

Disney

ГРАВИТИ ФОЛЗ



спасти пухлю

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила предназначены
для прочтения взрослыми.



Катастрофа! Пухля пропал! Страшно подумать, какие опасности грозят беззащитному поросёночку в дикой природе. Птеродактили! Морские чудовища! Козни Билла Шифра! Скорее на поиски! Тот, кто найдёт Пухлю и вернёт его в Хижину Чудес, удостоится вечной славы и необъятной любви лучшего в мире поросёнка.



СОСТАВ ИГРЫ



7 карт дороги



Игровое поле

21 карта помощи

21 карта пакостей



3 карты
Хижины Чудес



5 карт героев



5 фишек героев



1 карта Пухли

1 фишка Пухли



Кубик

Правила игры

6 пластиковых подставок

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ▲ Положите игровое поле посередине стола.
- ▲ Перемешайте карты дороги и разложите их рубашкой вверх вокруг поля, как показано на рисунке.
- ▲ Перемешайте карты Хижины Чудес, положите одну из них рубашкой вверх рядом с полем, а две другие, не подсматривая, уберите в коробку.
- ▲ Перемешайте колоды карт помощи и карт пакостей и положите их рядом с полем.
- ▲ Положите карту и фишку Пухли снизу от игрового поля.
- ▲ Каждый игрок выбирает героя — по уговору или случайным образом — и берёт себе его карту и фишку. Лишние карты и фишки уберите в коробку. Каждый игрок кладёт карту своего героя перед собой, а фишку ставит на старт.
- ▲ Первым ходит игрок, который последним видел свинью.



Стартовый расклад на троих игроков.

ХОД ИГРЫ

В свой ход брось кубик и передвинь свою фишку вперёд на столько клеток, сколько выпало. Если фишка остановилась на особой клетке, выполнни её требования. Затем ходит тот, кто сидит слева от тебя. Игра продолжается, пока кто-нибудь не приведёт Пухлю в Хижину Чудес. Этот игрок становится победителем.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

Главное правило: особая клетка срабатывает только после того, как фишка пришла туда, двигаясь вперёд. Если фишка оказалась там из-за возвращения назад, клетка не срабатывает.

СТРЕЛКИ

Если твоя фишка остановилась на клетке, с которой начинается стрелка, сразу же передвинь фишку по стрелке.



УКАЗАТЕЛЬ

Каждый указатель показывает на одну из карт дороги, которые лежат вокруг игрового поля. Если эта карта уже открыта, клетка с указателем не считается особой и на ней ничего не происходит. Однако если эта карта дороги лежит рубашкой вверх, ты должен остановить свою фишку на клетке с указателем (даже если кубик



позволяет идти дальше) и открыть карту дороги. Клади карту так, чтобы клетки на ней продолжали дорожку игрового поля. Открыв карту, ты не можешь двигаться дальше в этот ход.

ПАКОСТЬ

Возьми верхнюю карту из колоды пакостей, покажи её всем и сделай то, что там написано. Затем положи эту карту перед собой лицом вниз. Если на клетке нарисовано несколько таких символов, возьми по одной карте за каждый. Если тебе досталось несколько пакостей за ход, бери и выполняй их не сразу, а по очереди. Бери все положенные карты, даже если ушёл с этой клетки.



В начале своего хода ты можешь обменять 3 лежащие перед тобой карты пакостей на 1 карту помощи. Подробности — на странице 6.

ПОМОЩЬ

Возьми верхнюю карту из колоды помощи и забери на руку, никому не показывая. На карте написано, что она делает. Карты помощи можно играть в свой ход в любом количестве. Подробности — на странице 7.



ОБМЕН

Сбрось 2 лежащие перед тобой карты пакостей и возьми на руку верхнюю карту из колоды помощи. Если у тебя не хватает карт пакостей, ничего не происходит.



ПУХЛЯ НАШЁЛСЯ!

