

Бу-У-У!

ПРАВИЛА

Blackrock
GAMES

GIGA
GAMES





Бу-У-У!



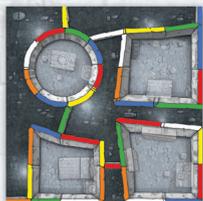
Кристоф Гонтье

Тони Рошон

Вы принимаете участие в Великом Соревновании привидений-новичков в замке Блэкрок, что в Северной Шотландии. И чтобы выиграть титул Самого Пугательного Привидения, вам необходимо напугать как можно больше посетителей этого замка.

Состав

9 участков замка



15 жетонов посетителей 1 привидение



6 жетонов стены



4 специальных жетона

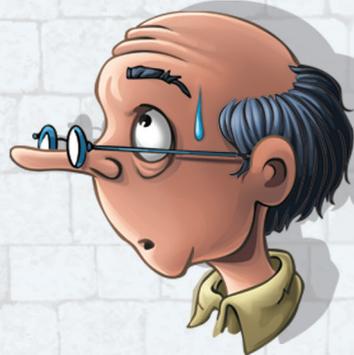


сторона
потайного
хода



сторона
превращения

1 буклет с
правилами



Цель игры

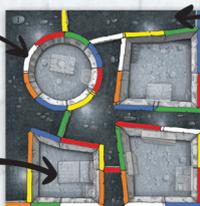
В каждом раунде стать первым, кто обнаружит маршрут от привидения к гостю и испугает его.

Подготовка

- 1 Расположите контуры замка так, как показано на рисунке ниже. (Важно: одинаковые гербовые щиты и портреты должны быть расположены друг напротив друга.)

Стена (6 цветов)

Комната



Коридор

- 4 Поместите привидение в одну из 4 комнат на центральном участке замка.



- 3 Поместите 6 жетонов стены на предназначенное для них место.



- 2 Поместите случайный участок замка так, чтобы номер, нарисованный на нем, прилегал к белой башне, далее в случайном порядке разместите остальные 8 участков замка так, чтобы номер на них располагался в верхнем левом углу.

- 6 Создайте стопку жетонов посетителей, отсортируйте ее по возрастанию номеров и выложите лицевой стороной вверх. Жетоны должны быть расположены так, чтобы жетон с номером 1 находился сверху.

От 1 до 9 для 2 игроков, от 1 до 12 для 3 и 4 игроков, от 1 до 15 для 5 и 6 игроков.



5

Для первой игры поместите 2 жетона потайного хода и 2 жетона превращения так, как показано выше. В следующих играх, не меняя местоположения жетонов, вы можете изменить соотношение сторон жетонов превращения / потайного хода (например: 4 жетона превращения или 4 жетона потайного хода). Позже, когда вы наберетесь опыта, вы можете уменьшить количество жетонов превращения / потайного хода или изменить их местоположение.

Первым игроком становится тот, на ком больше всего белой одежды. Он называет случайное число от 1 до 4, которое будет использоваться до конца игры.

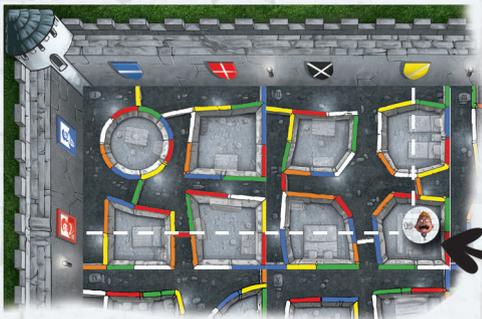
Ход игры

1. Прибывает новый посетитель.
2. Игроки одновременно ищут маршрут для привидения.
3. Приведение передвигается.
4. Первым игроком становится следующий по часовой стрелке.



Прибывает новый посетитель

Первый игрок берет жетон посетителя сверху стопки и поворачивает его обратной стороной к себе. Он смотрит на гербовый щит и портрет, соответствующие числу, выбранному в начале игры. Пересечение гербового щита и портрета определяет, в какой комнате появится посетитель. Положите в эту комнату жетон посетителя лицевой стороной вверх.



Если для игры было выбрано число 2, пересечение между желтым гербовым щитом и красным портретом определяет, в какой комнате появится посетитель.

Игроки одновременно ищут маршрут для привидения

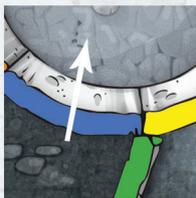
Как только жетон посетителя будет выложен на поле, все игроки начинают искать маршрут, который позволит привидению добраться до посетителя и напугать его.

Привидение должно передвигаться по коридорам, входить в комнаты и выходить из них, проходить сквозь стены, используя только один цвет.



Привидение настигает посетителя, проходя через белые стены.

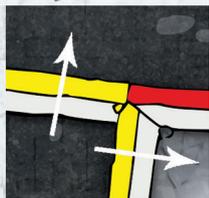
Привидение проходит через стены строго перпендикулярно.



