовувати вміння.

Чарівник

Це вміння постійне, його можна застосовувати щоразу, коли ви перевіряєте удачу й не зазнаєте невдачі. Застосовуючи це вміння, отримайте 1 . Ви повинні втратити кубик у вашій фазі бігу, навіть якщо вирішили не застосовувати активне вміння.

Якщо ви зазнали невдачі у вашій фазі кидків, ви не зможете використати у вашій фазі бігу, адже він буде переміщений з вашої активної зони у вашу зону скиду. Ви не застосували бігове вміння, тому не втрачаєте .

Об'їжджена корова

Ви повинні використати відразу 2 , щоб застосувати це вміння. Якщо ви маєте лише 1 у вашій активній зоні, це вміння не має ефекту.

Застосовуючи це вміння, безплатно візьміть з лотка будь-який 1 кубик, покладіть його у вашу активну зону й виставте на ньому будь-яку грань. Якщо ви виставили символ, який відповідає негайному вмінню, можете застосувати це вміння як завжди. Незважаючи на це, ви все одно можете купити 2 кубики різних кольорів у поточному раунді.

Наприкінці раунду ви повинні втратити отриманий безплатно кубик й повернути його у відповідний лоток. Якщо ви зазнали невдачі, то повинні перемістити цей кубик у вашу зону скиду як завжди, а потім втратити його наприкінці раунду.

Кіт Тастрофа

Застосовуючи це вміння, безплатно візьміть з лотка будь-який 1 кубик, чия вартість не більша за вашу кількість , і покладіть його у вашу зону скиду. Незважаючи на це, ви все одно можете купити 2 кубики різних кольорів у поточному раунді.

Якщо немає доступних кубиків, чия вартість дорівнює вашій кількості чи менша за неї, то це вміння не має ефекту. Зауважте, що світло-сірі й темно-сірі кубики вважають кубиками, чия вартість дорівнює нулю.

Крутий кіт

Якщо ви маєте щонайменше 1 коричневий кубик у вашій активній зоні, отримайте 2 . Якщо ви маєте щонайменше 1 зелений кубик у вашій активній зоні, отримайте додаткові 3 . Якщо ви маєте й коричневі, й зелені кубики у вашій активній зоні, то можете застосувати тільки якесь одне або обидва наведені вміння.

Швидколапий кіт

Якщо ви вирішили застосувати негайне вміння, то повинні зробити це тоді, коли воно випало. Застосовуючи це вміння, виберіть 2 кубики з вашої зони запасу й киньте їх у вашу зону кидків. Це додатковий кидок вибраних кубиків, тож ви не можете зазнати невдачі, виконуючи його. Потім перемістіть будь-які успіхи у вашу активну зону. Якщо у вашій зоні запасу немає достатньої кількості кубиків, перемістіть усі кубики з вашої зони скиду у вашу зону запасу й вибирайте далі.

Котисько

Застосовуючи це вміння для отримання 3 , ви повинні отримати 1 сірий кубик, якщо сірі кубики доступні. Незважаючи на отримання сірого кубика, ви все одно можете купити 2 кубики різних кольорів у поточному раунді.

Додаткові сірі кубики додають у гру, навіть якщо у партії бере участь максимальна кількість гравців (4). Додаткові сірі кубики можуть бути доступні, коли в партії беруть участь 2 чи 3 гравці. Кубики можуть ставати доступними, коли гравці втрачають їх унаслідок ефектів винагород чи вмінь. Якщо доступних сірих кубиків немає, ви можете отримати 3 , не отримуючи сірий кубик.

Брудас

Застосовуючи це вміння, отримайте 1 . Якщо ви втратили щонайменше 1 кубик у цьому раунді внаслідок ефекту винагороди «Втратьте кубик» чи ефекту вміння, також отримайте 3 .

Смердючий кіт

Застосовуючи це вміння, отримайте 2 .

