

KUBIX

Костянтин Ткаченко

Дмитро Романів

ПРАВИЛА ПОВЕДІНКИ В ЖАБЗЕМЕЛЛІ



ВІДЕО
ПРАВИЛА

СВІТОПИС

У світі нескінченних сутічок герої Королівства раптом зрозуміли, що більше не мають сил. Вони втомилися... але не від битв, а від шуму, тривоги і вічної загрози. Їм захотілося простого спокою в тихому місці, де можна перечитувати старі сувої, смажити картоплю і не думати про черговий порятунок світу.

І тут, ніби їхні думки хтось почув, з'являється оголошення: «ПРОДАЄТЬСЯ ЖАБЗЕМЕЛЛЯ. Чисте! Просторе! Порожнє!»

Щоправда, продають його біси... Герої мали б насторожитися, але ціна була надто спокусливою. Отже, угода укладена, золото віддано, усе чудово!



Герої радісно спускаються в підземелля, сподіваючись нарешті отримати спокійне життя і заслужений відпочинок. Проте реальність виявилася іншою. Підземелля було тісним, захаращеним і, головне, вже заселеним. Монстри Жабземелля обурено дивилися на прибульців, не розуміючи, чому ці чужинці називають їхній дім своїм.



Напруга в підземеллі зростала. Раптом воно стало затісним для всіх відразу.

Герої нервують, монстри сердяться — і ніхто не хоче поступатися. Лише після багатьох годин галасливих суперечок та кількох кухлів зілля з бергамотом сторони домовились про таке: хто перший захопить три кімнати — того й Жабземелля.

МЕТА ГРИ

Вибирайте героя або боса, які поведуть ваших істот у бій. Викладіть карти істот й активуйте їхні здібності, щоб здобути контроль над кімнатами Жабземелля. Гравець, який першим здобуде контроль над трьома кімнатами, стає переможцем.

ВМІСТ ГРИ



Карти істот Королівства:

6 карт героїв і 30 карт помічників

Карти істот Жабземелля:

6 карт босів і 30 карт монстрів



7 карт зіль



14 карт кімнат
Жабземелля



2 карти-підказки



2 жетони
переваги



Лист тлумачення
здібностей істот



1 маркер
компаса



Ігрове поле

КАРТИ ІСТОТ



- 1 Назва
- 2 Базова сила істоти
- 3 Тип атаки:
 - Ближня (🗡️)
 - Дальня (🏹)
 - Магічна (🔮)
- 4 Тип здібності:
 - Активна (👉)
 - Пасивна (👎)



- 5 Тип істоти:
 - Герой (🗡️)
 - Помічник (🛡️)
 - Бос (🐉)
 - Монстр (👹)



- 6 Здібність
- 7 Художній текст



КАРТИ ЗІЛІ



- 1 Назва
- 2 Ефект
- 3 Художній текст



КАРТИ КІМНАТ

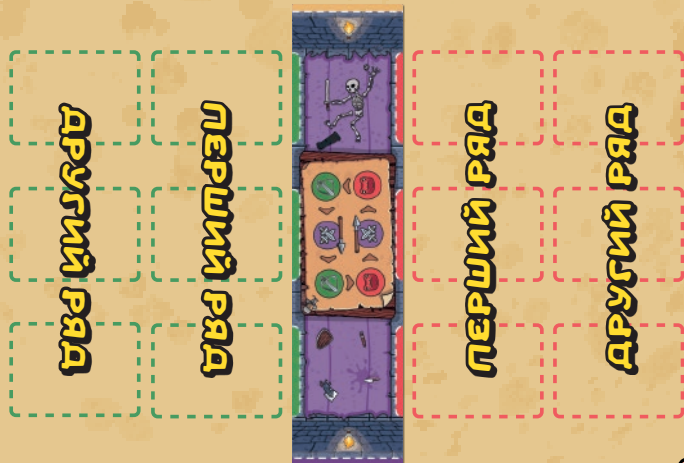


- 1 Назва
- 2 Символ монети
- 3 Схема початкового розташування істот при відкритті кімнати
- 4 Ефект (діє на обох гравців)
- 5 Художній текст

СТРУКТУРА КІМНАТИ

Кімната — це ігрова зона на столі, де гравці викладають свої карти істот. Ігрове поле ділить кімнату на дві половини. Кожен гравець може викласти на своїй половині кімнати до 6 істот (2 ряди по 3 істоти в кожному).

