

Автор игры: Джон Д. Клер

# КУБИТОС



# ПРАВИЛА ИГРЫ



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

## Автор

Джон Д. Клер

## Руководитель проекта

Николас Бонджу

## Производство

Давид Лепор

## Развитие

Скотт Итон

Джон Гудинаф

## Арт-директор

Джош Вуд

## Графический дизайн

Фил Глофчески

Matt Paquette Co.

## Художники

Бану Андару, Фелиция

Кано, Джеки Дэвис, Кали

Фитцджеральд, Райан Илер

## Редактор

Ричард А. Эдвардс

## Корректоры

Николас Бонджу, Райан Дэнси,

Тодд Роуланд, Марк Вуттон,

Эрик-Джейсон Йепл

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Всеволоду Иванову, Андрею Черепанову, Андрею Королёву, Дарье Вахниной, Максиму Книшевицкому, Сергею Просольченко и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.



# СОДЕРЖАНИЕ

О кубиксах	3
Об игре	3
Цель игры	3
Состав игры	4
Подготовка к игре	6
Турнир чемпионов	8
Тур де Куб	8
О кубиках	9
Перемещение	9
Монеты	9
Кредиты	9
Символы свойств	9
Особые свойства	9
Серые кубики	9
Кубик первого игрока	9
Применение свойств	9
Ход игры	10
Этап броска	10
Выберите кубики	10
Бросьте кубики	10
Перенесите попадания в зону активации	10
Потеря кубиков	10
Предел руки	11
Этап забега	11
Примените свойства, сравните ✂, подсчитайте итоговые ● и 🦶	11
Переместите фишку бегуна	11
Купите кубики	11
Сбросьте кубики	11
Виды клеток	12
Окончание игры	12
Дополнительные правила	13
Подробнее о картах	14
Схема сборки коробочек	19



# КУБИТОС

**Игра Джона Д. Клера  
для 2–4 игроков от 12 лет**

## **0 кубиксах**

Кубитос – это волшебный мир, в котором обитают кубиксы – маленькие существа кубической формы. Каждый год они проводят Кубок кубиксов – турнир, победить в котором сможет лишь самый расчётливый и удачливый. У каждого игрока есть свой бегун (персонаж на трассе) и болельщики (кубики игрока). Вначале группа поддержки будет невелика, но мудрый выбор и толика удачи в ходе игры позволят вам постепенно собрать суперкоманду и помочь своему бегуну прийти первым!

## **Об игре**

Вы управляете бегунами, участвующими в ежегодном Кубке кубиксов. В каждом раунде вы бросаете кубики и используете результаты броска для того, чтобы перемещать бегуна по трассе, покупать новые кубики и применять свойства. Не рискуйте слишком часто: удачу легко спугнуть!

## **Цель игры**

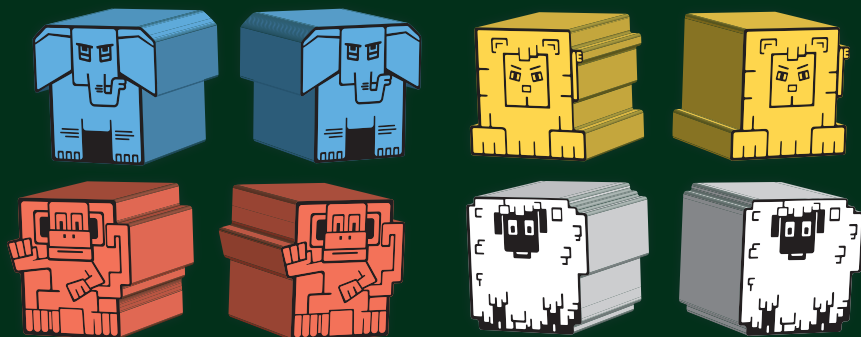
Игрок, первым оказавшийся на финишной клетке, станет победителем игры и новым чемпионом Кубка кубиксов!



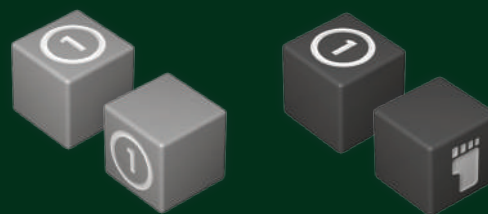
# СОСТАВ ИГРЫ

В коробке вы найдёте следующие компоненты:

## 8 фишек бегунов



## Набор стартовых кубиков:



28  
светло-серых  
кубиков

12  
тёмно-серых  
кубиков

## Кубик первого игрока



## 56 карт свойств:



7 карт

7 карт

7 карт

7 карт

7 карт

7 карт

7 карт

7 карт

## 80 кубиков свойств:



10 красных  
кубиков

10 оранжевых  
кубиков

10 жёлтых  
кубиков

10 зелёных  
кубиков

10 синих  
кубиков

10 фиолетовых  
кубиков

10 коричневых  
кубиков

10 белых  
кубиков



4 планшета игроков



Шкала поддержки



2 двусторонние трассы



4 жетона этапов



40 жетонов кредитов:



24 жетона номиналом 1

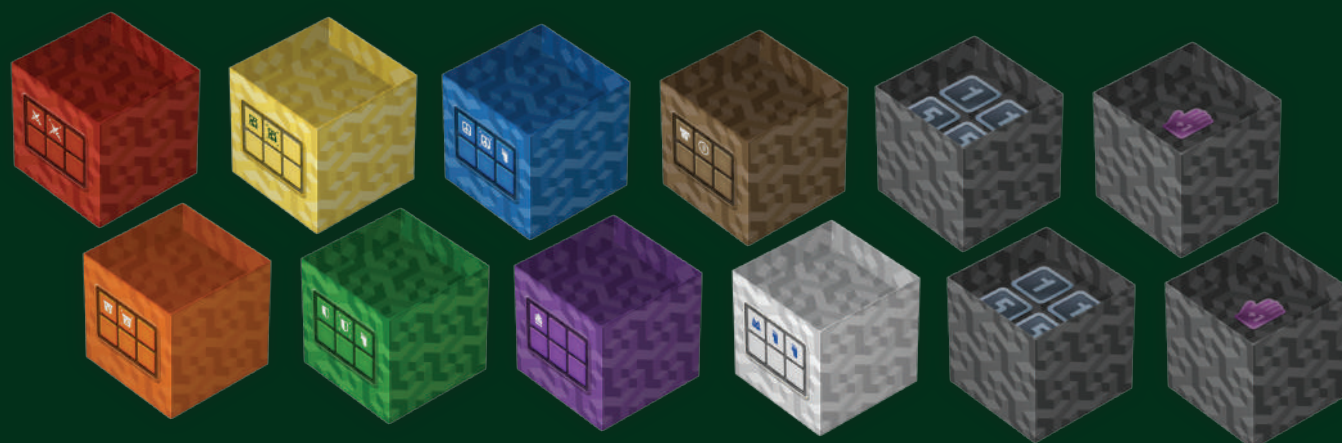


16 жетонов номиналом 5

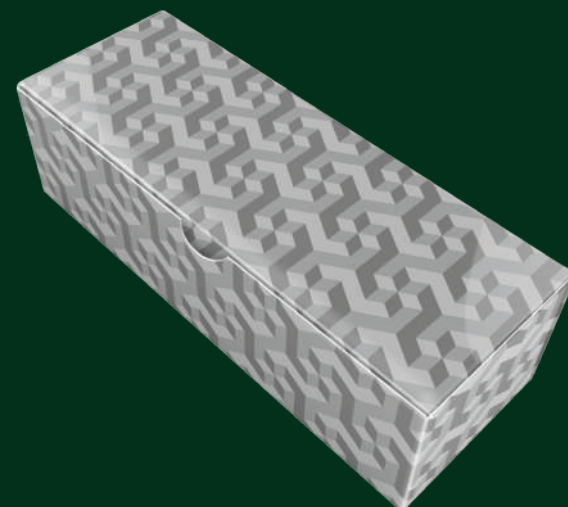
25 жетонов рук



12 коробочек



Коробка для хранения



Схему сборки коробочек см. на с. 19.

Видеоинструкция доступна на сайте: [www.alderac.com/cubitos](http://www.alderac.com/cubitos)



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## 1. Подготовка игроков

Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- 2 фишки бегунов своего цвета;
- планшет игрока своего цвета;
- жетон этапов;
- 7 светло-серых стартовых кубиков;
- 2 тёмно-серых стартовых кубика.









Положите жетон этапов рядом со своим планшетом зелёной стороной «Этап броска» вверх (1а).

Положите стартовые кубики в **зону выбора** на своём планшете (1б).

## 2. Выбор набора карт

Наборы состоят из уникальных карт свойств, которые делают игру разнообразнее. Выберите один из наборов карт, предложенных на с. 8, остальные карты уберите в коробку – в этой игре они не понадобятся.

