

FLISE

ЗВОРОТНИЙ ВІДЛІК



Ігромаг



RENEGADE
GAME STUDIOS

FUSE

ВІК: 14+
ЧАС: 10 хв.
ГРАВЦІ: 1-4

ЗВОРОТНИЙ ВІДЛІК

Про гру

10:00... 9:59... 9:58...

Чергова пробоїна в корпусі! Коридорами лунає тривога, а червоні сигнальні вогні свідчать про наближення катастрофи. Зібравши команду на палубі, капітан повідомляє, що корабель саботували. Знову.

Сканери показують десятки вибухівок із єдиним зворотним відліком по всьому кораблю. Ви вже мали справу з подібними загрозами, та цього разу деякі бомби містять нову іншопланетну технологію, що кидає неабиякий виклик навіть такій завзятій команді знешкоджувачів, як ваша.

Свою роль зіграє кожен член команди. Для порятунку корабля знадобляться зібраність, командний дух і трохи удачі. Відлік пішов!

9:41... 9:40... 9:39...

Компоненти



52 карт бомб



30 карт спалахів



10 карт детонаторів



7 карт ролей




25 кубиків
(20 одноколірних, 5 подвійних)



мішечок для кубиків

Бортювий комп'ютер ось-ось почне відлік 10 хвилин, які ви маєте на порятунок корабля. Для занурення в атмосферу «FUSE» завантажте застосунок Renegade Games Companion на свій пристрій iOS або Android. Або підійде будь-який 10-хвилинний таймер.

Завантажуйте з
 **App Store**

Завантажуйте з
 **Google Play**



Як грати: renegadegamestudios.com/how-to-play-fuse-countdown



Підготовка до гри

Примітка: нижче наведені правила для ТРЕНУВАЛЬНОГО та СТАНДАРТНОГО рівнів складності, для яких не використовуються карти детонаторів. Для вищих рівнів складності карти детонаторів обов'язкові. Докладніше про карти детонаторів читайте на с. 10.

1. Перетасуйте **карти ролей** і викладіть по одній перед кожним гравцем горілиць. Решту карт ролей поверніть у коробку.
2. Залежно від кількості гравців та бажаного рівня складності, навмання візьміть певну кількість **карт бомб** (див. таблицю нижче). Перетасуйте їх, щоб утворити колоду бомб. Наосліп поверніть у коробку невикористані карти.

Гравців	Тренувальний	Стандартний	Експертний	Елітний	Героїчний
1	19	21	24	26	28
2	19	22	25	27	29
3	24	27	29	31	33
4	28	31	33	35	37

3. Роздайте по дві карти бомб кожному гравцеві горілиць (4 карти у соло-режимі). Перевірте, щоб кожен гравець мав **правильну стартову комбінацію**:
 - Якщо вартість першої карти 4-6 балів, то вартість наступної має бути 1-3 бали. У соло-режимі у вас мають бути принаймні три карти з різною кількістю балів, наприклад, 1, 1, 2, 3 або 1, 2, 3, 4.
 - Роздавайте гравцям нові карти, доки кожен не матиме правильної стартової комбінації. Затасуйте всі замінені карти в колоду бомб.
4. Переверніть 5 верхніх карт із колоди бомб та утворіть із них ряд горілиць у центрі столу. Покладіть колоду бомб **долілиць** зліва або справа від утвореного ряду.
5. Перетасуйте **карти спалахів**, уторивши колоду. Покладіть її долілиць біля колоди бомб.
6. Покладіть **кубики** у мішечок та добре перемішайте їх. Після цього гравці вибирають лідера першого раунду – гравця, який отримує мішечок.

Тепер ви готові розпочати гру. Запустіть таймер. У вас із командою рівно 10 хвилин на порятунок корабля!

Карти ролей



Карти бомб



Гра на 4 гравців

Структура карти

Кожна карта бомби або спалаху містить важливу інформацію, яку роз'яснено нижче.

1. Тип карти

Фон та зворот карти вказують на її тип (бомба або спалах).

2. Кількість балів

Це число вказує, скільки балів команда отримає за знешкодження карти. Чим більше число, тим складніше знешкодити карту! На картах спалахів балів немає.

