

Disney

ГРАВИТИ БОЛЗ

В ПОГОНЕ
ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

6+

ПРАВИЛА ИГРЫ

Видеоправила



ОБ ИГРЕ

В игре «Гравити Фолз» вас ждёт множество приключений. Диппер, Мэйбл, Дядюшка Стэн, Венди и Зус — все они отправятся в путешествие вместе с вами, чтобы пройти испытания и заработать победные очки. Для дела все средства пригодятся: и очарование Пухли, и коварность Гидеона, и даже гномы, готовые испортить планы.



КОМПОНЕНТЫ



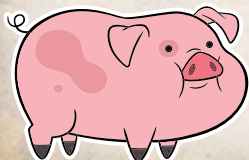
34 карты персонажей



16 карт приключений



Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проходите **приключения** и зарабатывайте как можно **больше победных очков**, ведь победит тот, у кого их будет больше всех.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте **карты персонажей** и положите колоду в центр стола рубашкой вверх. *Рядом с колодой оставьте место под сброс.*
- 2 Также перемешайте **карты приключений** и положите колоду рядом с колодой персонажей.
- 3 Раздайте каждому игроку по **4 карты** из колоды **персонажей** и по **2 карты** из колоды **приключений**. Все карты игроки держат в тайне от остальных участников.
- 4 Осталось выбрать первого игрока. Им может стать тот, кто первый вспомнит имя богатой девочки – соперницы Мэйбл. Или кто первый вспомнит, у кого хранился загадочный дневник под номером 1. Или просто выберите самого старшего игрока, он начнёт игру.



ХОД ИГРЫ

Все игроки ходят по очереди, ход передаётся по часовой стрелке, то есть игроку слева.

Для начала ознакомьтесь с **картами приключений**, которые у вас на руке. Ведь именно их вам предстоит проходить.

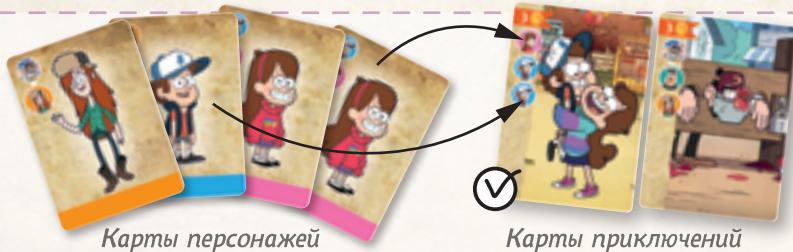
Карты приключений

На картах приключений слева изображены **иконки персонажей**. Для того, чтобы пройти приключение, нужно **выложить всех этих персонажей на стол перед собой**. Также на карте указано **количество победных очков**, которые получит игрок в конце игры, если приключение пройдено. Поэтому рекомендуем проходить приключения с большим числом победных очков.

Карты персонажей

Далее посмотрите на **свои карты персонажей** и определите, какое приключение будете собирать.

Карты на руках



Карты персонажей

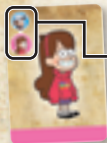
Карты приключений

В свой ход игрок **выбирает одну карту персонажа с руки и выкладывает её перед собой на стол**.

Каждый разыгранный персонаж может позвать в приключение (*переманить*) другого персонажа, выложенного на игровом столе у соперника.

Так, **Мэйбл** может переманить **Диппера**, **Диппер** может переманить **Венди** и так далее.

Переманивание персонажа



На картах персонажей (*кроме специальных карт*) слева изображены две иконки. Нижняя – иконка самого персонажа, а верхняя – того персонажа, которого можно переманить от соперника к себе. **Игрок не может переманить персонажа, которого нет на столе.**

Если персонаж, которого хочет переманить игрок, есть у нескольких соперников, он сам решает, у кого забрать карту. Игрок может не переманивать персонажа, если он не хочет этого делать (*правда мы не знаем, зачем так делать... это как если бы Дядюшка Стэн вдруг взял и продал свой Стэнмобиль: в этом нет никакого смысла*).

В конце своего хода игрок берёт себе в руку из колоды персонажей одну карту и передаёт очередь соседу слева. Если колода карт персонажей закончилась, перемешайте все карты из сброса – это будет новой колодой.