Если вы играете впервые, мы рекомендуем вам выбрать набор, использующийся в «Забеге 1» – см. с. 8:

- |  |   |
|--|---|
|  Драный кот      |  Скамейка запасных |
|  Богатый пёсик   |  Броскозавр        |
|  Крабовый солдат |  Сырная лихорадка  |
|  Рок-н-ролл      |  Боб               |

## 3. Подготовка трассы

Используйте трассу, рекомендованную для выбранного набора карт, или выберите её по своему усмотрению (новичкам рекомендуем выбрать трассу «Одной левой»). Расположите трассу в центре стола (3а). Каждый игрок ставит фишку одного из своих бегунов на стартовую клетку (3б).

Положите шкалу поддержки (3в) рядом с трассой. Каждый игрок ставит фишку оставшегося бегуна на трибуны (3г).

Вокруг трассы разложите карты свойств из выбранного набора (3д).









## 4. Подготовка цветных коробочек

Поставьте коробочки рядом с картами свойств соответствующих цветов и сложите в них все кубики того же цвета.

В течение игры вы можете покупать кубики, лежащие в этих коробочках.

Неиспользованные серые кубики сложите в общий запас на столе.

## 5. Подготовка серых коробочек

Четыре серые коробочки используются для хранения игровых компонентов, когда вы не играете. При подготовке к партии положите жетоны кредитов  примерно поровну в 2 коробочки, а в 2 оставшиеся положите жетоны рук . Для удобства можете поставить по 2 коробочки с разными типами жетонов с одной и другой стороны трассы.

## 6. Выбор первого игрока

Определите первого игрока случайным образом. Он кладёт кубик первого игрока в свою **зону броска**. В течение этого раунда он будет считаться первым игроком.

Теперь можно приступать к игре!





# ТУРНИР ЧЕМПИОНОВ

Турнир состоит из 7 забегов, каждому из которых соответствует свой набор карт свойств. Карты в наборах не повторяются, поэтому за весь турнир вы сможете попробовать каждое из 56 свойств.

## Забег 1

Если вы играете впервые, мы рекомендуем использовать этот набор. Свойства здесь довольно просты, зато, бросая кубики, вам придётся испытать свою удачу!

- |                        |                          |
|------------------------|--------------------------|
| <b>Дранный кот</b>     | <b>Скамейка запасных</b> |
| <b>Богатый пёсик</b>   | <b>Броскозавр</b>        |
| <b>Крабовый солдат</b> | <b>Сырная лихорадка</b>  |
| <b>Рок-н-ролл</b>      | <b>Боб</b>               |

Рекомендованная трасса: «Одной левой» (1 круг).

## Забег 2

Где же вы, фанаты сыра, танцующих динозавров и бобров-бейсболистов? Этот набор поможет вам обзавестись болельщиками и научит лучше комбинировать кубики для броска.

- |                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| <b>Котострофа</b>    | <b>Кручёный мяч</b> |
| <b>Капитан Гав</b>   | <b>Дискодон</b>     |
| <b>Задира</b>        | <b>Сырвейер</b>     |
| <b>Пина кубилада</b> | <b>Дорадо-лама</b>  |

Рекомендованная трасса: «Извилистый путь».

## Забег 3

Добейтесь известности и заручитесь поддержкой поклонников! Этот набор также помогает заполучить болельщиков. Впрочем, тот, у кого есть сыр в красивой обёртке и парочка хитрых комбо в запасе, вполне может обойтись и без них.

- |                                |                       |
|--------------------------------|-----------------------|
| <b>Толстопуз</b>               | <b>Запасной игрок</b> |
| <b>Волшебник</b>               | <b>Трицеракубс</b>    |
| <b>Панцирный доспех</b>        | <b>Ледеркезе</b>      |
| <b>Шоу должно продолжаться</b> | <b>Давай, лама!</b>   |

Рекомендованная трасса: «Мелководье».

## Забег 4

Давай поторопимся? Или лучше перекусим пахучим сыром? В этом наборе серые кубики выглядят гораздо заманчивее, а загорелая лама подскажет короткий путь.

- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| <b>Кошачья мята</b>     | <b>Бьющий</b>        |
| <b>Стильный собакен</b> | <b>Алохазавр</b>     |
| <b>Вжик-Ив Кусто</b>    | <b>Сыр с душиком</b> |
| <b>Кубананас</b>        | <b>Багама-лама</b>   |

Рекомендованная трасса: «Тихий омут».

## Забег 5

Неужели краб сможет обогнать волшебную ламу с целой армией кубиков и станет чемпионом? Спорим, бобёр уже заключил секретный союз с котами Юрского периода!

- |                          |                              |
|--------------------------|------------------------------|
| <b>Котэ</b>              | <b>Биток</b>                 |
| <b>Дратути!</b>          | <b>Тверк Юрского периода</b> |
| <b>Чемпион</b>           | <b>Испорченный сыр</b>       |
| <b>Ананасная оборона</b> | <b>Шамана-лама</b>           |

Рекомендованная трасса: «Извилистый путь».

## Забег 6

В этом наборе какая-то неразбериха с комбо. Главное, не упускайте сыр из виду: он и в одиночку со всеми справится.

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| <b>Быстрокот</b>    | <b>Новичок</b>      |
| <b>Доге</b>         | <b>Буги-вуги</b>    |
| <b>Держи краба!</b> | <b>Один как сыр</b> |
| <b>Мегахит</b>      | <b>Чил-лама</b>     |

Рекомендованная трасса: «Мелководье».

## Забег 7

Этот набор завершает турнир чемпионов. Кругов будет два, поэтому поберегите силы. Совет: из «Панкфрута» и «Поёдающего» получится отличное комбо.

**Внимание:** применяя свойство «Пронтозавра», считайте красные черты до конца текущего круга, а не до конца всего забега.

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| <b>Грязнуля</b>    | <b>Поёдающий</b>    |
| <b>Простофиля</b>  | <b>Пронтозавр</b>   |
| <b>Эль Бандито</b> | <b>Сырок</b>        |
| <b>Панкфрут</b>    | <b>Нирвана-лама</b> |

Рекомендованная трасса: «Одной левой» (2 круга).

# ТУР ДЕ КУБ

Эти наборы карт подойдут опытным игрокам.

## Комбический

Приготовьтесь хорошенько поломать голову, ведь разница между правильными и неправильными кубиками может оказаться комбической или здорово об-лама-ть.

- |                        |                              |
|------------------------|------------------------------|
| <b>Кошачья мята</b>    | <b>Поёдающий</b>             |
| <b>Капитан Гав</b>     | <b>Тверк Юрского периода</b> |
| <b>Крабовый солдат</b> | <b>Сырок</b>                 |
| <b>Пина кубилада</b>   | <b>Боб</b>                   |

Рекомендованная трасса: «Мелководье».

## Фанатский сектор

В этом забеге популярность важнее всего. Самое время как следует потолкаться и пошуметь.

- |                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| <b>Котострофа</b>       | <b>Биток</b>        |
| <b>Богатый пёсик</b>    | <b>Алохазавр</b>    |
| <b>Панцирный доспех</b> | <b>Сырвейер</b>     |
| <b>Панкфрут</b>         | <b>Нирвана-лама</b> |

Рекомендованная трасса: «Извилистый путь».

## Гран-при

Соревнование подходит к концу – впереди грандиозный финал! На кону надежды и ожидания всех кубиков. Забег будет долгим, так что рассчитайте силы.

- |                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| <b>Дранный кот</b>      | <b>Новичок</b>      |
| <b>Стильный собакен</b> | <b>Трицеракубс</b>  |
| <b>Эль Бандито</b>      | <b>Один как сыр</b> |
| <b>Сектор ананаса</b>   | <b>Чил-лама</b>     |

Рекомендованная трасса: используйте 2 трассы – «Тихий омут» и «Мелководье». Забег начинается на стартовой клетке «Тихого омута» и заканчивается на финишной клетке «Мелководья». Расположите трассы так, чтобы финишная клетка «Тихого омута» оказалась по соседству со стартовой клеткой «Мелководья». Используйте 1 , чтобы переместиться с финишной клетки первой трассы на стартовую клетку второй.

## Забег по своим правилам

Вы можете создать собственный набор карт! Карты можно подбирать по любому признаку или произвольным образом, однако следующие рекомендации помогут сделать игру по-настоящему весёлой. Убедитесь, что в наборе соблюдается баланс стоимости карт (например, используйте по крайней мере 2–3 карты стоимостью не более 5). Также постарайтесь включить в набор по крайней мере 1 карту, позволяющую возвращать или брать дополнительные кубики.



# О КУБИКАХ

В игре используются разные кубики и символы, которые мы рассмотрим подробнее.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Это действие позволяет перемещать фишку вашего бегуна по трассе.



## МОНЕТЫ

Потратьте монеты, чтобы купить новые кубики, оплатить дополнительные перемещения и другие расходы.



## КРЕДИТЫ

Единственный кубик с этим символом — кубик первого игрока. Этот символ принесёт вам 1 жетон.



Непотраченные монеты сгорают в конце раунда, а жетон можно приберечь и использовать в следующих раундах.

## СИМВОЛЫ СВОЙСТВ



Используйте эти символы, чтобы применять свойства соответствующих карт.

