

Правила настольной игры

«Желейный монстр» (The Attack of the Jelly Monster)

Автор игры: Антонен Боккара (Antonin Voccaro)

Перевод на русский язык: Галина Нилова, ООО «Игровед» ©

Игра для 3-5 участников от 8 лет, 15-25 мин.

Большое спасибо Гаспару Фонтанилю и Клементу Кадино за бесценную помощь и поддержку с самого начала моей работы над игрой. Также благодарю ассоциацию «Клетопард» за все проведённые тесты. Спасибо Ромео за терпение и вычитывание правил. Благодарю Макса, Артура, Родрига, а также Тапимокет и Линомокет. В последнюю очередь, что ничуть не умаляет её вклада, я хочу поблагодарить свою семью, которая поддерживает все мои начинания.

-Антуан Боккара

Список игроков, тестиовавших игру в Libellud:

Адриан Боде, Алексис Шапо, Анализа Леттери, Барбара Маро, Седрик Бернар, Клео Жагно, Элизабет Моран, Эльза Гролло, Эммануэль Бир, Гийом Пенин, Лоранн Шоуи, Майвенн Лё Мартре, Поль Ферре, Реми Лувель, Сара Пьедрон, Стики, Тео Жагно, Тристан Пьетропау, Занг Йу

Описание игры

Спасайся кто может! Гигантский инопланетный монстр из желе сеет в городе хаос! Военные решили взять ситуацию под контроль: беспилотник медленно всасывает в себя этого монстра, чтобы отправить его обратно в космос. Однако правительство рассчитывает изучить пришельца и собрать как можно больше образцов, пока он не исчез. Занимайте позиции! Размещайте свои отряды в разных районах, собирайте желе и будьте бдительны... Вас ждёт серьёзное испытание!

Компоненты



5 ширм для кубиков разных цветов



35 кубиков (по 7 каждого цвета)



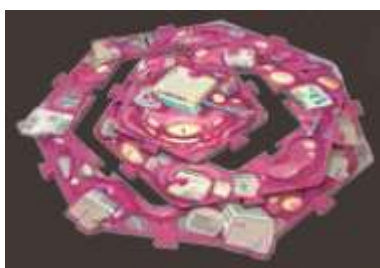
1 песочные часы на 10 секунд



8 планшетов районов (двусторонних)



7 маркеров целей



1 планшет с центром города (собирается из трёх частей)

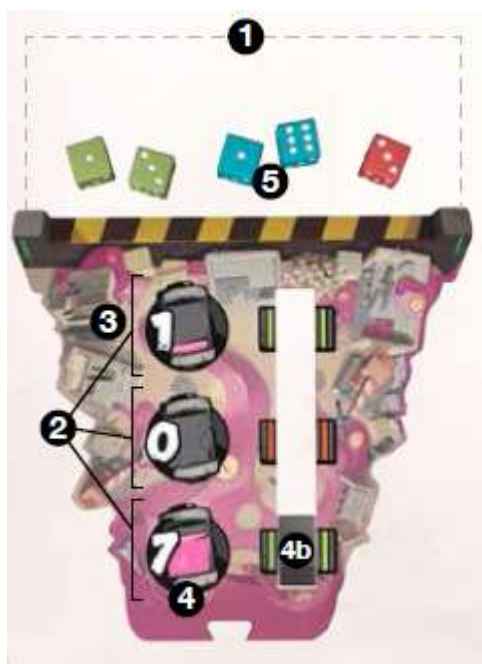
80 жетонов желе (45 жетонов на 1 очко, 25 жетонов на 5 очков
и 10 жетонов на 10 очков)

1 беспилотник (счётчик раундов) и маркер раундов



30 жетонов с образцами желе

Схема каждого района:



В правилах используются следующие термины:

1. **Вход в район:** сюда игроки кладут свои кубики. Имеется в виду зона около каждого района со стороны сигнальной линии.
2. **Зоны:** в каждом районе 3 зоны, в каждой зоне свой бонус.
3. **Первая зона:** первая зона – всегда та, что ближе других находится к входу в район.
4. **Бонус цели:** это бонус, который находится в зоне рядом с маркером цели района (4b). В нашем примере бонус цели – 7 жетонов желе.
5. **Лидирующий игрок:** игрок с наибольшей суммой значений на кубиках в этом районе. В нашем примере у игроков следующие результаты:

Дина – 7, Семён – 4, Дарья – 3.

