

CUPHEAD

FAST ROLLING DICE GAME



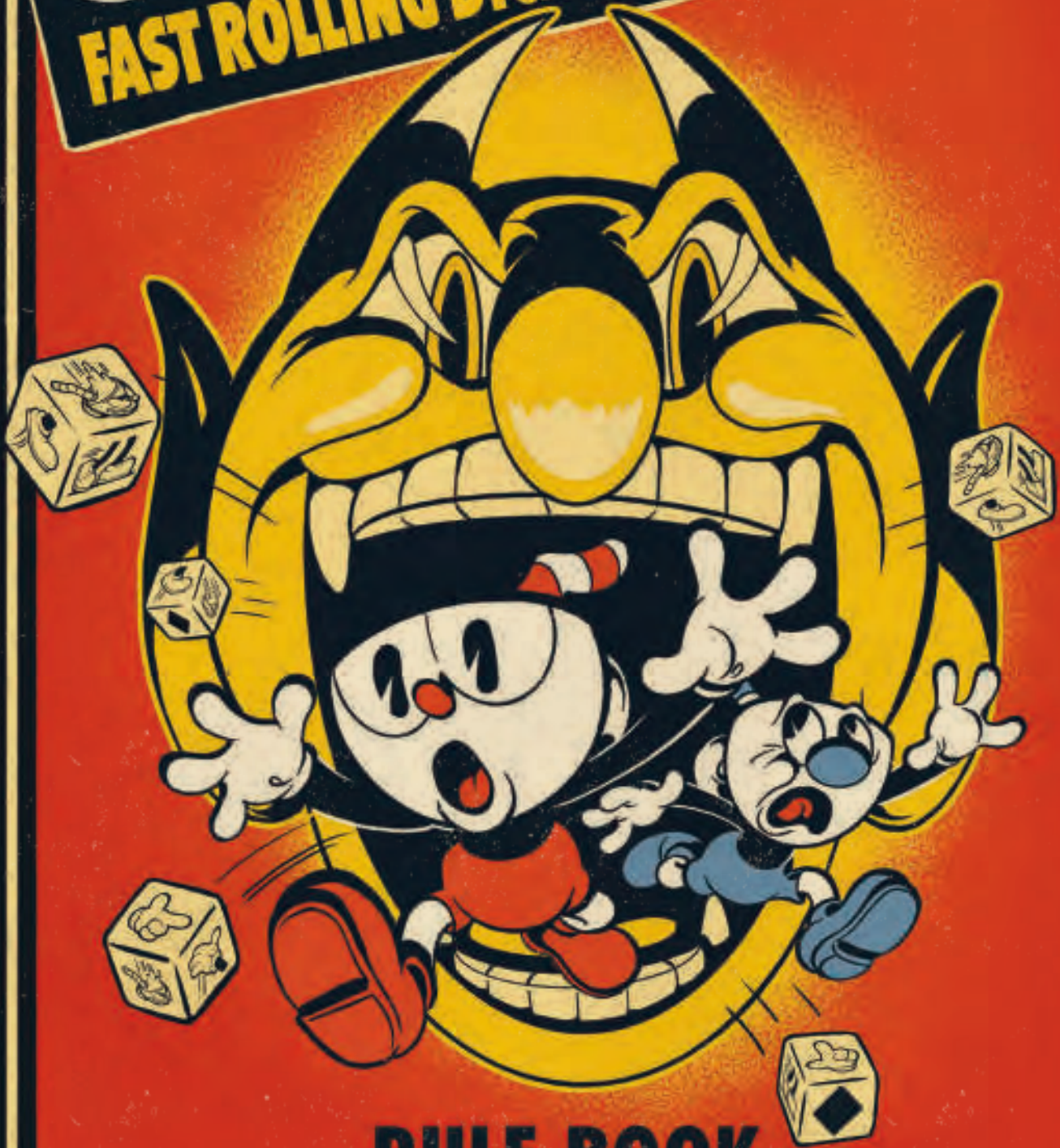
12+



1-4



20 Min.



RULE BOOK

OVERVIEW

На этот раз Чашек и Кружек попали в настоящую передрагу! Пари с Дьяволом пошло наперекосяк, и теперь у братьев нет другого выбора, кроме как путешествовать по Чернильному острову, собирая контракты душ для самого Дьявола. Старый Чайник и Мисс Чаша присоединяются к этому делу, поскольку 1-4 игрока примут участие в 8 уникальных битвах с Боссами. Каждая колода Босса собрана в отдельную коробку, которую придётся разблокировать по ходу игры, победив всех предыдущих Боссов. Карты Porkrind's Emporium помогут игрокам улучшить своё оружие и способности, чтобы подготовиться к финальной битве. Кооперативная игра в реальном времени с разблокированием контента и системой рангов бросят настоящий вызов опытным игрокам.

