

ВЕСЕЛИЙ ГЕЛОВІН

Частуй або зачаклюю! Дайте щось смачненьке...

Настав Геловін! Збирайте найкращі елементи костюмів і завітайте до будинків «добрих сусідів», щоб отримати бажані солодощі! Утніть витівку зі «злими сусідами», і ваша перемога стане ще солодшою...

ВМІСТ ГРИ



72 прозорі
картки костюмів



10 карток будинків
«добрих сусідів»



3 картки будинків
«злих сусідів»



6 жетонів
вуличних бонусів



12 жетонів
гарбузів



9 жетонів
витівок



9 жетонів солодощів
«добрих сусідів»
(3 жувальні ведмедики,
3 цукерки та 3 льодяники)



1 маркер
першого гравця



4 планшети гравців
(із 5 дітьми та 3 треками солодощів)



32 жетони слідів
(по 8 кожного кольору)



12 маркерів солодощів
(4 жувальні ведмедики,
4 цукерки та 4 льодяники)

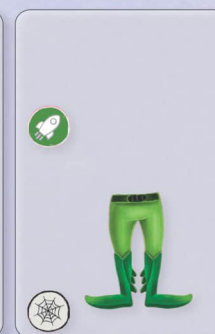
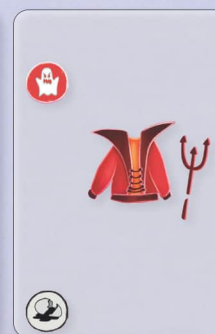
МЕТА ГРИ

Мета гри — набрати найбільше гарбузових балів.

Ви отримуєте гарбузові бали, якщо першими відвідуєте будинки «добрих» або «злих» сусідів і одержуєте потрібні солодощі, а також коли повністю вдягаєте дітей у костюми.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Перетасуйте **10 карток будинків «добрих сусідів»** і викладіть 9 із них у формі сітки 3x3 у центрі столу. 10-та картка не використовується, її можна повернути в коробку.
- 2 Покладіть по одному випадковому **жетону солодощів «добрих сусідів»** горілиць у правому верхньому куті кожного з цих будинків.
- 3 Покладіть випадковий **жетон вуличного бонусу** наприкінці кожного ряду та стовпця сітки. Переконайтеся, що вони лежать стороною з 2 солодощами догори.
- 4 Покладіть **3 картки будинків «злих сусідів»** на стіл, потім розмістіть випадковий **жетон витівки** горілиць у спеціально відведеному місці на кожному з цих будинків (на головному вході).
- 5 Покладіть по одному **жетону гарбуза** на кожну з 12 викладених карток будинків.
- 6 Перетасуйте **прозорі картки костюмів** і відкрийте 5 із них, утворивши «ринок». Решту колоди покладіть поруч долілиць.
- 7 Кожен гравець бере **1 планшет гравця, 8 жетонів слідів** свого кольору та **3 маркери солодощів**. Поставте **маркери** на поділку «0» кожного треку. Кожен гравець також таємно отримує 1 випадковий **жетон витівки** — це буде ваша секретна ціль до кінця гри. Решту жетонів поверніть у коробку.
- 8 Гравець, який останнім їв щось солодке, отримує маркер першого гравця.





ХІД ГРИ

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці у свій хід виконують одну з двох дій:

А - ВЗЯТИ КАРТКУ КОСТЮМА

Б - ВІДВІДАТИ БУДИНОК («злих» або «добрих» сусідів)

А – ВЗЯТИ КАРТКУ КОСТЮМА

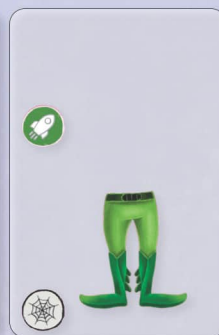
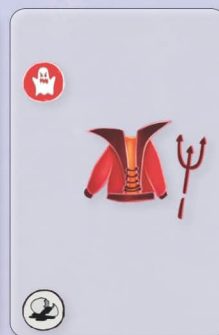
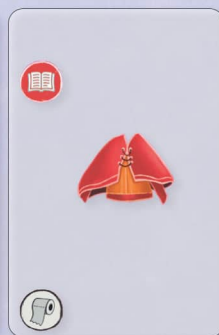
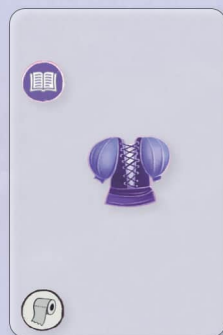
Виберіть одну з 5 прозорих карток костюмів на ринку та **покладіть її на будь-яку дитину на своєму планшеті**. Картку завжди слід класти поверх будь-якої іншої картки костюма, яка вже є на цій дитині. Змінювати порядок

покладених карток під час гри заборонено.

Після цього відкрийте нову картку з колоди, щоб на ринку знову було 5 карток.