## ОСОБЫЕ СВОЙСТВА



Если на карте свойства не указано иное, особое свойство не отличается от обычного. Однако на некоторых картах указан символ особого свойства и его эффект, срабатывающий в дополнение к обычному.

Вы не обязаны применять никакие свойства, если не указано иное. Однако если вам выпал символ особого свойства и вы хотите применить обычное свойство, то вы **должны** применить и особое свойство.

## СЕРЫЕ КУБИКИ

В начале игры у каждого игрока по 7 светло-серых и 2 тёмно-серых стартовых кубика. На тёмно-сером кубике может выпасть 1 ступня или 1 монета, а на светло-сером только 1 монета и никаких ступней.



С точки зрения правил и свойств кубики обоих оттенков считаются «серыми».

Стоимость серых кубиков равна 0. Серый кубик нельзя купить, но некоторые свойства позволяют получить неиспользованный серый кубик.

Все неиспользуемые серые кубики складывайте в общий запас на столе. Для свойств, позволяющих получить кубики, считается, что общий запас находится в «коробочке».

## КУБИК ПЕРВОГО ИГРОКА

Первый игрок бросает дополнительный кубик. Он не учитывается в общем количестве кубиков, которые вы бросаете в текущем раунде (см. с. 11).



В конце каждого раунда передавайте кубик первого игрока сопернику слева. Этот кубик нельзя купить, вернуть, обменять или забрать каким-либо способом или свойством.

Кроме того, этот кубик позволяет разрешать некоторые ничьи и ситуации, связанные с очередностью действий игроков.

## Использование кубиков

В своей **зоне активации** вы используете выпавшие на кубиках символы. Каждый кубик можно использовать только один раз — чтобы не забыть об этом, переверните использованный кубик пустой гранью вверх.

Обычно кубики приносят вам монеты, на которые можно купить новые кубики, ступню для перемещения фишки вашего бегуна по трассе или некоторое свойство, указанное на соответствующей карте.

Некоторые свойства касаются **активных кубиков**. Все кубики в вашей зоне активации считаются активными, независимо от того, какой гранью лежат вверх.

# ПРИМЕНЕНИЕ СВОЙСТВ

За исключением серых стартовых кубиков и кубика первого игрока, все остальные кубики используются вместе с соответствующей картой свойства. Если не указано иное, применение свойств необязательно.



## 1 СТОИМОСТЬ

Потратьте указанное количество монет и/или жетонов, чтобы купить 1 кубик соответствующего цвета.

## 2 СВОЙСТВО

Здесь указано, что произойдёт, если вы используете кубик с соответствующим символом.

## 3 ГРАНИ КУБИКА

Это изображение служит напоминанием о том, какие грани есть у данного кубика.

Каждое свойство можно использовать в определённый момент в течение раунда, как описано ниже:

## Сейчас

Примените свойство «Сейчас» сразу, как только перенесёте кубик с символом этого свойства в зону активации. Если вы переносите несколько кубиков с данным свойством в зону активации, то применяйте их в любом порядке.

## Активное

Применять «Активное» свойство согласно его описанию можно, пока кубик с символом этого свойства находится в зоне активации. Одни «Активные» свойства нужно применять в определённый момент, другие действуют до тех пор, пока соответствующие кубики остаются в зоне активации, третьи можно применить в любой момент, если не указано иное.

## На бегу

Примените свойство «На бегу» исключительно на этапе забега. Если вам доступно несколько таких свойств, вы можете применить их в любом порядке.

Все грани с монетой, жетоном или ступней также обладают свойствами «На бегу».



# ХОД ИГРЫ

Игра продолжается несколько раундов. Каждый раунд начинается с **этапа броска** и завершается **этапом забега**. Когда все участники завершат этап забега, передайте кубик первого игрока сопернику слева и начните новый раунд. Продолжайте разыгрывать раунды до окончания партии.

## ЭТАП БРОСКА

Все участники одновременно разыгрывают этап броска.

Выполните следующие действия по порядку:

### 1. Выберите кубики



Выбирайте кубики и переносите их из **зоны выбора** в **зону броска**, пока количество кубиков в зоне броска не достигнет **предела руки** (в начале игры предел равен 9). Зоной броска считается пространство над вашим планшетом.

Обычно в начале раунда в зоне броска уже есть кубики, оставшиеся с предыдущего раунда. Например, если ваш предел руки равен 9 и 2 кубика уже лежат в зоне броска, то вам останется перенести 7 кубиков из зоны выбора.

Если вам требуется выбрать ещё хотя бы 1 кубик, но в зоне выбора их не осталось, то перенесите **все** кубики из зоны сброса в зону выбора и продолжите выбирать.

### 2. Бросьте кубики



#### 2.1 БРОСОК

Возьмите **все** кубики из **зоны броска** и бросьте их обратно в эту зону.

#### 2.2 ВЕРОЯТНОСТЬ ПОТЕРИ КУБИКОВ

Если на кубиках выпал хотя бы один символ, переходите к действию 3. Если все грани пустые, вы можете потерять кубики.

Вероятность потери кубиков возникает, только если в момент броска в вашей **зоне активации** находится как минимум 3 кубика либо во время этого этапа броска уже возникла вероятность потери кубиков (см. «Потеря при меньшем количестве кубиков» на с. 13).

Если возникла вероятность потери кубиков и в результате броска выпали только пустые грани, то вы **теряете** кубики и завершаете этап броска (см. «Потеря кубиков» далее).

### Промахи и попадания



#### ПРОМАХ

Кубики, выпавшие пустой гранью, считаются **промахами**.



#### ПОПАДАНИЕ

Кубики, выпавшие гранью с любым символом, кроме пустой грани, считаются **попаданиями**.

Некоторые свойства касаются **активных кубиков**. Все кубики в вашей зоне активации считаются активными, независимо от того, какой гранью лежат вверх.

### 3. Перенесите попадания в зону активации



Перенесите все попадания в зону активации на вашем планшете, а все промахи оставьте в зоне броска.

Теперь решите, будете вы **рисковать** или **спасуете**.



Если вы решили **рискнуть**, вернитесь к действию 2.1 и снова бросьте кубики. Однако если в вашей зоне активации уже не менее 3 кубиков, то риск может обернуться потерей кубиков.

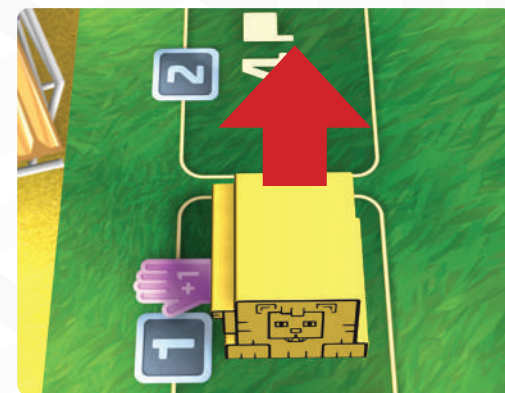
Если вы решили **спасовать**, завершите этап броска. Переверните свой жетон этапов красной стороной вверх, показывая, что вы готовы приступить к этапу забега. Когда все игроки завершат этап броска, начинается этап забега.

Таким образом, этап броска продолжается, пока каждый игрок не спасует или не потеряет кубики, после чего начинается этап забега.

### Потеря кубиков

Если вы теряете кубики, выполните следующие действия:

- Вы **должны** перенести все свои кубики из зоны активации в зону сброса.
- В качестве компенсации вы **можете** перенести сколько угодно своих кубиков из зоны броска в зону сброса. Все кубики, оставшиеся в зоне броска, остаются там до следующего раунда.
- Переместите фишку своего бегуна на 1 деление вперёд по шкале поддержки и получите столько  и , сколько указано на нём.



Теперь этап броска для вас завершён. Переверните свой жетон этапов красной стороной вверх.

### Очередность действий этапа броска

Обычно участники разыгрывают весь этап броска одновременно и независимо от соперников. Но иногда сперва хочется посмотреть, как поступит соперник, а уже потом сделать свой выбор. В этом случае первым действует тот игрок, у которого больше всех кубиков в зоне броска. Если таких игроков несколько, то ничья разрешается, начиная с обладателя кубика первого игрока и далее в порядке по часовой стрелке.



# ПРЕДЕЛ РУКИ



## БАЗОВЫЙ ПРЕДЕЛ

В начале игры предел руки каждого игрока равен 9, как указано на символе руки в зоне броска на вашем планшете.



## ЖЕТОНЫ РУК

За каждую руку, которую вы получаете, перемещаясь по шкале поддержки, **до конца игры** ваш предел руки увеличивается на 1 (см. «Потеря кубиков» на с. 10).

## КРАСНАЯ ЧЕРТА

За каждую красную черту на трассе, в данный момент отделяющую вас от фишки лидера забега, ваш предел руки **временно** увеличивается на 1. На протяжении всего забега это преимущество будет постоянно меняться.



**Внимание:** кубик первого игрока не учитывается в пределе руки. Это «бесплатный» кубик, который бросает первый игрок и который не имеет отношения к остальным кубикам в его зоне броска.

