

МАГІЧНІ АТЛЕТ

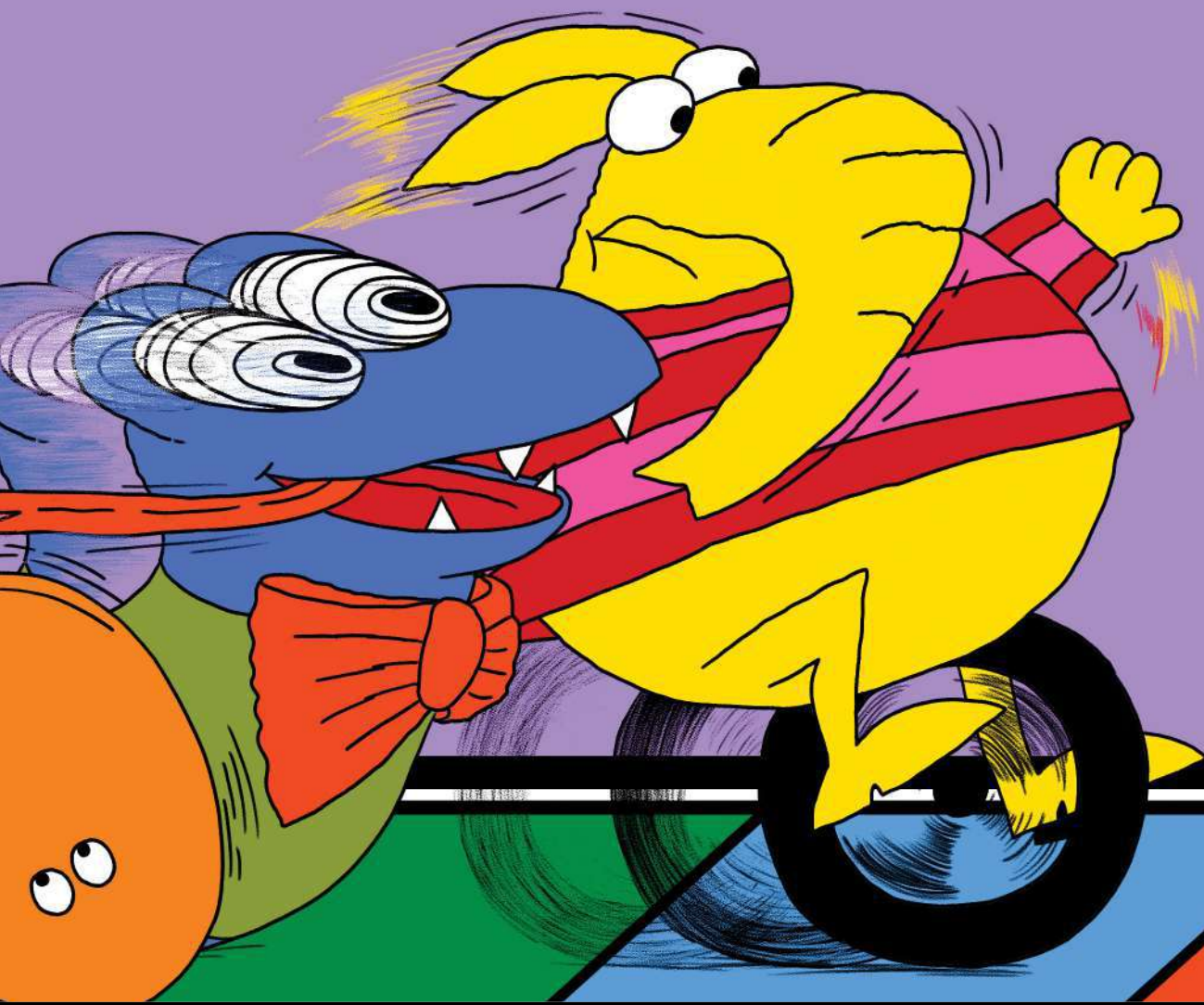


Відеоправила тут

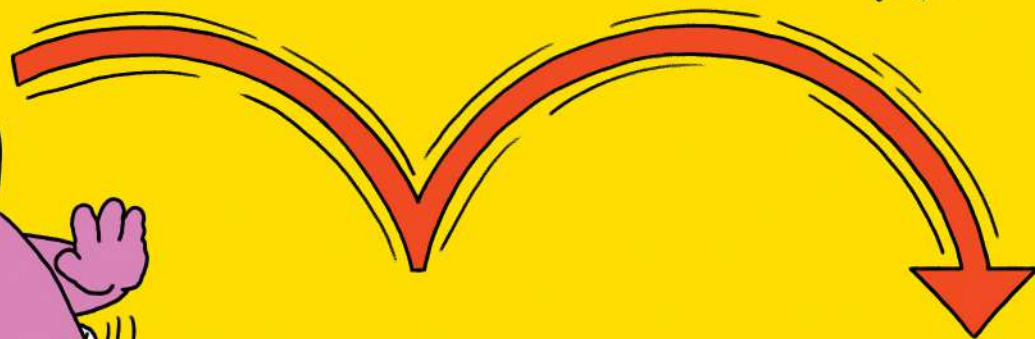
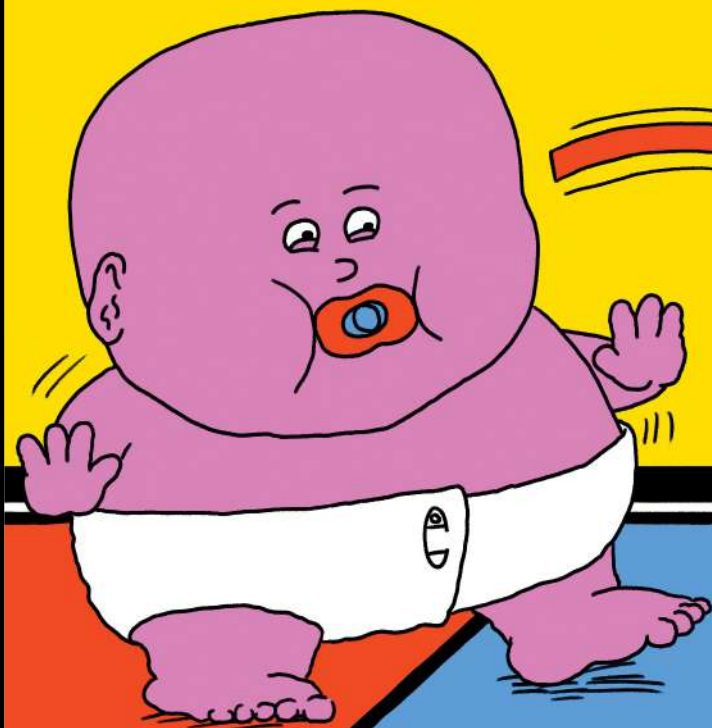
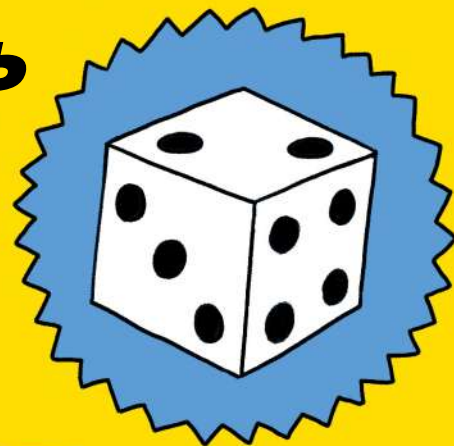