После того как ты открыл карту дороги, остановившись на этом указателе, брось кубик. Поставь фишку Пухли на клетку, отмеченную выпавшим числом. Это делается только раз за игру — если кто-нибудь ещё остановится на этой клетке, переставлять Пухлю не надо.



СДЕЛАЙ ЕЩЁ ХОД

Повезло! Сразу же сделай ещё один ход. Это полностью новый ход, а не продолжение предыдущего.



ПРОПУСТИ ХОД

Не повезло! Положи свою фишку набок. В свой следующий ход ты только поднимаешь её на ноги (и больше ничего не делаешь).



СБРОСЬ ВСЕ КАРТЫ ПОМОЩИ

Совсем не повезло! Сбрось с руки все свои карты помощи.



TOTEM

Действует так же, как указатель, только надо открыть карту Хижины Чудес, а не дороги.



КАК СПАСАТЬ ПУХЛЮ

Если твоя фишка проходит мимо клетки с фишкой Пухли (или начинает там ход), твой герой подхватывает поросёнка и несёт его в сторону Хижины Чудес. Перемещай фишку Пухли вместе со своей. Пока ты несёшь Пухлю, действуют следующие дополнительные правила.

▲ С Пухлей нельзя пройти больше трёх клеток за ход. После этого ты должен остановиться, даже если кубик позволяет идти дальше. Не имеет значения, сколько клеток ты прошёл перед тем, как подхватить Пухлю.

▲ Пухля никогда не ходит назад. Если ты должен вернуться назад (из-за стрелки или пакости), Пухля остаётся там, откуда ты вернулся. Ничего страшного, у тебя будет шанс подхватить его на следующем ходу.

Простой принцип: когда герои вырываются вперёд, они всегда подхватывают Пухлю, но при этом Пухля не ходит назад. Поэтому фишка Пухли никогда не оказывается позади фишек игроков: она всегда или впереди всех, или вместе с лидером.

ПРИМЕРЫ ДВИЖЕНИЯ С ПУХЛЕЙ

Стэну с Пухлей выпало 4, но они могут пройти только три клетки. Зато они попадают на «Сделай ещё ход». Эта клетка даёт Стэну новый ход, он снова бросает кубик и может идти с Пухлей дальше (но не больше чем на три клетки).

Дипперу выпало 5. Он идёт вперёд и на следующей клетке подхватывает Пухлю. После этого он может пройти только 3 клетки (хотя кубик и позволяет пройти ещё 4). Он останавливается на клетке с пакостью, берёт карту пакости и из-за неё возвращается на 2 клетки назад. Пухля остаётся на месте.



ХИЖИНА ЧУДЕС И ПОБЕДА

Добравшись до клетки со словом «Победа», остановись там (даже если кубик позволяет идти дальше).



На этой клетке может быть сказано, что надо сделать для победы, а если особых инструкций нет — поздравляем, ты уже победил!

КАРТЫ ПАКОСТЕЙ

Разыграв карту пакости, не забудь положить её перед собой лицом вниз. В начале своего хода, перед броском кубика ты можешь сбросить 3 лежащие перед тобой карты пакостей и взять 1 карту помощи. Сброшенные карты пакостей клади лицом вверх в стопку рядом с колодой

пакостей. Если в колоде пакостей закончились карты, игроки переворачивают стопку сброса, перемешивают её и используют как колоду.

Вернись на 2 клетки назад. Если оказался на особой клетке, она не срабатывает.

Брось кубик и вернись назад на столько клеток, сколько выпало. Нельзя уйти назад за старта. Если оказался на особой клетке, она не срабатывает.

Сбрась 1 карту помощи. Сам выбери, какую карту сбросишь.

Сбрась все другие свои пакости. Сбрась все карты пакостей, которые лежали перед тобой лицом вниз, когда ты взял такую карту.



Пропусти ход. Положи свою фишку набок. В свой следующий ход ты только поднимаешь её на ноги (и больше ничего не делаешь). Нельзя пропустить два хода подряд.