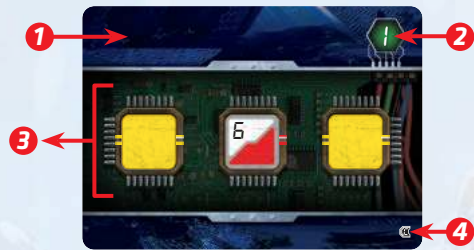
3. Вимоги до кубиків

Ці символи вказують, які кубики можна розмістити на карті. Серед вимог може бути кубик певного кольору або числа. Також є карти, на яких ви мусите скласти рівняння з кубиків.

4. Символ набору

Щоб легко розрізнити набори серії «FUSE», всі карти «FUSE. Зворотний відлік» позначені цим символом.

Докладніше про вимоги до кубиків на цих картах читайте на с. 16 у розділі Пояснення символів.



Перебіг гри

«FUSE. Зворотний відлік» триває декілька раундів. Гравець, який тримає мішечок, є лідером цього раунду, але участь у грі беруть усі. Кожен раунд складається з 5 фаз у такому порядку:

1. Кидок кубиків.
2. Розміщення кубиків.
3. Знешкодження карт бомб та спалахів.
4. Отримання карт спалахів.
5. Передавання мішечка.



Фаза 1. Кидок кубиків

Лідер раунду навмання бере з мішечка кубики, кількість яких дорівнює кількості гравців. Тоді кидає кубики так, щоб усі гравці чітко їх бачили.

Примітка: ігри на одного або двох гравців мають дещо інші правила. У соло-режимі гравець кидає три кубики. При грі вдвох лідер кидає 4 кубики.

- Якщо в мішечку залишилось менше кубиків, ніж потрібно, просто візьміть стільки, скільки є. Але якщо на початку цієї фази в мішечку взагалі немає кубиків, гравці провалюють місію і гра завершується поразкою!
- Якщо лідер узяв зайву кількість кубиків, він повертає їх до мішечка і наново бере правильну кількість. Якщо лідер узяв недостатню кількість кубиків, він добирає необхідну решту з мішечка.

Кожен гравець має карту ролі з особливою здібністю, але використовувати свою здібність може лише поточний лідер. Під час цієї фази гри лідеру варто нагадувати команді, що саме робить його здібність (наприклад, «Я можу змінити колір одного кубика»).

Фаза 2. Розміщення кубиків

Кожен гравець бере по кубуку і розміщує його на своїй карті бомби або спалаху відповідно до правил. Ціль вашої команди – використати якомога більше кубиків, тому ви мусите швидко працювати разом, щоб знайти найкращий спосіб розміщення!



Примітка: ігри на одного або двох гравців мають дещо інші правила. У соло-режимі гравець мусить розмістити всі три кубики. При грі вдвох кожен має розмістити по два кубики. Ви можете розмістити кілька кубиків на одну карту.

Виставити кубики може бути непросто, оскільки кожна карта бомби та спалаху вимагає певного числа, кольору або їх послідовності. Ви не можете розмістити кубик на карті, якщо це порушує вимоги розміщення. Якщо не вказано іншого, кубики можна розміщувати в будь-якій послідовності, необов'язково зліва направо.

Докладніше про вимоги до кубиків на картах читайте на с. 16 у розділі Пояснення символів.

Примітка: якщо будь-якої миті з'ясується, що кубики на карті розміщені неправильно, гравець повинен негайно прибрати всі кубики з цієї карти та повернути їх у мішечок як штраф за помилкове розміщення.

Фаза 3: Знешкодження карт бомб та спалахів

Розмістивши правильно всі кубики на карті бомби або спалаху, гравець успішно її знешкоджує.

— Якщо це **карта бомби**, виконайте такі дії:

1. Поверніть кубики з цієї карти в мішечок.
2. Розмістіть знешкоджену карту бомби долілиць у стос підрахунку балів.
3. Візьміть нову карту бомби на свій вибір з ряду відкритих карт.
4. Поповніть ряд новою картою з колоди бомб.

— Якщо це **карта спалаху**, гравець повертає кубики з карти в мішечок і кладе її в колоду скиду горілиць. Не беріть нову карту їй на заміну.