Місця для істот 1-го ряду позначені кольором на полі. Завдяки цьому гравці бачать, де саме розміщувати своїх істот на столі, і розуміють, які істоти братимуть участь у сутичці.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Кожен гравець вибирає сторону, за яку гратиме — Королівство або Жабземелля.



- 2 Залежно від вибраної сторони:

1. Перетасуйте карти **помічників** (🗡️) або **монстрів** (🐸), покладіть їх долілиць і візьміть **6 карт** з верху цієї колоди на руку.
2. Перетасуйте карти **героїв** (🗡️) або **босів** (🐸), покладіть їх долілиць і візьміть **2 карти** з верху цієї колоди. Одну з цих карт візьміть на руку, а іншу покладіть під низ колоди.
3. Візьміть карту-підказку.
4. Візьміть жетон переваги відповідного кольору.



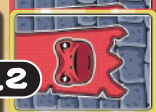
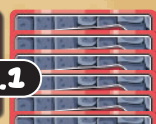
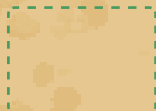
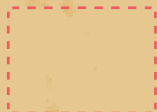
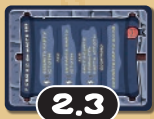
- 3 Покладіть ігрове поле між гравцями так, щоб кольори на його краях відповідали вибраним сторонам.
- 4 Перетасуйте карти кімнат і покладіть їх долілиць на зазначене місце. Відкрийте верхню карту й покладіть її так, щоб розташування символів істот на ній відповідало вибраним сторонам. Викладіть карти з верху своїх колод **помічників** (🗡️) або **монстрів** (🐸) на зазначені місця (детальніше на с. 12). Під час першої гри ігноруйте ефекти на картах кімнат. Ви можете використовувати їх у наступних іграх, коли будете готові.
- 5 Перетасуйте карти зіль (🪄) та покладіть їх долілиць на зазначене місце.
- 6 Розмістіть маркер компаса на початковій комірці біля кинджала.
- 7 Усе готово до початку гри. Гравець за Королівство виконує перший хід.



СКИД



СКИД






ПЕРЕБІГ ГРИ

Під час гри гравці викладають істот та активуюють їх здібності, щоб підготуватись до сутичок. За результатами цих сутичок гравці здобувають контроль над кімнатами Жабземелля.

На ігровому полі зображений сувій з комірками, що вказують на черговість ходів гравців та сутички між ними.



Комірка, на якій розміщений маркер компаса, вказує, що відбувається:

-  — хід гравця за Королівство;
-  — хід гравця за Жабземелля;
-  — сутичка між гравцями.

Після того як гравець виконав свої дії або завершилася сутичка, маркер компаса пересувають на наступну комірку.

КІНЕЦЬ ГРИ


Гра закінчується в одному з двох випадків:

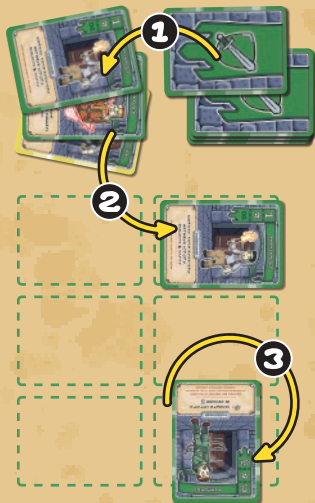
- якщо один з гравців контролює три кімнати Жабземелля, він перемагає в грі;
- якщо гравець не може витратити у свій хід усю енергію, він відразу програє, а інший гравець перемагає.



ХІД ГРАВЦЯ

Коли маркер компаса пересувають на комірку вашого кольору, настає ваш хід. На початку свого ходу ви отримуєте 3 енергії (+⚡⚡⚡). Протягом ходу енергію можна витратити на такі дії:

- ⚡ Узяти карту. Візьміть 1 карту з вер-ху своєї колоди помічників (✓) або монстрів (☹) на руку ①.
- ⚡ Зіграти карту істоти. Вкладіть і-стоту зі своєї руки на будь-яке вільне місце на своїй половині кімнати ②.
- ⚡ Активувати істоту. Поверніть роз-ташовану на вашій половині кімнати ще не активовану істоту з  здібні-стю на 90° за годинниковою стрілкою та застосуйте її здібність ③.