ДА



ДА



ДА



НЕТ

Специальные жетоны

ПОТАЙНОЙ ХОД

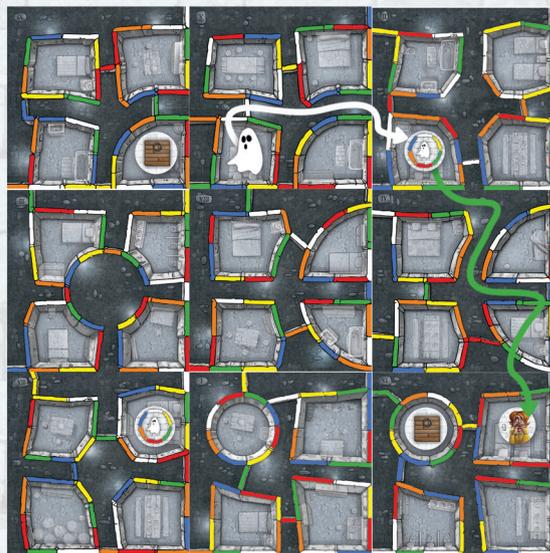
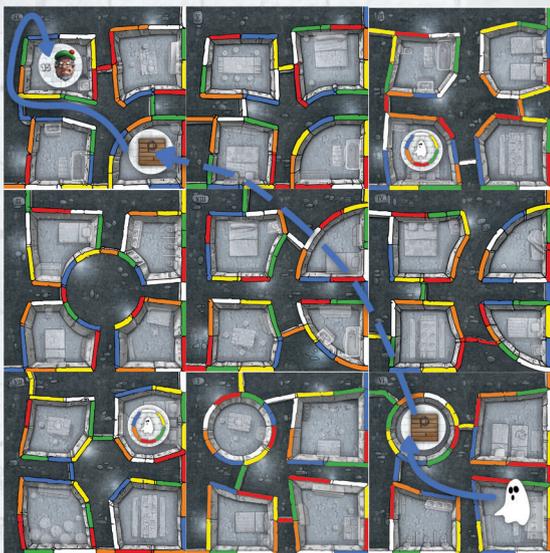


Во время передвижения привидение может использовать потайной ход для того, чтобы переместиться в комнату с другим жетоном потайного хода и продолжить движение, используя первоначальный цвет.

ПРЕВРАЩЕНИЕ



Во время передвижения, когда привидение проходит через комнату с жетоном превращения, игрок может выбрать: продолжить движение как обычно, либо изменить цвет для дальнейшего движения начиная с этой комнаты.



Игроки могут использовать несколько жетонов за одно передвижение.

Приведение передвигается

Первый игрок, нашедший маршрут от привидения к посетителю, кричит: «Бу-у-у!» — и объявляет цвет, который он изначально использовал (при использовании жетона превращения конечный цвет может отличаться от начального). Затем игрок сразу же показывает маршрут, который он нашел.

Если маршрут правильный:

Игрок перемещает привидение в комнату, в которой находится посетитель. Он забирает себе жетон посетителя и выкладывает его рядом с собой лицевой стороной вверх. Он также выкладывает перед собой жетон стены того цвета, который он использовал, забирая его либо из резерва, либо у игрока, который забрал этот жетон ранее.

- > При следующих поисках маршрута игрок не может использовать цвет (в том числе и при использовании жетона превращения), совпадающий с цветом любого из жетонов стены, которые выложены перед ним.
- > Когда игрок использует несколько цветов (благодаря эффекту жетона превращения), он берет жетон стены того цвета, с которым он закончил свое передвижение.

Маршрут неправильный, если:

1. Игрок использовал цвет, совпадающий с цветом жетона стены, который лежит перед ним. => Поиск пути начинается снова для всех игроков.
2. Игрок не может вспомнить свой маршрут. => Игрок должен сразу же и без сомнений показать свой маршрут, иначе поиск начинается снова для всех игроков.

Частный случай

Если игрок считает, что для него нет возможности построить маршрут от привидения до посетителя, он поднимает руку. Если больше половины игроков подняли руки, то поиск заканчивается для всех. Жетон посетителя сбрасывается, и привидение занимает его место. Первый игрок меняется, и начинается новый раунд.

Конец игры

Игра заканчивается в одном из трех случаев:

1. Перед игроком выложено 4 жетона стены. => Он побеждает.



2. Перед игроком выложено 5 жетонов посетителей. => Он побеждает.



3. Стопка посетителей закончилась. => Игроки складывают количество жетонов стены и посетителей. => Игрок с наибольшей суммой побеждает.



- > В случае ничьей: игрок (один из тех, у кого ничья), который последним забрал жетон посетителя, побеждает.

Издательство Власгоск благодарит Кристофа Гонтье, который не побоялся доверить нам свою игру, Тони и всех, кто помог нам адаптировать это издание, особенно Габриэля, который узнает себя.



Бу-У-У!



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Андрей Мательский

Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидулина

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 – правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.