**«Магічні атлети» —
це перегони
в повному хаосі!**

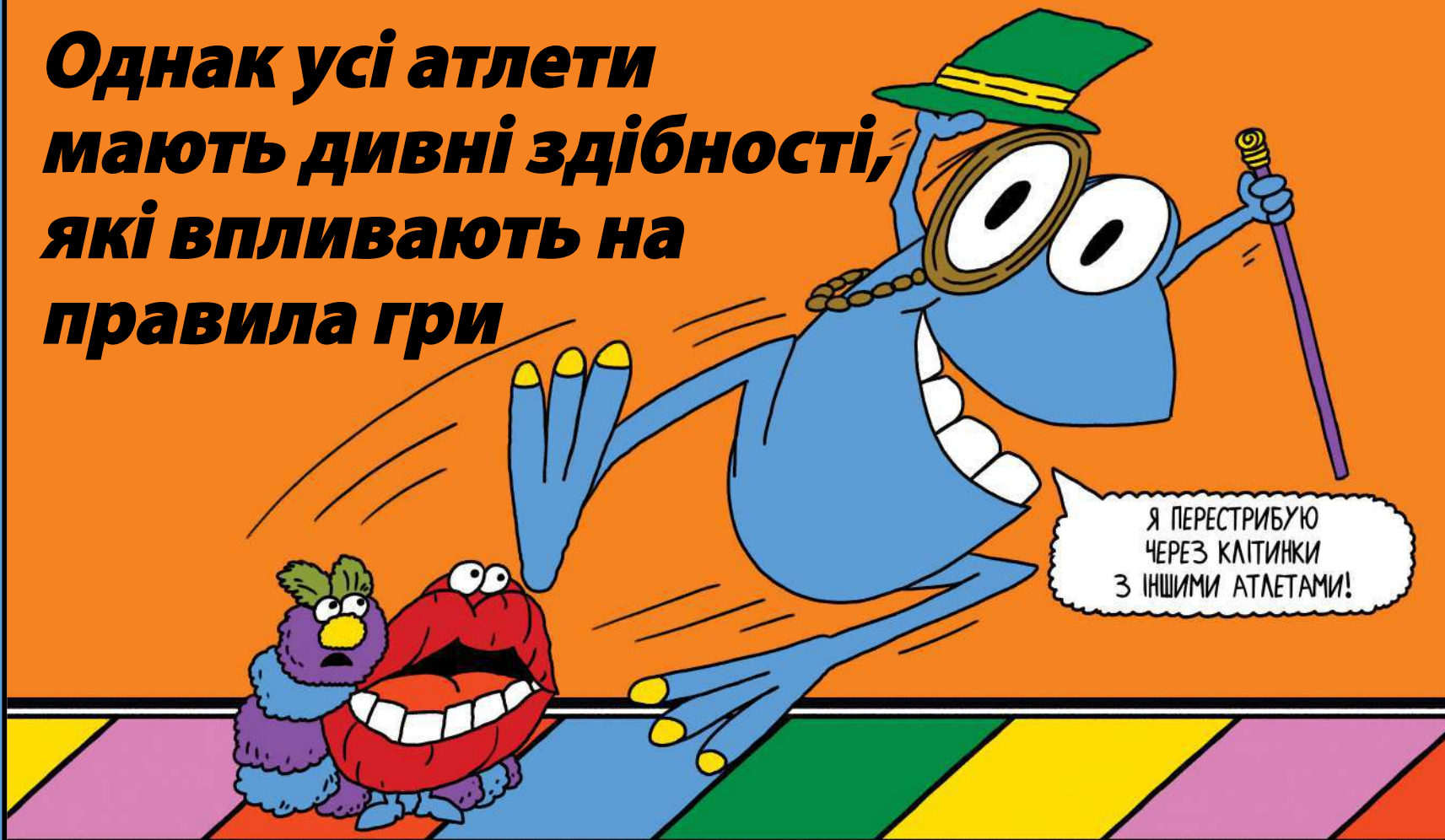




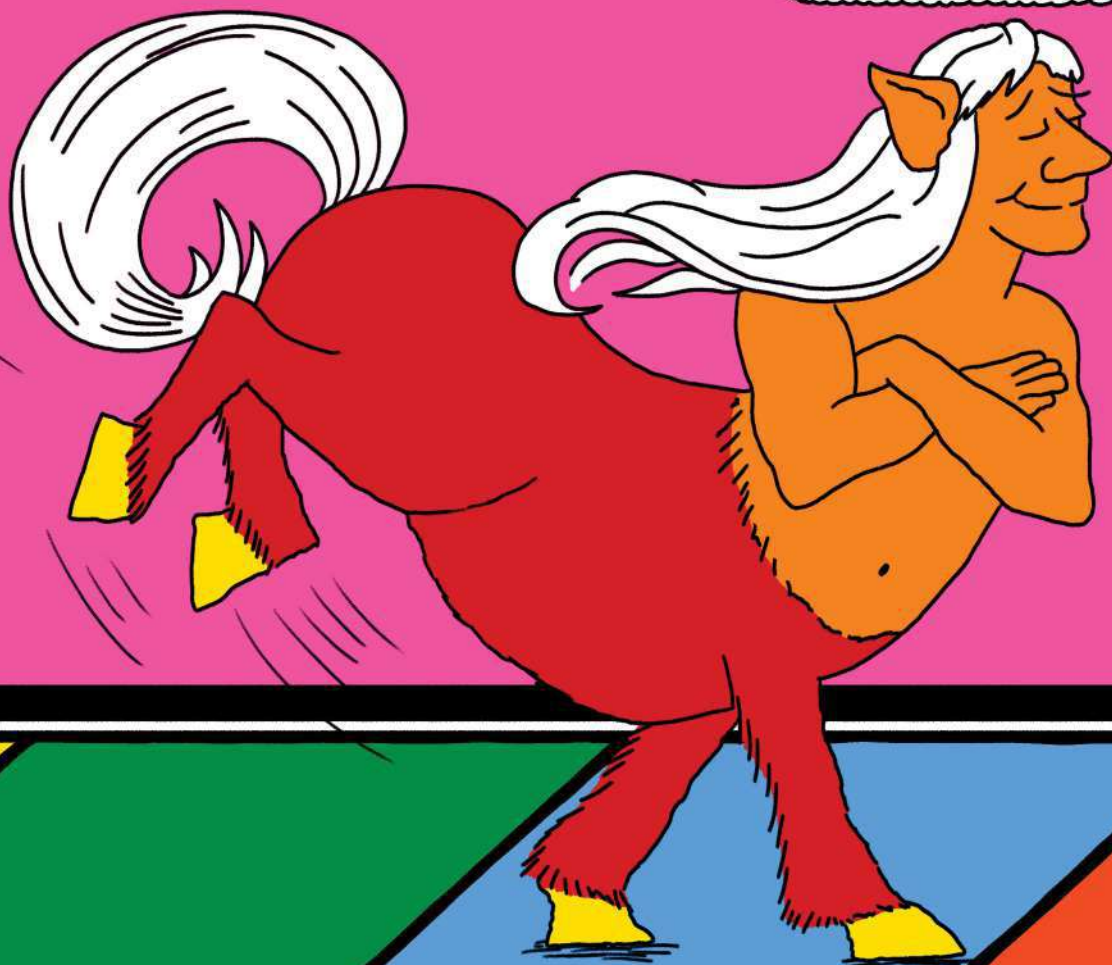
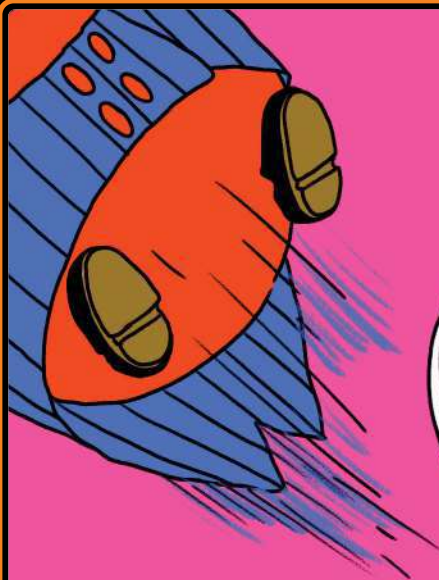
**Киньте кубик і перемістіть
свого атлета на потрібну
кількість клітинок**