Во время партии игрок старается выкладывать и переманивать тех персонажей, которые нужны ему для выполнения приключения. **Если в течение своего хода на столе перед игроком лежат все персонажи, изображённые на одной из двух карт приключений, он:**

- ▶ сообщает другим игрокам, что выполнил приключение;
- ▶ выкладывает карту самого приключения перед собой;
- ▶ сбрасывает из своих выложенных на столе карт те, которые были задействованы для прохождения приключения;
- ▶ берёт новую карту приключения.

Все выполненные карты приключений лежат перед игроками лицом вверх до конца игры.

На начало хода у игрока всегда на руке должны быть четыре карты персонажей и две карты приключений. Если у вас меньше карт на руках – доберите недостающее количество из соответствующей колоды.



*Например, игрок разыгрывает карту **Мэйбл** и перемещает себе карту **Диппера**, которая лежала перед другим игроком.*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

В колоде персонажей есть 4 специальные карты с уникальными свойствами.



Дневник с цифрой 3

Выкладывается перед игроком и **заменяет любую карту персонажа**. Какую именно, решает игрок в момент розыгрыша этой карты.

Дневник никого не переманивает и никто не может переманить дневник.



Гномы

Выкладывая её, игрок вытягивает случайную карту персонажа у любого игрока с руки и сразу играет её как свою. *(Игрок, у которого вытянули карту, собирает одну карту персонажей)*

Карта гномов уходит в сброс.



Пухля

Выкладывая её, игрок называет любого **персонажа** и переманивает **все** карты этого персонажа от всех игроков на столе к себе.

Карта Пухли уходит в сброс.



Малыш Гидеон

Выкладывая её, игрок собирает все карты персонажей, **выложенные на столе перед игроками**.

Перемешивает их и раздаёт по кругу, выкладывая перед игроками по одной карте, начиная с себя.

После розыгрыша такая карта сразу же уходит в сброс.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков выполнил своё **третье приключение**, то игра подходит к концу. Все оставшиеся игроки делают **1 последний ход**, и начинается подсчёт очков на выполненных картах приключений.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает. В случае ничьей победителем становится тот игрок, у кого меньше выполненных карт приключений. В противном случае спор можно решить с помощью грубой физической силы!

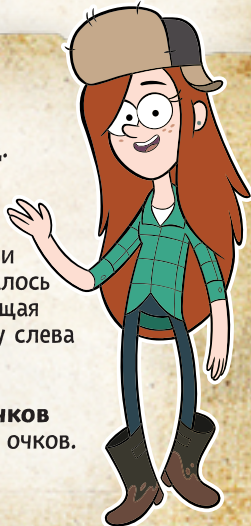
Р.С. Эм... вижу немой вопрос в ваших глазах. Нет, нет, мы не предлагаем вам навешать тумачков оппоненту! Мы предлагаем подтянуться на турнике – кто больше подтянулся, тот и победил в споре. Или вы можете отыскать старый игральный автомат “Файт Файтерс” и поискать на нём комбинацию для вызова Рамбла, который бы решил проблемы за вас.

БОЛЬШАЯ ИГРА

Данный режим игры состоит из нескольких партий подряд. Дополнительно вам потребуется **бумага и ручка**.

После каждой игровой партии все игроки записывают полученные за приключения очки и суммируют их с очками из предыдущих партий. Если ни одному из игроков не удалось набрать в сумме **30 очков** или больше, объявляется следующая партия, право первого игрока в которой отдаётся сидящему слева от текущего.

Если хотя бы один из игроков в сумме смог набрать **30 очков** и более, побеждает игрок, набравший в сумме больше всех очков.



СОЮЗ
АРБУЗ

Авторы: Максим Трофименко,
Олег Силуков, Эльман Гасими.
Союз Арбуз.
vk.com/souzarbuz

TĚMA
BREW

Разработка: TĚMA BREW
Варим игры из лучших
ингредиентов.
Больше игр на temabrew.ru

NDPLAY

Издатель: Свежий ветер
Несём свежие перемены
в серые будни.
ndplay.ru



Дизайнер: Анастасия Сенько
behance.net/tebevesna

© Disney
Волшебство продолжается на disney.ru

