

Disney

Гравити Фолз

В ПОГОНЕ
ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

6+

ПРАВИЛА ИГРЫ



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.



6+

2-4
ИГРОКА

10-30
МИНУТ

КОМПОНЕНТЫ



34 карты персонажей



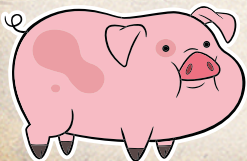
16 карт приключений



Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проходите как можно **больше приключений** и получайте победные очки. Ведь победит тот, у кого их будет больше всех.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Перемешайте **карты персонажей** и положите колоду в центр стола рубашкой вверх.

2

Также перемешайте **карты приключений** и положите колоду рядом с колодой персонажей. *Возле каждой из колод оставьте место под сброс.*

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.



ИГРОК 1



ИГРОК 2

ХОД ИГРЫ

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



В свой ход игрок выкладывает карту персонажа с руки перед собой с целью выполнить одно из своих приключений. В конце своего хода игрок берёт из колоды персонажей одну карту и передаёт очередь соседу слева. *Если колода карт персонажей закончилась, перемешайте все карты из сброса — это будет новой колодой.*

Каждый разыгранный персонаж может позвать в путешествие (*переманить*) другого персонажа, выложенного у соперника. Так, **Мэйбл** может переманить **Диппера**, **Диппер** может переманить **Венди** и так далее.



Игрок разыгрывает карту **Мэйбл** и забирает себе карту **Диппера**, которая лежала перед другим игроком.

ПЕРЕМАНИВАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Большинство персонажей (**Мэйбл**, **Диппер**, **Дядюшка Стэн**, **Вэнди** и **Зус**) позволяют игроку забрать одну выложенную карту персонажа у соперника (*кого именно, показывает иконка на карте сверху*) и положить её перед собой.

Игрок не может переманить персонажа, которого нет на поле.

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*).

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 карты персонажа.

Дневник никого не переманивает.



Гномы

Выкладывая её, игрок вытягивает случайную карту персонажа у любого игрока с руки и играет её как свою.

Карта гномов уходит в сброс.



Пухля

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

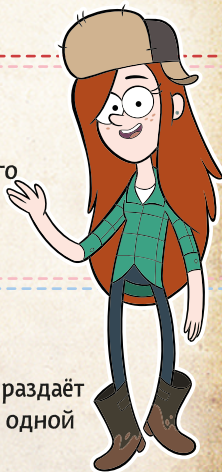
Карта Пухли уходит в сброс.



Малыш Гидеон

Выкладывая её, игрок собирает все карты персонажей на столе, перемешивает их и раздаёт по кругу, выкладывая перед игроками по одной карте, начиная с себя.

После розыгрыша такая карта сразу же уходит в сброс.



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

На картах приключений слева изображены иконки персонажей, которые должны быть выложены на столе перед игроком, чтобы это приключение было пройдено. Также на карте указано количество победных очков, которые получит игрок в конце игры, если приключение пройдено.



Во время партии игрок старается выкладывать и переманивать тех персонажей, которые нужны ему для выполнения приключения. Если игрок собрал на столе перед собой всех персонажей, изображённых на одной из двух карт приключений, он:

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



На начало хода у игрока всегда на руке четыре карты персонажей и две карты приключений. *Все выполненные карты приключений лежат перед игроками лицом вверх до конца игры.*

КОНЕЦ ИГРЫ

Если какой-то игрок выполнил свое **третье приключение**, то игра подходит к концу. Все оставшиеся игроки делают последний ход, и начинается подсчёт очков на выполненных картах приключений.



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

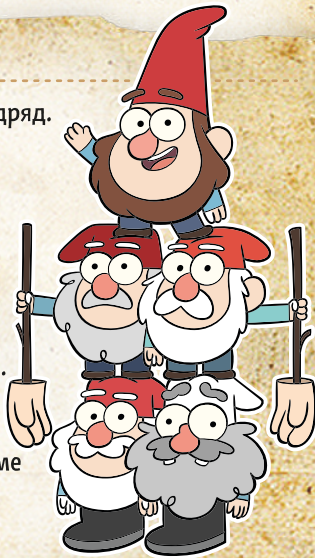
Р.С. Эм... вижу немой вопрос в ваших глазах. Нет, нет, мы не предлагаем вам навешать тумачков оппоненту! Мы предлагаем подтянуться на турнике — кто больше подтянулся, тот и победил в споре. Или вы можете отыскать старый игровой автомат «Файт Файтерс» и поискать на нём комбинацию для вызова Рамбла, который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

БОЛЬШАЯ ИГРА

Данный режим игры состоит из нескольких партий подряд. Дополнительно вам потребуются **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

NDPLAY

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



Дизайнер: Анастасия Сенько
behance.net/tebevesna



© Disney
Волшебство продолжается
на disney.ru