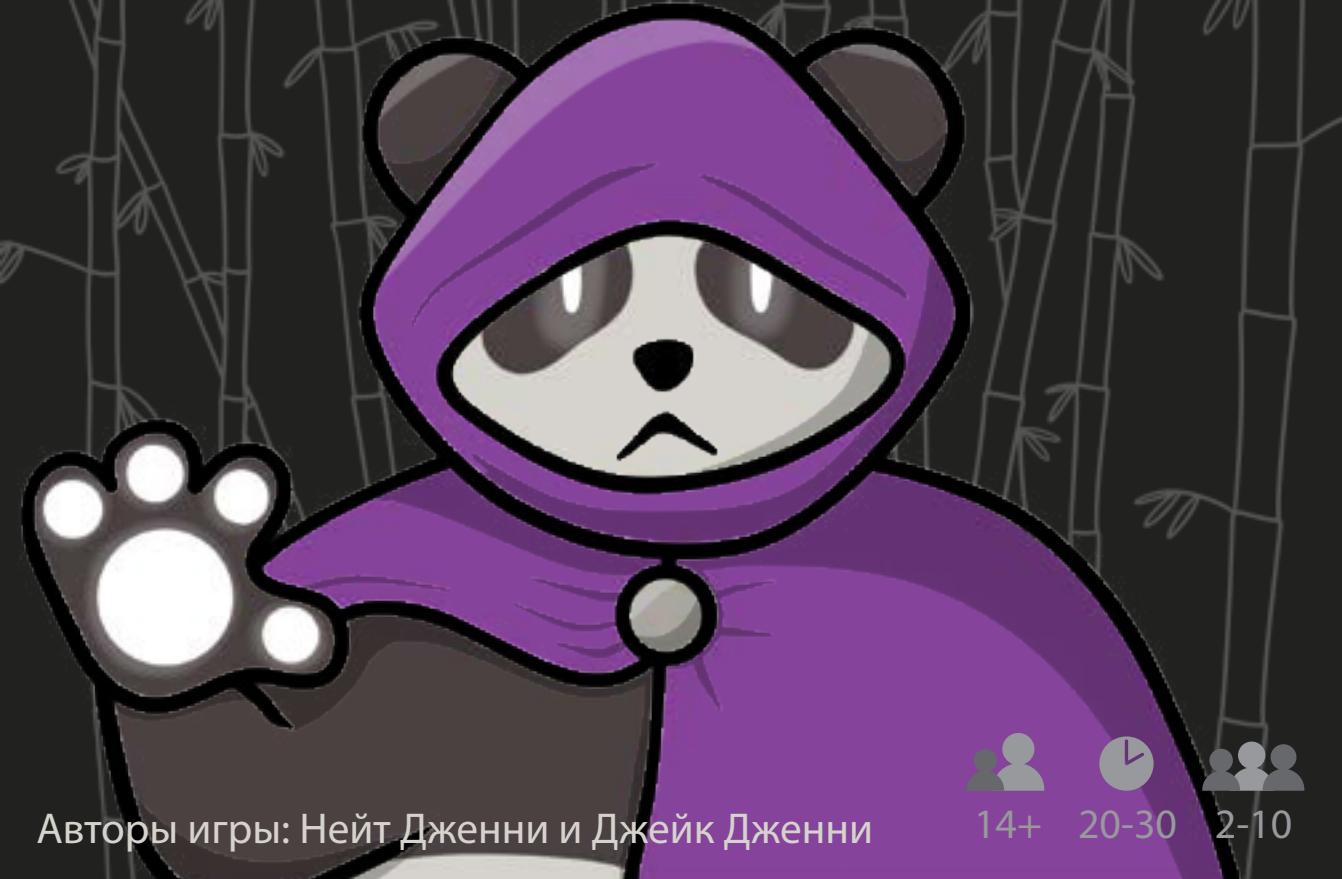


ПАНДА РОЯЛ

LAST
NIGHT
games



Авторы игры: Нейт Дженнин и Джейк Дженнин



14+

20-30

2-10

ОБЗОР ИГРЫ

Каждый год, когда начинается фестиваль середины лета, семь кланов панд собираются вместе, чтобы отпраздновать многолетний период мира и процветания. После грандиозного пира, множества историй и игр старейшины проводят ежегодное соревнование, в котором храбрейшие панды собираются вместе, чтобы сразиться за честь и славу. У каждого клана панд есть уникальные способности, и старейшины уделяют им немало внимания, собирая свои команды из панд всех кланов.