СТИСЛІ ПРАВИЛА

Партія в «Кубітос» триває кілька раундів. Щораунду всі гравці спершу виконують фазу кидків, а потім фазу бігу. Щойно всі гравці завершать фазу бігу, кубик першого гравця передають наступному гравцеві за годинниковою стрілкою, після чого починається новий раунд. Учасники грають раунд за раундом, доки не виконають умови завершення гри.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Виконайте індивідуальні приготування

Кожен гравець отримує:

- 2 фігурки бігунів
- 1 планшет гравця
- 1 жетон фаз
- 7 світло-сірих початкових кубиків
- 2 темно-сірі початкові кубики

2. Виберіть набір карт

Виберіть один з наборів карт, наведених на с. 8 правил. Якщо ви тільки знайомитеся з грою, ми радимо взяти набір карт «Перегони № 1 (перша партія)».

3. Приготуйте трасу для перегонів

Покладіть у центрі ігрової зони **трасу для перегонів**, яка відповідає вибраному набору карт. Кожен гравець виставляє 1 фігурку свого бігуна на **стартову клітинку**.

Покладіть **трек уболівальників** поряд з трасою для перегонів. Кожен гравець виставляє 1 фігурку свого бігуна на **трибуни**.

Покладіть карти вмінь із вибраного набору карт навколо траси для перегонів.

4. Приготуйте лотки для кубиків

Розташуйте кожну коробочку поряд з картою вмінь відповідного кольору. У лоток кожної коробочки покладіть усі кубики відповідного кольору.

5. Приготуйте лотки для жетонів

Розташуйте 4 позосталі коробочки навколо ігрової зони. Покладіть приблизно однакову кількість жетонів ⬛ у два лотки. У два інші лотки покладіть приблизно однакову кількість жетонів +1.

6. Визначте першого гравця

Навмання виберіть одного з учасників і покладіть **кубик першого гравця** в **зону кидків** на його планшеті. Тепер ви готові розпочати гру!

ФАЗА КИДКІВ

1. Отримання кубиків

Переміщуйте кубики з вашої **зони запасу** у вашу **зону кидків**, доки кількість кубиків не дорівнюватиме вашому **ліміту кубиків**.

Ваш початковий ліміт кубиків становить 9 і збільшується на 1 за кожен жетон +1 і за кожну поточну червону лінію на трасі для перегонів між фігуркою вашого бігуна й фігуркою бігуна, що лідирує. Якщо у вашій зоні запасу закінчилися кубики, перемістіть усі кубики з вашої зони скиду у вашу зону запасу.

2. Кидання кубиків

Візьміть усі кубики з вашої **зони кидків** і киньте їх, потім перевірте, чи ви не зазнали **невдачі** (див. нижче).

3. Переміщення успіхів у активну зону

Перемістіть усі ваші успіхи в **активну зону** на вашому ігровому планшеті й лишіть усі промахи у вашій зоні кидків. Тепер ви повинні вибрати: **перевірити удачу** чи **спасувати**.

Якщо ви **перевіряєте удачу**, поверніться до кроку 2 і киньте всі кубики, що лишилися у вашій зоні кидків. Повторюйте, доки не спасуєте або не зазнаєте невдачі.

Якщо ви **пасуєте**, переверніть ваш жетон фаз червоною смугою «Фаза бігу» догори та зачекайте, поки всі інші гравці завершать фазу кидків.

Невдача

Якщо викинули усі промахи, а у вашій **активній зоні** будь-коли було щонайменше 3 кубики, ви зазнали невдачі:

- Ви **повинні** перемістити всі кубики з вашої активної зони у вашу зону скиду.
- Ви **можете** перемістити будь-які кубики з вашої зони кидків у вашу зону скиду.
- Просуньте фігурку вашого бігуна на 1 поділку вперед треком уболівальників й отримайте будь-які +1 і ⬛.
- Переверніть ваш жетон фаз боком «Фаза бігу» догори.