COMPONENTS



4 планшета игроков (Чашек, Кружек, Мисс Чаша и Старый Чайник)



20 кубиков

1 циферблат здоровья Босса



4 EX кубика



24 карты Wallop



1 Планшет Босса

16 жетонов HP



12 жетонов Парирования



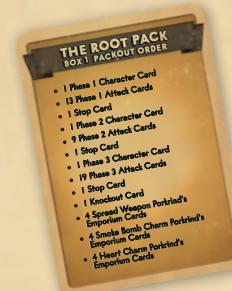
40 жетонов Монет



5 жетонов Времени



8 колод карт Боссов в отдельных закрытых коробках



Карты Правил



Карты Боссов



Карты Атак Боссов



Стоп карты



Карты А Knockout



Карты Porkrind's Emporium



4 конверта Super Art, по 4 карты Super Art в каждом



1 стопка с Листами сохранений



1 подставка для карты Босса



1 кубик и фишку в коробке Босса 7

Скачайте бесплатное приложение для таймера и ранга.



SET-UP



Каждый игрок выбирает персонажа и берёт соответствующий планшет, 6 кубиков (5 обычных и 1 EX) и 3 жетона HP. Поместите жетоны HP на указанные места на планшете игрока.



Поместите жетоны Парирования, Времени и Монет рядом с игровым полем. Поместите планшет Босса в центре стола. Перемешайте карты Wallop и поместите их рядом с планшетом Босса на указанное место.

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ БОССА

1. Выберите колоду Босса, против которого хотите играть. Если это ваша первая игра, начните с колоды №1. После успешной победы над Боссом можете сразиться с ним снова, или перейти к коробке №2 и так далее.



2. Откройте выбранную коробку с картами и вытащите все карты. **Не перетасовывайте их.** Поместите колоду на стол лицевой стороной вверх.



3. Уберите из колоды карту(ы) памятку и просмотрите все дополнительные правила на ней. Некоторые колоды Босса вводят в игру новые правила и схемы игры, которые применяются в дополнение к правилам, приведённым здесь.

4. Затем возьмите карту Босса из колоды и поместите её в подставку, входящую в комплект. Поместите подставку в выемку в верхней части планшета Босса.



Важно: начальное здоровье Босса зависит от количества игроков. На карте Босса есть 4 значения здоровья. Самое низкое используется для одиночной игры и увеличивается на одно значение при добавлении игрока. Установите на циферблате здоровья Босса соответствующее значение, исходя из количества игроков, и поместите его в выемку в нижней части планшета Босса.



"При игре на 3-х Банда корнеплодов имеет 10 здоровья в начале игры"

5. Выберите из колоды Босса карты атаки "Фаза 1". Остановитесь, когда дойдёте до карты Шестигранного Короля, и отложите оставшуюся колоду в сторону.



Перетасуйте карты атаки "Фазы 1", чтобы создать стопку атак Босса. Поместите эти карты в выемку с пометкой "Draw" в левой части планшета Босса.

Решите вместе, будете использовать таймер на 10, 15 или 20 секунд. Использование более короткого таймера позволит получить бонусные очки и более высокий рейтинг, но сделает игру намного сложнее.

Скачайте бесплатно Cuphead: Fast Rolling Dice Game для таймера и получения ранга.



HOW TO PLAY

Каждый раунд Босс будет пытаться атаковать игроков. Игроки должны бросать кубики, чтобы избежать атак и стрелять в Босса. Каждый раунд играется одновременно всеми игроками, используя следующие шаги:

1. Раскройте карты Атаки
2. Запустите таймер раунда
3. Бросайте кубики
4. Примените карты Атаки
5. Сбросьте карты Атаки

1. РАСКРЫТИЕ КАРТ АТАКИ

Раскройте 3 верхние карты Атаки из колоды Босса, поместив их в пустые места на планшете Босса в том порядке, в котором они были раскрыты. Если хотя бы на одной из раскрытых карт изображён Wallop, раскройте 4-ю карту Атаки.