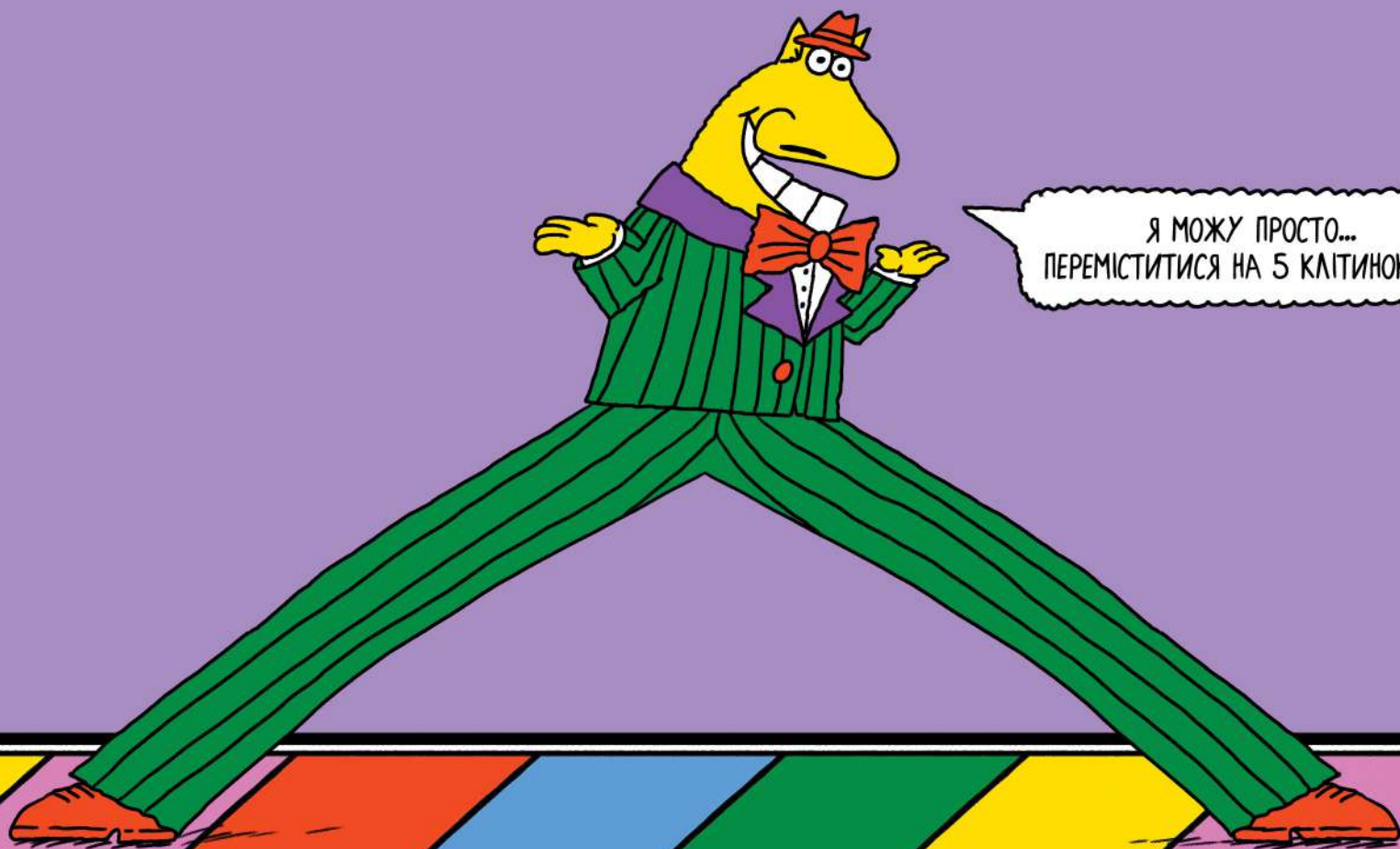


**Однак усі атлети
мають дивні здібності,
які впливають на
правила гри**



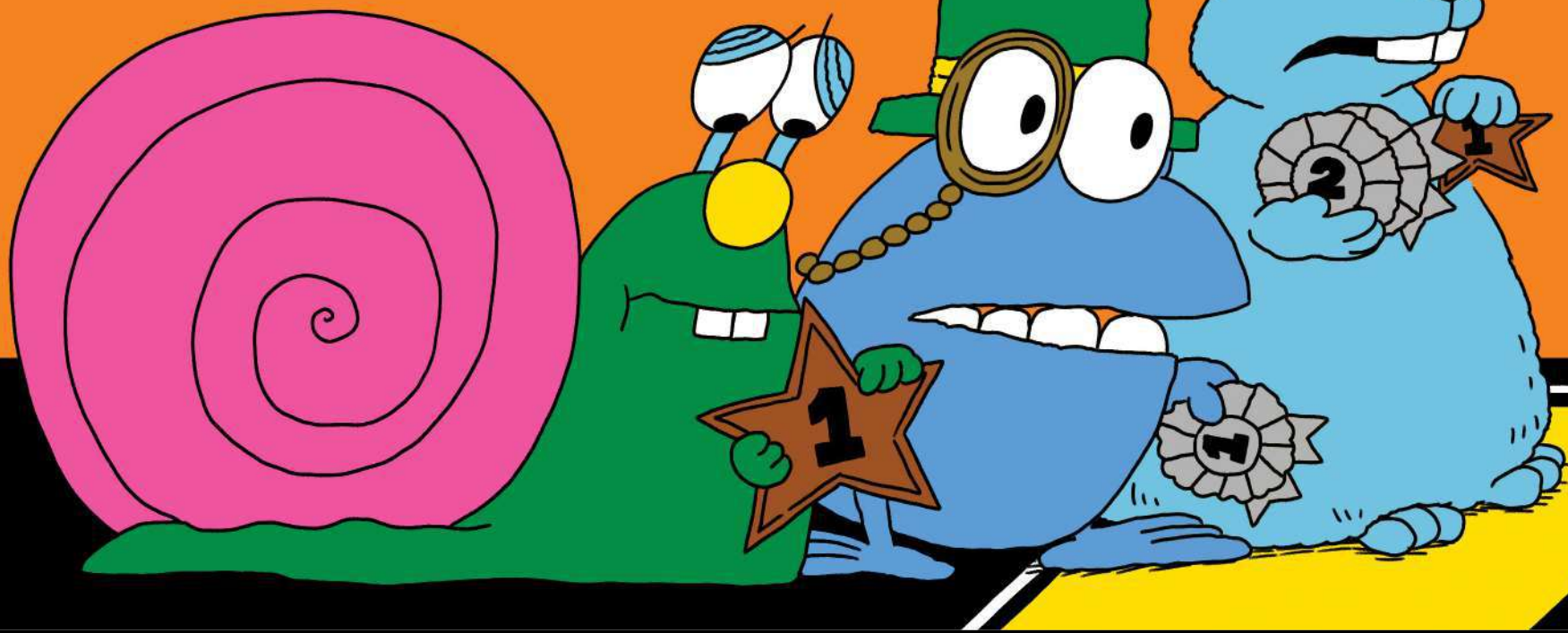
Я ВІАШТОВХУЮ АТЛЕТІВ НАЗАД,
КОЛИ ОБГАНЯЮ ЇХ





Я МОЖУ ПРОСТО...
ПЕРЕМІСТИТИСЯ НА 5 КЛІТИНОК?!?!

**Переможцем стане той,
хто набере найбільше
очок після чотирьох
забігів!**





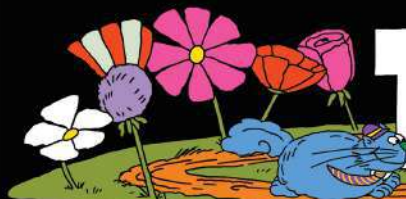
01



04



СТАРТ



ТЯХАНИ

25





ПРИГОТУ- ВАННЯ

- 01 Покладіть поле треку на центр стола, стороною «Тиха миля» догори.
- 02 Висипте вміст мішечка із жетонами очок. Розкладіть окремими стосами золоті, срібні та бронзові жетони очок. Срібні та золоті жетони посортуйте від найменшого до найбільшого значення так, щоб унизу стосу був жетон із найбільшим значенням.
- 03 Покладіть неподалік перетасовану колоду атлетів долілиць.
- 04 Висипте вміст мішечка з атлетами.
- 05 Дайте кожному гравцеві 1 кубик.

