

FLISE

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ





ВОЗРАСТ: ОТ 12 ЛЕТ
ВРЕМЯ ИГРЫ: 10 МИН
КОЛ-ВО ИГРОКОВ: 1-4

Об игре

10:00... 9:59... 9:58...

Корпус пробит! Ревёт сигнал тревоги, красные лампочки настойчиво мигают. Когда вся команда в сборе, капитан сообщает, что корабль заминирован. Опять.

Система безопасности обнаружила десятки взрывных устройств, связанных с единым таймером. Вы уже сталкивались с подобными угрозами, но на этот раз при создании бомб использовались новые инопланетные технологии, которые заставят попотеть даже опытных сапёров.

Здесь важна работа каждого члена команды. Слаженность, умение договариваться и немного удачи — вот что поможет спасти корабль. Обратный отсчёт пошёл!

9:41... 9:40... 9:39...

Компоненты



52 карты бомб



30 карт замыканий



10 карт саботажа



07 карт персонажей



25 особых кубиков
(20 одноцветных,
5 двухцветных)



01 мешочек
для кубиков

Бортовой компьютер будет отсчитывать 10 минут, которые у вас остались на спасение корабля. Для лучшего погружения в игру рекомендуем скачать приложение **Renegade Games Companion** в App Store для iOS или в Google Play для Android. Но подойдёт и любой другой таймер, поставленный на 10 минут.

Также вы можете найти видеотаймер от команды GaGa Games на странице игры, просканировав QR-код справа.



Подготовка к игре

Примечание: На уровнях сложности «Стажёр» и «Специалист» не используются карты саботажа. Играя на более высоких уровнях сложности, добавляйте их в игру по правилам со стр. 11.

1. Положите перед каждым игроком по 1 случайной **карте персонажа** лицом вверх. Оставшиеся карты персонажей уберите в коробку.
2. Количество **карт бомб** в игре зависит от выбранного вами уровня сложности и количества игроков:

	Стажёр	Специалист	Эксперт	Виртуоз	Ветеран
1 игрок	19	21	24	26	28
2 игрока	19	22	25	27	29
3 игрока	24	27	29	31	33
4 игрока	28	31	33	35	37

Перемешайте требуемое количество случайных карт бомб, сформируйте из них колоду и поместите её в центр стола. Оставшиеся карты бомб уберите в коробку, не смотря на них.

3. Откройте из колоды и положите **перед каждым из игроков** по 2 карты бомб.

Нельзя, чтобы обе начальные бомбы игрока имели ценность от 4 до 6 очков. Если игрок получил такую комбинацию бомб, заменяйте последнюю выданную ему карту на новую, пока он не получит бомбу с ценностью от 1 до 3 очков.



В одиночном режиме вместо этого откройте и положите перед собой 4 карты бомб. Ваши начальные бомбы должны иметь хотя бы 3 разные ценности (например, 1, 1, 2, 3 или 1, 2, 3, 4). Заменяйте последнюю открытую бомбу, нарушающую это правило, пока не получите подходящую начальную комбинацию.

Все заменённые карты замешайте обратно в колоду

4. Откройте из колоды и выложите в **ряд в центре стола** 5 карт бомб.
5. Перемешайте все **карты замыканий**, сформируйте из них колоду и поместите её в центр стола.
6. Сложите все **кубики** в мешочек и перемешайте их. Выберите игрока, который станет лидером в первом раунде, и отдайте ему мешочек.

Можно начинать — запустите таймер. У вас ровно 10 минут, чтобы разминировать корабль!



Строение карт бомб и замыканий

А. Тип карты

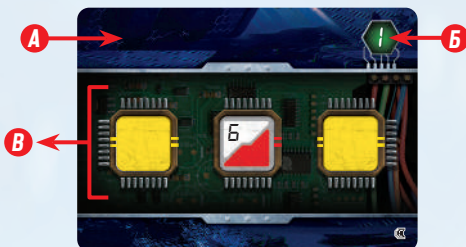
Карты бомб отличаются от карт замыканий фоном.

Б. Ценность

Количество очков, которое получит команда за обезвреживание бомбы. Чем сложнее обезвредить бомбу, тем выше её ценность. У карт замыканий ценности нет.