Примітка: ігри на одного або двох гравців мають дещо інші правила. Ви можете знешкодити карту бомби до розміщення всіх кинутих кубиків і вибрати нову карту для кубиків, що залишилися.

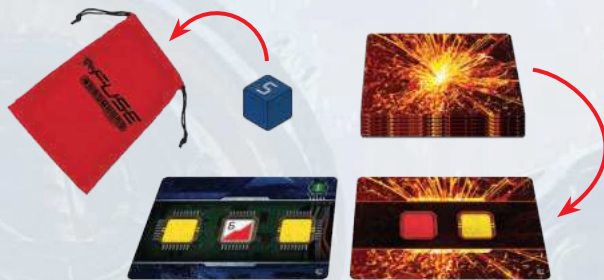


Фаза 4: Отримання карт спалаху

Кожен гравець, який не взяв кубик під час цього раунду, мусить узяти з колоди спалахів одну карту і розмістити її перед собою горілиць поруч зі своїми картами бомб. Всі невикористані кубики поверніть у мішечок.

Примітка: ігри на одного або двох гравців мають дещо інші правила. Гравці беруть карту спалаху за кожен невикористаний кубик. У соло-режимі ви берете до трьох карт спалахів. У грі на двох кожен гравець бере до двох карт спалахів.

Якщо в колоді спалахів закінчилися карти, переверніть скид, утворюючи нову колоду спалахів.



Фаза 5: Передавання мішечка

Лідер цього раунду передає мішечок гравцеві ліворуч. Цей гравець стає лідером наступного раунду і отримує можливість використати здібність своєї ролі. Починається новий раунд!

Особливі структури

Певні карти бомб вимагають утворити з кубиків особливу вертикальну структуру. Якщо з будь-якої причини структура руйнується, поверніть усі кубики з карти в мішечок.

Вежа

Вежа має одну комірку для розміщення від трьох до шести кубиків. Діаграма на карті показує покомпонентну конфігурацію необхідної структури. Ви мусите розмістити кубики відповідно до напрямку стрілки під діаграмою, зліва направо. Ви не можете розмістити наступний кубик вежі, якщо не розміщено попередні.

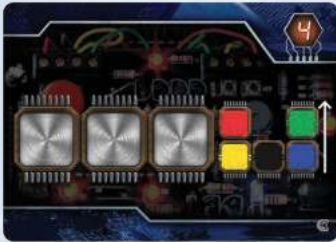
Примітка: для цієї карти потрібна вежа з чотирьох кубиків. Перший кубик може мати будь-яке число. Другий кубик мусить мати число більше, ніж у першого. Третій кубик може мати будь-яке число. Четвертий кубик мусить мати число більше, ніж у третього.



Стіна

Кожна стіна має дві або три комірки, на яких розміщуються від чотирьох до шести кубиків. Діаграма на карті показує покомпонентну конфігурацію необхідної структури. Кубики розміщуються на двох рівнях. Кубики першого рівня можна розмістити в будь-якій послідовності. Кубик другого рівня не можна розмістити на комірці, поки вона не має кубика першого рівня.

Приклад: для цієї карти потрібна стіна з п'яти кубиків. Перший рівень вимагає жовтого, чорного та синього кубиків. Другий рівень вимагає розмістити червоний кубик над жовтим та зелений кубик над синім.



Піраміда

Піраміда має чотири комірки, на яких розміщуються п'ять кубиків. Діаграма на карті показує покомпонентну конфігурацію необхідної структури. Кубики розміщуються на двох рівнях. Кубики першого рівня можна розмістити в будь-якій послідовності. Кубик на другому рівні розміщується останнім.

Приклад: для цієї карти потрібна піраміда з п'яти кубиків. На першому рівні необхідно розмістити синій кубик, жовтий кубик, кубик із числом 5 та кубик із числом 6. На другому рівні необхідно розмістити червоний кубик після завершення першого рівня.



Подвійні кубики

Подвійний кубик вважається одночасно кубиком двох кольорів. Ви можете розмістити його на комірку лише за умови, що один із кольорів відповідає її вимогам. І навпаки, якщо на комірку не можна розміщувати якийсь із двох кольорів, ви не можете використати подвійний кубик.