ФАЗА БІГУ

4. Застосування вмінь, розв'язання ⚔, визначення сумарної кількості 🟠 і 👣

Гравці можуть застосувати вміння на своїх активних кубиках, потім порівняти сумарну кількість ⚔ з червоних кубиків у своїх **активних зонах** й активувати ефект червоної карти.

Після цього гравці можуть далі застосовувати вміння. Зрештою кожен визначає свою сумарну кількість 🟠 і 👣.

5. Переміщення

За кожне ваше 👣 перемістіть фігурку вашого гравця на 1 клітинку траси для перегонів. Також ви можете витратити 4 🟠 і/або ⬛, щоб отримати 1 👣.

Отримайте винагороду, якщо ви завершили ваш крок переміщення на клітинці з винагородою.

6. Купівля

Щораунду ви можете купити щонайбільше **2 кубики** (вони повинні бути різних кольорів). Після купівлі кладіть ці кубики у вашу **зону скиду**.

7. Скидання

Перемістіть усі кубики з вашої **активної зони** у вашу **зону скиду** (не скидайте кубики з вашої зони кидків), потім переверніть ваш жетон фаз зеленою смугою «Фаза кидків» догори.

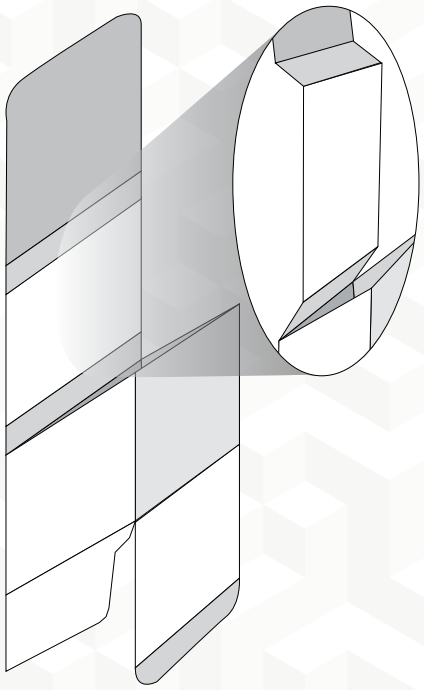
КІНЕЦЬ ГРИ

Коли фігурка будь-якого бігуна добирається до фінішної клітинки, визначте переможця наприкінці поточного раунду. Гравець, який перетнув фінішну клітинку й пробіг найбільшу дистанцію після неї – переміг!

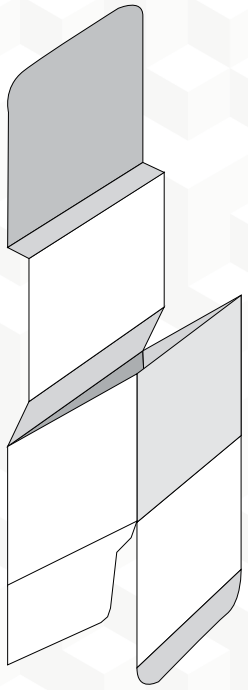
У разі нічиєї всі гравці продовжують перегони, граючи додатковий раунд.

ІНСТРУКЦІЯ ЗІ СКЛАДАННЯ КОРОБОЧОК ДЛЯ КУБИКІВ

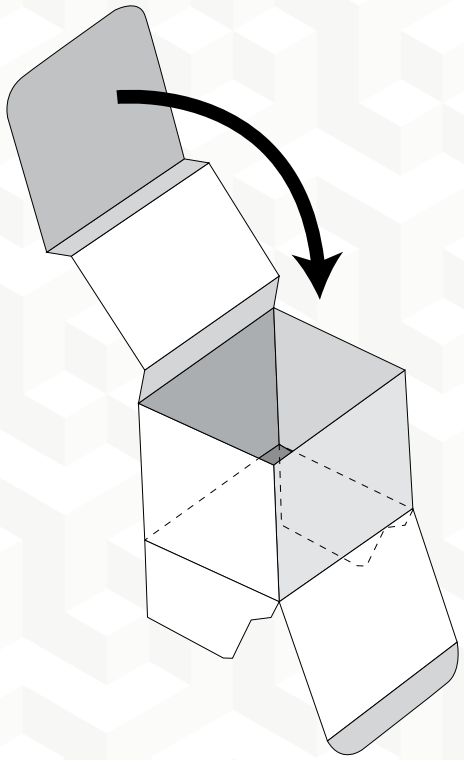
Щоб скласти коробочки для кубиків, дотримуйтеся наведених нижче інструкцій.
Покрокову відеоінструкцію знайдете за цим посиланням: www.alderac.com/cubitos