На картах Атаки Босса есть значения, указывающие на действия, которые игроки должны предпринять, чтобы избежать этих атак. Каждая атака требует 1 или 2 действия, чтобы её избежать. Игроки быстро бросают кубики, чтобы получить необходимые значения, которые должны откладывать на свои планшеты.

2. ЗАПУСК ТАЙМЕРА РАУНДА

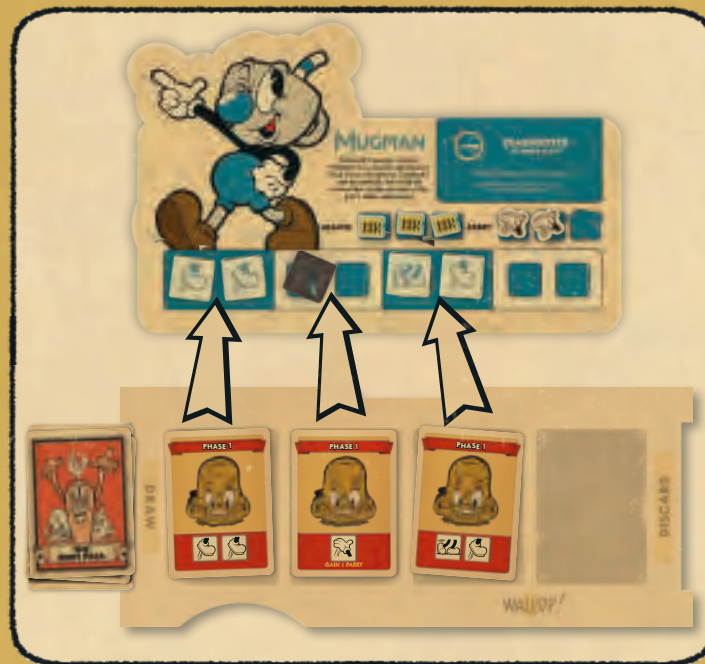
После того как вы установили Cuphead: Fast Rolling Dice Game на вашем смарт-устройстве, следуйте подсказкам, чтобы установить таймер на 10, 15 или 20 секунд. Это количество времени будет использоваться на протяжении всех раундов битвы с Боссом. Также вы можете использовать любой таймер по вашему выбору с настройкой на 10, 15 или 20 секунд. Один и тот же таймер должен быть использован для всей колоды Босса.



3. БРОСКИ И РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

Броски кубиков: Как только запускается таймер, игроки одновременно бросают свои кубики. Игрок может перебрасывать свои кубики сколько угодно раз. Игрок перебрасывает все кубики, которые не распределены на его планшете. Таким образом, кубики должны быть либо распределены на планшете игрока, либо оставаться в области бросков кубиков.

Назначение кубиков: После каждого броска игрок может распределить столько угодно кубиков на свой планшет. Каждое парное место для кубиков на планшете игрока соответствует одной карте Атаки. Если выложены только 3 карты Атаки, то 4-е парное место для кубиков не используется.



Кубики распределяются по следующим правилам:

- Игроки должны распределять свои кубики на своих планшетах согласно выложенным картам Атаки по очереди слева направо.
- Как только кубик будет размещён на планшет игрока, его нельзя переместить или заменить.
- Если игрок начал размещать кубики к следующей карте Атаки, он уже не может вернуться назад, чтобы размещать ещё кубики к предыдущей карте Атаки.
- Игроки могут размещать за один бросок столько кубиков, сколько захотят. Если игроку повезло, и при первом броске выпали все необходимые грани, он может сразу же распределить все свои кубики на своём планшете по очереди для всех карт Атаки.
- Для одной карты Атаки, требующей две грани игроки могут размещать кубики как из первого так из последующих бросков. Кубики не обязательно должны быть размещены в слотах в том порядке, как указано на карте Атаки.

Игроки могут пропускать сложные карты Атаки. Это иногда полезно, если игрок не может выбросить необходимые грани на кубиках для первой карты Атаки, но может разместить для второй или даже второй и третьей карты Атаки. Иногда лучше потерять 1 НР от первой карты Атаки и двигаться дальше, чем рисковать и в конечном итоге потерять НР от всех трёх карт Атаки! См. раздел "Разрешение карт Атаки Босса" на стр. 8.