Це правило також поширюється на активацію карт детонаторів та використання здібностей.



Приклад: ця карта вимагає чотири кубики. На суміжних комірках не можуть бути кубики однакового кольору. Розмістивши подвійний кубик із чорним та жовтими кольорами, ви не зможете розмістити в суміжній комірці кубик із чорним або жовтим кольором.



Кінець гри

Гра може завершитись поразкою або перемогою, що залежить від того, наскільки вдало ваша команда знешкоджувачів упоралась із загрозами на кораблі.

Перемога

Є лише один спосіб перемогти. Поки не сплив час, ви мусите знешкодити достатню кількість карт бомб ТА не мати жодної карти спалаху в грі. За цих умов корабель буде врятовано!

Вам не потрібно знешкоджувати всі карти бомб – достатньо знешкодити карти у відкритому ряду та колоді. Останні дві карти бомб перед кожним гравцем знешкоджувати не потрібно, переверніть ці карти долілиць.

Та якщо перед гравцями все ще є карти спалахів, гра продовжується. Кидайте кубики відповідно до кількості гравців кожен раунд, але брати їх потрібно тільки гравцям, які ще мають карти спалахів.

Примітка: на ГЕРОЇЧНОМУ рівні складності ви мусите знешкодити всі карти бомб у колоді, навіть дві останні, що знаходяться перед кожним гравцем.

Поразка

У грі є декілька способів програти. Гра завершується знищенням корабля, якщо:

- час сплине, перш ніж гравці знешкодять бомби;
- час сплине, перш ніж гравці знешкодять спалахи;
- на початку нового раунду в мішечку не буде кубиків.



Підрахунок балів

Після завершення гри підрахуйте кількість балів за системою нижче. Ви рахуєте бали, навіть якщо гра завершилася поразкою. Запишіть ваш результат у таблицю (див. с. 14) або використайте застосунок.

- **Перемога:** ви здобуваєте 10 балів, якщо врятували корабель.
- **Позосталий час:** ви здобуваєте 1 бал за кожні повні 10 секунд, що залишилися на таймері (за умови, що корабель врятовано).
- **Карти бомб:** ви здобуваєте всі бали на знешкоджених картах бомб.
- **Карти спалаху:** ви здобуваєте по 2 бали за кожну знешкоджену карту спалаху.
- **Карты детонаторів:** ви здобуваєте по 2 бали за кожну активовану карту детонатора (тільки на високих рівнях складності).

Відстежуйте свої результати та спостерігайте, як ваша команда знешкоджувачів стає кращою з кожною грою!

Карты детонаторів

Карты детонаторів дозволяють зробити гру складнішою та відкривають експертний, елітний та героїчний рівні складності.

Зміни у підготовці до гри

Роздавши карти бомб гравцям та утворивши ряд відкритих карт, навмання затасуйте від 1 до 10 випадкових карт детонаторів у колоду бомб. Чим більше детонаторів ви використаєте, тим складнішою буде гра, але й балів ви отримаєте більше.



Зміна ігроладу

Після того, як виклали карту детонатора з колоди бомб у ряд відкритих карт, негайно застосуйте її ефект.

На деяких картах детонаторів зображені копії, число або і те, й інше. Під час застосування такої карти детонатора кожен гравець мусить негайно повернути 1 відповідний кубик зі своєї карти в мішечок. Прибраний кубик мусить відповідати числу або кольору, зображеному на карті детонатора. На гравця не діє карта детонатора, якщо в нього немає відповідного кубика.

Примітка: ефекти карт детонаторів не поширюються на кубики, закриті другим рівнем у структурах. Це також стосується кубиків, що знаходяться в особливій комірці для першого кубика.

Деякі карти детонаторів мають текст, що описує особливий негативний ефект, який діє на всіх гравців:

- «Усі гравці беруть карту спалаху». Якщо в колоді спалахів закінчились карти, переверніть скид, утворюючи нову колоду.
- «Усі гравці втрачають здібність своєї ролі, поки не знешкодять бомбу». Усі гравці тимчасово перевертають карти ролей долілиць. Гравець відновлює свою роль, щойно знешкодить одну зі своїх карт бомб. Це правило не стосується карт спалахів.
- «Усі гравці мають викинути б на кубик; до того моменту гра не продовжується». Кожен гравець бере додатковий кубик з мішечка. Щойно всі гравці викинули б на додатковому кубик, поверніть їх у мішечок.