ЗБЕРІТЬ СВОЮ КОМАНДУ

Для початку кожен гравець набирає команду з 4 атлетів, якими він змагатиметься (по 1 атлету в кожному забігу).

Переверніть удвічі більше карт атлетів, ніж є гравців, і викладіть їх у ряд посередині стола.

3 ГРАВЦІ —> ПЕРЕВЕРНІТЬ **6** КАРТ

4 ГРАВЦІ —> ПЕРЕВЕРНІТЬ **8** КАРТ

5 ГРАВЦІВ —> ПЕРЕВЕРНІТЬ **10** КАРТ

6 ГРАВЦІВ —> ПЕРЕВЕРНІТЬ **12** КАРТ

★ *Змагається лише вдвох? Див. с. 26.*

А тепер почнімо! Кожен кидає свій кубик. Першим вибирає той, у кого випало найбільше число! Якщо таких гравців кілька, тоді першим вибирає той, у кого випало наступне найбільше число. Якщо в усіх випало однакове число, перекиньте кубики.

Кожен за годинниковою стрілкою вибирає собі атлета. Після того як свій вибір зробить останній гравець, порядок вибору такий: останній гравець вибирає собі другого атлета, і тепер гравці вибирають проти годинникової стрілки, поки кожен не матиме двох атлетів.

Після того як гравці розберуть усі карти і матимуть по 2 атлети, знову викладіть таку ж кількість нових карт атлетів і повторіть процес вибору, починаючи з гравця, що сидить ліворуч від першого гравця. Тепер кожен гравець має чотирьох атлетів.

ГРАВЕЦЬ А ВИБИРАЄ 1-м

ГРАВЕЦЬ А ВИБИРАЄ 8-м



ГРАВЕЦЬ Б ВИБИРАЄ 2-м

ГРАВЕЦЬ Б ВИБИРАЄ 7-м



ГРАВЕЦЬ В ВИБИРАЄ 3-м

ГРАВЕЦЬ В ВИБИРАЄ 6-м



ГРАВЕЦЬ Г ВИБИРАЄ 4-м

ГРАВЕЦЬ Г ВИБИРАЄ 5-м



ЗАБІГ!

Перед першим забігом киньте кубики так само, як під час вибору атлетів. Починає забіг той, у кого випало найбільше число. Кожен гравець вибирає карту атлета з руки, й усі одночасно відкривають вибрані карти. Ви можете використати кожного атлета лише один раз... а наступні забіги дають більше очок. Тож варто зберегти своїх найліпших атлетів для останніх забігів. Кожен бере фішку свого атлета й розміщує її на клітинці «Старт».

Забіги проходять просто: гравці по черзі кидають кубики, переміщують своїх атлетів і спостерігають за хаосом, який починається після активації їхніх здібностей!

У свій хід ви кидаєте кубик і переміщуєте свого атлета на відповідну кількість клітинок на треку. Це — ваше основне переміщення. Це ігрове понят-

тя настільки важливе, що ми виділили його грубим шрифтом і підкреслили. Багато здібностей активуються саме під час основного переміщення, тому стежте за цим формулюванням, адже атлети можуть переміщуватися різними способами, крім свого основного переміщення.

Після того як гравець завершить хід, свій хід виконує наступний гравець за годинниковою стрілкою. Продовжуйте виконувати ходи, поки два атлети не перетнуть фінішну лінію. Атлет, який фінішував першим, посідає 1-ше місце, а після того як фінішує другий атлет, посівши 2-ге місце, забіг негайно закінчується.

Якщо в тексті здібності є слово «МОЖЕ / МОЖЕТЕ», ви не зобов'язані застосовувати її. Усі інші здібності обов'язкові!

Здібність атлета може застосовуватися за рішенням гравця або тоді, коли активуються її умови. Також здібність може бути пасивною. Якщо треба одночасно застосувати кілька здібностей, це виконують у такому порядку:

**КЛІТИНКИ
ТРЕКУ**



**АКТИВНИЙ
ГРАВЕЦЬ**



**ІНШІ
ГРАВЦІ**

(за годинниковою
стрілкою)



ПРИКЛАД

Зараз хід Романтика. Для свого основного переміщення він викинув «5». Переміщуючись на 5 клітинок, він обганяє Шмигайла й Банана.

Здібність Банана дає йому змогу збити з ніг будь-якого атлета, який обганяє його. Тому, завершивши своє основне переміщення, Романтик падає! Це означає, що Романтик пропускає своє наступне основне переміщення.

Шмигайло в захваті, бо завдяки своїй здібності він переміщується на 1 клітинку щоразу, коли будь-який атлет застосовує свою здібність. Отже, він переміщується на 1 і зупиняється на одній клітинці з Бананом.

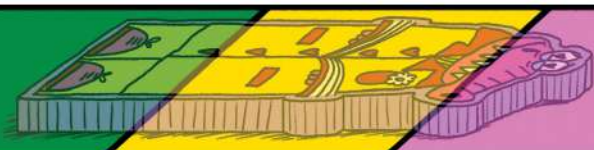
Тепер у захваті Романтик, адже його здібність дає змогу переміщуватися на 2 клітинки щоразу, коли рівно 2 атлети зупиняються на одній клітинці. Хоч Романтик і впав, але він усе одно може застосувати свою здібність.

Звісно, після активації ще однієї здібності Шмигайло знову переміщується на 1 клітинку.



МОЯ ЗАІБНІСТЬ ДАЄ МЕНІ ЗМОГУ
ПЕРЕМІСТИТИСЯ НА 2 КЛІТИНКИ, КОЛИ
РІВНО ДВА АТЛЕТИ РОЗМІЩУЮТЬСЯ НА
ОДНІЙ КЛІТИНЦІ. ОТ ПОДАВІТЬСЯ НА
БАНАНА ТА ШМИГАЙЛА! ХОЧ Я І ВПАВ,
МОЯ ЗАІБНІСТЬ УСЕ ЩЕ ДІЄ!

