

# SUPER-SKILL PINBALL

## ШВИДКИЙ СТАРТ

Це стислі правила гри «Чемпіонський пінбол». Ці правила ознайомлять вас зі столом для новачків, який називається «Карнібол». Якщо ви потребуєте докладнішої інформації або маєте питання щодо ігроладу, дивіться книжку правил.

### МЕТА

Змагайтеся з друзями або грайте соло. Ваша мета — здобути якнайбільше очок 🏆!

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Покладіть 2 кубики на центр ігрової зони.

Кожен гравець бере 2 жетони кульок, 1 маркер та 1 стіл та екран «Карніболу».

Замалюйте кружечок першого раунду на треку раундів, розташованому над плунжером у нижньому правому куті планшета стола.

Покладіть один з ваших жетонів кульок на стрілку «СТАРТ».

Другий жетон кульки покладіть біля планшета стола.

### ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває три раунди. Раунд складається з серії ходів. Гравці виконують ходи одночасно, але кожен робить вибір окремо, тому деякі гравці матимуть більше ходів, ніж інші.

#### КРОК 1. КИНЬТЕ КУБИКИ

На початку ходу один із гравців кидає 2 кубики. (Порада. Буде зручніше, якщо на початку партії ви виберете гравця, який кидатиме кубики протягом гри.) Гравці одночасно вибирають по одному кубіку, який вони використають у свій хід. Гравці не зобов'язані вибирати той самий кубик.

#### КРОК 2. ПЕРЕМІСТІТЬ ВАШУ КУЛЬКУ

Перемістіть ваш жетон кульки на елемент, що має незамальовану комірку зі значенням вибраного вами кубика. Зазвичай ви переміщуєте ваш жетон кульки зверху вниз, від найвищої зони до найнижчої. (Примітка. Стіл для «Карніболу» розділено пунктирними лініями на 4 зони.)

Якщо на початку ходу ваш жетон кульки перебуває на фліпері, то можете перемістити його у вищу зону (з деякими обмеженнями, наведеними нижче).

Коли ви переміщуєте кульку вниз, то можете пропустити будь-яку кількість зон.

#### КРОК 3. ЗАМАЛЮЙТЕ КОМІРКУ

Після переміщення кульки в зону ви ПОВИННІ замальовувати порожню комірку в ній. Ви можете замальовувати лише комірку зі значенням вибраного вами кубика. Деякі комірки мають кілька граней кубика (як-от кабінки чортового колеса): будь-яку з зображених граней можна використати, щоб замальовувати всю комірку.

Щойно всі гравці виконають свої ходи, поверніться до 1-го кроку й киньте кубики знову.

#### КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд для вас завершується, якщо ви не можете замальовувати жодної комірки або якщо ви замальовуєте зовнішню доріжку (зовнішні доріжки зі значеннями «1» та «6»). Зітріть позначки з усіх комірок, обведених пунктирною лінією.

#### КІНЕЦЬ ГРИ

Гра для вас закінчується, коли ви завершуєте свій третій раунд.



### ЗОНИ КАРНІБОЛУ

Стрілка «Старт» спрямовує кульку до кабінок чортового колеса, хоча ви можете спуститися нижче.

#### КАБІНКИ ЧОРТОВОГО КОЛЕСА

Якщо ви замальовали всі три комірки чортового колеса, то можете обвести одне зі значень на ділянці точних влучань (див. на наступній сторінці).

Зітріть позначки з усіх кабінок, якщо цей набір завершено.



#### БАМПЕРИ

Кожна комірка бампера дає 1 🏆. Зітріть позначки з бамперів, якщо замальовали всі 12 комірок.

Ви можете залишити свій жетон кульки в цій зоні наступного ходу, замальовавши іншу комірку бампера. Не можна залишатися на тому самому бампері. Ви можете рухатися лише за годинниковою стрілкою до наступного бампера. Однак, якщо бонус бампера активний, ви також можете рухатися проти годинникової стрілки.