Застосувавши ефект карти детонатора, скиньте її та переверніть верхню карту з колоди бомб, щоб поповнити ряд відкритих карт. За один раунд можлива активація декількох карт детонаторів.

Карти ролей

Здібність	Уточнення
Знавець дротів: перед тим, як витягнути кубики, назвіть колір. Після кидка кубиків ви можете змінити число або колір кубика названого кольору на будь-які інші.	<ul style="list-style-type: none">• Ви можете змінити або колір, або число. Ви не можете змінити і те, й інше.• Подвійні кубики можна змінити на інший колір, але одноколірні кубики не можна змінити на подвійний кубик.
Операційний інженер: перед тим, як витягнути кубики, назвіть число. Після кидка кубиків ви можете змінити число або колір кубика названого числа на будь-які інші.	<ul style="list-style-type: none">• Ви змінюєте колір кубика лише на момент його розміщення. Після цього для будь-яких інших цілей він вважається кубиком свого початкового кольору.• Змінивши число кубика, переверніть його на грань із вибраним числом.
Фахівчиня з логістики: під час першої фази ви кидаєте на один кубик більше. Ви можете розмістити додатковий кубик або повернути його в мішечок без сплати штрафу.	<ul style="list-style-type: none">• Ви не берете карту спалаху, якщо повертаєте кубик до мішечка цією здібністю.• Лише ви можете взяти додатковий кубик.
Технолог: кинувши кубики, можете змінити колір одного з них.	<ul style="list-style-type: none">• Подвійні кубики можна змінити на інший колір, але одноколірні кубики не можна змінити на подвійний кубик.• Ви змінюєте колір кубика лише у момент його розміщення. Після цього для будь-яких інших цілей він вважається кубиком свого початкового кольору.
Механік: кинувши кубики, можете змінити число одного з них.	<ul style="list-style-type: none">• Змінивши число кубика, переверніть його на грань із вибраним числом.
Дрон-утилізатор: кинувши кубики, можете повернути один із них на протилежну грань.	<ul style="list-style-type: none">• Майте на увазі нетипове розміщення граней кубиків.
Вибухотехнік: кинувши кубики, можете до трьох разів перекинути будь-які з них.	<ul style="list-style-type: none">• Загалом ви можете кинути кубики до чотирьох разів: маєте один базовий кидок і три перекидання за допомогою здібності.• Перекидаючи кубики знову, ви можете вибрати й ті, що не використовували під час попереднього перекидання.

Поширені запитання

Чи можу я перекласти вже розміщені кубики, щоб розмістити новий кубик?

Ні. Ви не можете переміщувати кубики, які вже є на карті.

Чи дозволяється розміщувати кубик, якщо він унеможлиблює знешкодження бомби? Наприклад, якщо гравець розмістить кубик з числом 6 на другу комірку карти [# - # = #].

Ні. Якщо ви помітили це вже після розміщення кубика, сплатіть штраф: приберіть всі кубики з карти в мішечок.

Чи діє ефект нової карти детонатора на знешкоджenu бомбу, яку ще не перемістили у скид?

Ні. Карта бомби з усіма розміщеними кубиками не може стати ціллю карти детонатора, навіть якщо ви ще не поклали її у скид.

Чи зараховуються бали за бомби, які знешкодили вже після того, як було взято останню карту бомби?

Так, враховуються всі карти бомб, знешкоджені за цей раунд.

Героїчний рівень складності вимагає знешкодження всіх карт бомб. Що робити, якщо частина гравців знешкодила всі свої карти, а решта – ні?

Кидайте кубики відповідно до кількості гравців кожен раунд, але брати їх потрібно тільки гравцям, які ще мають карти бомб або спалахів.

Поєднання наборів

«Зворотний відлік» – самостійна гра, яку також можна у різний спосіб поєднувати з оригінальним набором «FUSE».