Я ЗНОВУ МОЖУ ПЕРЕМІСТИТИСЯ НА
1 КЛІТИНКУ! ТЕПЕР Я ПОЗБУВСЯ ЦЬОГО
НАДОКУЧАЛИВОГО БАНАНА, НЕ ВПАВШИ.



ПІСЛЯ ЗАБІГУ

Відразу після фінішу 2-го атлета забіг завершується! Атлет, який посів 1-ше місце, бере верхній золотий жетон зі стосу. Атлет, який посів 2-ге місце, бере верхній срібний жетон. Тоді...

01

Візьміть усі карти та фішки учасників забігу та вилучіть їх із гри.

02

Переверніть поле треку іншою стороною доріжки. (Протягом гри забіги двічі проходять на кожному треку: «Тиха миля», «Хижі хащі», «Тиха миля», «Хижі хащі».)

★ Якщо хочете, то можете змагатися на одному треку або як завгодно змінювати черговість треків. Просто домовтеся про це перед початком гри, щоб мати можливість виробити стратегію.

03

Усі учасники одночасно відкривають нові карти атлетів і розміщують фішки атлетів на клітинці «Старт». Гравець, чий атлет найбільше відстав або вибув першим в останньому забігу, починає наступний забіг.



ОСТАТОЧ- НИЙ ПІД- РАХУНОК ОЧОК

Гра закінчується після завершення четвертого забігу. Перемагає той, хто набрав найбільше очок!

Якщо таких гравців кілька, то вони святкують перемогу разом!



ВАЖЛИВІ НЮАНСИ

«Магічні атлети» — це проста гра, але події на треку можуть розгортатися дуже несподівано! Корисно засвоїти кілька ключових понять. Але не хвилюйтеся — більшість нюансів стануть зрозумілими під час гри.

Праворуч ви знайдете короткий довідник з важливих термінів, подій на треку та здібностей деяких атлетів. Якщо трапиться щось непередбачене, зазирніть сюди або просто грайте на свій розсуд. Пориньте в хаос й обговорення правил — це частина веселощів!

А якщо ви геть заплутаєтеся, то киньте кубик, щоб вирішити, хто правий.



ТЕРМІНИ

Зупинка на клітинці

Атлет зупиняється на певній клітинці після того, як завершить переміщення туди або опиниться там іншим способом (наприклад, завдяки здібності телепортації Ляпанця).

Клітинка

Квадрати, що починаються від клітинки «Старт» і закінчуються біля фінішної лінії. Клітинку «Старт» вважають клітинкою! Усе, що за фінішною лінією, не вважають клітинками.

Лідер

Атлет або атлети, які на цю мить розміщуються найближче до фінішної лінії. Це не стосується атлетів, які вже перетнули фінішну лінію.

Обгін

Коли атлет починає переміщення, розміщуючись позаду іншого атлета, і завершує це переміщення попереду нього.

Один

Коли атлет розміщується сам на своїй клітинці.

Ой!

Якщо атлет упав, він пропускає своє наступне **основне переміщення**! Ви навіть не кидаєте свій кубик, хоча ваші здібності все одно можуть активуватися і ви все одно можете переміщуватися іншими способами. Якщо ви впали, завершіть свій хід до кінця, а потім покладіть долілиць фішку свого атлета. Під час вашого наступного основного переміщення поставте свою фішку вертикально, щоб показати, що ви піднялися. І пам'ятайте: падіння передчасно не завершує ваше поточне переміщення!

Основне переміщення

Дія, яку ви завжди виконуєте у свій хід, коли кидаєте кубик і переміщуєтеся на певну кількість клітинок.

Останній

Атлет або атлети, які на цю мить розміщуються найближче до клітинки «Старт».

Переміщення

Коли позиція атлета на треку змінюється внаслідок його **основного переміщення**, здібностей або будь-якої іншої ситуації, у якій використано слово «переміщення». Якщо атлет повинен «переміститися на 0 клітинок», це не вважають переміщенням для активації інших здібностей, пов'язаних із переміщенням.

Попереду / позаду

Атлет попереду іншого атлета, якщо він зупинився на клітинці, ближчій до фінішної лінії. Атлет позаду іншого атлета, якщо він зупинився на клітинці, ближчій до клітинки «Старт». Якщо атлети розміщуються на одній клітинці, то вони ані попереду, ані позаду один одного.

Розміщення на одній клітинці

Атлет розміщується «на» одній клітинці з іншим атлетом, коли обидва на цю мить зупинилися на цій клітинці. Інакше кажучи, якщо атлети тимчасово займають ту саму клітинку під час переміщення, телепортації тощо — це не рахується!

Телепортація

Коли атлет телепортується, розмістіть його фішку на новій клітинці. Однак це не вважають «переміщенням» для активації здібностей, обгону атлетів тощо.

ТРЕК «ХИЖІ ХАЩІ»

Стрілка



Якщо ви зупинилися на клітинці зі стрілкою, перемістіться на зазначену кількість клітинок у напрямку стрілки. Це вважають окремим переміщенням, яке не пов'язане з вашим основним переміщенням і не є його частиною.

Ой!



Якщо ви зупинилися на клітинці з написом «Ой!», то ви впали!

Зірка



Якщо ви зупинилися на клітинці із зіркою, візьміть бронзовий жетон вартістю 1 очко.

ВАЖЛИВІ НЮАНСИ

1. Якщо ви з будь-якої причини перекидаєте кубик, то повністю ігноруєте попередній кидок (ніби його не було). Дія перекидання все одно активує такі здібності, як у Шмигайла.
2. Клітинка «Старт» — це клітинка!
3. Здібності, пов'язані із зупинкою на клітинці, усе одно активуються, якщо атлет опиняється там одночасно.
4. Переміщення на 0 клітинок не вважають переміщенням.
5. Здібності атлета, які застосовують у певний момент гри, наприклад, «перед моїм основним переміщенням», застосовують лише один раз за хід.
6. Здібності атлета ігнорують після того, як він виграв забіг або покидає його іншим способом, якщо тільки не вказано інакше.
7. Щоразу, коли ви виконуєте перекид, то перекидаєте лише останній кинутий кубик.
8. Якщо ви потрапляєте в нескінченний цикл, наприклад, Шмигайло зупиняється на клітинці з Малючиськом, то виконайте всі його кроки один раз у відповідному порядку, а потім завершіть його. Деякі здібності можуть взаємодіяти багато разів, наприклад, Шмигайло та Риба-Причепка (це не вважають циклом). Продовжуйте це робити!
9. Якщо здібності атлетів створюють цикл, під час якого ніхто не може фінішувати, то забіг закінчується, і ніхто не отримує позосталих очок. Однак зазвичай цикл можна завершити!