В. Ячейки для кубиков

Указанные здесь символы могут ограничивать цвета, значения и способы расположения кубиков, которые можно поместить на карту. Описание всех символов находится на стр. 16.



Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде участвуют все игроки, но один из них будет лидером. Каждый раунд состоит из 5 последовательных этапов:

1. Бросок кубиков.
2. Распределение кубиков.
3. Обезвреживание бомб и устранение замыканий.
4. Получение замыканий.
5. Передача мешочка.

Этап 1. Бросок кубиков

Лидер достаёт из мешочка случайные кубики и бросает их. Количество доставаемых кубиков зависит от количества игроков:

Игроки	1	2	3	4
Кубики	3	4	3	4

- Если в мешочке осталось меньше кубиков, чем нужно достать, лидер достаёт все оставшиеся кубики.
- Если на начало этого этапа в мешочке нет кубиков, игра заканчивается вашим поражением.
- Если лидер случайно достал из мешочка больше кубиков, чем требуется, верните все кубики обратно и повторите этот этап сначала.

У каждого игрока есть карта персонажа, но в течение раунда действует только способность персонажа лидера. Советуем лидеру на этом этапе напоминать другим игрокам, что делает его способность, чтобы вы могли вместе планировать свои действия.

Этап 2. Распределение кубиков

Каждый игрок забирает себе 1 из брошенных кубиков и размещает его на своей карте бомбы или замыкания, соблюдая все условия и ограничения, указанные на этой карте. Если игрок не может этого сделать, он не берёт кубик.



Примечание. При игре вдвоём каждый игрок забирает и размещает по 2 кубика, а в одиночной игре — все 3 кубика (или меньше, если невозможно разместить все). Кубики можно размещать как на разных своих картах, так и на одной и той же.

Кубики размещаются в ячейки на картах. Символы в ячейках и рядом с ними определяют правила размещения кубиков и накладывают ограничения на их цвета или значения (описание символов приведено на стр. 16). Кубик можно размещать в любую свободную ячейку на карте, не обязательно делать это по порядку (если только того не требуют символы на карте). После размещения кубики нельзя перемещать и менять местами.

Каждый размещённый кубик приближает вас к разминированию корабля — планируйте свои действия сообща для максимальной эффективности.

Примечание. Если вы замечаете, что игрок разместил на карте кубик, не соответствующий её условиям, верните все кубики с этой карты в мешочек в качестве штрафа.

Этап 3. Обезвреживание бомб и устранение замыканий

Все бомбы и замыкания, чьи ячейки полностью заполнены, обезвреживаются и устраняются.

— Обезвреживание бомбы:

1. Верните в мешочек все кубики с карты бомбы.
2. Поместите карту бомбы в стопку сброса бомб лицом вниз.
3. Возьмите себе новую карту бомбы из ряда в центре стола.
4. Откройте новую карту из колоды бомб и поместите её в ряд в центре стола.

— Устранение замыкания:

1. Верните в мешочек все кубики с карты замыкания.
2. Поместите карту замыкания в стопку сброса замыканий лицом вверх (новую брать не нужно).

Примечание. При игре вдвоём или в одиночку бомбы обезвреживаются сразу на этапе 2, как только все их ячейки будут полностью заполнены. Таким образом вы можете сначала разместить часть доступных вам кубиков, обезвредив тем самым бомбу, затем взять вместо неё новую и продолжить размещать оставшиеся кубики уже на неё.

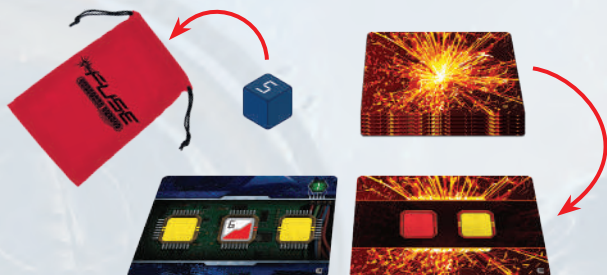


Этап 4. Получение замыканий

Каждый игрок, который не смог взять и разместить кубик в этом раунде, берёт 1 карту замыкания из колоды и кладёт перед собой лицом вверх. Кубики, которые никто не взял, верните в мешочек.

