

12+

возраст

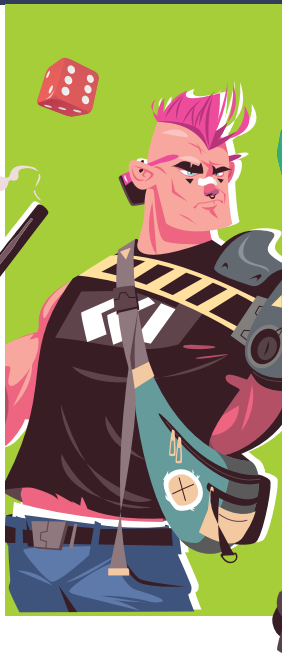


2-4 чел.



20 мин.

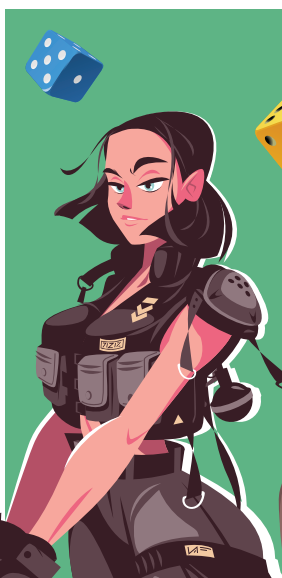
OXIGoMi



КУБ^ДСТРЕЛКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА

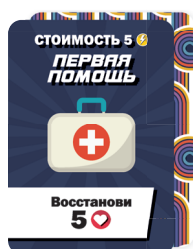


Когда нелегальная сделка по продаже оружия идет под откос, когда подпольный склад превращается в поле ожесточенной битвы, когда слова закончились, и заговорили стволы, единственной целью становится только одно – выжить. Ну, и прихватить чемодан денег. По возможности...

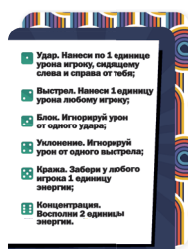
ОБ ИГРЕ

Кубострелка – эпичная соревновательная игра для компании вольных стрелков. Игроки всеми доступными средствами стараются избавиться от соперников, оставшись при этом в живых.

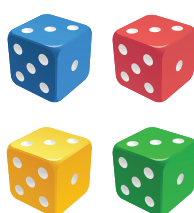
СОСТАВ ИГРЫ



46 карт способностей



4 памятки



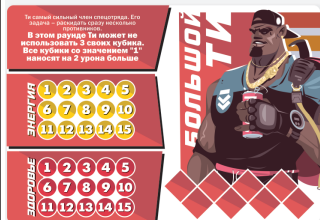
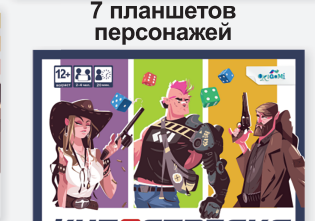
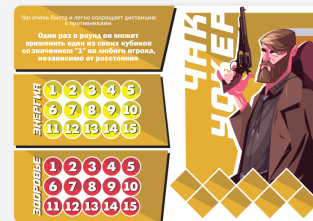
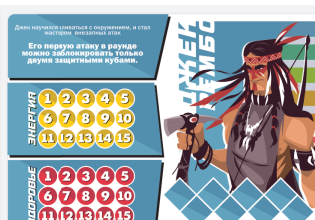
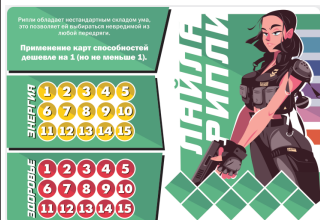
32 кубика



4 жетона энергии



4 жетона здоровья



правила

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Одержатъ победу в кубодробительной перестрелке и остаться единственным выжившим.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите персонажа, за которого будете играть, и возьмите его планшет. Лишних персонажей верните обратно в коробку.

2. Отметьте уровень здоровья и энергии своего персонажа, поместив жетон здоровья на максимальное значение, жетон энергии на цифру «3».



3. Каждый игрок получает по 8 кубиков и одной памятке.

4. Перемешайте карты способностей и выложите на стол столько карт, сколько игроков участвует в игре +2, в центре стола в открытую.

5. Оставшиеся карты сложите единой колодой рубашкой вверх.

ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды, каждый раунд состоит из 4 фаз.

ФАЗА 1: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ.

Каждый игрок бросает 1 кубик. Участник с наибольшим выпавшим значением ходит в этом раунде первым, далее ход передается по часовой стрелке.

ФАЗА 2: ПОДГОТОВКА АТАКИ.

Первый игрок бросает все свои кубики. Участник выбирает, какие из выпавших значений он хочет оставить, а какие нет. Выбранные кубики необходимо выложить на свой планшет персонажа, остальные взять обратно в руку. После этого следующий игрок по часовой стрелке совершает бросок.

Как только все игроки совершили по одному броску, то действие повторяется – теперь можно использовать только те кубики, что есть у игроков на руках. После второго броска участники повторяют действие еще раз и выкладывают на планшет все оставшиеся кубики.

ВАЖНО! ТАКИМ ОБРАЗОМ, КАЖДЫЙ ИГРОК СОВЕРШАЕТ ДО ТРЕХ БРОСКОВ КУБИКОВ ЗА РАУНД.

ФАЗА 3: ПОДГОТОВКА СПОСОБНОСТИ.

В порядке обратной инициативы (игрок, который последним бросал кубики, ходит первым, ход передается против часовой стрелки) участники выбирают по одной карте способностей из открытых на столе и выкладывают перед собой.

ФАЗА 4: БОЙ.

Начиная с первого игрока текущего раунда и далее по очереди, примените эффекты своих кубиков:

- **Удар.** Нанеси по 1 единице урона игрокам, сидящим слева и справа от тебя;
- **Выстрел.** Нанеси 1 единицу урона любому игроку;
- **Блок.** Игнорируй урон от одного удара;
- **Уклонение.** Игнорируй урон от одного выстрела;
- **Кража.** Забери у любого игрока 1 единицу энергии;
- **Концентрация.** Восполни 2 единицы энергии.

Активный игрок разыгрывает все кубики кроме защитных. Затем следующий игрок разыгрывает свои.

В свой ход игрок обязан разыграть все подготовленные кубики – их нельзя перенести в следующий раунд.

Применив эффекты кубиков, заберите их обратно в руку. Кубики защиты (блок и уклонение) остаются на планшете до тех пор, пока не отразят урон. После этого они также возвращаются на руку.

ЗАЩИТНЫЕ КУБИКИ

Если соперник атакует вас при помощи  или , то вы можете немедленно отреагировать своими защитными кубиками  и  соответственно. После успешной защиты верните использованные кубики обратно в руку. Затем игрок, атаковавший вас, продолжает свой ход по стандартным правилам.

ПРИМЕР

Игрок 1 атакует игрока 2 с помощью куба . У игрока есть , и он может отбить эту атаку. Он выкладывает соответствующий куб и отбивает атаку.

ПРИМЕНЕНИЕ СПОСОБНОСТИ

Как только все игроки применили эффекты своих кубиков, начинается розыгрыш карт способностей.

Способности разыгрываются в порядке обратной инициативы. На использование карт способностей тратится энергия, если её не хватает, то карта не может быть использована и сразу же отправляется в сброс. В конце раунда так же отправьте в сброс все оставшиеся неиспользованные карты способностей и выложите новые по стандартным правилам.

ВАЖНО! НЕКОТОРЫЕ КАРТЫ СОДЕРЖАТ ЭФФЕКТЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ НЕ СРАЗУ, А В СЛЕДУЮЩЕМ РАУНДЕ. ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТАКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ПОТРАТЬТЕ УКАЗАННОЕ КОЛИЧЕСТВО ЭНЕРГИИ И ОТЛОЖИТЕ КАРТУ ДО МОМЕНТА ЕЕ ПРИМЕНЕНИЯ. ПРИМЕНИВ ЭФФЕКТ В НОВОМ РАУНДЕ, КАРТА ОТПРАВЛЯЕТСЯ В СБРОС.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА ОТКРОЙТЕ НЕДОСТАЮЩИЕ КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ ИЗ ОБЩЕЙ КОЛОДЫ И НАЧНИТЕ НОВЫЙ РАУНД.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КОРОБКУ, ЧТОБЫ КУБИКИ НЕ РАЗЛЕТАЛИСЬ ВО ВРЕМЯ БРОСКОВ.