# ЭТАП ЗАБЕГА

Этап забега начинается после того, как все участники завершат этап броска и перевернут жетоны этапов на сторону забега (красную). Все игроки одновременно разыгрывают этап забега.

Выполните следующие действия по порядку:

## 4. Примените свойства, сравните ✂, подсчитайте итоговые ● и 🦶

Вы можете применить любые доступные вам свойства «На бегу», если хотите. Когда все игроки будут готовы, сравните свои ✂, полученные за красные кубики в **зоне активации**, и примените свойство красной карты (см. «Сравнение ✂» на с. 13).

После чего вы можете продолжать применять свойства. Наконец, подсчитайте свои итоговые ● и 🦶 (см. «Применение свойств» на с. 9).

## 5. Переместите фишку бегуна

За каждую вашу 🦶 вы можете переместить фишку своего бегуна на 1 клетку по трассе.

Также вы можете потратить 4 ● и/или 🦶, чтобы получить 1 🦶. Вы можете сделать так сколько угодно раз, однако в обратную сторону это не работает: потратить 🦶, чтобы получить ● или 🦶, нельзя.

Вы можете переместиться на клетку, даже если там уже находится фишка другого бегуна: соперники не мешают перемещению друг друга.

Вы не обязаны использовать все свои 🦶 (перемещение не является обязательным). Однако все неиспользованные 🦶 сгорают.

Если вы завершили действие перемещения на бонусной клетке и при этом в начале раунда вы находились на другой клетке, можете получить указанный бонус (см. «Виды клеток» на с. 12).

## 6. Купите кубики

Вы можете потратить часть или все свои ● и 🦶, чтобы купить новые кубики. Полученные ● — это итоговая сумма, которую вы можете потратить только в текущем раунде. Все непотраченные ● сгорают в конце раунда, в отличие от 🦶, которые накапливаются у вас в виде жетонов. Все непотраченные 🦶 вы можете использовать в следующих раундах.

Стоимость кубика указана в правом верхнем углу соответствующей карты свойства.

В каждом раунде вы можете купить не более 2 кубиков (их цвета должны быть разными).

Купив кубик, положите его в **зону сброса**.

## 7. Сбросьте кубики

Перенесите все кубики из зоны активации в зону сброса. **Не сбрасывайте** кубики в зоне броска: они остаются там до следующего раунда. Затем переверните жетон этапов зелёной стороной вверх.

Когда остальные игроки завершат свой этап забега и перевернут жетоны этапов зелёной стороной вверх, передайте кубик первого игрока сопернику слева, он кладёт его в свою зону броска. Затем для всех игроков начинается новый этап броска.

## Очерёдность действий этапа забега

Обычно игроки разыгрывают действия перемещения, покупки и сброса кубиков одновременно и независимо от соперников. Но иногда сперва хочется посмотреть, как поступит соперник, а уже потом сделать свой выбор. К тому же всем желающим может не хватить нужных кубиков. В этом случае игроки ходят по очереди, полностью разыгрывая перемещение, покупку и сброс, начиная с обладателя кубика первого игрока и далее в порядке по часовой стрелке.





# ВИДЫ КЛЕТОК

## Обычные клетки



### РАВНИНА

На такую клетку можно переместиться по обычным правилам.



### ВОДА

На такую клетку нельзя переместиться по обычным правилам.


**ИСКЛЮЧЕНИЕ:** некоторые свойства позволяют вам перемещаться на водные клетки, как указано на картах этих свойств.

## Бонусные клетки

Если вы завершили действие перемещения на бонусной клетке и при этом в начале раунда вы находились не на ней, можете получить указанный бонус. Перемещение через такую клетку ничего не приносит.





### ПОЛУЧИТЕ КРЕДИТЫ

Получите указанное количество .



### ПОЛУЧИТЕ ПОДДЕРЖКУ

Переместите фишку своего бегуна на 1 деление вперёд по шкале поддержки и получите  и , указанные на нём.



### ВЕРНИТЕ КУБИК

Возьмите любой кубик из любой вашей зоны и верните в соответствующую коробочку. Возвращая серые кубики, вы можете складывать их в общий запас на столе или убирать в коробку с игрой.




### ПОЛУЧИТЕ ЛЮБОЙ КУБИК

Бесплатно возьмите 1 кубик из любой коробочки и положите в зону сброса. Это не мешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.



### ПОЛУЧИТЕ ЛЮБОЙ КУБИК (СТОИМОСТЬ)



Бесплатно возьмите 1 кубик из любой коробочки, если его стоимость не превышает указанную на бонусной клетке, и положите в зону сброса. На приведённой в данном примере бонусной клетке вы можете бесплатно взять любой кубик стоимостью от 0 до 4 . Это не мешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.

## Эффекты при перемещении

Эффекты при перемещении можно применять прямо во время действия перемещения, когда фишка вашего бегуна оказывается на клетке с таким эффектом.









### КОРОТКИЙ ПУТЬ

Заплатите указанное количество , чтобы переместиться на указанную клетку (с тем же символом и цветом, но без окружающих её камней). Если вы не можете заплатить полную стоимость , то коротким путём воспользоваться нельзя.









### КОРОТКИЙ ПУТЬ

Заплатите указанное количество , чтобы переместиться на указанную клетку. Если вы не можете заплатить полную стоимость , то коротким путём воспользоваться нельзя. Например, у вас 10 , и ваше перемещение началось в 2 клетках от этой клетки. Вы можете использовать 2 , чтобы попасть на эту клетку, затем использовать 7 , чтобы пойти коротким путём, и, наконец, использовать последнюю , чтобы переместиться ещё на 1 клетку.




### РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ

Оказавшись на такой клетке, удвойте оставшиеся у вас . Например, если в начале раунда вы находились на этой клетке, то все , которые у вас есть, удвоятся. Если же вы находились в 3 клетках от этой клетки и у вас было 6 , то вы могли бы потратить 3 , чтобы попасть на эту клетку. Затем оставшиеся 3  удвоятся, и у вас будет 6  — так вы сможете переместиться ещё на 6 клеток.


## Стартовая и финишная клетки



Это две большие клетки, которые считаются соседними со всеми клетками, которых они касаются. Когда фишка любого бегуна достигнет финишной клетки, игра завершается и начинается определение победителя (см. «Окончание игры» далее). Если вы переместились на финишную клетку и у вас остались , бесплатно переместитесь на стартовую клетку и продолжите перемещение оттуда.

# ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда фишка любого бегуна достигнет финишной клетки, игра завершается. Доиграйте текущий раунд до конца, затем определите победителя забега.

Если фишка вашего бегуна достигла финишной клетки, а у вас остались , бесплатно переместитесь на стартовую клетку и продолжите перемещение оттуда в случае ничьей.

## Секрет победы

Если в текущем раунде только один из бегунов достигнет финишной клетки, он становится чемпионом Кубка кубиков!

Если в том же раунде сразу несколько бегунов достигнут финишной клетки, то побеждает тот, кто пробежал дальше других от стартовой клетки. Если всё равно ничья, тогда **все** игроки продолжают забег, сыграв дополнительный раунд, и побеждает тот, кто пробежал дальше других от стартовой клетки. Если всё равно ничья, то **все** участники продолжают разыгрывать раунды, пока не определится победитель.













# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе подробно разъясняются некоторые моменты правил игры.



## Шкала поддержки




Каждый раз, когда вы получаете  или теряете кубики, перемещайте фишку своего бегуна на 1 деление вперёд по шкале поддержки. Когда вам предстоит сделать это впервые, возьмите фишку вашего второго бегуна с трибун (не с трассы) и поставьте на первое деление (с номером «1»). Если свойством не указано иное, вы всегда получаете  и , указанные на том делении, куда вы только что переместились.




Некоторые свойства ссылаются на количество ваших . Текущее количество ваших  соответствует номеру деления шкалы поддержки, где находится фишка вашего бегуна: от 1 до 13. Например, если фишка вашего бегуна ещё на трибунах, то у вас 0 . Если вы переместили фишку на деление с номером «3», то у вас 3 .

Если вы уже занимаете последнее деление шкалы (с номером «13») и вам требуется переместиться дальше, то оставьте фишку вашего бегуна на этом делении и снова получите 6 .

## Сравнение

Красные карты требуют, чтобы во время этапа забега игроки сравнили, у кого из них больше . Учитываются только  в **зоне активации**.

Если у нескольких игроков ничья за наибольшее количество , то на карте свойства может быть указано условие для разрешения ничьей: «Кубик первого игрока разрешает ничью». В этом случае ничью выигрывает претендент, оказавшийся ближе всех к кубику первого игрока, начиная с обладателя этого кубика и далее в порядке по часовой стрелке. Если у нескольких игроков ничья за наибольшее количество  и на карте свойства нет условия для разрешения ничьей, то никто из игроков не считается обладателем наибольшего количества .


Определив игрока с наибольшим количеством , считайте, что до конца раунда у этого игрока их будет больше всех. Это значит, что на этапе забега тот игрок может использовать и возвращать кубики с  и всё равно будет считаться обладателем наибольшего количества .

## Свойства

Если не указано иное, свойства действуют до конца раунда.

Если в тексте свойства сказано «не более», вы можете выбрать 0.