Примечание. При игре вдвоём или в одиночку каждый игрок берёт по 1 карте замыкания за каждый кубик, который он не смог взять. Так при игре вдвоём игрок может получить до 2 карт замыканий за раунд, а в одиночной игре — до 3.

Если колода замыканий закончилась, переверните стопку сброса замыканий — это новая колода.



Этап 5. Передача мешочка

Лидером становится следующий игрок по часовой стрелке. Он берёт себе мешочек и в следующем раунде может применять свою способность персонажа. На этом раунд заканчивается и начинается новый.

Заблокированный цвет

В верхнем левом углу карты может быть изображён символ перечёркнутого кубика определённого цвета. В любые ячейки такой карты нельзя размещать кубики указанного цвета.

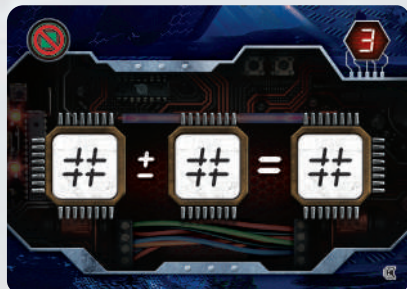


Выражения

В ячейки, связанные математическими знаками, нужно размещать кубики так, чтобы получившееся выражение оказалось верным.

Нельзя размещать кубик, если это сделает невозможным завершение выражения. Например, на карту с выражением $[\#] - [\#] = [\#]$ нельзя класть кубик со значением 6 во вторую и третью ячейки.

Пример. На этой карте есть символ заблокированного цвета — на ней нельзя размещать зелёные кубики. Также либо сумма значений первых двух кубиков, либо их разность должна равняться значению третьего кубика.



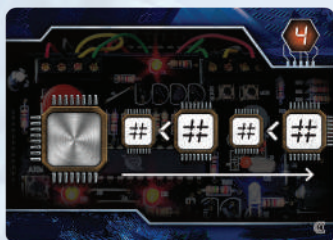
Конструкции

В ячейки с фоном металлического цвета нужно размещать несколько кубиков — один на другой — по схеме, указанной правее таких ячеек. Кубики в каждой такой ячейке нужно размещать по порядку, снизу вверх, — нельзя подкладывать кубики под уже лежащие в ячейке.

Примечание. Если размещённые один на другой кубики падают, верните все кубики с этой карты в мешочек в качестве штрафа.

Башня

На картах такого типа 1 ячейка, в которой нужно разместить башню из 3–6 кубиков. Схема показывает вид башни сбоку (числа, изображённые на схеме, должны быть на верхних гранях соответствующих кубиков). Стрелка указывает направление от нижнего кубика к верхнему.

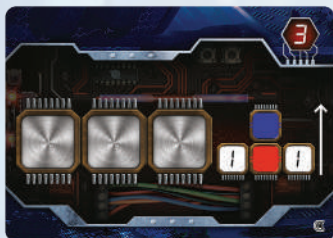


Пример. На этой карте нужно разместить башню из 4 кубиков. Первый кубик может быть с любым значением, кроме 6 (иначе будет невозможно завершить выражение). Значение на втором кубике должно быть больше, чем на первом. Третий кубик может быть с любым значением, кроме 6, а значение на четвёртом должно быть больше, чем на третьем.

Стена

На картах такого типа 2–3 ячейки, в которых надо разместить 4–6 кубиков в два уровня. Схема показывает вид стены сбоку (числа, изображённые на схеме, должны быть на верхних гранях соответствующих кубиков). Стрелка указывает направление от нижних кубиков к верхним.

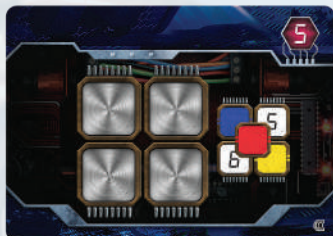
Пример. На этой карте нужно разместить стену из 4 кубиков. В средней ячейке должен быть красный кубик, а поверх него — синий кубик. В крайних ячейках должно быть по кубику со значением 1.