Вы будете играть за одного из старейшин панд. Вам предстоит выбирать, панды каких из семи кланов (представленных кубиками семи цветов) присоединятся к вашей команде. Панды каждого клана имеют уникальные способности, но выбирайте мудро, ведь победит лишь тот, кто наберёт наибольшее количество очков!

СОСТАВ ИГРЫ

10 жёлтых кубиков D6
7 жёлтых кубиков D8
10 зелёных кубиков D20
10 голубых кубиков D6
9 голубых кубиков D8
9 голубых кубиков D12
7 блестящих голубых кубиков D6
7 фиолетовых кубиков D8
7 фиолетовых кубиков D12
10 красных кубиков D6
9 красных кубиков D8
7 прозрачных кубиков D6
4 розовых кубика D12
1 картонный жетон панды
2 тканевых мешочка
100 двусторонних листов подсчёта очков
Книга правил



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по листу подсчёта очков, карандашу и жёлтому кубику D6. Поместите жетон панды в центр стола вместе с соответствующим количеству игроков числом розовых кубиков.

2-3 игрока	1 розовый кубик
4-6 игроков	2 розовых кубика
7-9 игроков	3 розовых кубика
10 игроков	4 розовых кубика

Оставшиеся розовые кубики и жёлтые кубики D6 верните в коробку, они не будут использоваться в игре. Маленький мешочек нужен, чтобы хранить все стартовые компоненты игроков (жёлтые кубики D6, розовые кубики и жетон панды). Так они не смешаются с остальными кубиками.

Все остальные кубики поместите в большой мешочек и положите его поблизости.

ХОД ИГРЫ

Игра длится 10 раундов, во время которых игроки будут бросать всё больше и больше кубиков (сначала – один, а к концу игры – десять). Каждый раунд состоит из следующих шагов:

1. Бросьте кубики и подсчитайте очки.
 2. Определите, кто получит утешительный кубик.
 3. Совершите обмен кубиков.
 4. Выберите новый кубик, который добавите к своим.
- (Важно: в последнем раунде выполняется только шаг 1.)



1. БРОСЬТЕ КУБИКИ И ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ

Все игроки одновременно бросают все свои кубики. После этого все игроки складывают значения на своих жёлтых кубиках. Тот, у кого наивысшее суммарное значение на жёлтых кубиках, получает жетон панды. При ничьей все игроки перебрасывают все свои жёлтые кубики, пока не будет выявлен однозначный лидер. После этого игроки подсчитывают все свои очки за раунд, складывая очки только за свои кубики. У кубиков каждого цвета свой способ подсчёта очков:



Жёлтые кубики: сложите выпавшие значения на всех своих жёлтых кубиках.



Фиолетовые кубики: сложите выпавшие значения на всех своих фиолетовых кубиках, а затем удвойте их. Например, вы выбросили 8 и 1 на двух фиолетовых кубиках, ваш суммарный результат будет равен $18: (8 + 1) \times 2 = 18$.



Голубые кубики: сложите выпавшие значения на всех своих голубых кубиках. Если у вас есть хотя бы один особый голубой кубик (он блестящий и с золотыми цифрами), удвойте эту сумму. Если у вас несколько блестящих кубиков, сумма всё равно удваивается только один раз.

Примеры подсчёта голубых кубиков

Так как в этом броске нет блестящих кубиков, нужно просто сложить все значения на голубых кубиках. Игрок получает 11 очков.



Так как в этом броске есть хотя бы один блестящий кубик, значения на всех голубых кубиках складываются, а затем сумма удваивается. Игрок получает 16 очков за этот бросок: $(1 + 3 + 4) \times 2 = 16$.



Несмотря на то, что блестящий кубик – единственный голубой кубик в броске, сумма всё равно удваивается. В этом примере игрок получает 2 очка за голубые кубики.



3

Красные кубики: сложите выпавшие значения на всех своих красных кубиках. При этом белые числа на кубиках считаются в плюс, а чёрные – в минус. Затем умножьте полученную сумму на количество своих красных кубиков. Красные кубики могут принести вам очень высокий результат, но могут также и увести вас в минус.

Зелёные кубики: сложите выпавшие значения на всех своих зелёных кубиках. Зелёные кубики – единственные D20 в игре, на них могут выпасть наибольшие возможные числа.

Прозрачные кубики: сложите выпавшие значения на всех своих прозрачных (белых) кубиках. Их особая способность будет описана позднее.