## Бросок дополнительных кубиков


Некоторые свойства используют символ . Это значит, что вы выбираете указанное количество кубиков в зоне выбора и бросаете их в зону броска.

Бросьте эти кубики в зону броска и перенесите все попадания в зону активации как обычно, а все промахи оставьте в зоне броска (если решите рискнуть, берите **все** кубики из зоны броска). Вы бросаете исключительно выбранные кубики и не можете потерять кубики в результате этого броска. Выбирайте кубики как обычно: если в зоне выбора закончились кубики, но вам требуется выбрать ещё, перенесите все кубики из зоны сброса в зону выбора и продолжите выбирать. Если на кубиках выпали символы со свойствами «Сейчас», вы можете применить их как обычно.

## Обязательная активация

Вы должны перенести все попадания в зону активации на этапе броска. Выпавшее попадание нельзя оставить в зоне броска, например, чтобы, рискнув, попробовать выбросить другой результат.

## Активные кубики

Некоторые свойства касаются активных кубиков (**активные** ). Все кубики в зоне активации считаются активными независимо от того, какой гранью лежат вверх.

## Верните кубики

Бонусные клетки на некоторых трассах и свойства карт позволяют вам (или заставляют) «вернуть кубик». Чтобы сделать это, возьмите кубик из любой вашей зоны (если не указано иное) и положите в соответствующую коробочку. Кубики, возвращённые в коробочки, можно покупать или получать как обычно. Кубик первого игрока вернуть нельзя. Возвращая серые кубики, вы можете складывать их в общий запас на столе или убирать в коробку с игрой.

Если свойство карты требует от вас вернуть кубик («Вы **должны**»), то вы обязаны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство.

## Бесплатные кубики

Некоторые свойства позволяют вам бесплатно получить кубик. Бесплатное получение кубиков не мешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.

## Эффекты при перемещении

В игре существует 2 типа таких эффектов: короткий путь и реактивный ранец.

В отличие от бонусной клетки, которую можно использовать, только завершив действие перемещения на такой клетке, эффекты при перемещении можно применять прямо во время действия перемещения.

Применение этих эффектов необязательно. Если вы решите не применять эффект при перемещении (или не сможете заплатить за его применение), считайте клетку с таким эффектом равниной.

Клетку с эффектом при перемещении можно использовать только один раз за действие перемещения — вы не можете использовать одну и ту же клетку дважды в одном раунде.



## Перемещение по воде

На водную клетку нельзя переместиться по обычным правилам, но некоторые свойства позволяют это сделать так, как указано на картах этих свойств.

Если вы переместились на водную клетку и все соседние с ней клетки тоже водные, вы должны применить свойство, позволяющее переместиться на соседние водные клетки. Будьте аккуратны, чтобы не застрять на клетках, окружённых водой!

## Общий запас

Если в коробочке закончились кубики, то купить кубики этого цвета уже нельзя. Если вы возвращаете кубик, кладя его в коробочку, то этот кубик можно купить или получить как обычно.

Вероятность того, что закончатся жетоны, крайне мала, однако в этом случае используйте подходящую замену. Запас жетонов  и  считается неограниченным.

## Потеря при меньшем количестве кубиков


Если вы решаете рискнуть, имея как минимум 3 кубика в зоне активации, то возникнет вероятность потери кубиков, и она будет сохраняться до конца текущего этапа броска каждый раз, когда вы будете рисковать, независимо от количества кубиков в зоне активации. Иначе говоря, если вероятность потери кубиков возникла, то она никуда не денется, даже если в зоне активации у вас окажется меньше 3 кубиков. Важно не забывать об этом, если свойства требуют вернуть или перенести кубики из зоны активации.







# ПОДРОБНЕЕ О КАРТАХ


В этом разделе подробно разъясняются свойства всех карт — во время игры вы можете использовать его как справку.

## ■ Вжик-Ив Кусто


Это свойство может применить каждый игрок с любым количеством , а не только тот, у кого их больше всех.


Применяя это свойство, сперва определите, у скольких игроков меньше , чем у вас. Красные кубики с особым символом считаются за 2 . Учитывайте кубики только в зонах активации —  с красных кубиков в зонах выбора, броска и сброса не учитываются.



За каждого соперника, у которого меньше , чем у вас, выберите 2 кубика (кроме красных) в любых ваших зонах и бросьте их. Все попадания перенесите в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Это не считается риском, поэтому, даже если выпадут только промахи, вы не потеряете кубики. Если на кубиках выпали символы со свойствами «Сейчас», вы можете применить их как обычно.

Если у вас столько же , сколько у соперника, вы не можете считать, что у него их меньше (определителя ничьей для этого свойства нет).


## ■ Держи краба!

Это свойство может применить только игрок с наибольшим количеством .

Применяя это свойство, возьмите любой кубик из любой вашей зоны и отдайте сопернику с наименьшим количеством , в его зоне активации. Он должен положить этот кубик в свою зону сброса. Полученный кубик не мешает сопернику купить 2 разноцветных кубика как обычно.


Если у нескольких игроков ничья за наименьшее количество , то обладатель наибольшего количества  выбирает, кому из них отдать кубик.



## ■ Задира

Это свойство может применить только игрок с наибольшим количеством .


Выбирая кубики во время следующего этапа броска, не учитывайте белые и зелёные — предел руки на них не распространяется. Эти кубики учитываются при определении возникновения вероятности потери кубиков как обычно.





## ■ Крабовый солдат

Это свойство может применить только игрок с наибольшим количеством .


Применяя это свойство, получите 3  и 2 .

## ■ Панцирный доспех

Это свойство может применить только игрок с наибольшим количеством .


Применяя это свойство, получите столько , сколько у вас . Например, если у вас 5 , получите 5 .




## ■ Чемпион



Это свойство может применить только игрок с наибольшим количеством .




Выбирая кубики во время следующего этапа броска, вы можете перенести **все** кубики из зон выбора, активации и сброса в зону броска независимо от вашего предела руки. Вы можете оставить любые кубики в этих зонах и не переносить в зону броска.

## ■ Эль Бандито






Это свойство может применить каждый игрок с любым количеством , а не только тот, у кого их больше всех.

Применяя это свойство, сперва определите, у скольких игроков меньше , чем у вас. Красные кубики с особым символом считаются за 2 . Учитывайте кубики только в зонах активации —  с красных кубиков в зонах выбора, броска и сброса не учитываются.

За каждого соперника, у которого меньше , чем у вас, получите по 1 .



Если у вас есть хотя бы 1 , то у соперников с 0  их меньше, чем у вас. Если у вас столько же , сколько у соперника, вы не можете считать, что у него их меньше (определителя ничьей для этого свойства нет).


## ■ Биток

Применяя это свойство, вы можете получить 2  либо столько , сколько составляет половина ваших , округлённая в меньшую сторону. Например, если у вас 5 , вы получите 2 .


## ■ Бьющий

Если вы хотите применить свойство «Сейчас», сделайте это в тот момент, когда оно выпало. Применяя это свойство, выберите 2 кубика в зоне выбора и бросьте их в зону броска. Вы бросаете исключительно выбранные кубики и не можете потерять кубики в результате этого броска. Затем перенесите все попадания в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Если в зоне выбора недостаточно кубиков, перенесите все кубики из зоны сброса в зону выбора, а затем продолжите выбирать кубики.

Применяя свойство «На бегу», вы также должны взять любой кубик из любой вашей зоны и вернуть его в соответствующую коробочку, если в этом раунде вы получили хотя бы 1 . Вы можете получить  за счёт бонусной клетки, шкалы поддержки, символа на кубике, свойства или любого другого эффекта. Вы должны применить свойство «На бегу», даже если решите не применять свойство «Сейчас».

Если вы потеряете кубики на этапе броска, то не сможете использовать  на этапе забега, поскольку перенесёте его из зоны активации в зону сброса. Так как свойство «На бегу» не было применено, то вы не возвращаете кубик.

## ■ Запасной игрок

Применяя это свойство, вы можете вернуть  и любой другой кубик из любой вашей зоны. Верните кубики в соответствующие коробочки (серые кубики можно складывать в общий запас на столе или убирать в коробку с игрой).



## ■ Кручёный мяч

Применяя это свойство, вы можете выбрать любой кубик в своей зоне броска и вернуть его в соответствующую коробочку (серые кубики можно складывать в общий запас на столе или убирать в коробку с игрой).

Если в зоне броска не осталось кубиков, то у этого свойства нет эффекта.

## ■ Новичок

Применяя обычное свойство, получите 5 .

Применяя особое свойство, также получите 1 , затем вы должны вернуть  в соответствующую коробочку. Вы должны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство.



## ■ Попадающий

Если вы хотите применить свойство «Сейчас», сделайте это в тот момент, когда оно выпало. Применяя это свойство, возьмите любой кубик из зоны броска и положите его в зону активации желаемой гранью вверх. Если у символа на выбранной грани есть свойство «Сейчас», вы можете применить его как обычно.



Если в зоне броска не осталось кубиков, то у этого свойства нет эффекта.