Кожна з перелічених вище дій коштує 1 енергію (-⚡). Ви можете виконувати ці дії в будь-якому порядку та будь-якій кількості, доки у вас вистачає енергії.

Під час гри ефекти деяких кімнат давати-муть вам нові варіанти дій, описані на самих картах кімнат. До них застосовуються такі ж правила, як і до описаних вище дій.


Додатково в будь-який момент свого ходу ви можете зіграти карту зілля з руки, не витрачаючи на це енергію. Покладіть карту зілля у свій скид і застосуйте її ефект. За хід можна зіграти будь-яку кіль-кість карт зілля.

Приклад. У свій хід гравець розіграє 1 карту істоти, активує її здібність, розіграє карту «Зілля енергії» +⚡ (не витрачаючи енергію), бере 1 карту зі своєї колоди та розіграє щойно взятую карту істоти.

До кінця свого ходу ви повинні витратити всю енергію, отриману на початку та протягом ходу.

Витративши всю свою енергію, пересуньте маркер компаса на наступну комірку за стрілкою. Ваш хід закінчується, далі ходить інший гравець або починається сутичка.

СУТИЧКА

Коли маркер компаса пересувають на комірку , між гравцями відбувається сутичка. Кожна сутичка складається з трьох бійок.

Бійка істот — це порівняння сили пари істот, розміщених одна напроти одної в перших рядах вздовж ігрового поля. Сили істот порівнюють з урахуванням ефекту кімнати та здібностей інших істот у цій кімнаті. Бійки відбуваються відповідно до напрямку сутички.

Напрямок розіграшу сутички зображено на ігровому полі — куди направлений спис у поточній комірці, у такому напрямку й розігрують сутичку.



Бійка відбувається за наступними правилами:

- Під час бійки істота з більшою силою (з урахуванням усіх ефектів і здібностей) залишається на своєму місці в кімнаті, а істоту з меншою силою **знищують 1** — її кладуть у скид гравця, який є власником цієї істоти.
- Якщо сили істот рівні, обох істот **знищують 2**.
- Якщо позаду знищеної істоти є інша істота **3**, вона відразу переміщується на місце знищеної (це не призводить до нової бійки). Пасивні здібності переміщеної істоти можуть вплинути на інших істот у кімнаті (наприклад, здібність Барда).



- Якщо під час сутички вашій істоті немає з ким битися (місце напроти неї на іншій половині кімнати вільне), то суперник кладе верхню карту зі своєї колоди у свій скид. Якщо карт у колоді немає, нічого не відбувається.

Зверніть увагу, що активовані істоти не втрачають свої сили — вони беруть повноцінну участь у бійці.

РЕЗУЛЬТАТИ СУТИЧКИ

Після завершення усіх трьох бійок кожен гравець підраховує сумарну силу істот (з урахуванням усіх ефектів і здібностей), які залишилися на його половині кімнати.

Гравець із найбільшою сумарною силою істот перемагає в сутичці та викладає свій жетон переваги на карту кімнати.

У разі нічиєї перемагає гравець, на чій половині карти кімнати зображена монета.



Після сутички сумарна сила істот на кожній половині кімнати дорівнює 4. Перемагає гравець за Королівство, адже монета на його стороні карти кімнати. Він викладає свій жетон переваги на карту кімнати.

КОНТРОЛЬ КІМНАТИ

Коли гравець перемагає в сутичці у кімнаті, на якій уже є його жетон переваги, він здобуває над нею контроль.

У такому разі кожен гравець забирає всіх істот, що залишилися на його половині кімнати, кладе їх під низ своєї колоди в довільному порядку та забирає свій жетон переваги. Гравець, який щойно переміг, забирає собі цю карту кімнати, і її ефект перестає діяти, а гравець, який програв, бере на руку 1 зілля з верху колоди зілля.

Якщо ніхто з гравців не контролює трьох кімнат, відкрийте верхню карту з колоди кімнат і пересуньте маркер компаса на наступну комірку за стрілкою.