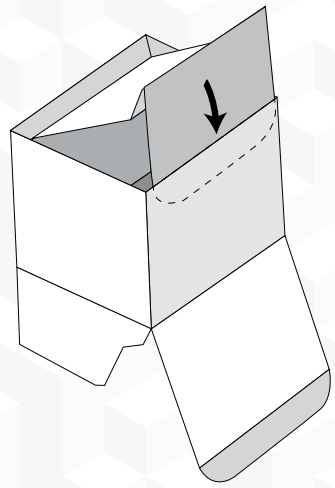
1. Зігніть верхню кришку в 4 місцях.



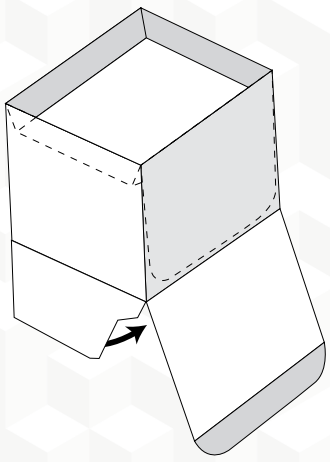
2. У такий спосіб ви сформуєте лоток для кубиків, коли закінчите складати.



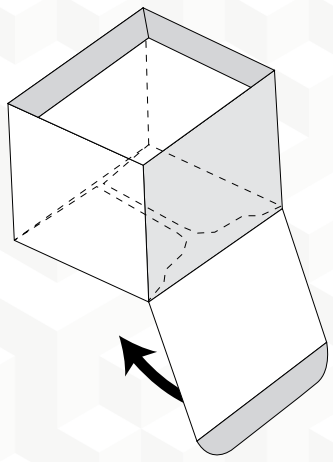
3. Загніть верхню кришку вперед і запхайте верхній клапан усередину коробочки.



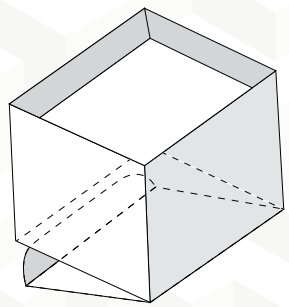
4. Натисніть на клапан, просуваючи його до дна коробки, поки не утворите лоток. Утворивши лоток, більше НІКОЛИ не відкривайте цей бік коробочки.



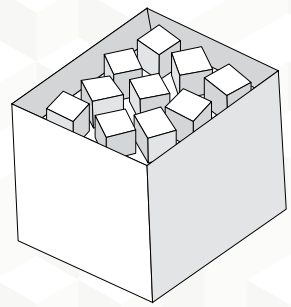
5. Загніть нижні клапани всередину.



6. Загніть нижню кришку й запхайте її всередину коробки.



7. Коробочку можна буде відкривати чи закривати лише за допомогою кришки, зображеної на цій діаграмі. НЕ відкривайте коробочку з боку лотка.



8. Протягом партії доступні для гравців кубики можна зберігати в лотках. Після гри кубики можна покласти всередину коробочок, які так само кладуть всередину основної коробки гри.

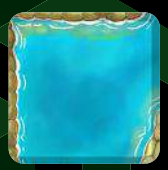
КУБІТОС

ПОЯСНЕННЯ КЛІТИНОК

Клітинки за типами місцевості



ВІДКРИТІ
На такі клітинки ви можете переміщуватися за звичайними правилами.