Лидирующим игроком становится Дина.

Подготовка к игре

1. Соедините части центра города друг с другом в зависимости от количества игроков и положите собранный центр города в середину стола.



5 игроков



4 игрока



3 игрока

2. Соедините планшеты с районами (любой стороной вверх) с центром города со всех сторон.



Важно! Если вы играете первый раз, мы рекомендуем использовать только районы с зелёным обозначением на границе стены.



3. Поместите беспилотник между любыми двумя районами так, чтобы стрелочка указывала на район справа от него.
4. Поместите счётчик раундов на **деление с цифрой «1»** на беспилотнике.



5. Поставьте маркеры цели в **первой зоне** каждого района.



6. Подготовьте стопку жетонов с образцами желе лицевой стороной вниз в центре города, а рядом поставьте песочные часы.



7. Каждый игрок выбирает цвет, берёт ширму и семь кубиков выбранного цвета.



8. Разложите жетоны с желе на стопки (на 1, 5 или 10 очков) и поместите их рядом с планшетом. Это запас желе.









9. Каждый игрок берёт по два жетона с желе на 1 очко.



Цель игры

Каждый раунд игроки одновременно размещают свои отряды в разных районах города – бросают кубики и раскладывают их, чтобы собрать желе. В конце каждого раунда игроки определяют, кто получает желе, сравнивая суммы значений на кубиках в каждом районе. После четвёртого раунда побеждает игрок, который собрал больше всех желе.

Ход игры

 <p>Счёт: 6 – 5 Бонус: 3</p> <p>Игрок с синими кубиками контролирует район, потому что общее значение на его кубиках больше, чем у соперников!</p>	 <p>Счёт: 11 – 5 – 5 Бонус: 3</p> <p>Будьте осторожны, все игроки играют одновременно!</p>
 <p>Счёт: 5 – 6 – 5 Бонус: 3</p> <p>В любой момент вы можете положить «1» или «2», чтобы убрать любой кубик из этого района...</p>	 <p>Счёт: 9 – 6 – 5 Бонус: 6</p> <p>... и положить «3» или «4», чтобы изменить бонус этого района.</p>
 <p>Счёт: 4 – 12 Бонус: 0</p> <p>Распределите свои кубики по наибольшему количеству районов, чтобы получить больше бонусов или одним действием помешайте планам соперника.</p>	 <p>Счёт: 9 – 6 – 5 Бонус: 6</p> <p>После распределения всех своих кубиков заблокируйте район и переверните песочные часы – до конца раунда осталось 10 секунд!</p>

Ход раунда

Каждый раунд игроки выполняют действия **одновременно** без определённого порядка хода. Каждый игрок берёт свои семь кубиков. Когда все готовы начинать, самый старший из игроков начинает обратный отсчёт до начала раунда.

В начале раунда каждый игрок выполняет следующие действия:

1. Бросает и раскладывает кубики.

Повторяйте это действие до тех пор, пока не распределите все свои кубики:

Бросьте **все** имеющиеся у вас кубики внутри своей ширмы,

Затем **ИЛИ**:

- положите **один** из своих кубиков у **входа в район** и используйте эффект кубика (необязательное действие)

ИЛИ:

- не кладите свой кубик.

Подсказки:

- На внутренней стороне ширмы указаны эффекты кубиков. Проверьте, чтобы сторона с эффектами всё время смотрела на вас.



- Вы можете поднять ширму, чтобы вам проще было взять кубики.