ВІДКРИТТЯ КІМНАТИ

Коли відкрито нову карту кімнати, кожен гравець викладає карти істот з верху своєї колоди помічників або монстрів на місця, позначені на ній відповідними символами (🗡️ або 🐉).

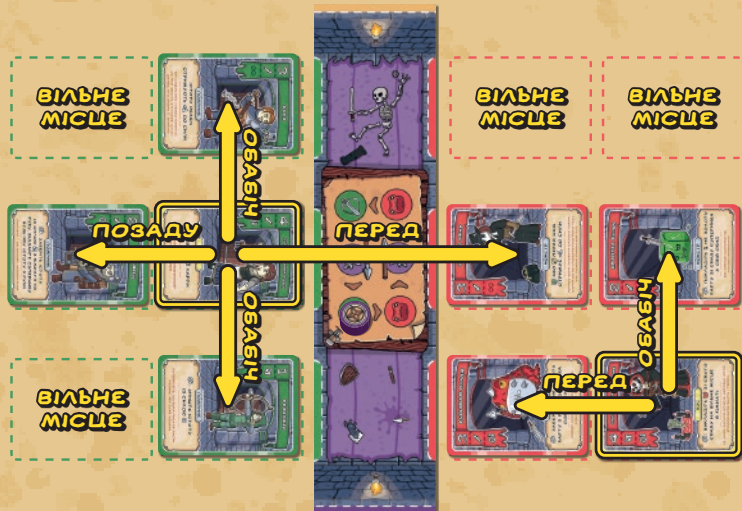
Карти істот викладають по одній горілиць у напрямку зліва **1** направо **2** (для власника цих карт), спочатку так заповнюють перший ряд, а потім — другий.



Якщо на вашій половині кімнати вказані символи золотого кольору (🗡️, 🐉), на зазначене місце треба викласти верхню карту з колоди золотих карт героїв (🗡️) або босів (🐉).

Якщо колода гравця вичерпалася, то він просто перестає викладати карти.

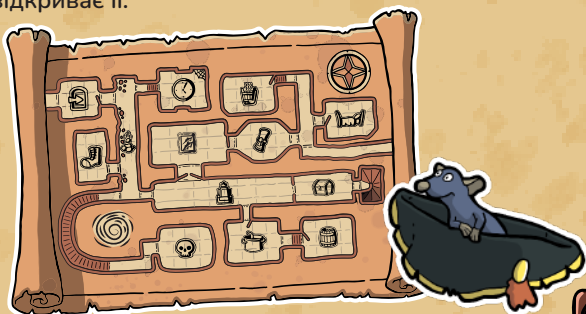
РОЗТАШУВАННЯ ІСТОТ



ЕКСПЕРТНИЙ РЕЖИМ

В експертному режимі гра відбувається за звичайними правилами, але з однією зміною:

- Після визначення контролю над поточною кімнатою не відкривайте верхню карту з колоди кімнат. Натомість гравець, який програв останню сутичку, вибирає будь-яку карту з колоди кімнат і відкриває її.



ВАЖЛИВІ МОМЕНТИ

КОЛОДИ ТА РУКИ

- **Колода карт.** Кожен гравець має дві колоди карт: колоду золотих карт (🐼, 🗡) і колоду помічників (🗡) або монстрів (👹). Якщо колода вичерпалася, її не поповнюють картами зі скиду.
- **Взяти карту.** Якщо треба взяти карту (без інших указівок), беріть її на руку з верху своєї колоди помічників (🗡) або монстрів (👹).
- **Скид.** Істоти в скиді кожного гравця — це відкрита інформація. У будь-який момент гри кожен гравець може переглядати як свій скид, так і скид суперника. Порядок карт у скиді не має значення.
- **Ліміт карт на руці.** Гравці не мають ліміту карт на руці.
- **Золоті карти.** В грі є три типи золотих карт — боси (🐼), герої (🗡), зілля (🍵). Вони мають золоту рамку.