Використання двох наборів

Обидва набори чудово поєднуються! Затасуйте карти бомб з двох наборів і зробіть те саме з картами детонаторів. Замість правила перекидання невикористаних кубиків застосовуйте карти спалахів з набору «Зворотного відліку». Використовуйте тільки кубики з набору «Зворотного відліку». Також додайте карти ролей.

Додаткові модулі

Нові елементи ігроладу з набору «Зворотного відліку» можна використовувати як додаткові модулі для оригінального набору «FUSE».


Ці п'ять модулів можна поєднувати в будь-якій комбінації. Щоб додати один із модулів, використовуйте правила оригінального «FUSE» із такими змінами:

- **Карти ролей.** Додайте ролі з набору «Зворотного відліку». Це полегшить ігровий процес.
- **Карти бомб.** Використовуйте бомби тільки з набору «Зворотного відліку». Це ускладнить ігровий процес.
- **Карти детонаторів.** Використовуйте детонатори тільки з набору «Зворотного відліку». Це ускладнить ігровий процес.
- **Карти спалахів.** Замість правила перекидання невикористаних кубиків застосовуйте карти спалахів з набору «Зворотного відліку». Це полегшить ігровий процес. Але це не точно.
- **Подвійні кубики.** Використовуйте кубики лише з набору «Зворотного відліку». Це полегшить ігровий процес.


Додаючи модулі, прибирайте карти, яким потрібні модулі, що зараз не використовуються.

Епічні ігри

Поєднуйте «FUSE»* та «FUSE. Зворотний відлік» для епічної гри у 6-9 гравців! Об'єднайте компоненти та правила з двох наборів, але з такими змінами:

- **Карти ролей.** Не використовуйте карти ролей.
- **Карти бомб.** Поверніть у коробку всі карти бомб, для яких потрібні подвійні кубики . Візьміть необхідну кількість карт бомб залежно від кількості гравців та бажаного рівня складності (див. таблицю нижче).

Гравців	Тренувальний	Стандартний	Експертний	Елітний	Героїчний
6	36	41	44	48	52
7	40	46	49	54	60
8	44	51	54	60	68
9	48	56	59	66	76

- **Карти детонаторів.** Використовуйте карти детонаторів на експертному, елітному або героїчному рівнях складності. Приберіть усі карти детонаторів, пов'язані з картами ролей.
- **Карти спалахів.** Замість правила перекидання невикористаних кубиків застосовуйте карти спалахів. Поверніть у коробку всі карти спалахів, для яких потрібні подвійні кубики . Якщо вам потрібно взяти карту спалаху, але всі вони у грі, натомість повертайте будь-який кубик з однієї з ваших карт бомби або спалаху в мішечок.
- **Кубики.** Покладіть у мішечок усі кубики з набору «Зворотного відліку» та додайте кубики з оригінального «FUSE» залежно від кількості гравців: 6 гравців – 10 кубиків, 7 гравців – 15 кубиків, 8 гравців – 20 кубиків, 9 гравців – 25 кубиків.

* Розрахована на 1-5 гравців.

Гравців	Складність	Перемога/ Поразка	Дата	Бали

Творці гри

Автор гри: Кейн Кленко

Головний продюсер карткових і настільних ігор:

Ден Бояновські

Асоційований продюсер карткових і настільних ігор:

Джиммі Ле

Керівник візуального дизайну: Аніта Осберн

Ілюстратори: Джош Каспер та Кріс Островські

Графічний дизайнер: Ларрі Френк

Редактор: Дастін Шварц

Верстальники: Ноель Лопез та Мішель Гарретт

Renegade Game Studios

Президент і видавець: Скотт Гаета

Віцепрезидент відділу продажів і маркетингу:

Сара Еріксон

Контроль: Робін Гаета

Операційний директор: Лейша Каммінс

Менеджер проєктів: Кеті Г'єсдаль

Директор стратегічного партнерства: Еріка Конвей

Менеджер з продажу: Кейтлін Елліс

Голова електронної торгівлі: Нік Медінгер

Керівник програми відділу продажів і маркетингу:

