

АРКАДНИЙ АВТОМАТ

Гра Земілію та Марко Салонї для 2–8 гравців, віком від 8 років

Вставте монетку для гри!

Проходьте різні рівні цієї захопливої гри на аркадному гральному автоматі! Намалуйте три піксельні фігури та спробуйте повністю замалювати їх, щоб активувати їхні бонуси. Вибирайте різні фігури та створюйте цікаві комбінації. Відкривайте карти, вибирайте одну з двох деталей і малуйте її в межах однієї з ваших фігур. Бережіть свої монети, інакше — GAME OVER!!!

ВМІСТ ГРИ

50 листів аркадного автомата

2 карти «GAME OVER»

6 олівців

32 карти фігур

1 пам'ятка

1 книжка правил



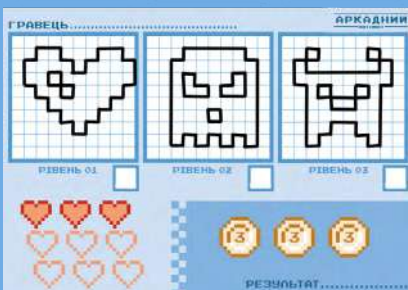
ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець бере по 1 листу аркадного автомата.

Перетасуйте всі карти фігур і роздайте кожному гравцеві по 4 карти.

Кожен гравець залишає собі одну карту, кладе її перед собою, а решту передає сусідові ліворуч. Потім гравці знову вибирають і передають карти. Це триває доти, доки перед кожним гравцем не лежатимуть 4 карти. Після цього кожен гравець вибирає 3 фігури зі своїх карт і малює їх на відповідних квадратах (рівнях) свого грального автомата.

Уважно перемальовуйте фігури, щоб не помилитися!



Потім знову перетасуйте всі карти фігур і розділіть їх на 2 стоси по 16 карт у кожній.

Затасуйте в кожен стос по 1 карті «GAME OVER». Покладіть ці стоси один поверх одного, утворивши одну колоду. Розмістіть її в центрі ігрової зони.

Кожен гравець має 3 життя та 3 монети.

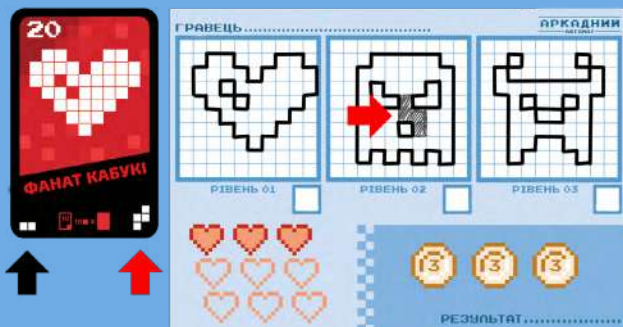
ПЕРЕБІГ ГРИ

Щораунду відкривайте верхню карту колоди й кладіть її горілиць перед гравцями.

Кожен гравець повинен вибрати **одну з двох деталей**, зображених у нижніх кутах карти, і намалювати її на **вільних** клітинках будь-якої зі своїх фігур на листі аркадного автомата.

Вибрану деталь треба намалювати в межах однієї з ваших фігур. Деталь можна **повертати й віддзеркалювати**.

(Примітка. Малюючи деталь, не можна виходити за межі фігури.)

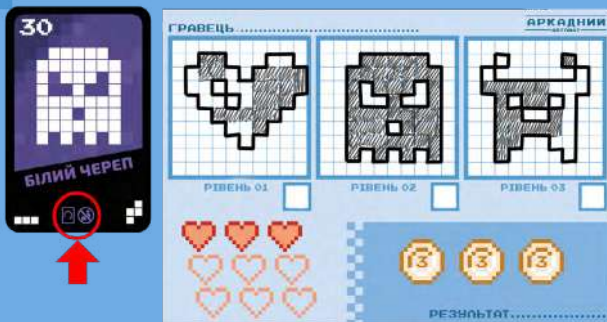


Ви можете **втратити 1 життя**, щоб не малювати жодну деталь з відкритої карти. У такому разі **замалюйте 1 клітинку** будь-якої вашої фігури.

(Примітка. Якщо ви не можете намалювати жодну деталь через брак вільного місця, ви повинні втратити 1 життя і замалювати 1 клітинку будь-якої вашої фігури.)

ПРОХОДЖЕННЯ РІВНЯ

Коли ви **повністю** замальовуєте якусь фігуру, ви **проходите** відповідний рівень. Тепер ви можете **активувати** бонус цього рівня.



(Докладний опис бонусів міститься на сторінці 7.)

КАРТА «GAME OVER»

Коли ви відкриваєте першу карту «GAME OVER», **кожен** гравець, який не пройшов жодного рівня, повинен витратити 1 монету.

Коли ви відкриваєте другу карту «GAME OVER», **кожен** гравець, який не пройшов два будь-які рівні, повинен витратити 1 монету.