ІСТОТИ

- **Власник істоти.** Гравця вважають власником усіх карт, розташованих на його половині кімнати, а також усіх карт у його колоді, скиді та на руці. Гравець може викладати й активувувати здібності всіх своїх карт згідно з правилами. Якщо карту треба покласти в скид, то її кладуть у скид власника цієї карти.
- **Активовані істоти.** Після активації істота залишається активованою, допоки перебуває в кімнаті. Деякі ігрові ефекти можуть відновити активовану істоту і зробити її 🗡 здібність знову доступною (наприклад, внаслідок застосування зілля «Свіжа кава» або якщо істоту забрали на руку і після цього знову зіграли). **Зверніть увагу.** Активовані істоти самі по собі не відновлюються ані на початку, ані наприкінці ваших ходів.
- **Відновити істоту.** Якщо ігровий ефект указує відновити істоту, то його можна застосувати тільки до активованих істот. Поверніть таку істоту на 90° проти годинникової стрілки — її 🗡 здібність знову доступна для активації.
- **Пасивні здібності.** Ці здібності діють, поки істота перебуває в кімнаті.
- **Типи атаки.** В істот є 3 типи атаки — ближня (🗡), дальня (🗡), магічна (🔮). Вони пов'язані лише зі здібностями істот й ефектами кімнат. У сутичці беруть участь лише істоти, розміщені безпосередньо біля ігрового поля — у першому ряді (тобто дальня атака не означає, що істота може атакувати з другого ряду).
- **Сила істоти.** Сила будь-якої істоти може стати меншою за 1, але не може бути меншою за 0. Не треба знищувати цю істоту, вона залишається в кімнаті. Істот знищують лише внаслідок сутички або застосування активних здібностей інших істот.


- **Черговість ефектів.** Якщо на істоту одночасно діють кілька ефектів та/або здібностей (наприклад, здібності Варвара, Барда та Чумного лікаря), то спершу враховують ефекти кімнати, потім здібності усіх інших істот, а після цього – здібність самої істоти.

КІМНАТИ







- **Відкриття кімнати.** У деяких ситуаціях під час відкриття кімнати ви викладатимете на своїй половині кімнати карти істот суперника або золоті карти з верху своїх колод помічників або монстрів. Не хвилюйтеся, якщо символи на зворотах цих карт не збігатимуться із символами на карті кімнати.
- **Переміщення в перший ряд.** Якщо перед істотою в другому ряді в будь-який момент гри з'являється вільне місце в першому ряді, то ця істота відразу його займає. Це правило діє під час сутички, під час викладення карти істоти в кімнаті, а також після застосування здібностей (наприклад, Рейнджера).

Приклад. Своєю здібністю Рейнджер знищує Руйнівника планів, розміщеного в першому ряді суперника. Руйнівника планів кладуть у скид. Отруйна змія, яка була позаду нього, переміщується вперед і займає його місце в першому ряді.

Приклад. Під час сутички Крихітка бульк знищує Чародія, розміщеного в першому ряді. Після цього Бард, який був позаду Чародія, переміщується вперед і займає його місце в першому ряді, відразу підсилюючи істот обабіч від нього.

- **Переміщення істоти.** Якщо істоту переміщено на інше місце в кімнаті, вона зберігає свій стан (активована  здібність чи ні).

ЕНЕРГІЯ

- **На початку ходу.** Зазвичай на початку свого ходу ви отримуєте 3 енергії () , однак, якщо відкрито кімнату «Мишача кухня», ви отримуєте ще 1 додаткову енергію ().
- **Протягом ходу.** Кількість доступної вам енергії можна зменшити () , виконуючи доступні дії, і збільшити, використавши «Зілля енергії» ().
- **Наприкінці ходу.** До кінця свого ходу ви повинні витратити всю енергію, отриману на початку та протягом ходу. Якщо ви не може витратити її всю, ви відразу програєте, а інший гравець перемагає.





**ДО ЗУСТРІЧІ
В ЖАБЗЕМЕЛЛІ**

ТВОРЦІ ГРИ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Костянтин Ткаченко

Координаторка проєкту: Анастасія Алексеєнко

Розроблення гри: Костянтин Ткаченко

Дизайн та ілюстрації: Дмитро Романів

Редактори: Максим Драч, Сергій Лисенко

Випускова редакторка: Олена Науменко

Верстка: Ігор Назарук, Андрій Бордун

Координатор виробництва: Артем Вінніков

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов



Українське видання
©2026 Geekach LLC
www.geekach.ua