ОСОБЛИВОСТІ АТЛЕТІВ



Алхімік

Вічно шукаю древній секрет перетворення одного на інше.



Баба-Яга

Ця нерухомість доволі швидка.

Якщо я на одній клітинці з Дуелянтом, ми можемо битися на дуелі, але Дуелянт усе одно впаде.

Гіпнотизер може накласти на мене свої чари, але він усе одно впаде.



Банан

Я не їстівніший, ніж ти.



Близнюк

Нікому не родич, просто подібний до кожного.

Ви все одно повинні використати мою фішку атлета!

Я все одно отримую будь-яку здібність «перед забігом».



Буквоїд

Вчитав ці правила до останньої коми.

Це стосується також будь-якого руху внаслідок основного переміщення, застосування здібностей тощо. Наприклад, якщо Дуелянт виграє дуель на останній клітинці перед фінішною лінією, то він не перетинає її.



Геній

І все ж я дурень у всьому, що стосується любові.

Якщо я беру участь у забігу зі Шкіпером і прогноую кидок «1», Шкіпер краде в мене наступний хід, адже його здібність активується після моєї.

Якщо, граючи кількома атлетами (див. с. 26), я правильно прогноую результат кидка, то додатковий хід отримую я, а не інші мої атлети.



Гіпнотизер

Самостійно навів цю фальшиву біографію.



Гуляка

Вони надягли на тварину кумедну шапку, і ось що сталося.

Якщо Малючисько опиняється на моїй клітинці, то кожен атлет переміщується з неї на 1 клітинку назад.



Гусинь

Даси їй зробити крок, вона його й зробить.

Якщо інший атлет викидає «1», а Шкіпер також бере участь у забігу разом зі мною, то я повзу на 1 клітинку вперед, а потім Шкіпер виконує свій хід.



Дирижабль

Створений літати, народжений вибухати.



Дуелянт

Коли у тебе в руках рапіра, усе сприймається як дуель.

Я можу битися на дуелі кілька разів за хід, зокрема й не під час мого ходу. Щоб негайно оголосити дуель, мені достатньо бути на одній клітинці з іншим атлетом.

Я не можу переривати виконання дії, наприклад, між кидком і переміщенням.



Заєць

Він не здатний перегнати лише власну гордість.



Кентавр

Ще той ударник.

Атлета не можна відкинути копитом назад далі клітинки «Старт».



Котокопія

Дуже подібний до іншого, не схожого кота.

Я постійно маю здібність атлета-лідера, а не лише під час свого ходу. Якщо виникає суперечка між мною та атлетом, якого я копіюю, як-от із Малючиськом, то його здібність має пріоритет. Я ніколи не копіюю здібності «перед моїм забігом».



Кубокрут

Він обрав свою кар'єру за таблицею результатів кидка стогранної кістки.

Якщо хтось інший перекидає кубик, то я переміщуюся перед його переміщенням.



Лакей

Якщо ви щасливі, то й він щасливий.



Липучник

Люблю обніматися.

Мій слиз зменшує значення переміщення, а не значення кидка кубика. Тож це не перетворює «6» на «5» і не заважає Лакею виконати його роботу.



Ляпанець

Вічно шукає свого загубленого близнюка.

Мій ляпас — це телепортація, її не вважають переміщенням, і я не кидаю кубик.

Я ніколи не займаю одну клітинку з атлетом, з яким міняюся місцями. Ми телепортуємося одночасно.

ОСОБЛИВОСТІ АТЛЕТІВ



Малючисько

Мені 30 років.

Я — унікальний випадок. Коли інший атлет опиняється позаду мене внаслідок дії моєї здібності, це не вважають переміщенням — він ніби просто зупинився на цій клітинці. Якщо я зупиняюся на клітинці Банана та переміщую його назад, це трактують як обгін Банана, і я падаю.



Мегамозок

Єдине, чого він не може, так це помирити своїх батьків.

Якщо я спрогнозую свою перемогу в забігу, то зможу посісти як 1-ше, так і 2-ге місце.



Миля невдаха

Найкраща у своїй групі в Академії невдах. І це погано.



Насмішник

Це конструктивна критика.

Моя здібність діє на атлетів, які піднімаються після падіння.



Ноги

Також мають і руки, але кого це хвилює?

Мою здібність вважають моїм основним переміщенням, тому мене може сповільнити Липучник або пришвидшити Тренер.



Р.О.Т.

Ротовий Отвір Трапезника.

Якщо я «з'їм» стільки атлетів, що ніхто не перетне фінішну лінію другим, то ніхто не набере очок за 2-ге місце, і в цьому забігу вам не знадобляться срібні жетони. Якщо залишається тільки один атлет, то забіг негайно закінчується, і цей атлет здобуває нагороду за 1-ше чи 2-ге місце відповідно.



Ракетник

Підробляє нейрохірургом.

Я кидаю кубик, а ПОТІМ вирішую, чи варто робити вжух уперед!



Риба-Причепи

У неї проблеми із самотністю.

Якщо я починаю переміщуватися разом з атлетом, то не зможу зупинитися, поки він не закінчить своє повне переміщення.

Я можу перетнути фінішну лінію завдяки своїй здібності.



Романтик

Останній представник свого виду.

Якщо два атлети переміщуються разом, як у випадку з Гулякою, моя здібність активується двічі, по одному разу за кожного атлета.



Сізіф

Скромно продовжує працювати.

Якщо я викидаю більше ніж чотири «6», я продовжую втрачати жетони... за умови, що вони в мене є.