## ■ Скамейка запасных

Если вы хотите применить свойство «Сейчас», сделайте это в тот момент, когда оно выпало. Применяя это свойство, выберите 3 кубика в зоне выбора и бросьте их в зону броска. Вы бросаете исключительно выбранные кубики и не можете потерять кубики в результате этого броска. Затем перенесите все попадания в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Если в зоне выбора недостаточно кубиков, перенесите все кубики из зоны сброса в зону выбора, а затем продолжите выбирать кубики.



## ■ Испорченный сыр


Применяя обычное свойство, получите 2 .

Применяя особое свойство, также получите 3 , затем вы должны вернуть  в соответствующую коробочку. Вы должны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство.


## ■ Ледеркезе



Обычное «Активное» свойство имеет продолжительное действие. Вы можете применять его каждый раз, когда рискуете и не теряете кубики. Применяя это свойство, возьмите любой кубик из зоны выбора и бросьте его в зону броска (см. «Бросок дополнительных кубиков» на с. 13). Если выпал символ со свойством «Сейчас», вы можете применить его как обычно.


Символ особого свойства «На бегу» позволяет также получить по 1  за каждые 4 кубика в зоне активации. Например, за 7 кубиков в зоне активации вы получите 1 .

Если у вас несколько  в зоне активации, вы можете применить свойства «На бегу» и «Активные» несколько раз.






## ■ Один как сыр

Вы должны применить свойство «Сейчас» в тот момент, когда оно выпало. Если выпал , а в зоне активации меньше 3 кубиков, то считайте, что, бросив кубики снова, чтобы выполнить требования свойства «Сейчас», вы рискнули, даже если вероятности потерять кубики нет.


Даже если одновременно выпало несколько , вы должны рискнуть только 1 раз. Если же  выпадает во время отдельных бросков, то за каждый такой бросок вы должны рискнуть ещё 1 раз.

Применяя свойство «На бегу», получите 3 .

## ■ Сырвейер

Вы можете получить 1  либо столько , сколько составляет половина ваших , округлённая в меньшую сторону. Например, если у вас 5 , вы получите 2 .

## ■ Сырок

Если в зоне активации есть хотя бы 1 коричневый кубик, получите 2 . Если в зоне активации есть хотя бы 1 оранжевый кубик, вы можете вернуть любой кубик из зоны броска в соответствующую коробочку. Если в зоне активации есть и коричневые, и оранжевые кубики, вы можете применить как оба свойства, так и любое из них.

## ■ Сырная лихорадка

Это свойство имеет продолжительное действие. Вы можете применять его каждый раз, когда рискуете и не теряете кубики.



Поскольку бонусные клетки и эффекты при перемещении можно использовать только во время действия перемещения, то на этапе броска, даже с помощью этого свойства, вы не сможете получить бонусы или активировать эффекты при перемещении.

## ■ Сыр с душиком

Применяя обычное свойство, получите 2 .



Применив особое свойство, вы не учитываете при выборе кубиков во время следующего этапа броска светло- и тёмно-серые — предел руки на них не распространяется. Эти кубики учитываются при определении возникновения вероятности потери кубиков как обычно.

## ■ Ананасная оборона

Обычное «Активное» свойство можно применять каждый раз, когда вы рискуете. Применяя обычное свойство и рискуя на этапе броска, сперва перенесите  из зоны активации в зону броска. Бросайте этот  вместе с остальными кубиками в зоне броска.

Свойство «На бегу» можно применить, только если на этапе забега в зоне активации есть зелёный кубик с особым символом.



## ■ Кубананас

«Активные» свойства можно применять каждый раз, когда вы рискуете. Применяя обычное свойство и рискуя на этапе броска, сперва перенесите  из зоны активации в зону броска. Бросайте этот  вместе с остальными кубиками в зоне броска.

Применяя особое свойство, вы также должны перенести ещё 1 кубик из зоны активации (если есть) в зону броска. Чем больше кубиков вы бросите, тем больше вероятность попаданий и меньше шанс потерять кубики.

## ■ Панкфрут



Если вы теряете кубики, то, применив это свойство, оставьте все зелёные и серые кубики в зоне активации, но все остальные кубики перенесите из зоны активации в зону сброса. Переместите фишку бегуна на 1 деление вперёд по шкале поддержки и получите компенсацию за потерю кубиков как обычно.

На этапе забега вы можете использовать  в зоне активации, чтобы взять не более 9 кубиков разных цветов суммарно из зон выбора и броска и бросить их все сразу. Все попадания перенесите в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Если на кубиках выпали символы со свойствами «Сейчас», вы можете применить их как обычно. Если в зоне активации несколько , вы можете применить это свойство несколько раз. Все кубики в зоне активации на этапе забега можно использовать как обычно.



Для этого свойства светло- и тёмно-серые кубики считаются кубиками серого цвета, а кубик первого игрока считается кубиком уникального цвета.




## ■ Пина кубилада

Если вы используете  в зоне активации, то, рискуя в следующий раз, вы не можете потерять кубики, даже если выпадут все промахи. Если после этого броска вы снова рискнёте, не использовав другой зелёный кубик с , то риск может обернуться потерей кубиков. Если вы решите не рисковать, то у этого свойства нет эффекта.

## ■ Рок-н-ролл


«Активное» свойство можно применять каждый раз, когда вы рискуете. Применяя это свойство и рискуя на этапе броска, сперва перенесите  из зоны активации в зону броска. Бросайте этот  вместе с остальными кубиками в зоне броска. Чем больше кубиков вы бросите, тем больше вероятность попаданий и меньше шанс потерять кубики.

## ■ Сектор ананаса




Применяя это свойство, возьмите сколько угодно светло- и тёмно-серых кубиков из любых ваших зон и бросьте их. Перенесите все попадания в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Если выпало хотя бы 1 попадание, то вы не теряете кубики и можете дальше рисковать или спасовать. Если попаданий не было, вы теряете кубики как обычно. Если попаданий не было, но в зоне активации у вас есть ещё , вы можете использовать и его, чтобы снова применить это свойство.

Это свойство можно применить, только если вы должны были потерять кубики после того, как рискнули.




## ■ Шоу должно продолжаться

Если вы должны потерять кубики, а в зоне активации есть , можете вернуть его в соответствующую коробочку, чтобы не потерять кубики. Затем вы можете либо рискнуть (с вероятностью потерять кубики снова), либо спасовать и завершить этап броска.


## ■ Багама-лама

Применяя это свойство, получите 3  и 1 . Вы можете использовать 1 , чтобы на этапе забега, выполняя действие перемещения, в любой момент переместиться на соседнюю водную клетку.

Если вы переместились на водную клетку и все соседние с ней клетки тоже водные, вы должны применить свойство, позволяющее переместиться на соседние водные клетки. Будьте аккуратны, чтобы не застрять на клетках, окружённых водой!




Если, выполняя действие перемещения, вы оказались на клетке с реактивным ранцем и у вас остались неиспользованные  от этого свойства, то эти  удваиваются, и вы также можете использовать их для перемещения на водные клетки. Например, если у вас осталось только 2  и вы находитесь на клетке с реактивным ранцем, то, продолжив действие перемещения, вы сможете переместиться не более чем на 4 клетки, в том числе водные.

## ■ Боб



Завершив действие перемещения, но до покупки кубиков, вы можете получить бонус 1 бонусной клетки, находящейся в 1–2 клетках от вас. Определяя расстояние, учитывайте любые клетки, включая водные. Вы не можете применить это свойство, чтобы получить бонус той клетки, на которой закончили перемещение. Если в начале раунда вы находились на бонусной клетке, а затем переместились на 1–2 клетки от неё, то вы можете применить это свойство, чтобы получить бонус той клетки. Если у вас несколько , вы можете использовать каждый кубик, чтобы получить бонус одной и той же клетки, если хотите.

## ■ Давай, лама!




Применяя обычное свойство, получите 3 .

Применяя особое свойство, также получите 1  (переместите фишку вашего бегуна на 1 деление вперёд по шкале поддержки). Получите все указанные на нём , но не .

## ■ Дорадо-лама

Применяя это свойство, получите 2 . Вы можете использовать 2 , чтобы на этапе забега, выполняя действие перемещения, в любой момент переместиться на соседние водные клетки.

Если вы переместились на водную клетку и все соседние с ней клетки тоже водные, вы должны применить свойство, позволяющее переместиться на соседние водные клетки. Будьте аккуратны, чтобы не застрять на клетках, окружённых водой!

Если, выполняя действие перемещения, вы оказались на клетке с реактивным ранцем и у вас остались неиспользованные  от этого свойства, то эти  удваиваются, и вы также можете использовать их для перемещения на водные клетки. Например, если у вас осталось только 2  и вы находитесь на клетке с реактивным ранцем, то, продолжив действие перемещения, вы сможете переместиться не более чем на 8 клеток, в том числе водных.



## ■ Нирвана-лама

Применяя это свойство, возьмите все кубики из зоны броска и бросьте их. Все попадания перенесите в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Это не считается риском, поэтому, даже если выпадут только промахи, вы не потеряете кубики. Затем повторите это действие ещё раз. Если на кубиках выпали символы со свойствами «Сейчас», вы можете применить их как обычно.