2. Кладёт свой последний кубик.

После того как вы положили последний кубик, вы **МОЖЕТЕ** заблокировать район, поставив ширму вокруг кубиков, которые лежат у **входа в район**.

До следующего раунда игроки не могут класть кубики у **входа в этот район**.



Важно! Если вы поставили ширму, то уже не можете убрать её из этого района.

После того как игрок распределил все свои кубики, он **МОЖЕТ** перевернуть песочные часы. После этого у остальных игроков есть 10 секунд, чтобы бросить и разложить свои оставшиеся кубики. (Песочные часы можно перевернуть только один раз за раунд.)

3. Время заканчивается.

Когда время заканчивается, всем игрокам нужно сразу прекратить бросать и раскладывать кубики. Те кубики, которые игроки не успели положить, в этом раунде не учитываются.

Затем игроки подсчитывают очки.

Положить кубик

Когда вы кладёте кубик, поместите его у **входа в район**, который **вы выбрали**. Затем вы **МОЖЕТЕ** использовать эффект выпавшего на кубике значения.







Использовать эффект кубика необязательно, но если вы это делаете, вы обязаны сделать это сразу после того, как положили кубик. Позже использовать эффект кубика будет нельзя. Если вы положили кубик, вы не можете его убрать или переместить на **вход в другой район**.



Помните! Вы не можете разместить кубик у **входа в район**, если он заблокирован ширмой другого игрока.

Подсказка: во время подсчёта очков за район кубики одного цвета с одним и тем же значением нейтрализуют друг друга. Распределяйте кубики аккуратно!

Эффекты кубиков

 <p>Вы МОЖЕТЕ убрать любой другой кубик, уже лежащий на ЭТОМ входе в район. Убранный кубик поместите в центр города. Пример:</p>  <p>Семён кладёт кубик со значением «1» у входа в район. Он решает использовать его эффект: убирает из этого района кубик Дины со значением «5» и кладёт его в центр города.</p>	 <p>Вы МОЖЕТЕ передвинуть маркер цели из ЭТОГО района в соседнюю зону.</p> <p>Пример:</p>  <p>Дина кладёт кубик со значением «4» у входа в район. Она решает использовать его эффект: Дина передвигает маркер цели в соседнюю зону.</p>	 <p>или</p>  <p>У кубиков с этими значениями нет никаких эффектов.</p> <p><i>Хотя эффектов у этих кубиков нет, у них и без эффектов высокие значения!</i></p>
--	---	--

Подсчёт очков после раунда

После того как время в песочных часах заканчивается, **верните игрокам ширмы, которые они поставили у входов в районы**. Затем подсчитайте очки за каждый район и за центр города следующим образом:

Подсчёт очков за район

Начиная с района, на который указывает беспилотник, и далее по часовой стрелке, **подсчитайте очки за каждый район** следующим образом:



1. **Отмена значений кубиков:** если на нескольких кубиках одного цвета одинаковое значение, они нейтрализуют друг друга: верните эти кубики соответствующим игрокам и положите **внутри их ширм**. Эти кубики до конца раунда не берутся в расчёт.
2. **Бонус:** **Лидирующий игрок** сразу получает **бонус цели**.
Если несколько игроков делят ничью между собой, то все они получают бонус.

Более подробную информацию о бонусах смотрите в разделе «Бонусы районов» на стр.9.

Важно! Будьте осторожны! Некоторые бонусы имеют негативные последствия для **лидирующего игрока**.



Пример:

Дарья положила два кубика со значением «6» в этот район. Она убирает эти два кубика и помещает их внутри ширмы игрока. Затем игроки сравнивают сумму значений на кубиках.

Семён 4 – Дарья 3 – Дина 1

Семён – **лидирующий игрок**: он получает **бонус цели** и берёт 6 жетонов с желе.

Подсчёт очков за центр города

Игрок с наибольшим количеством кубиков в центре города берёт образец желе из стопки, смотрит на него втайне от остальных игроков и кладёт лицевой стороной вниз перед собой.

