

# КУБІТОС

## СТИСЛІ ПРАВИЛА

Партія в «Кубітос» триває кілька раундів. Щораунду всі гравці спершу виконують фазу кидків, а потім фазу бігу. Щойно всі гравці завершать фазу бігу, кубик першого гравця передають наступному гравцеві за годинниковою стрілкою, після чого починається новий раунд. Учасники грають раунд за раундом, доки не виконають умови завершення гри.

### ПРИГОТУВАННЯ

#### 1. Виконайте індивідуальні приготування

Кожен гравець отримує:

- 2 фігурки бігунів
- 1 планшет гравця
- 1 жетон фаз
- 7 світло-сірих початкових кубиків
- 2 темно-сірі початкові кубики

#### 2. Виберіть набір карт

Виберіть один з наборів карт, наведених на с. 8 правил. Якщо ви тільки знайомитеся з грою, ми радимо взяти набір карт «Перегони № 1 (перша партія)».

#### 3. Приготуйте трасу для перегонів

Покладіть у центрі ігрової зони **трасу для перегонів**, яка відповідає вибраному набору карт. Кожен гравець виставляє 1 фігурку свого бігуна на **стартову клітинку**.



Покладіть **трек уболівальників** поряд з трасою для перегонів. Кожен гравець виставляє 1 фігурку свого бігуна на **трибуну**.

Покладіть карти вмінь із вибраного набору карт навколо траси для перегонів.

#### 4. Приготуйте лотки для кубиків

Розташуйте кожну коробочку поряд з картою вмінь відповідного кольору. У лоток кожної коробочки покладіть усі кубики відповідного кольору.

#### 5. Приготуйте лотки для жетонів

Розташуйте 4 позostalі коробочки навколо ігрової зони. Покладіть приблизно однакову кількість жетонів  у два лотки. У два інші лотки покладіть приблизно однакову кількість жетонів .


#### 6. Визначте першого гравця

Навмання виберіть одного з учасників і покладіть **кубик першого гравця в зону кидків** на його планшеті. Тепер ви готові розпочати гру!

### ФАЗА КИДКІВ

#### 1. Отримання кубиків

Переміщуйте кубики з вашої **зони запасу** у вашу **зону кидків**, доки кількість кубиків не дорівнюватиме вашому **ліміту кубиків**.

Ваш початковий ліміт кубиків становить 9 і збільшується на 1 за кожен жетон  і за кожен поточну червону лінію на трасі для перегонів між фігуркою вашого бігуна й фігуркою бігуна, що лідирує. Якщо у вашій зоні запасу закінчилися кубики, перемістіть усі кубики з вашої зони скиду у вашу зону запасу.

#### 2. Кидання кубиків

Візьміть усі кубики з вашої **зони кидків** і киньте їх, потім перевірте, чи ви не зазнали **невдачі** (див. нижче).

#### 3. Переміщення успіхів у активну зону



Перемістіть усі ваші успіхи в **активну зону** на вашому ігровому планшеті й лишіть усі промахи у вашій зоні кидків. Тепер ви повинні вибрати: **перевірити удачу** чи **спасувати**.

Якщо ви **перевіряєте удачу**, поверніться до кроку 2 і киньте всі кубики, що лишилися у вашій зоні кидків. Повторюйте, доки не спасуєте або не зазнаєте невдачі.

Якщо ви **пасуєте**, переверніть ваш жетон фаз червону смугою «Фаза бігу» догори та зачекайте, поки всі інші гравці завершать фазу кидків.


### Невдача



Якщо викинули усі промахи, а у вашій **активній зоні** будь-коли було щонайменше 3 кубики, ви зазнали невдачі:

- Ви **повинні** перемістити всі кубики з вашої активної зони у вашу зону скиду.
- Ви **можете** перемістити будь-які кубики з вашої зони кидків у вашу зону скиду.
- Просуньте фігурку вашого бігуна на 1 поділку вперед треком уболівальників й отримайте будь-які  і .
- Переверніть ваш жетон фаз боком «Фаза бігу» догори.





### ФАЗА БІГУ

#### 4. Застосування вмінь, розв'язання , визначення сумарної кількості і

Гравці можуть застосувати вміння на своїх активних кубиках, потім порівняти сумарну кількість  з червоних кубиків у своїх **активних зонах** й активувати ефект червоної карти.

Після цього гравці можуть далі застосовувати вміння. Зрештою кожен визначає свою сумарну кількість  і .

#### 5. Переміщення

За кожне ваше  перемістіть фігурку вашого гравця на 1 клітинку траси для перегонів. Також ви можете витратити 4  і/або , щоб отримати 1 .

Отримайте винагороду, якщо ви завершили ваш крок переміщення на клітинці з винагородою.

#### 6. Купівля

Щораунду ви можете купити щонайбільше **2 кубики** (вони повинні бути різних кольорів). Після купівлі кладіть ці кубики у вашу **зону скиду**.

#### 7. Скидання

Перемістіть усі кубики з вашої **активної зони** у вашу **зону скиду** (не скидайте кубики з вашої зони кидків), потім переверніть ваш жетон фаз зеленою смугою «Фаза кидків» догори.

### КІНЕЦЬ ГРИ

Коли фігурка будь-якого бігуна добирається до фінішної клітинки, визначте переможця наприкінці поточного раунду. Гравець, який перетнув фінішну клітинку й пробіг найбільшу дистанцію після неї – переміг!

У разі нічиєї всі гравці продовжують перегони, граючи додатковий раунд.