

300946 Дом с привидениями

Вы смелы? Конечно, вы смелы! Именно смелость вам понадобится, если хотите пройти Дом с привидениями с четырьмя друзьями Поппи, Крако, Даффи, Ханья и их собакой Шнуфером. Множество привидений и других опасностей таится в этом старом доме. Пятеро друзей заходят все дальше в дом, поворот за поворотом, и становится все страшнее, чем дальше вы движетесь к ужасному чердаку!

Цель игры

Кто соберет больше очков к концу игры, победит! Вы получаете Ужасики каждый раз, когда вы отправляетесь в Дом с привидениями или переходите на этаж выше. Чем выше вы взбираетесь, тем больше Ужасиков вы можете собрать. Но если вы превысите риск, то вы также можете потерять Ужасики.

Содержимое



5 фигурок игроков:
Крако Шнуфер Ханья Даффи Поппи



1 кубик друзей 4 кубика с числами



75 Ужасиков
(30x1, 20x2, 15x3, 10x5)

1 игровое поле



Подготовка к игре

Положите игровое поле в центр стола и поставьте 5 фигурок игроков перед входом в калитку. Мы рекомендуем не использовать все Ужасики, когда играет менее 4х игроков:

2 игрока: 50 Ужасиков

3 игрока: 60 Ужасиков

4 или 5 игроков: 75 Ужасиков

Отсчитайте нужное количество Ужасиков, перевернутыми лицом вниз, оставшиеся сложите в коробку. Отобранные Ужасики сложите рядом возле игрового поля.

Самый смелый ходит первым, берет кубик друзей и четыре кубика с числами.

Как играть

Игроки сначала должны бросать кубик друзей, чтобы определить, какой из друзей будет действовать в этот ход. 5 друзей игроков не принадлежат какому-то одному игроку.

Каждый ход совершается следующим образом:

- 1) Определение, кто из друзей ходит (бросается кубик друзей)
- 2) Выберите количество кубиков (2,3 или 4) и бросайте их.
- 3) А) Передвигаете друга вверх по ступенькам (результат кубиков с числами достаточно высок) или
Б) Передвигаете друга вниз по ступенькам (если результат кубиков слишком низок, ход заканчивается) или
В) Не ходите другом (если результат на кубиках был таким же, как и текущая позиция, ход заканчивается)



1. Определение ходящего

Вначале каждого хода игроки бросают кубик друзей. Кубик определяет, кто из друзей будет ходить в этом ходе. Если вы выбрасываете знак вопроса, вы можете выбрать любого героя.

2. Выбрать и бросать кубики

Чтобы перейти по дому выше, результат кубиков с числами должен быть как минимум, как на следующем этаже над вашим героем. Например, если нужный герой на этаже номер 7, вам нужно выбросить, как минимум 8, чтобы перейти выше.

Только 2 кубика с наивысшим числом учитываются в результате.

Например:

Вы бросаете 2 кубика  Результат: 5

Вы бросаете 3 кубика  Результат: 8

Вы бросаете 4 кубика  Результат: 10

Если вы бросаете 4 кубика, то у вас наибольшее шансов для нужного вам результата, средние шансы при бросании 3х кубиков, и больше всего вы рискуете, если бросаете 2 кубика. Но если вы бросаете всего два кубика, вы получите больше Ужасиков в награду! Решите, будете ли вы бросать 2, 3 или 4 кубика. Бросайте!



За. Вы сделали это. Передвигаем вашего героя на этаж выше

Если вы выбросили как минимум номер следующего этажа, вы переставляете героя на этаж выше. К тому же, вы зарабатываете столько Ужасиков, сколько указано справа напротив этажа, на который вы попали. Число заработанных Ужасиков зависит от количества кубиков, которые вы бросали.

2 кубика: смотрите колонку слева.

3 кубика: смотрите колонку посередине

4 кубика: смотрите колонку справа

Возьмите Ужасики из запаса, не смотрите на карточки и положите лицом вниз возле себя.



Например:

Тимуру выпало ходить Шуффером. Шуффер все еще перед калиткой. Тим решается бросать 2 кубика. Выбрасывает 3 и 4 (=7). Поскольку у него получилось выбросить больше 5, он ставит собаку в саду рядышком с уровнем номер 5. Тимур проверяет обзорную таблицу, и узнает, что за то, что он бросал всего 2 кубика, он зарабатывает 1 Ужасик. Следовательно, Тимур берет 1 Ужасик из запаса, кладет его лицом вниз перед собой и может ходить еще.



Бросайте кубик снова или можете пропустить ход, поскольку вы впереди.

После каждого успешного броска кубиков, вам нужно решить, хотите ли вы еще раз бросать кубик, или самовольно пропустить ход, поскольку вы впереди.

- Если вы бросаете кубики снова, наново решите, сколько кубиков будете вы использовать в броске. Вам нужно использовать того же героя во время одного вашего хода.

- Если вы решили самовольно прекратить ваш ход, вам остаются все Ужасики, которых вы заработали в этом ходе. Наступает очередь следующего игрока.