ПРИМІТКА: Дитина не може носити більше одного елемента костюма одного типу. Наприклад, якщо дитина вже має головний убір, ви не можете покласти другий головний убір поверх нього.

Якщо всі 5 відкритих карток костюмів мають однаковий тип, колір або тему, ви можете (у свій хід) скинути їх усі та відкрити 5 нових.



Приклад: Ви можете взяти червоний космічний головний убір та покласти його на будь-яку дитину, крім третьої, у якій вже є головний убір. За цим же правилом, ви не можете покласти жодне нове вбрання на першу та третю дитину, а також штани чи спідницю – на другу дитину. На четверту та п'яту дитину ви можете покласти будь-який елемент костюма.

Порада: Ви можете взяти зелені космічні штани і покласти їх на третю дитину, щоб зібрати повністю зелений костюм, або червоне вбрання жаків й покласти його на другу дитину, намагаючись зібрати костюм одного кольору та теми!

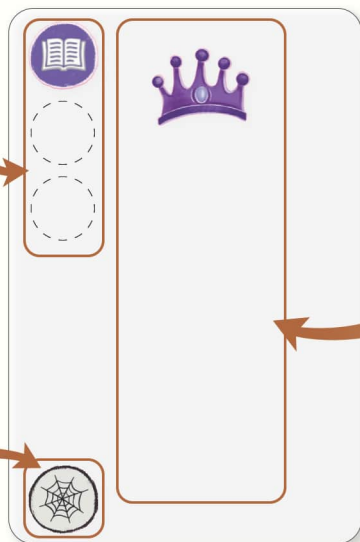
СТРУКТУРА КАРТОК КОСТЮМІВ

На кожній картці костюма у верхній лівій частині зображено значок костюма, а в нижній лівій частині — значок витівки.

Значок костюма вказує на **колір, тему та тип** костюма цієї картки.

Значок витівки вказує на саму **витівку**.

Тип, колір
і тема



Костюм

Значок
витівки

Кожна дитина може носити до трьох елементів костюма одночасно, але вони мають бути різних типів. Це означає, що кожна дитина на вашому планшеті може дати вам до 3 значків костюмів у різноманітних комбінаціях.

Однак значки витівок завжди знаходяться в одному й тому ж місці, тому буде видно лише той значок, який є на останній картці, яку ви поклали на дитину!

КОЛІР

Картки костюмів можуть бути одного з трьох кольорів:

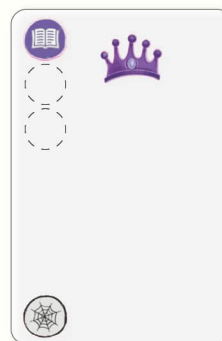
фіолетовий (), червоний (), зелений ().

ТИП

Існує три типи карток костюмів: речі, які носять на голові, на тілі та на ногах.

голова (), тіло (), ноги ().

Конкретне положення верхнього значка на картці вказує на тип костюма.



голова



тіло



ноги

ТЕМА

Картки костюмів мають одну з чотирьох можливих тем:

тварина (), жахи (), казка (), космос ().

ВИТІВКА

Можливі значки витівок:

павутиння (), туалетний папір (), розбите яйце ().



Б. ВІДВІДАТИ БУДИНОК

Коли значки на картках костюмів (колір, тема, тип або витівка) на вашому планшеті відповідають вимогам певного будинку (вони вказані у верхньому лівому куті картки будинку «добрих» або «злих» сусідів), ви можете його відвідати. Для цього покладіть один зі своїх **жетонів слідів** на цю картку.

Якщо ви першим відвідали цей будинок, заберіть **жетон гарбуза** і покладіть його біля свого планшета (це переможні бали).

Ви можете відвідати кожен будинок лише один раз за гру, але один будинок можуть відвідати кілька різних гравців.

Б1. БУДИНКИ «ДОБРИХ СУСІДІВ»: СОЛОДОЩІ

Коли діти у вашій групі носять костюми, які подобаються «доброму сусіду», ви можете отримати солодощі!

Будинок вимагає певну тему, колір або тип костюма.

Пам'ятайте, що на картках костюмів немає значка типу: ви можете визначити тип костюма за розташуванням верхнього значка на карті.

Тип солодощів визначається жетоном у правому верхньому куті будинку. **Кількість одержаних солодощів** залежить від загальної кількості карток із цією характеристикою серед усіх дітей на вашому планшеті. Відмітьте це на своєму треку ресурсів (максимум можна отримати 10 солодощів кожного виду).

ПРИМІТКА: Ви не можете відвідати будинок просто так — ви маєте відповідати мінімальним вимогам і отримати відповідну кількість солодощів.

Б2. БУДИНКИ «ЗЛИХ СУСІДІВ»: ВИТІВКА

Коли ваші діти мають 3 однакові значки витівок (зображені в лівому нижньому кутку на верхніх картках), ви можете відвідати «злого сусіда»!

Наприкінці гри ви отримаєте можливість заробити **бали за умовою**, яка вказана на жетоні витівки цього будинку (на додачу до вашої стартової секретної цілі).