Атака Боссу : Просто уклонение от атак не причинит вреда Боссу!

Чтобы атаковать, игроки должны размещать дополнительные кубики с гранью  - это Выстрел. Дополнительные кубики можно разместить к кубику, размещённому для уклонения от карты Атаки, если для него есть свободное место. Игроки не могут размещать кубики с гранью "Выстрел" на карты Атаки, требующие два кубика для уклонения.

Выстрел срабатывает только в том случае, если игрок успешно уклонился от соответствующей карты Атаки. Если игрок разместил кубик с гранью "Выстрел" на карту Атаки, но не смог выбросить требуемую грань на кубике до окончания времени, или разместил кубик с неправильной гранью, тогда грань с "Выстрел" не наносит урона Боссу.

Игрок может рискнуть, разместив сначала кубик с гранью "Выстрел" на карту Атаки в надежде, что он получит нужные грани на кубиках для уклонения в последующих бросках. Но это уменьшает количество кубиков для перебросов!

Некоторые карты Атаки Босса требуют для уклонения грань "Выстрел". Это означает, что игроки смогут уклоняться, но не нанесут урон Боссу.



Например, игроки должны выбросить кубик с гранью "Пригнуться", чтобы уклониться от карты Атаки. Они могут использовать второй слот, чтобы разместить кубик с гранью "Выстрел". Обратите внимание, что игроки должны разместить кубик с гранью "Выстрел", прежде чем переходить к размещению кубиков для следующей карты Атаки. После того, как игроки перешли к следующей карте Атаки, он не могут вернуться и назначить кубик "Выстрела" на пустые места, которые они оставили на своих планшетах.



EX Атаки: Каждое оружие имеет специальную EX атаку, которая может быть активирована гранью "Выстрел" на EX кубике. Эти способности описаны на игровом планшете и на картах оружия, которые игроки будут встречать в игре. Начальное оружие Peashooter имеет EX атаку Mega Blast. Когда EX кубик размещён с гранью "Выстрел", то Mega Blast нанесёт 2 урона Боссу вместо одного. Размещение EX кубика для атаки вместо того, чтобы разместить его для уклонения от карты Атаки Босса приводит к нанесению большего урона, но это может быть рискованно!

Wallops: Босс не будет отнимать НР, если на карте Атаки имеется изображение Wallop. Не размещение или размещение неправильного кубика для уклонения от этой карты Атаки не принесут никакого эффекта. Однако, размещение кубика с гранью  позволит игроку вытянуть карту Wallop после успешного уклонения от этой карты Атаки. Подробнее см. в разделе Карты Wallop на стр. 11.

Если игроки решают уклониться от необязательной карты Атаки, чтобы заработать карту Wallop, они также могут разместить кубик с гранью , чтобы нанести урон Боссу.

Если игроки не хотят уклоняться от этой карты Атаки, то должны пропустить соответствующие слоты на своих планшетах.



Парирование (Parry): Некоторые карты Атаки дают возможность получить жетон Парирования. Если игрок успешно уклоняется от таких карт Атаки, он получает жетон Парирования. Каждый игрок может иметь у себя до 3 жетонов Парирования, которые хранятся на его планшете.

Игрок может потратить 1 жетон Парирования, чтобы оживить другого игрока, потерявшего всё своё НР (см. раздел "Потеря всего здоровья" на стр. 8). Жетоны Парирования также могут быть использованы для некоторых способностей, как описано в разделе Porkrind's Emporium и карты Super Art.

Помните, если была вытянута карта Wallop, то раскрывается 4-я карта Атаки для этого раунда. Если игроки размещают кубики для уклонения от карты Wallop, тогда останется меньше кубиков для уклонения от оставшихся карт Атаки Босса!

4. РАЗРЕШЕНИЕ КАРТ АТАКИ БОССА

По истечению таймера все игроки могут разместить кубики из своего последнего броска, следуя обычным правилам. Затем игроки одновременно разрешают карты Атаки Босса слева направо. Каждая карта должна быть разрешена всеми игроками до перехода к следующей карте Атаки.