Розовые кубики: занесите значение своего розового кубика в лист подсчёта очков, если он у вас есть. Эти кубики являются особыми: их получают игроки с наименьшим результатом в раунде. Подробнее о них вы узнаете в следующем разделе.

Каждый игрок считает свои очки за раунд и вписывает суммарный результат в крайнюю правую клетку строки раунда на листе подсчёта очков. Помните, что из-за красных кубиков итоговый результат за раунд может быть отрицательным.

Пример подсчёта очков

Сначала складываем значения на жёлтых кубиках и получаем 6. Затем считаем сумму фиолетовых кубиков (она равна 6) и умножаем её на 2, получаем 12 очков за фиолетовые кубики. После этого складываем значения на голубых кубиках (сумма равна 5) и удаляем этот результат, так как среди брошенных кубиков есть блестящий, в итоге получаем 10 очков за голубые кубики. На красных кубиках выпало положительное значение 5 и отрицательное 3. Сумма равна 2, её умножаем на количество красных кубиков (тоже 2) и получаем 4. На зелёном кубике выпало 14, на прозрачном – 4, а на розовом – 12. Итоговый результат каждого цвета записываем в соответствующую клетку листа подсчёта очков, а в крайнюю правую клетку записываем общий результат за раунд. Он равен 62.

Пример подсчёта красных кубиков



На красных кубиках чёрные цифры считаются в минус, а белые – в плюс. Сумма значений кубиков на картинке равна 6 ($6 + 5 - 4 - 1 = 6$). Затем эту сумму нужно умножить на количество красных кубиков, которые вы бросали (в этом случае на 4). Итоговый результат за красные кубики равен 24, так как $6 \times 4 = 24$.



2. ОПРЕДЕЛИТЕ, КТО ПОЛУЧИТ УТЕШИТЕЛЬНЫЙ КУБИК

Когда все игроки подсчитали итоговый результат за раунд, нужно распределить утешительные кубики. Игрок, который набрал меньше всех очков за раунд, забирает себе один розовый утешительный кубик. Затем розовый кубик забирает игрок со следующим наименьшим результатом, и так продолжается, пока все розовые кубики, участвующие в партии, не будут распределены. Если у нескольких игроков ничья за наименьший результат, а розовых кубиков не хватает на всех, то, начиная с игрока **справа** от игрока с жетоном панды и далее **против часовой стрелки**, распределяйте розовые кубики между игроками, претендующими на это, пока кубики не закончатся. Розовые кубики перераспределяются в каждом раунде, поэтому ни у одного игрока не может быть больше одного розового кубика одновременно.



3. СОВЕРШИТЕ ОБМЕН КУБИКОВ

Начиная с игрока **слева** от игрока с жетоном панды, каждый игрок, у которого есть хотя бы один прозрачный (белый) кубик, может обменять его на один кубик другого игрока. Для этого просто отдайте прозрачный кубик другому игроку и заберите один его кубик. Важно: вы не можете забрать розовый кубик, но все остальные кубики доступны для выбора, даже те, которые игрок получил только что во время обмена. Вы не обязаны обменивать свой прозрачный кубик, если не хотите. Если у вас несколько прозрачных кубиков, вы можете обменять любое их количество. Помните, что, после того как прозрачный кубик был использован для обмена, его нельзя использовать для обмена повторно в этом раунде. Право произвести обмен передаётся **по часовой стрелке**. Таким образом, игрок с жетоном панды совершает обмен последним.



4. ВЫБЕРИТЕ НОВЫЙ КУБИК

Наконец, случайным образом вытяните из мешочка кубики в количестве равном числу игроков +1. Поместите эти кубики в центр стола, создав пул, из которого игроки будут делать выбор. Игроки по очереди берут по одному кубику из доступных и добавляют к своим кубикам. Порядок, в котором игроки берут кубики, определяется результатами на жёлтых кубиках в этом раунде. Первым выбирает игрок с наибольшим результатом, а последним – с наименьшим. При ничьей порядок определяется по часовой стрелке от игрока с жетоном панды. Когда все игроки выбрали новый кубик, верните оставшийся кубик в мешок и начните новый раунд.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после завершения десятого раунда. В последнем раунде нет необходимости определять, кому достанется жетон панды и кто получает утешительные кубики, совершать обмен кубиков или брать новые кубики. Просто подсчитайте очки за десятый раунд, а затем сложите очки за все раунды. Игрок с наибольшим итоговым результатом побеждает в игре! В случае ничьей игроки делят победу.





©2024 Last Night Games. Все права защищены.

При возникновении вопросов или комментариев напишите на info@boardzeppelin.ru.