В случае ничьей каждый претендент на желе получает образец желе из стопки.

Важно! Когда вы подсчитываете очки за центр города, обращайте внимание на количество кубиков, а не на выпавшие на них значения (в отличие от подсчёта очков за район).

Пример:

У **Дины** три кубика в центре города, а у **Дарьи** – два. **Дина** берёт верхний образец желе из стопки, смотрит на него втайне от других игроков и кладёт лицевой стороной вниз перед собой.



Подготовка к следующему раунду

После окончания раунда выполните следующие шаги:



Верните каждому игроку 7 кубиков.



Поверните центр города и беспилотник на 90 градусов, так чтобы напротив каждого игрока оказался другой район.



Сдвиньте все маркеры цели обратно в **первую зону** каждого района.




Передвиньте маркер раунда на одно деление.

Конец игры

Игра заканчивается после **четвёртого раунда**. Каждый игрок считает итоговое количество очков, складывая все свои очки за образцы желе и жетоны с желе.














В конце игры бросьте кубик за каждый ваш , чтобы определить его значение. Результат, выпавший на кубике – количество желе в этом **образце желе**.

Игрок, собравший больше всех желе, побеждает в игре.

В случае ничьей претенденты на победу делят её между собой.

Бонусы районов

Ниже поясняются значения иконок бонусов в разных зонах. На некоторые бонусы указывают несколько иконок, в каждом случае начисляйте бонус **один раз**, двигаясь **слева направо**.







	<p>Возьмите указанное количество желе из запаса.</p> <p>Важно!  = 0 желе</p>
	<p>Возьмите верхний образец желе из стопки. Втайне от других игроков посмотрите на него и положите перед собой лицевой стороной вниз.</p> <p>Важно! Если образцов желе не хватает на всех претендентов, образец никто не получает.</p>
	<p>Выберите один из ваших образцов желе и верните его в коробку.</p>
	<p>Возьмите два жетона с желе из запаса за каждый образец желе, который у вас есть.</p>
	<p>Получите бонус цели из соседнего района. Подсчитайте очки за район по обычным правилам. Стрелка показывает, за какой из соседних районов вы получаете бонус ( или ) или позволяет самостоятельно выбрать один из них .</p> <p>Пример: Дина – лидирующий игрок района А. Она получает бонус цели из соседнего района В, на который указывает стрелка: Дина получает 6 жетонов с желе.</p>  <p>Важно! В случае если несколько игроков претендуют на бонус , они вместе выбирают, из какой района они получат</p>

	<p>бонус цели. Если они не могут договориться, то этот бонус считается за .</p>
	<p>Каждый игрок отдаёт вам 1 или 2 желе. В случае ничьей претендующие на бонус лидирующие игроки не отдают друг другу желе.</p>
	<p>Отдайте по 1 жетону желе каждому из игроков. В случае ничьей претендующие на бонус лидирующие игроки не отдают друг другу желе.</p> <p>Важно! Если у вас недостаточно желе, чтобы раздать его другим игрокам, сами выберите, кому вы отдадите желе.</p>
	<p>Этот бонус меняется в зависимости от количества кубиков, которое положил лидирующий игрок.</p> <p>В примере С, если лидирующий игрок положил 1 или 2 кубика, он получает 7 жетонов с желе. Если он положил 3 или больше кубиков, он получает образец желе.</p>

Награды подиумов

Нижеперечисленные бонусы могут получить все игроки.

Примеры:

	<p>Каждый игрок с наибольшей суммой значений на кубиках получает .</p> <p>Каждый игрок со второй по величине суммой значений на кубиках получает  (независимо от количества игроков с наибольшей суммой значений на кубиках).</p>
	<p>Каждый игрок с наибольшей суммой значений получает .</p> <p>Все остальные игроки, у которых есть хотя бы один кубик у входа в этот район, получают  (независимо от суммы значений на их кубиках).</p>