Пирамида

На картах такого типа 4 ячейки, в которых нужно разместить 5 кубиков. Пятый кубик размещается последним, поверх всех остальных. Схема показывает вид пирамиды сверху.

Пример. На этой карте нужно разместить пирамиду из 5 кубиков. На первом уровне нужно разместить синий и жёлтый кубики, а также кубики со значениями 5 и 6. После этого сверху нужно разместить красный кубик.



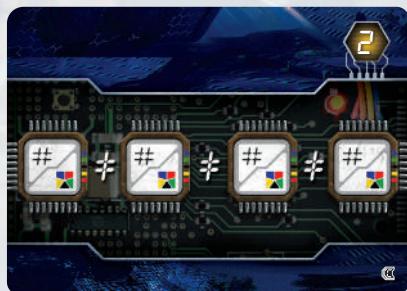
Двухцветные кубики

Двухцветные кубики считаются кубиками двух цветов одновременно. Эффекты, влияющие на кубики определённого цвета, влияют и на двухцветные кубики, содержащие этот цвет.

Например, если в ячейке должен быть размещён кубик определённого цвета, в ней можно разместить двухцветный кубик, имеющий этот цвет. А если в ячейке не может быть размещён кубик определённого цвета, в неё нельзя размещать двухцветный кубик, имеющий этот цвет.



Пример. На этой карте нужно разместить 4 кубика, при этом соседние кубики не должны быть одного цвета. Если разместить во вторую ячейку жёлто-чёрный кубик, то справа и слева от него нельзя будет размещать ни жёлтые, ни чёрные кубики.



Конец игры

В зависимости от того как хорошо ваша команда справится с угрозой на борту, вы все вместе победите или все вместе проиграете.

Условия победы

Если на конец этапа 3 в колоде и центральном ряду не осталось бомб и перед игроками нет замыканий, остановите таймер — игра заканчивается вашей победой. Оставшиеся перед игроками бомбы обезвреживать не нужно.

Если на конец этапа 3 в колоде и центральном ряду не осталось бомб, но перед игроками ещё есть замыкания, игра продолжается, пока все они не будут устранены. С этого момента больше нельзя обезвреживать оставшиеся перед игроками бомбы — переверните их, а кубики с них верните в мешочек. Продолжайте каждый раунд кидать столько же кубиков, сколько и обычно, но игрокам, у которых нет замыканий, больше не нужно забирать и размещать кубики.

Примечание. На уровне сложности «Ветеран» для победы требуется обезвредить все бомбы, включая оставшиеся перед игроками (не переворачивайте их). Когда перед игроком не остаётся бомб и замыканий, ему больше не нужно забирать и размещать кубики.

Условия поражения

Игра заканчивается вашим поражением, если истекает время либо если на начало нового раунда в мешочке не остаётся кубиков.



Подсчёт очков

После окончания игры, вне зависимости от результата, подсчитайте набранные очки и внесите в таблицу на стр. 13–14 или в приложение.

- **Спасение корабля.** Получите 10 очков, если вы победили.
- **Скорость.** Получите по 1 очку за каждые полные 10 секунд, оставшиеся до истечения времени (только если вы победили).
- **Бомбы.** Получите количество очков, равное суммарной ценности обезвреженных бомб.
- **Замыкания.** Получите по 2 очка за каждое устранённое замыкание.
- **Карты саботажа.** Получите по 2 очка за каждую открытую карту саботажа (используются только на высоких уровнях сложности).

Записывайте результаты, чтобы проследить, насколько опытнее становится ваша сапёрная команда!

Карты саботажа

Карты саботажа используются на уровнях сложности «Эксперт», «Виртуоз» и «Ветеран», чтобы усложнить игру.

Особые правила подготовки

После того как раздадите игрокам карты бомб и выложите ряд карт в центре стола, замешайте в колоду бомб от 1 до 10 случайных карт саботажа. Каждая замешенная карта делает игру сложнее, но также увеличивает количество очков, которое можно набрать.