(Примітка. Ви можете проходити рівні в будь-якому порядку.)



МОНЕТИ ТА ЖИТТЯ

Ви починаєте гру із 3 монетами та 3 життями.

Якщо ви **втрачаєте** всі 3 життя, ви повинні використати (*закреслити*) монету, щоб отримати 3 нові життя. **Виділіть** олівцем 3 життя нижче.

Закреслюйте використані монети або втрачені життя.

Наприкінці гри життя та монети вплинуть на ваш підсумковий результат.

(Примітка. Деякі бонуси дають додаткове життя. Зобразіть нове життя поруч з вашими виділеними життями.)

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, якщо:

- **Гравець проходить всі 3 рівні.**
- **Колоду карт вичерпано.**
- **У гравця не залишилося життів і монет.**
- **Гравець не має монет, коли відкрито карту «GAME OVER».**

Далі всі гравці починають підрахунок очок.

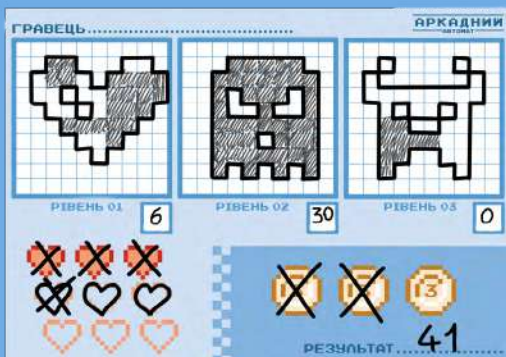
ПІДРАХУНОК ОЧОК

Порахуйте кількість очок за фігури на вашому листі аркадного автомата. У верхньому лівому куті відповідної карти фігури вказано, скільки очок ви отримуєте за таку фігуру. **Втрачайте по 1 очку** за кожну порожню клітинку фігури. Ви не можете отримати від'ємну кількість очок.

Підрахуйте очки за позostalі монети та життя (не закреслені). За кожну невтрачену монету гравець здобуває 3 переможні очки. За кожне невтрачене виділене життя гравець здобуває 1 переможне очко.

Підсумуйте **всі** очки за фігури, монети та життя.

Гравець із найбільшою кількістю очок стає переможцем. У разі нічиєї серед претендентів перемагає той, хто **завершив** більше фігур. Якщо знову нічия — претендент із найбільшою кількістю **невикористаних** монет, а потім — з найбільшою кількістю виділених **невтрачених** життів. Якщо всюди однакова кількість, претенденти ділять перемогу!



Приклад:

Рівень 1: 20 очок за фігуру – 14 очок за незаповнені клітинки = 6 очок

Рівень 2: повністю замальована фігура на 30 переможних очок = 30 очок

Рівень 3: 20 очок за фігуру – 23 очки за порожні клітинки = 0 очок

1 невикористана монета = 3 очки

2 невтрачені виділені життя = 2 очки

Усього 41 очко.

ОПИС БОНУСІВ КАРТ



КОСМІЧНИЙ ЗАГАРБНИК

Замалюйте будь-які 3 клітинки. Замалюйте додаткові будь-які 3 клітинки, якщо ви завершили **ультраробота**.



ФАНАТ КАБУКИ

Завершіть фігуру на десять очок, якщо вона має принаймні 10 замальованих клітинок.



БІЛИЙ ЧЕРЕП

Усі ваші суперники пропускають наступний хід.



КОРОЛЬ ДЕМОНІВ

Усі ваші суперники втрачають по 1 життя.



УЛЬТРАРОБОТ

Отримайте 1 життя. Ваші суперники втрачають по 1 життя, якщо ви завершили **космічного загарбника**.



СУПЕРВИШНЯ

Замалюйте будь-які 3 клітинки.



ЧАРІВНИЙ ЩИТ

Ігноруйте усі ефекти, направлені проти вас.



КОСМІЧНИЙ КОРАБЕЛЬ

Ви можете намалювати обидві деталі наступної карти.



МЕДУЗА

Ви можете двічі намалювати ту саму деталь наступної карти.

Команда Little Rocket Games

Земіліо — розроблення, творче керівництво, виробництво

Марко Салонї — ігровий дизайн, розроблення, ілюстрації, графічний дизайн

Джампаоло Раціно — менеджмент проєкту, виробництво, координація

Алессандра Каніні — маркетинг, координація, логістика

Українська локалізація

Олександр Ручка — керівник проєкту

Алла Костовська — випускова редакторка

Артем Деменко — перекладач

Сергій Лисенко — редактор

Артур Патрихалко — дизайн і верстка

Сергій Водоп'янов — директор з виробництва

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова,

Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

www.geekach.com.ua



www.LittleRocketGames.com

Створено та видано:

Little Rocket Games

VVia Agostino Fausti 38/40 — 00062, Браччано, Італія

© 2021 Little Rocket Games

Усі права застережено. Виготовлено в Україні.