- Если игрок правильно разместил кубики на своём планшете, чтобы уклониться от карты Атака, он не теряет НР. Если игрок не смог разместить необходимые кубики или разместил неправильные кубики, он теряет 1 НР за эту карту Атаки (независимо от того, сколько кубиков было необходимо). За каждую потерю НР игрок убирает со своего планшета 1 жетон НР.
- Если для карты Атаки требуется только одна грань кубика, а игрок разместил правильный кубик, а второй ненужный кубик, игрок всё равно уклоняется, используя правильный кубик. Дополнительный кубик, который не требовался, просто тратится впустую.
- Если игрок успешно уклонился от карты Атаки и также разместил кубик с гранью "Выстрел", Босс получает урон, который отслеживается с помощью циферблата здоровья Босса. Обычная атака наносит 1 урон, а использование EX кубика, улучшенного оружия, карт Wallop, Charm или Super Art может увеличить наносимый урон по Боссу.

5. СБРОС КАРТ АТАКИ

Если у Босса осталось здоровья, переместите текущие карты Атаки в стопку сброса и сыграйте ещё один ход, начиная с шага 1.

- Если закончилась колода карт Атаки, но Босс всё ещё жив, то перетасуйте все карты Атаки, чтобы сформировать новую стопку и продолжайте бой. Игроки должны также взять жетон Времени, который будет учитываться при подсчёте результата после победы над Боссом и повлияет на итоговый ранг всей битвы.
- Как только Босс теряет последнее своё здоровье, перейдите к разделу "Победа над боссом" на стр. 9.

ПОТЕРЯ ВСЕГО ЗДОРОВЬЯ

Если игрок потерял всё своё НР, он должен сбросить все свои жетоны Парирования и карты Wallop со своего планшета. Затем товарищ по команде может потратить свой ранее заработанный жетон Парирования, чтобы оживить этого игрока. Возрождённый игрок возвращается в игру с 1 НР и вступает в игру только в начале следующего раунда. Возрождённые игроки в текущем раунде больше не могут терять НР, получать жетоны Парирования или карты Wallop. Они снова вступают в игру, начиная со следующего броска кубиков фаза броска.

Если игрок потерял всё своё здоровье и не может быть воскрешён товарищами по команде, то игра сразу заканчивается, а игроки проиграли.

ПРОИГРЫШ

- Сбросьте все свои карты Wallop и жетоны Парирования.
- Начните с фазы 1 в битве с Боссом.
- Игроки могут выбрать ранее разблокированного Босса, или переиграть того же Босса, и если у игроков имеется приобретённое оружие или снаряжение, они могут перенастроить его перед повторной игрой.
- Все игроки начинают бой с полным НР.

ПОБЕДА НАД БОССОМ

Когда здоровье Босса уменьшается до нуля (К.О. на циферблате), уберите карту Босса и все карты Атаки этой фазы. Это происходит сразу после полного разрешения карты Атаки, в которой Босс был побеждён. Любая оставшаяся неразрешенная карта Атаки карты текущего раунда игнорируются, включая любой урон, который был бы нанесён игрокам, и любые награды, такие как жетоны Парирования и карты Wallop, которые игроки могли бы получить.

Чтобы начать следующую фазу: уберите Стоп карту Шестигранного Короля с верха колоды Босса, которая была отложена во время подготовки к игре.

- Поместите карту Босса следующей фазы в выемку в верхней части планшета.
- Установите циферблат здоровья Босса на соответствующее число, указанное на карте Босса.
- Возьмите все карты Атаки Босса новой фазы с верха колоды. Остановитесь, когда дойдёте до Стоп карты Шестигранного Короля.
- Перетасуйте карты Атаки новой фазы и раскройте 3 верхние карты (4, если открыта карта Атаки Wallop) и продолжайте бой.
- Игроки не пополняют своё НР между фазами, но сохраняют все жетоны Парирования и карты Wallop, заработанные в предыдущей фазе (фазах).

KNOCKOUT!



Если в колоде Босса после Стоп карты Шестигранного Короля идёт карта A Knockout! то игроки прошли финальную фазу битвы с Боссом и успешно победили этого Босса. На карте A Knockout! указано, сколько монет заработал каждый игрок за победу. Если игрок ранее побеждал данного Босса (согласно своего Листа сохранения), то этот игрок заработает только одну монету за повторную победу над Боссом.