Особые правила игры

Когда вы открываете карту саботажа из колоды и выкладываете её в ряд в центре стола, её эффект немедленно срабатывает.

Если на карте саботажа изображены значения и цвета кубиков, каждый игрок должен вернуть в мешочек со своей карты 1 кубик, чей цвет или значение совпадает с указанным на карте саботажа. Если на картах игрока нет кубиков ни с нужными значениями, ни с нужными цветами, этот эффект на него не действует.

Примечание. Карты саботажа не действуют на кубики, находящиеся под другими кубиками, на кубики в ячейках с правилом «должен быть размещён первым на карте», а также на любые кубики на полностью заполненных картах бомб. Такие кубики не могут быть возвращены в мешочек.

Если на карте саботажа указан текст эффекта, выполните его. Это может быть один из трёх эффектов:

- «Каждый игрок берёт 1 карту замыкания». Если колода замыканий закончилась, переверните стопку сброса замыканий — это новая колода.
- «Способность персонажа каждого игрока не действует, пока он не обезвредит бомбу». Переверните лицом вниз все карты персонажей. Когда игрок обезвреживает бомбу, он переворачивает свою карту персонажа лицом вверх. Устранение замыкания не считается обезвреживанием бомбы.
- «Каждый игрок бросает кубик, пока у него не выпадет 6». Игроки берут по кубику из мешочка и бросают их. Если у игрока выпадает значение от 1 до 5, он продолжает бросать свой кубик. Если у игрока выпадает 6, он останавливается и ждёт остальных игроков. Когда все выбросят 6, верните взятые кубики в мешочек и продолжите игру. Способности персонажей не действуют на эти броски.

После выполнения эффекта карты саботажа сбросьте её и откройте новую карту из колоды бомб на её место. Таким образом может быть открыто несколько карт саботажа за один ход.

Карты персонажей

Способность	Пояснения
Логист. Перед тем как достать из мешочка кубики, назовите цвет. После броска кубиков каждому кубику названного цвета можете изменить цвет либо значение.	— Можно изменить или цвет кубика, или значение. Нельзя изменить и то и другое для одного кубика. — Можно изменить цвета двухцветного кубика на один цвет, но нельзя из одноцветного кубика сделать двухцветный. — После того как кубик с изменённым цветом будет размещён, он снова начинает считаться кубиком своего настоящего цвета для любых дальнейших эффектов. — Меняя значение кубика, поворачивайте его нужной гранью вверх — его новое значение сохранится даже после его размещения.
Навигатор. Перед тем как достать из мешочка кубики, назовите числовое значение. После броска кубиков каждому кубику с названным значением можете изменить цвет либо значение.	
Экспедитор. Бросьте на 1 кубик больше. Можете забрать и разместить на 1 кубик больше.	— Если вы не забрали дополнительный кубик, он возвращается в мешочек — за него не нужно получать замыкания. — Забрать дополнительный кубик можете только вы.
Инженер. После броска кубиков можете изменить цвет 1 из них.	— Можно изменить цвета двухцветного кубика на один цвет, но нельзя из одноцветного кубика сделать двухцветный. — После того как кубик с изменённым цветом будет размещён, он снова начинает считаться кубиком своего настоящего цвета для любых дальнейших эффектов. — Меняя значение кубика, поворачивайте его нужной гранью вверх — его новое значение сохранится даже после его размещения.
Механик. После броска кубиков можете изменить значение 1 из них.	
Утилизатор. После броска кубиков можете перевернуть любые из них на противоположные грани.	— Обратите внимание, что расположение значений на гранях кубиков отличается от стандартного.
Взрывотехник. После броска кубиков можете до 3 раз перебросить любое количество кубиков.	— Всего вы можете бросить кубики 4 раза: первый, достав их из мешочка, и ещё три раза с помощью способности. — Для каждого переброса вы можете выбирать любые кубики, неважно перебрасывали вы их уже до этого или нет.