ВУЛИЧНИЙ БОНУС



Якщо ви стали першим гравцем, який відвідав усі **3 будинки в одному ряді або стовпці** серед «добрих сусідів», ви отримуєте вуличний бонус! Візьміть нагороду, вказану на жетоні наприкінці цього ряду/стовпця (2 одиниці солодощів). Потім переверніть цей жетон. Гравці, які зберуть цей ряд пізніше, отримають уже менший бонус із перевернутої сторони (1 одиницю солодощів).

КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри настає, якщо виконується одна з трьох умов:

- Гравець виклав свій останній жетон сліду, АБО
- У одного з гравців усі 5 дітей мають повністю зібраний костюм (по 3 елементи на кожному), АБО
- Закінчилася колода карток костюмів.

Коли це стається, гравці дограють поточний раунд до кінця (щоб усі зробили однакову кількість ходів), після чого починається фінальний підрахунок балів.

У прикладі, проілюстрованому праворуч, ви — жовтий гравець. У цей хід:

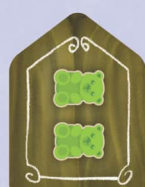
- Ви могли б відвідати «доброго сусіда», якому подобаються  костюми, щоб отримати 2 , оскільки у вас є 4 зелені костюми.

- Ви могли б розіграти «злого сусіда» за допомогою 3 ваших значків .

- Натомість ви вирішуєте відвідати «доброго сусіда», якому подобаються костюми на тему , і ви отримуєте 1 , оскільки у вас є лише 2 костюми на тему .

Але оскільки ви першим відвідали всі будинки в цьому ряду сітки, ви отримуєте 2 бонусні  за жетон бонусу вулиці, тому ви просуваєтесь на 3 поділки по треку цукерок.

Потім ви перевертаєте жетон бонусу вулиці.



ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Відзначайте свої бали на треку підрахунку балів всередині коробки. Використовуйте один зі своїх жетонів слідів, взявши його з одного з будинків «добрих сусідів».

Ви отримуєте гарбузові бали (ГБ) за:

- 2 ГБ за кожен **жетон гарбуза**, який ви зібрали
- ГБ за кожну дитину з **повним костюмом** (тобто всі 3 елементи), відповідно до такої таблиці:

	
	
	
2	4
	
	
	
6	8
- 2 ГБ — різні кольори та теми
- 4 ГБ — однаковий колір, різні теми
- 6 ГБ — однакова тема, різні кольори
- 8 ГБ — однаковий колір, однакова тема
- **Зібрані солодощі, відповідно до жетонів витівок**, до яких ви маєте доступ (ваш особистий жетон витівки та всі будинки «злих сусідів», яких ви розіграли).



Кожен жетон витівки приносить ГБ за певні набори солодошів, які ви зібрали під час гри.

Підсумуйте свої бали. Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем! У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою загальною кількістю солодошів на своїх треках. Якщо нічия зберігається, гравці ділять солодку перемогу!



Приклад:

Ви отримуєте загалом 42 ГБ:

- 8 ГБ тому що ви зібрали 4 жетони гарбуза.
- 2 ГБ за першу дитину, яка має повний костюм з різними темами та кольорами.
- 6 ГБ за другу дитину, яка має повний костюм з різними кольорами, але однаковою темою.
- 8 ГБ за третю дитину, яка має повний костюм з однаковим кольором і однаковою темою.
- 0 ГБ за четверту дитину, яка не має повного костюма.
- 4 ГБ за п'яту дитину, яка має повний костюм з однаковим кольором, але різними темами.
- 8 ГБ за ваш особистий жетон витівки, тому що у вас є 2 набори з  та .
- 6 ГБ за жетон витівки на будинку «злого сусіда», який ви відвідали, тому що у вас є 4 .



АВТОРИ

Автор гри: Педро Ометто

Розробка гри: Сімонє Лучані

Арт Директор: Аріанна Сантіні

Графічний дизайн: Аріанна Сантіні, Джада Ло Дука

Редактор: Джуліано Аккуаті

Подяка: Емілі Норріс за безумовну любов і терпіння; Сімоне Лучані за віру в гру та за чудові сесії мозкового штурму під час розробки; Андре Естевесу, Жуану Віктору Фіорі, Джонатасу Жобі та Лукасу Перейрі за партнерство довжиною в життя; Софії Босбах за всебічну підтримку в Ессені; Маурісіо Нобрезі, Летісії Рібейро, Ганні Лі, Марку Натану, Саймону Натану, Джеку Ідену, Кірану Райнеру, Фран Елізабет за всі цінні відгуки; Крісу Андерсону за чудовий досвід у конкурсі дизайну настільних ігор.



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italy
www.craniocreations.it/en

Краніо Кріейшнс ТОВ
вул. Віа Е. Романьолі, 1
20146 - Мілан - Італія
www.craniocreations.it/en