Возьми ещё 2 пакости. Пакости всегда берутся по одной. Сначала положи перед собой эту карту лицом вниз. Затем возьми одну карту пакости, выполнни её требования и положи перед собой лицом вниз. Потом сделай то же самое со второй картой.

КАРТЫ ПОМОЩИ

В свой ход ты можешь сыграть сколько угодно карт помощи с руки. Все эти карты одноразовые. Сыграв или сбросив карту, клади её лицом вверх в стопку рядом с колодой помощи. Если в колоде помощи закончились карты, игроки переворачивают стопку сброса, перемешивают её и используют как колоду.

Сделай ещё 1 ход. Играй эту карту перед тем, как передавать ход соседу.

Перебрось кубик. Играй эту карту после того, как бросил или перебросил кубик по любому поводу.

+1 или -1 к кубику. Играй эту карту после того, как бросил или перебросил кубик по любому поводу. Число на кубике можно поднять выше 6, но нельзя опустить ниже 1.

Поставь кубик гранью 3 вверх. Играй эту карту после того, как бросил или перебросил кубик по



любому поводу. Затем число можно изменить, например картой «+1 или -1 к кубику».

Когда должен взять карту пакости, возьми её не открывая. Сыграй эту карту, когда берёшь карту пакости. Просто положи эту пакость перед собой лицом вниз, не подсматривая. Каждая такая карта действует только на одну пакость.

КАРТЫ ГЕРОЕВ

Венди. Когда ты меняешь карты пакостей на карты помощи, каждая карта помощи стоит на 1 карту пакости меньше. То есть в начале хода Венди может поменять 2 пакости на 1 помощь, а на клетке «Обмен» — 1 пакость на 1 помощь.

Диппер. Если у тебя нет карт помощи и ты попал на клетку «Помощь», возьми ещё 1 карту помощи. Чем чаще Диппер остаётся без карт на руке, тем чаще срабатывает его свойство.

Зус. Ты не ходишь по красным стрелкам. К стрелкам иного цвета это не относится.

Мэйбл. Если Пухля на одной клетке с игроком (даже с тобой), можешь добавить 1 к кубику. Мэйбл не обязана этого делать. Это свойство не позволяет Мэйбл пройти с Пухлей больше трёх клеток.

Стэн. Если у тебя нет карт пакостей и ты должен взять карту пакости, возьми её не открывая. Нельзя подглядывать, что это была за пакость.



ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА

Если вы не хотите отвлекаться на карты помощи и пакостей, свойства героев и особые клетки, сыграйте в игру по следующим правилам.

Используйте только фишки выбранных героев, кубик, игровое поле и карты дороги. Перед игрой разложите карты дороги в нужных местах

лицом вверх. Игнорируйте все особые клетки, кроме стрелок, символов пакостей и помощи. Попав на символ пакости, игрок пропускает следующий ход. Если игрок начал ход с символа помощи, он может добавить 1 к кубику. Побеждает тот, кто первым доберётся до клетки с тюремкой.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Иллюстрации: uildrim

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Руководитель проекта: Петр Тюленев

Игру тестировали: Елена Воронкова, Илья Дроздов, Ольга Зябко, Павел Ильин, Денис Климов, Юлия Колесникова, Константин Пономарёв и другие

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 vorops@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

ПОРЯДОК ХОДА

1. Можешь обменять 3 карты пакостей на 1 карту помощи.
2. Брось кубик. Можешь изменить выпавшее значение картами помощи или свойством героя.
3. Переместись вперёд на столько клеток, сколько выпало (с Пухлей – не больше трёх). Не забудь подхватить Пухлю, проходя мимо.
4. Если оказался на особой клетке, выполнни её указания.
5. Передай ход игроку, сидящему слева от тебя.



ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

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

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

© Disney. Волшебство продолжается на disney.ru