PORKRIND'S EMPORIUM

В каждой колоде Босса игроки могут найти карты Porkrind's Emporium с оборудованием, которое каждый игрок может приобрести с помощью своих монет. Игроки могут экипировать одну карту Weapon, поместив её на свой планшет, место Peashooter. Игрок также может выбрать и экипировать одну карту Super Art и одну карту Charm, которые он получил ранее (см. Super Art и Charm на стр. 11). Weapon, Charm и Super Art должны быть экипированы перед началом битвы с Боссом и не могут заменены в любой момент во время боя или между фазами.

Игроки могут сохранить все неизрасходованные монеты для покупки других карт улучшений, которые будут открываться в течение игры. Все некупленные карты улучшений откладываются в сторону в отдельную стопку Porkrind's Emporium. После разблокировки эти улучшения становятся доступными для покупки в будущем. Улучшения с нулевой стоимостью сразу становятся купленными и могут быть экипированы.

Игроки должны делать пометки приобретённых улучшений на свой Лист сохранений. Подробности см. в разделе "Лист сохранений" на стр. 10.



РЕЗУЛЬТАТЫ

После A Knockout! игроки подводят итоги боя, используя приложение Cuphead: Fast Rolling Dice Game. После нажатия на кнопку К.О. в приложении ответьте на ряд вопросов, чтобы получить свой итоговый ранг. Кроме того, вы можете рассчитать свой ранг вручную, используя таблицу на обороте книги правил. Чтобы получить итоговый ранг без приложения, сначала сложите следующие показатели для всех игроков вместе:

10 ОЧКОВ за каждый оставшийся жетон HP
5 ОЧКОВ за каждый оставшийся жетон Парирования
5 ОЧКОВ за неиспользованные карты Wallop
-10 ОЧКОВ за каждый взятый жетон Времени
0-20 ОЧКОВ Бонус за таймер раунда
(20 секунд = 0, 15 секунд = +10, 10 секунд = +20).

Как только общий балл будет определён, используйте Результаты на задней стороне книги правил, чтобы определить свой итоговый ранг, согласно текущему количеству игроков. Игроки могут записывать свой прогресс в свой Лист сохранений. Дополнительную информацию см. в разделе Лист сохранений внизу этой страницы.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Игроки могут переиграть побеждённого ими босса, используя при желании улучшения, чтобы попытаться улучшить свой ранг.

Кроме того, после победы над Боссом игроки могут перейти к следующему Боссу, открывая колоду Боссов со следующим номером и ознакомиться с дополнительными правилами, идущими с ним.

ЛИСТ СОХРАНЕНИЙ

В перерывах между сражениями игроки могут сохранять свой игровой прогресс. Для этого каждый игрок берёт Лист сохранения или продолжает ранее используемый Лист сохранения.

Имя
(Напишите своё имя.)

Улучшения
(Напишите название каждой карты Weapon, Charm и Super Art, которые вы собрали.)

Итоговый ранг
(Когда вы разблокируете Босса, обведите значок замка кружком. Обведите кружком ранг, который вы заработали за каждого Босса. Если вы улучшите свой ранг, зачеркните старый и обведите новый.)

SAVE SHEET

Player: _____

Character: _____

Equip Cards:

Coins:

1	🔒	A A A	B B B	C C C	D D D	F
2	🔒	A A A	B B B	C C C	D D D	F
3	🔒	A A A	B B B	C C C	D D D	F
4	🔒	A A A	B B B	C C C	D D D	F
5	🔒	A A A	B B B	C C C	D D D	F
6	🔒	A A A	B B B	C C C	D D D	F
7	🔒	A A A	B B B	C C C	D D D	F
8	🔒	A A A	B B B	C C C	D D D	F

Notes:

Персонаж
(За кого вы играли?)

Монеты
(Запишите, сколько у вас неизрасходованных монет.)

Заметки
(Делайте заметки о ваших любимых сочетаниях карт улучшений.)