Метт Голланд

Менеджер співтовариства: Джордан Гаета

Координатор заходів: Кайл Деккер

Головний продюсер карткових і настільних ігор:

Ден Бояновські

Продюсер карткових і настільних ігор: Джиммі Ле

Продюсер рольових ігор: Кевін Шлютер

Старший ігровий дизайнер: Метт Гайра

Старший ігровий дизайнер рольових ігор: Еліс Тіг

Ігрові дизайнери: Ден Бланшетт, Крістофер Чон,

та Т.С. Петті III

Керівник візуального дизайну: Аніта Осберн

Творчий керівник ігор: Жанна Торрес

Творчий керівник рольових ігор: Сара Робінсон

Менеджер із залучення художників у рольових іграх:

Трівія Фокс

Творче виробництво: Тодд Крапер,

Ноель Лопез та Гордон Такер

Партнер з відеопродакшену: Кеті Шмітт

Керівник служби підтримки: Дженні Яніковські

Служба підтримки: Бетані Баутюс

Фінансовий секретар: Мінні Нельсон

Особлива подяка від автора гри

Я хотів би подякувати своїй неймовірній дружині, Кері, за все, що вона робить. Без твоєї підтримки я б не впорався. Моїм хлопчикам Картеру і Каллену. Усім тестувальникам гри, зокрема Корі Боргену, Наталі Кумбс, Тревору Кляйнмаєру, Керрін Фолі, Кіту Матейка, Стефану Ессеру, Тіму Вірнігу, Мітч Зулегеру, Квентіну Бремеру, Сенді Кленко, Натану Шиве, Еріку Шлаутману, Еріну Маквею, Скотту Маквею, Метью Герке, Дену Гарвуду, Тіму Ласту, Віллу Беусу, Маркусу Е. Берчерсу, Аугусто Чуєкасу, Дереку Ді Чезаре, Семюелю П. Хейсту, Вільяму Гарлу, Терезі Гедін, Олівії Джульєтті Рубенс, Бреду Рочфорду, Ніку Скіну, Майку Стюарту, Джастіну Тейлору, Шону Уейнрайту, Емілі Шолтен та Алексу Годжсону.

Потрібна допомога з правилами або є запитання? Пишіть на info@igromag.ua

© 2022 Renegade Game Studios. Всі права застережено.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Соляниченко

Перекладач з англійської: Артем Деменко

Редакторка: Марія Сівченко

Головна редакторка: Оксана Квасняк

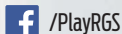
Верстальник: Дмитро Білоус



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua

Версія правил 1.0



/PlayRGS



@PlayRenegade



@Renegade_Game_Studios



/PlayRenegade



Пояснення символів



Потрібен вказаний колір.



Потрібне вказане число.



Потрібні вказані число і колір.



Колір кубика має значення.



Число кубика має значення.



Може бути будь-яким із двох кольорів.



Може бути будь-яким із двох чисел.



Може бути або числом, або кольором.



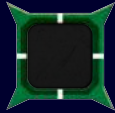
Може бути будь-яким кольором або числом.



Може бути будь-яким кольором, окрім зображеного.



Може бути будь-якою з двох пар колір+число.



Має бути першим кубиком, розміщеним на карті.



Має бути останнім кубиком, розміщеним на карті.



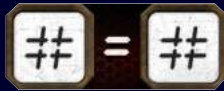
Потрібен подвійний кубик.



Потрібен будь-який кубик.



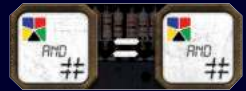
Кольори мають збігатися.



Числа мають збігатися.



Кольори або числа мають збігатися.



Колір та число мають збігатися.



Кубик ліворуч мусить мати більше число, ніж кубик праворуч.



Кольори мають бути різними.



Кубик праворуч мусить мати більше число, ніж кубик ліворуч.



Вежа. Побудуйте вежу з кубиків у послідовності, вказаній стрілкою.



Стіна. Розміщуйте кубики в будь-якій послідовності, але ви не можете розмістити кубик на другому рівні, якщо під ним немає кубика.



Піраміда. Розміщуйте перші чотири кубики в будь-якій послідовності, але кубик на другому рівні розміщується останнім.