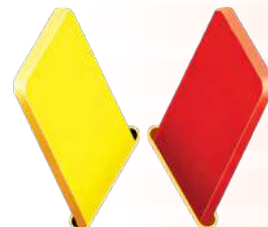


#### МІШЕНІ

Кожна мішень дає 1 🏆.

Якщо ви замальовуєте всі три жовті мішені, ви отримаєте один із жовтих бонусів (див. на наступній сторінці). Потім зітріть позначки з цих мішеней.

Якщо замальовуєте всі чотири червоні мішені, ви отримаєте один із червоних бонусів (див. на наступній сторінці). Потім зітріть позначки з цих мішеней.



#### ФЛІПЕРИ

Кожен фліпер має три комірки, які ви можете замальовувати, щоб зберегти свій жетон кульки у грі. Крім того, є дві внутрішні доріжки зі значеннями «2» і «5». Ви можете перемістити жетон кульки внутрішньою доріжкою, здобути 2 очки, а потім негайно розмістити кульку на відповідному фліпері.

- З жовтого фліпера кульку можна перемістити на будь-який елемент з жовтою чи білою гранню кубика: кабінки чортового колеса, бампери або жовті мішені.
- З червоного фліпера кульку можна перемістити на будь-який елемент з червоною чи білою гранню кубика: бампери, елементи силоміра або червоні мішені.

ЗОВНІШНІ ДОРІЖКИ. Мають значення «1» та «6». Якщо ви замальовали комірку на одній з цих доріжок, то здобуваєте по 2 🏆 за кожну замальовану комірку червоного або жовтого фліпера. Після цього раунд для вас завершується.



## ЕЛЕМЕНТИ КАРНІБОЛУ

### ТОЧНІ ВЛУЧАННЯ

Завершивши деякі набори, ви відкриваєте доступ до точних влучань. Отримавши точні влучання, обведіть одне з шести значень ліворуч чортового колеса.

У вас може бути обведено кілька точних влучань, але ви не можете позначити раніше обведене значення.

Застосування точного влучання дозволяє вам використати будь-яке обведене значення замість значення на кубіку. Застосувавши точне влучання, зітріть позначку з використаного значення.

### СИЛОМІР

На комірки силоміра можна потрапити лише з червоного фліпера. Комірки замальовують послідовно — від 1 до 6.

Кожна комірка має різну цінність в очках: від 0 до 20.

Зітріть позначки з усіх шести комірок, якщо цей набір завершено.

**З цієї зони жетон кульки потрапляє в зону мішеней.**

### ПОШТОВХ

Після кидка ви можете змінити значення одного з кубиків. Це називається «поштовхом». Але будьте обережні, після поштовху ви ризикуєте перебрати!

Щоб виконати поштовх, замалюйте на екрані одну з обведених подвійною лінією клітинок поштовху. У велику клітинку поштовху запишіть різницю між випалим значенням і потрібним вам значенням.

Зауважте, що поштовхом ви НЕ змінюєте значення кубика для інших гравців і НЕ перевертаєте кубик іншою гранню догори.

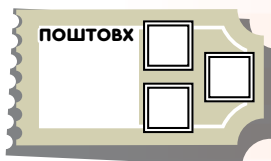
- Поштовхом ви змінюєте значення лише одного кубика, а не обох.
- Ви можете використовувати точні влучання на додачу до поштовху.
- Якщо ви використали всі клітинки для поштовху, ви не можете виконувати поштовх до кінця гри. Ви ніколи не стираєте замальовані комірки поштовху.
- Ви НЕ МОЖЕТЕ виконати поштовх, якщо він призведе до втрати кульки. Наприклад, ви не можете змінити поштовхом «5» на «6» і відправити кульку правою зовнішньою доріжкою, після чого вона втратиться. Ви можете виконати поштовх, щоб ЗАПОБІГТИ втраті кульки.
- Ви НЕ МОЖЕТЕ виконати поштовх, щоб запобігти перебору.