Я не отримую свого основного переміщення після телепортації.



Стрибожаба

Її часто бачать низу.

Так, навіть якщо я переміщуюся у зворотному напрямку.



Тренер

Віра у власні сили стає ще важливішою, коли ти якесь ящіркоподібне створіння.

Я теж отримую вигоду від свого переміщення!



Третє Колесо

У пошуках своєї третьої половинки.

Після телепортації я все одно маю своє основне переміщення.



Уболівальниця

Істота, сповнена чистого ентузіазму.

Якщо на останньому місці більше ніж один атлет, усі вони переміщуються. Але я переміщуюся лише на +1 клітинку, незалежно від того, скільки атлетів на останньому місці.

Якщо я вболіваю за себе, то це два окремі переміщення: на 2 клітинки та на 1 клітинку.



Фокусник

Він також може кидати вогняні кулі.

Я повинен використати результат свого останнього кидка.



Шкіпер

Штурвал несправжній, він просто йде вперед, як і всі інші.

Після мого ходу свій хід виконує гравець ліворуч від мене. (Якщо я тільки не викину «1» і не виконаю хід знову!)

Якщо, граючи кількома атлетами (див. с. 26), я викидаю «1», наступним за порядком ходів виконую хід я, а потім інші мої атлети.



Шмигайло

Гаразд, я просто прошмигну повз вас.

Коли Липучник на треку, я переміщуюся на 1 клітинку за кожне -1, яке впливає на основне переміщення атлета. Завдяки Кубокруту я переміщуюся за кожне перекидання. Завдяки Стрибожабі я переміщуюся за кожну перестрибнуту нею клітинку. Якщо вона перестрибує через 2 послідовні зайняті клітинки, я двічі переміщуюся на 1 клітинку. Коли Фокусник застосовує свою здібність, я двічі переміщуюся на 1 клітинку, навіть якщо він перекидає тільки 1 раз.



Яйце

Бачили б ви те курча.

Ви все одно повинні використати мою фішку атлета!

Я все одно отримую будь-яку здібність «перед забігом».

ВАРІАНТ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ

Правила ті самі, за винятком...

Вибір атлетів

Викладіть у ряд горілиць 8 карт атлетів з колоди й виберіть собі команду. Гравці А і Б вибирають атлетів у такому порядку: АББААББА. Потім викладіть ще 8 атлетів і повторіть процес вибору, але вже у зворотному порядку: БААББААБ. Після завершення вибору кожен гравець матиме 8 атлетів.

Приготування

Обидва гравці одночасно вибирають 2 різних атлетів для кожного забігу, тож на старт виходитимуть 4 атлети. Кожен гравець також бере 2 кубики, по одному для кожного свого атлета.

Забіги

Коли настає його черга, гравець виконує хід обома своїми атлетами, одним після одного, у довільному порядку. Тільки не забудьте завершити хід першим атлетом, перш ніж виконувати хід наступним! Якщо ваш атлет має здібності, які активуються, коли «інші атлети» щось роблять, це стосується і вашого другого атлета.

Після першого забігу першим виконує хід той гравець, який в останньому забігу набрав найменшу кількість очок. У разі нічиєї визначте першого гравця кидком кубика!

ВАРІАНТ ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ ІЗ 2 АТЛЕТАМИ

Правила ті самі, за винятком...

Вибір атлетів

Викладіть у ряд горілиць 6 карт атлетів з колоди й виберіть їх за звичайною процедурою. Зробіть це 4 рази, по черзі змінюючи гравця, який вибирає першим. Після цього кожен гравець повинен мати 8 атлетів.

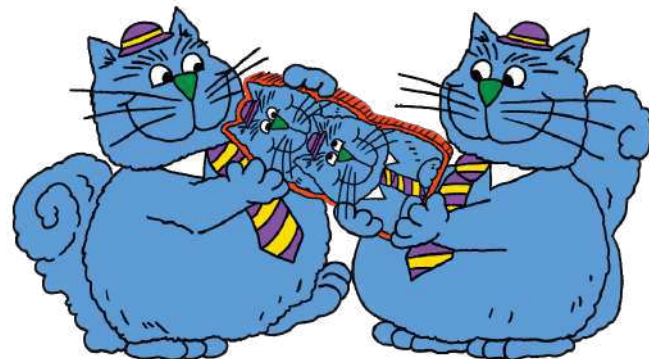
Приготування

Усі троє гравців одночасно вибирають 2 різних атлетів для кожного забігу, тож на старт виходитимуть 6 атлетів. Кожен гравець також бере 2 кубики, по одному для кожного свого атлета.

Забіги

Коли настає його черга, гравець виконує хід обома своїми атлетами, одним після одного, у довільному порядку. Тільки не забудьте завершити хід першим атлетом, перш ніж виконувати хід наступним! Якщо ваш атлет має здібності, які активуються, коли «інші атлети» щось роблять, це стосується і вашого другого атлета.

Після першого забігу першим виконує хід той гравець, який в останньому забігу набрав найменшу кількість очок. У разі нічиєї визначте першого гравця кидком кубика!



ВМІСТ І ТВОРЦІ

Вміст

- 1 двостороннє поле треку
- 36 фішок атлетів
- 36 карт атлетів
- 6 кубиків
- 4 золоті жетони за 1-ше місце
- 4 срібні жетони за 2-ге місце
- 9 бронзових жетонів по 3 очки
- 16 бронзових жетонів по 1 очку
- 1 книжка правил

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Олена Журба

Творці

Оригінальний дизайн гри: Такаші Ішіда

Оновлений дизайн гри: Річард Ґарфілд

Креативний директор: Алекс Гейґ

Художниця: Анжела Кірквуд

Графічний дизайн: Елізабет Ґудспід, Джанет Делаван

Додатковий дизайн і розроблення: Скафф Еліас,
Джеймс Натан Спенсер, Джастін Вікерз

Художні тексти: Софі Абромовіц

Видавець: СМУК

Виробник: Strom MFG

Подяки: Мейзі Гетчард, Браяну Борнмюллеру, Теду
Вернеру і всій спільноті тестувальників «Магічних атлетів»

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