## ■ Чил-лама

Если вы хотите применить свойство «Сейчас», сделайте это в тот момент, когда оно выпало. Применяя это свойство, возьмите все серые и белые кубики из зон выбора и броска и бросьте их. Все попадания перенесите в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Это не считается риском, поэтому, даже если выпадут только промахи, вы не потеряете кубики.

## ■ Шамана-лама

Применяя это свойство, получите 2  и бесплатно возьмите 1 красный кубик из коробочки и положите в зону сброса. Это не помешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно. Если красных кубиков нет, вы всё равно можете получить 2 .

## ■ Алохазавр

Вы можете считать фиолетовый цвет этого кубика в зоне активации одним из уникальных цветов.


Для этого свойства светло- и тёмно-серые кубики считаются кубиками серого цвета, а кубик первого игрока считается кубиком уникального цвета.






## ■ Броскозавр

Применяя это свойство, получите 4 .





## ■ Буги-вуги

Применяя это свойство, получите столько , сколько всего белых, светло- и тёмно-серых кубиков находится в зоне активации.

## ■ Дискодон

Применяя это свойство, получите 2 . Если в зоне активации есть хотя бы 1 красный кубик, получите 2  дополнительно. Если в зоне активации есть хотя бы 1 оранжевый кубик, вы можете получить 1  дополнительно. Если в зоне активации есть и красные, и оранжевые кубики, вы можете применить как оба свойства, так и любое из них.





## ■ Пронтозавр

На этапе забега сперва подсчитайте ваши итоговые  (действие 4), а затем используйте , чтобы переместиться (действие 5). Таким образом, если в вашей зоне активации несколько , вы используете их все, чтобы определить, сколько  вы получите, прежде чем переместить фишку бегуна.




Если вы участвуете в забеге на несколько кругов или с несколькими трассами, то учитывайте красные черты только до конца текущего круга/трассы.

Если вы достигли финишной клетки и играете дополнительный раунд для разрешения ничьей, то у этого свойства нет эффекта.

### Пример

Ваш бегун в 5 красных чертах от финишной клетки, а у вас 2  в зоне активации. Используя оба , вы получите 4  (по 2 за каждого .



## ■ Тверк Юрского периода

Применяя это свойство, получите 2 . Если в зоне активации есть хотя бы 1 коричневый кубик, получите 2  дополнительно. Если в зоне активации есть хотя бы 1 жёлтый кубик, вы можете получить 1  дополнительно. Если в зоне активации есть и коричневые, и жёлтые кубики, вы можете применить как оба свойства, так и любое из них.



## ■ Трицеракубс

Если вы хотите применить свойство «Сейчас», сделайте это в тот момент, когда оно выпало. Применяя это свойство, бесплатно возьмите 1 кубик (кроме фиолетового) из любой коробочки и положите его в зону активации желаемой гранью вверх. Если у символа на выбранной грани есть свойство «Сейчас», вы можете применить его как обычно. Это не помешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.


В конце раунда вы должны вернуть этот бесплатный кубик в соответствующую коробочку. Если вы теряете кубики, то вы должны перенести этот кубик в зону сброса как обычно, а в конце раунда вернуть его.



Если вы потеряете кубики на этапе броска, то не сможете использовать  на этапе забега, поскольку перенесёте его из зоны активации в зону сброса. Так как свойство «На бегу» не было применено, то вы не возвращаете .

## ■ Богатый пёсик



Применяя это свойство, получите 3 . Затем вы должны вернуть  в соответствующую коробочку. Вы должны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство.

## ■ Волшебник



Это свойство имеет продолжительное действие. Вы можете применять его каждый раз, когда рискуете и не теряете кубики. Применяя это свойство, получите 1 . Вы должны вернуть этот кубик на этапе забега, даже если решите не применять «Активное» свойство.

Если вы потеряете кубики на этапе броска, то не сможете использовать  на этапе забега, поскольку перенесёте его из зоны активации в зону сброса. Так как свойство «На бегу» не было применено, то вы не возвращаете .



## ■ Доге


Применяя это свойство, получите 2 . Затем вы должны вернуть  в соответствующую коробочку. Вы должны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство.


## ■ Дратути!

Применяя это свойство, получите 2 . Затем вы должны вернуть  в соответствующую коробочку. Вы должны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство.

## ■ Капитан Гав



Если в зоне активации есть хотя бы 1 белый и 1 красный кубик, то вы можете переместить фишку своего бегуна на 1 деление вперёд по шкале поддержки. Получите все указанные на нём , но не .



Применяя второе свойство, получите 2 .

Затем вы должны вернуть  в соответствующую коробочку. Вы должны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство.




## ■ Простофиля

Если вы хотите применить свойство «Сейчас», сделайте это в тот момент, когда оно выпало. Применяя это свойство, выберите 2 кубика в зоне выбора и бросьте их в зону броска. Вы бросаете исключительно выбранные кубики и не можете потерять кубики в результате этого броска. Затем перенесите все попадания в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Если в зоне выбора недостаточно кубиков, перенесите все кубики из зоны сброса в зону выбора, а затем продолжите выбирать кубики.







Свойство «На бегу» позволяет вам получить 2 . Затем вы должны вернуть  в соответствующую коробочку. Вы должны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство «Сейчас» или «На бегу».




Если вы потеряете кубики на этапе броска, то не сможете использовать  на этапе забега, поскольку перенесёте его из зоны активации в зону сброса. Так как свойство «На бегу» не было применено, то вы не возвращаете .

## ■ Стильный собакен

Применяя это свойство, ещё раз получите  и  за все серые кубики в зоне активации. Затем вы должны вернуть  в соответствующую коробочку. Вы должны вернуть кубик, даже если решите не применять свойство.

### Пример

У вас 2  в зоне активации и 3  за серые кубики. Используя оба , вы получите 9  (6  за  и 3  за серые кубики), затем верните оба .

Поскольку применение этого свойства обязательно, на этапе забега вы всегда должны возвращать  из зоны активации в коробочку, даже если не получили  или  за серые кубики.



## Быстрокот

Если вы хотите применить свойство «Сейчас», сделайте это в тот момент, когда оно выпало. Применяя это свойство, выберите 2 кубика в зоне выбора и бросьте их в зону броска. Вы бросаете исключительно выбранные кубики и не можете потерять кубики в результате этого броска. Затем перенесите все попадания в зону активации, а все промахи оставьте в зоне броска. Если в зоне выбора недостаточно кубиков, перенесите все кубики из зоны сброса в зону выбора, а затем продолжите выбирать кубики.

## Грязнуля

Применяя это свойство, получите 1 🐾. Если вы вернули хотя бы 1 кубик в этом раунде за счёт бонусной клетки «Верните кубик» или свойства, также получите 3 🐾.

## Дранный кот

Применяя это свойство, получите 2 🐾.

## Котострофа

Применяя это свойство, бесплатно возьмите из любой коробочки 1 кубик, стоимость которого не превышает количество ваших 🐾, и поместите в зону сброса. Это не мешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.

Если кубиков такой стоимости нет, то у этого свойства нет эффекта. Помните, что стоимость светло- и тёмно-серых кубиков равна 0.

## Котэ

Вы должны использовать 2 🐱, чтобы применить это свойство. Если в зоне активации у вас только 1 🐱, то у этого свойства нет эффекта.

Применяя это свойство, бесплатно возьмите 1 кубик из любой коробочки и положите его в зону активации желаемой гранью вверх. Если у символа на выбранной грани есть свойство «Сейчас», вы можете применить его как обычно. Это не мешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.

В конце раунда вы должны вернуть этот бесплатный кубик в соответствующую коробочку. Если вы теряете кубики, то вы должны перенести этот кубик в зону сброса как обычно, а в конце раунда вернуть его.

## Кошачья мята

Если в зоне активации есть хотя бы 1 коричневый кубик, получите 2 🟡. Если в зоне активации есть хотя бы 1 зелёный кубик, вы можете получить 3 🟡 дополнительно. Если в зоне активации есть и коричневые, и зелёные кубики, вы можете применить как оба свойства, так и любое из них.

## Толстопуз

Применяя это свойство, чтобы получить 3 🐾, вы должны получить 1 серый кубик, если доступны неиспользованные кубики. Это не мешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.

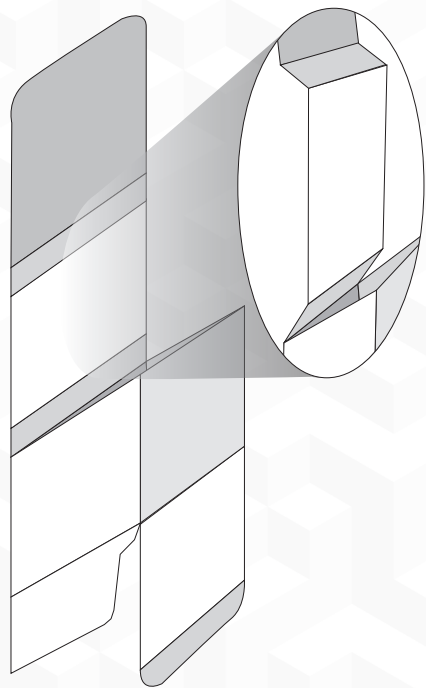
Дополнительные серые кубики учитываются, даже если вы играете полным составом — вчетвером. Доступных серых кубиков может быть больше, если вы играете неполным составом или когда игроки возвращают кубики с помощью бонусов или свойств. Если доступных серых кубиков нет, вы можете получить 3 🐾, не получая серого кубика.