ВОДНІ
Ви не можете переміщуватися на такі клітинки*.
* Є винятки.

Ефекти переміщення

Ефекти переміщення можна застосувати під час вашого кроку переміщення. Для цього ви не повинні завершувати переміщення.



КОРОТКИЙ ШЛЯХ
Сплатіть вартість у 🟤, щоб переміститися на відповідну клітинку.



КОРОТКИЙ ШЛЯХ
Сплатіть вартість у 👣, щоб переміститися на відповідну клітинку.



РЕАКТИВНИЙ РАНЕЦЬ
Перебуваючи на цій клітинці, подвійте ваші позосталі 👣.

Стартова й фінішна клітинки



Стартова й фінішна клітинки більші, ніж усі інші клітинки. Їх вважають прилеглими до всіх інших клітинок, з якими вони межують.

Клітинки з винагородами

Якщо ви завершили ваше переміщення на клітинці з винагородою, а поточний раунд ви розпочинали не на цій клітинці, то можете отримати вказану винагороду. Переміщення через клітинки з винагородами не призводить до їхньої активації.



ОТРИМАЙТЕ КРЕДИТИ
Отримайте вказану кількість ⬛.



ОТРИМАЙТЕ ПОПУЛЯРНІСТЬ
Просуньте фігурку вашого бігуна на 1 клітинку вперед треком уболівальників й отримайте будь-які +1 і ⬛, указані на тій клітинці.



ВТРАТЬТЕ КУБИК
Виберіть будь-який 1 кубик з будь-якої вашої зони й поверніть його у відповідний лоток.



ОТРИМАЙТЕ БУДЬ-ЯКИЙ КУБИК
Отримайте будь-який 1 кубик з будь-якого лотка, не сплачуючи його вартість, і покладіть такий кубик у вашу зону скиду.



ОТРИМАЙТЕ БУДЬ-ЯКИЙ КУБИК (ВАРТІСТЬ)
Безплатно отримайте будь-який 1 кубик з будь-якого лотка, якщо його вартість не перевищує вартість, указану на клітинці з винагородою. Покладіть такий кубик у вашу зону скиду.

ПРИГОТУВАННЯ

1. **ВИКОНАЙТЕ ІНДИВІДУАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ**
   Кожен гравець отримує:
   - 2 фігурки бігунів
   - 1 планшет гравця
   - 1 жетон фаз
   - 7 світло-сірих початкових кубиків
   - 2 темно-сірі початкові кубики
2. **ВИБЕРІТЬ НАБІР КАРТ**
3. **ПРИГОТУЙТЕ ТРАСУ ДЛЯ ПЕРЕГОНІВ**
4. **ПРИГОТУЙТЕ ЛОТКИ ДЛЯ КУБИКІВ**
5. **ПРИГОТУЙТЕ ЛОТКИ ДЛЯ ЖЕТОНІВ**
6. **ВИЗНАЧТЕ ПЕРШОГО ГРАВЦЯ**

ПЕРЕБІГ ГРИ

ФАЗА КИДКІВ

1. **ОТРИМАННЯ КУБИКІВ**
2. **КИДАННЯ КУБИКІВ**
3. **ПЕРЕМІЩЕННЯ УСПІХІВ У АКТИВНУ ЗОНУ**
   - **ПЕРЕВІРЯЄТЕ УДАЧУ АБО ПАСУЄТЕ?**

ФАЗА БІГУ

4. - **ЗАСТОСУВАННЯ ВМІНЬ**
   - **РОЗВ'ЯЗАННЯ ⚔**
   - **ВИЗНАЧЕННЯ СУМАРНОЇ КІЛЬКОСТІ 🟤 І 👣**
5. **ПЕРЕМІЩЕННЯ**
   - **ОТРИМУЄТЕ ВИНАГОРОДУ З ВІДПОВІДНОЇ КЛІТИНКИ?**
6. **КУПІВЛЯ**
7. **СКИДАННЯ**