*Приклад: на кубиках випали значення «1» і «3», але вам треба «4». Ви вирішили змінити поштовхом «3» на «4», замалювавши клітинку поштовху й записавши «1» у велику клітинку поштовху.*

### ПЕРЕБІР

Поштовх може призвести до перебору. Якщо ви виконували поштовх, то після наступного кидка проведіть перевірку на перебір.

- ✓ Якщо різниця між значеннями двох кубиків дорівнює значенню поштовху або більша за нього (число у великій клітинці ПОШТОВХУ на вашому екрані), нічого не відбувається. Зітріть значення ПОШТОВХУ з великої клітинки.
- ✗ Якщо різниця менша за значення поштовху, ви перебрали! Раунд для вас негайно завершується. Зітріть значення ПОШТОВХУ з великої клітинки.
- Ви не можете застосовувати точні влучання, щоб уникнути перебору.
- Якщо ви переберете під час мультиболу, ви втрачаєте обидва жетони кульок.



## БОНУСИ

Бонуси — це спеціальні ефекти, що змінюють звичайні правила гри.

### ВІЛЬНІ ФЛІПЕРИ

До кінця поточного раунду червоний і жовтий фліпери можуть поцілити в елемент будь-якого кольору.



### ЗОВНІШНІ ДОРІЖКИ x2

Зовнішні доріжки «1» та «6» дають по 4 очки за кожен замальовану комірку фліпера (замість 2). У режимі мультиболу зовнішні доріжки дають по 8 очок за кожен замальовану комірку фліпера.



### ЗАМАЛЮЙТЕ 2 КОМІРКИ СИЛОМІРА

Послідовно замалюйте 2 наступні комірки силоміра та здобудьте зображені очки.



### МУЛЬТИБОЛ

Розташуйте другий жетон кульки на стрілці «СТАРТ».

Після наступного кидка кубиків виберіть, який з кубиків ви використаєте для однієї кульки, а який — для іншої. Ви не можете використовувати той самий кубик для обох кульок.



Спершу перемістіть один жетон кульки й отримайте всі належні бонуси, а вже потім переходьте до іншого жетона. Наприклад, ви можете перемістити один жетон кульки, щоб відкрити доступ до точних влучань, а потім негайно використати це точне влучання для іншої кульки.

Режим мультиболу завершується, якщо на початку вашого ходу ви маєте одну кульку в гри або не маєте жодної. Протягом ходу, під час якого ви втратили одну кульку (чи обидві), ви отримуєте всі спеціальні бонуси мультиболу.

Якщо мультибол активовано, ви не можете активувати його знову.

Під час мультиболу всі набрані очки подвоюються.

### БАМПЕРИ x2

Здобуті за бампери очки подвоюються. Якщо ви граєте в режимі мультиболу, то за бампери здобуваєте вчетверо більше очок, ніж завжди. Ви можете переміщуватися за годинниковою стрілкою чи проти неї, використовуючи стрілки бамперів.



### БОНУСНІ ОЧКИ

Ви можете здобути цей бонус замість іншого бонуса мішені.

## ЛІНІЇ

Лінії, якими обведені комірки, указують, коли саме ви можете стерти позначки з цих елементів.

Суцільна лінія. Зітріть позначки, якщо замальовали всі комірки в наборі.

Пунктирна лінія. Зітріть позначки з таких комірок після завершення раунду.

Подвійна лінія. Не стирайте позначок з таких комірок до кінця гри.

### ГОТОВІ ДО БІЛЬШОГО?

Ознайомтеся з трьома складнішими столами для пінболу: «Кібератака», «Драконоборець» і «Танцювальна лихоманка». Докладніше про кожен з цих столів читайте в книжці правил — особливі бонуси, мініігри, спінери та багато іншого!