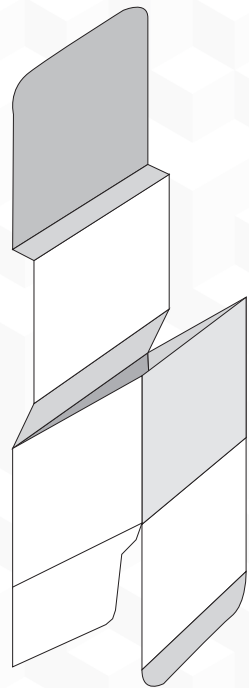


# СХЕМА СБОРКИ КОРОБОЧЕК

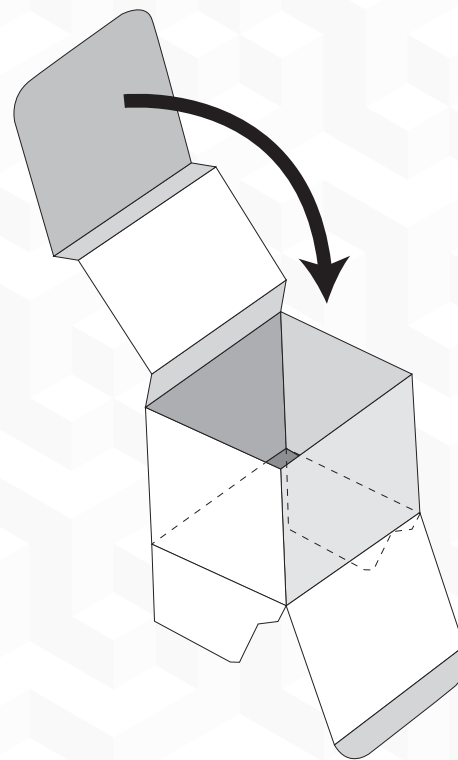
Соберите коробочки по указанной схеме  
или посмотрите видеoinструкцию на сайте: [www.alderac.com/cubitos](http://www.alderac.com/cubitos)



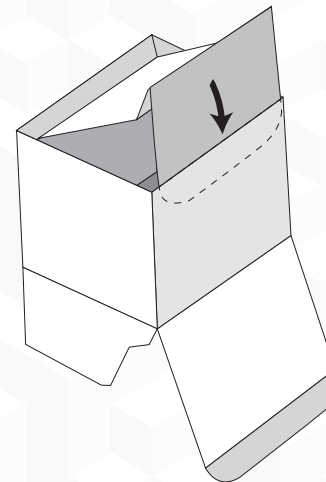
1. Согните верхнюю часть коробочки в 4 местах.



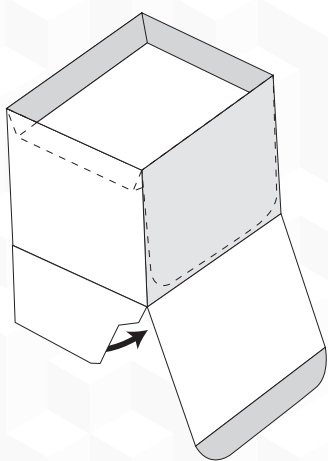
2. После сборки у вас получится лоток для кубиков.



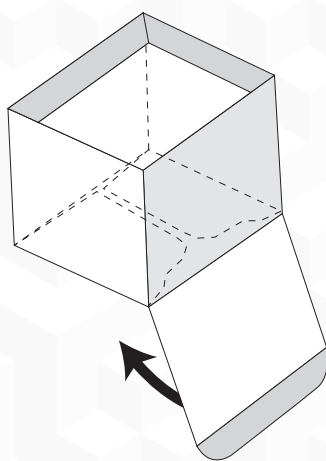
3. Опустите верхнюю часть вперёд и направьте согнутый верхний клапан внутрь коробочки.



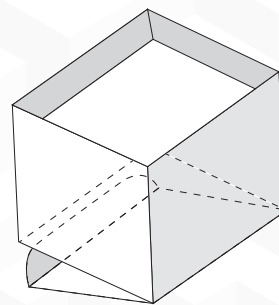
4. Протяните клапан вниз до конца, чтобы получился лоток. Собрав коробочку, НИКОГДА не открывайте её с этой стороны.



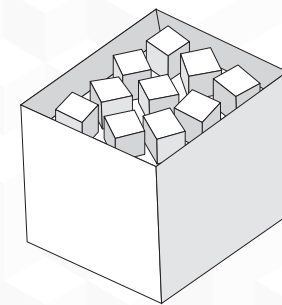
5. Сложите внутрь боковые нижние клапаны.



6. Закройте нижнюю часть коробочки.



7. Теперь коробочку можно открывать только с указанной на рисунке стороны. НЕ открывайте ту её часть, в которой находится лоток.



8. Разложите кубики в лотках, чтобы их было удобно брать во время игры. По окончании игры уберите кубики внутрь коробочки и верните в коробку с игрой.



# КУБИТОС

## ВИДЫ КЛЕТОК

### Обычные клетки



**РАВНИНА**  
На такую клетку можно переместиться по обычным правилам.



**ВОДА**  
На такую клетку нельзя переместиться по обычным правилам. Имеются исключения.


### Эффекты при перемещении

Вы можете применять эти эффекты в любой момент своего действия перемещения.




**КОРОТКИЙ ПУТЬ**  
Заплатите  стоимость, чтобы переместиться на указанную клетку.



**КОРОТКИЙ ПУТЬ**  
Заплатите  стоимость, чтобы переместиться на указанную клетку.



**РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ**  
Оказавшись на такой клетке, удвойте оставшиеся у вас .

### Стартовая и финишная клетки




Это две большие клетки, которые считаются соседними со всеми клетками, которых они касаются.



### Бонусные клетки

Если вы завершили действие перемещения на бонусной клетке и при этом в начале раунда вы находились не на ней, можете получить указанный бонус. Перемещение через такую клетку ничего не приносит.



**ПОЛУЧИТЕ КРЕДИТЫ**  
Получите указанное количество .



**ПОЛУЧИТЕ ПОДДЕРЖКУ**  
Переместите фишку своего бегуна на 1 деление вперёд по шкале поддержки и получите  и , указанные на нём.




**ВЕРНИТЕ КУБИК**  
Возьмите любой кубик из любой вашей зоны и верните в соответствующую коробочку. Возвращая серые кубики, вы можете складывать их в общий запас на столе или убирать в коробку с игрой.



**ПОЛУЧИТЕ ЛЮБОЙ КУБИК**  
Бесплатно возьмите 1 кубик из любой коробочки и положите в зону сброса. Это не мешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.



**ПОЛУЧИТЕ ЛЮБОЙ КУБИК (СТОИМОСТЬ)**  
Бесплатно возьмите 1 кубик из любой коробочки, если его стоимость не превышает указанную на бонусной клетке, и положите в зону сброса. На приведённой в данном примере бонусной клетке вы можете бесплатно взять любой кубик стоимостью от 0 до 4 . Это не мешает вам купить 2 разноцветных кубика как обычно.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### 1. ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- 2 фишки бегунов своего цвета;
- планшет игрока своего цвета;
- жетон этапов;
- 7 светло-серых стартовых кубиков;
- 2 тёмно-серых стартовых кубика.

### 2. ВЫБОР НАБОРА КАРТ

### 3. ПОДГОТОВКА ТРАССЫ

### 4. ПОДГОТОВКА ЦВЕТНЫХ КОРОБОЧЕК

### 5. ПОДГОТОВКА СЕРЫХ КОРОБОЧЕК

### 6. ВЫБОР ПЕРВОГО ИГРОКА

## ХОД ИГРЫ

### ЭТАП БРОСКА

#### 1. ВЫБЕРИТЕ КУБИКИ

#### 2. БРОСЬТЕ КУБИКИ

#### 3. ПЕРЕНЕСИТЕ ПОПАДАНИЯ

#### В ЗОНУ АКТИВАЦИИ

• РИСКУЕТЕ ИЛИ ПАСУЕТЕ?

### ЭТАП ЗАБЕГА

#### 4. ПРИМЕНИТЕ СВОЙСТВА

• СРАВНИТЕ 

• ПОДСЧИТАЙТЕ ИТОГОВЫЕ  И 

#### 5. ПЕРЕМЕСТИТЕ ФИШКУ БЕГУНА

• ИСПОЛЬЗУЕТЕ  
БОНУСНУЮ КЛЕТКУ?

#### 6. КУПИТЕ КУБИКИ

#### 7. СБРОСЬТЕ КУБИКИ