Создатели игры

Автор: Кейн Кленко
Старший продюсер настольных и карточных игр: Дэн Бояновски
Младший продюсер настольных и карточных игр: Джимми Ле
Арт-директор: Анита Осберн

Иллюстраторы: Джош Каспер и Крис Островски
Графический дизайнер: Ларри Фрэнк
Редактор: Дастин Шварц
Художники-оформители: Нозль Лопез и Мишель Гарретт

Renegade Game Studios

Директор и издатель: Скотт Гаета
Заместитель директора по продажам и маркетингу:
Сара Эриксон
Контроль качества: Робин Гаета
Руководитель производства: Лейша Камминс
Менеджер проекта: Кэти Гьесдал
Директор по стратегическому партнёрству: Эрика Конвей
Менеджер по продажам: Кейтлин Эллис
Менеджер по онлайн-продажам: Ник Медингер
Менеджер по маркетингу: Мэтт Холланд
Менеджер по работе с общественностью: Джордан Гаета
Организатор мероприятий: Кайл Деккер
Старший продюсер настольных и карточных игр: Дэн Бояновски
Младший продюсер настольных и карточных игр: Джимми Ле

Младший продюсер ролевых игр: Кевин Шлютер
Старший разработчик: Мэтт Хайра
Старший разработчик ролевых игр: Элиза Тиг
Разработчики: Дэн Бланшетт, Кристофер Чанг и Ти Си Петти III
Арт-директор: Анита Осберн
Креативный директор игр: Жанна Торрес
Креативный директор ролевых игр: Сара Робинсон
Менеджер по приобретению иллюстраций: Тривия Фокс
Креативное производство: Тодд Крэппер, Нозль Лопез и Гордон Такер
Видеопроизводство: Кэти Шмитт
Менеджер по работе с клиентами: Дженни Яниковски
Специалист по работе с клиентами: Бетани Баутхес
Финансовый менеджер: Минни Нельсон

Особые благодарности

Автор игры благодарит свою чудесную жену Кэрри практически за всё: без тебя я бы не справился. Также спасибо моим мальчикам Картеру и Каллену. И всем, кто тестировал игру, включая Кори Боргена, Натали Кумбс, Тренора Клейнмайера, Керрин Фоли, Кита Матейку, Стефана Эссера, Тима Винрига, Митча Зулегера, Квентина Бремера, Сэнди Кленко, Натана Шиве, Эрика Шлаутмана, Аэрин МакВей, Скотта МакВей, Мэтью Герке, Дана Харвуда, Тима Ласта, Уилла Бьюса, Маркуса Е. Берчерса, Аугусто Чуэкаса, Дерека Ди Чезаре, Сэмюэля Л. Хейста, Уильяма Харле, Терезу Хедин, Оливию Джульет Рубенс, Брэда Рочфорда, Ника Скина, Майка Стюарта, Джастина Тейлора, Шона Уэйнрайта, Эмили Шолтен и Алекса Ходжсона.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Диана Гончарик
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Даниил Молошников
Дизайнер-верстальщик: Алиса Ткачева
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

**GAGA
GAMES**

 gaga-games.com

 vk.com/gagagames


**RENEGADE
GAME STUDIOS**

Символы



Кубик этого цвета.



Кубик с этим значением.



Кубик этого цвета и с этим значением.



Для выражения важен цвет кубика.



Для выражения важно значение кубика.



Кубик любого из этих цветов.



Кубик с любым из этих значений.



Кубик этого цвета и/или с этим значением.



Для выражения важен цвет кубика или его значение.



На карте не может быть кубиков этого цвета.



Кубик любого из этих цветов и с этим значением.



Должен быть размещён первым на карте.



Должен быть размещён последним на карте.



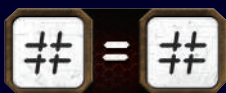
Двухцветный кубик.



Любой кубик.



Кубики одинакового цвета.



Кубики с одинаковым значением.



Кубики одинакового цвета и/или с одинаковым значением.



Кубики разных цветов и с разными значениями.



Левый кубик со значением больше, чем у правого.



Кубики разных цветов.



Правый кубик со значением больше, чем у левого.



Башня из этих кубиков. На схеме изображён вид сбоку, стрелка указывает вверх.



Стена из этих кубиков. На схеме изображён вид сбоку, стрелка указывает вверх.



Пирамида из этих кубиков. На схеме изображён вид сверху.