ADDITIONAL RULES

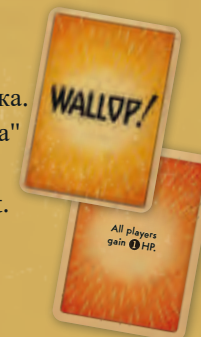
СОЛО РЕЖИМ

Игра в соло режиме проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

1. Между раундами (после разрешения текущих карт Атаки, но перед открытием новых карт) игрок может потратить 2 жетона Парирования, чтобы получить 1 HP.
2. Если игрок теряет всё своё HP, и у него есть 3 жетона Парирования, он сбрасывает все свои жетоны Парирования и все оставшиеся карты Атаки текущего раунда. Затем возвращаются к бою, начиная новый раунд с 1 HP.

КАРТЫ WALLOP

Карты Wallop могут быть использованы сразу после получения, или их можно сохранить на потом. На некоторых картах Wallop изображены грани кубиков. При разрешении каждой карты Атаки любой из игроков может воспользоваться картами Wallop для добавления на свой планшет недостающего кубика. Карта Wallop с гранью "Выстрел" также могут быть использована на этапе "Разрешение карт атаки Босса" на любое место, где можно было бы разместить кубик с гранью "Выстрел" для нанесения урон Боссу. Это наносит урон таким же образом, как и обычный (не EX) кубик, учитывая Weapon, Charm и Super Art. Другие карты Wallop восстанавливают HP, убирают жетоны Времени или дают жетоны Парирования.



Карты Wallop сбрасываются после использования. Если колода закончится, перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. Неиспользованные карты Wallop принесут игрокам дополнительные очки в конце битвы с Боссом. (См. раздел "Результаты" на стр. 10).

SUPER ARTS И CHARMS



В игру включены четыре конверта Super Art. Их можно открывать только после выполнения требований, перечисленных на лицевой стороне конверта. У каждого игрока может быть только одна карта Super Art, которую он должен экипировать перед началом 1-й фазы боя. Карта Super Art не может быть изменена ни в какой момент во время боя.

Карты Charm можно приобрести в Porkrind's Emporium только после их разблокировки. У каждого игрока может быть только одна карта Charm, которую он должен экипировать перед началом 1-й фазы боя. Карта Charm не может быть изменена ни в какой момент во время боя.

КАК СОБРАТЬ КОЛОДУ БОССА

Чтобы собрать колоду Босса сложите карты так, как указано на карте правил Босса.

- Карты Атаки для каждой фазы Босса могут быть сложены в произвольном порядке.
- Если вы планируете продолжить игру с теми же персонажами, отложите в сторону все открытые карты Porkrind's Emporium. Игроки могут приобретать любые разблокированные карты Porkrind's Emporium между боями с разными Боссами, если у них достаточно монет для этого. После покупки игрок забирает её себе и может экипировать перед любым боем с любым Боссом.
- Если вы хотите начать всю игру с самого начала, верните все карты Porkrind's Emporium в их колоды Боссов, согласно карт правил Боссов.
- Наглядный пример сборки колоды Босса "Банда корнеплодов" приведён на стр. 12.

Сборка колоды Босса "Банда корнеплодов"



РЕЗУЛЬТАТЫ

ОЧКОВ ЗА КАЖДЫЕ

HP	10
Жетон Парирования	5
Неиспользованную карту Wallor	5
Жетон Времени	-10

БОНУС ВРЕМЕНИ

20 СЕКУНД: +0
15 СЕКУНД: +10
10 СЕКУНД: +20

РАНГ СОЛО 2P 3P 4P

A+	55	100	160	220
A	50	95	150-155	200-215
A-	45	90	140-145	180-195
B+	40	85	130-135	160-175
B	35	80	115-125	135-155
B-	30	75	95-110	110-130
C+	25	70	75-90	85-105
C	20	60-65	55-70	60-80
C-	15	50-55	35-50	35-55
D+	10	40-45	20-30	20-30
D	5	30-35	10-15	10-15
D-	0	20-25	5	5
F	МЕНЬШЕ 0	15 ИЛИ МЕНЬШЕ	0	0

Авторы:

Game Design: Pat Marino, Illustration: Stephen deStefano, Graphic Design: Ian Clarke, Sam Barlin

Cuphead™ and StudioMDHR™ are trademarks and/or registered trademarks of StudioMDHR Entertainment Inc. throughout the world. USAOPOLY is a trademark of USAopoly, Inc. Designed and manufactured by USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas, Suite 150, Carlsbad, CA 92008. MADE IN CHINA. Colors and parts may vary from those pictured.
WARNING: Choking Hazard - Contains small parts. Not intended for children under 36 months.