Если ваш герой дошел до чердака, вам нужно выбрасывать 12, чтобы собирать Ужасики. Если вам это удастся, вы зарабатываете количество Ужасиков, как указано для числа 11. А герой будет оставаться на уровне 11. Вы можете еще продолжать бросать кубики до тех пор, пока вы решите самовольно прекратить ход, или вам не удастся выбросить 12.

Если вам выпал герой, который уже находится на уровне 11, вам придется как минимум раз попытаться удачи.



36. У вас не получилось. Переставляйте друга на уровень ниже

Если ваше выброшенное на кубиках число ниже, чем число на уровне, где герой находится сейчас, переставьте героя на то число, которые вы выбросили (если вы выбросили меньше 5, ставьте героя перед калиткой), и также ваш ход заканчивается. Вам нужно оплатить штраф своими Ужасиками. Штраф составляет 1 Ужасик за каждый уровень, на который ваш герой спустился. Сложите этот штраф на уровне, откуда спустился сейчас ваш герой. Карточки должны лежать лицом вниз. Если у вас нет достаточно Ужасиков, вы платите столько, сколько есть.

Штрафные Ужасики

Любой может собрать штрафные Ужасики, если он использовал только 2 кубика, чтобы добраться до этажа, на котором они лежат, за что игрок получает и штрафные Ужасики, и Ужасики, заработанные за сам ход. Полученные Ужасики кладутся лицом вниз рядом с другими Ужасиками, а игрок может продолжать ход. Если вы достигли уровня с штрафными Ужасиками при помощи 3х или 4х кубиков, вы не можете их взять.

3в. Результат на кубиках равен номеру этажа на котором стоит герой.

Если вы выбросили точно такое же число, как число на уровне, где сейчас стоит герой, вы не зарабатываете Ужасики. Герой остается на месте, а ваш ход заканчивается.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда последний Ужасик был роздан из запаса. Штрафные Ужасики изымаются из игры. Переверните ваших Ужасиков, и прибавьте числа на карточках. Кто получил больше всех очков, выигрывает игру.

Версия «Свободный выбор»

Тактики получают больше удовольствия от игры, если будут играть без кубика друзей, он может оставаться в коробке в этой версии игры. Перед каждым ходом вы выбираете героя, которого вы бы хотели использовать в этот ход. Его же вам придется использовать в течение всего вашего хода, конечно. Только, когда вы будете ходить в следующий раз, вы можете выбрать другого друга. Также вы можете использовать того же героя, как и в предыдущем ходе.

Пример:

Гена хочет ходить Шнуффером, собакой. Он выбирает Шнуффера, бросает кубик и уже будет ходить Шнуффером до конца своего хода. Теперь наступила очередь Дениса, и он также хочет ходить Шнуффером. Он также использует собаку во время всего своего хода. Мила, последняя из игроков, хочет ходить Поппи. Теперь снова очередь Гены, и на этот раз он выбирает Крако для хода.



Пример:

Петру выпала Ханья, которая стоит на уровне 9. Он бросает 4 кубика, и ему выпадает 3, 1, 1 и 1. В результате, он выбрасывает 4 (сумма двух наибольших чисел: 3+1=4). Петр ставит Ханью на стартовый квадратик у ворот. Он кладет 5 из своих Ужасиков на уровень 9, поскольку он спустился на 5 уровней вниз.

Автор: Стефан Клос

Иллюстратор: Майкл Менцель

Редактор: Юрген Валентинер-Брант



Краткие правила игры

Цель игры

Передвигаться вверх по лестнице и собирать как можно больше Ужасиков.

Подготовка к игре

- Положите игровое поле в центре стола, героев поставьте перед калиткой.
- Положите Ужасики рядом с игровым полем лицом вниз (50 для 2х игроков, 60 для 3х игроков и 75 для 4 или 5 игроков).
- Самый смелый начинает и бросает кубик.

Как играть

- Бросайте сначала кубик друзей, чтобы определить, каким героем вы будете ходить.
- По своему выбору бросайте 2, 3 или 4 кубика с числами. Результат: сумма двух самых больших чисел
 - Если результат выше, чем число на этаже, где герой находится сейчас, переставьте героя на один этаж вверх, возьмите соответствующее количество Ужасиков с запаса.
 - А) решите, хотите ли вы бросать кубик дальше, или самовольно прекратить ход, пока у вас все хорошо.
 - Б) Если решаете бросать снова, решите опять 2, 3 или 4 кубика.
 - Если результат такой же, как число на уровне, где сейчас находится герой, вы не ходите героем и не берете Ужасики, ваш ход заканчивается без штрафа.
 - Если результат ниже, чем число на уровне, где сейчас герой, сложите штрафные Ужасики на этаж, где был герой (столько, на сколько этажей спустился герой), переставьте героя вниз на соответствующий результату этаж, и ваш ход заканчивается.
- Забирайте штрафные Ужасики, если вы попали на этаж, где они лежат, когда вы бросали лишь 2 кубика (плюс Ужасики, которые вы и так заработали за бросок). Если вы спустились на этаж с штрафными Ужасиками, вы не можете их забрать.

Окончание игры

Когда заканчивается запас Ужасиков, игра заканчивается. Больше сумма очков на Ужасиках = Победитель.