

ОГЛЯД ГРИ

Завдяки стратегічному мисленню, майстерності, своєчасним рішенням і, звісно, усмішці фортуни ви досягнете визначних результатів у пінболі!

Щоходу на стіл кидають два кубики. Кожен гравець вибирає кубик, щоб за його допомогою перемістити свій жетон кульки й влучити в одну з комірок. Потім він набирає очки (☺) й активує бонуси. Щойно всі гравці перемістять свої кульки, починається новий хід.

Якщо ви не можете замалювати комірку, то втрачаєте кульку й завершуєте раунд. Потім ви розпочинаєте свій новий раунд. Зігравши три раунди, ви закінчуєте гру!

Коли кожен гравець завершує свій третій раунд, учасник з найбільшою кількістю зірочок стає переможцем!

ВМІСТ ГРИ

- 16 двосторонніх планшетів пінбольних автоматів. По 4 столи й по 4 екрани для кожного з гральних автоматів:
 - ◆ «Карнібол» (низький рівень складності)
 - ◆ «Кібератака» (середній рівень складності)
 - ◆ «Драконоборець» (середній рівень складності)
 - ◆ «Танцювальна лихоманка» (високий рівень складності)
- 2 шестигранні кубики
- 8 жетонів кульок
- 4 маркери
- лист «Швидкий старт»
- книжка правил



ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець отримує:

- Стіл та екран відповідного грального автомата.
- Переконайтеся, що всі гравці отримали однакові планшети столів та екранів.
- Два жетони кульок.
- Маркер.



**ЯКЩО СЕРЕД ВАС
Є НОВАЧКИ, РАДИМО
РОЗПОЧАТИ З «КАРНІБОЛУ».**



Покладіть кубики на центр ігрової зони.

Замалюйте кружечок першого раунду на треку раундів, розташованому над плунжером у нижньому правому куті планшета стола. Так ви пам'ятатимете, що граєте перший раунд.

Покладіть один з ваших жетонів кульок на стрілку «Старт».

Другий жетон кульки покладіть біля планшета стола. Він може знадобитися пізніше, у разі настання особливих умов.



ЕКРАН «КАРНІБОЛУ»



СТІЛ «КАРНІБОЛУ»



СТРУКТУРА ГРАЛЬНИХ АВТОМАТІВ

«Чемпіонський пінбол» пропонує чотири гральні автомати. Кожен автомат представлений двома планшетами: **столом** та **екраном**. Гральні автомати різні, але вони всі мають однакові базові елементи:

Трек очок. На кожному екрані зображено трек перемочних очок. Очки позначено 🍀 символами.

Поштовх. Дозволяє змінювати результати кидків кубиків (с. 7).

Зони. Кожен стіл має кілька секцій — зон. Зони окреслено білими лініями.

Позначка «Старт». Стрілка з позначкою «Старт» веде у верхню зону.

Грані кубиків. 🎲🎲🎲🎲🎲🎲 Грані кубиків зазвичай червоні, жовті чи білі.

Набори. Більшість елементів утворюють набори, як-от набір бамперів або мішеней. Пояснення базових наборів наведено на с. 13. Кожен гральний автомат також має власні особливі набори.

Комірки. На планшетах кожного гального автомата зображено комірки, обведені суцільними, пунктирними або подвійними лініями. Від типу лінії залежить, коли саме стирати позначки з відповідних комірок (див. с. 12).

Фліпери. Кожний гральний автомат має жовтий і червоний фліпери.

Зовнішні доріжки. Розташовані по краях нижньої зони. Мають обведені пунктирними лініями комірки зі значеннями 🎲 і 🎲 (див. с. 12).

Внутрішні доріжки. Розташовані в нижній зоні. Мають обведені пунктирними лініями комірки зі значеннями 🎲 і 🎲. Додатково кожна внутрішня доріжка має стрілку, спрямовану на відповідний фліпер (див. с. 12).

Трек раундів. Тут позначають поточний раунд.

Індикатори. Тут позначають тимчасові ігрові ефекти.

ЕКРАН «КІБЕРАТАКИ»



ЕКРАН «ДРАКОНОБОРЦЯ»



ЕКРАН «ТАНЦЮВАЛЬНОЇ ЛИХОМАНКИ»



СТІЛ «КІБЕРАТАКИ»



СТІЛ «ДРАКОНОБОРЦЯ»



СТІЛ «ТАНЦЮВАЛЬНОЇ ЛИХОМАНКИ»



ПЕРЕБІГ ГРИ

РАУНДИ Й ХОДИ

Ви починаєте раунд, розмістивши на стрілці «Старт» один жетон кульки.

Раунд складається з серії ходів. Гравці виконують ходи одночасно, використовуючи ті самі результати кидка кубиків.

Кожен хід складається з трьох кроків:

Крок 1. *Киньте кубики.* Киньте два кубики. Виберіть один.



Крок 2. *Перемістіть вашу кульку.* Перемістіть жетон кульки на елемент, у який хочете поцілити.



Крок 3. *Замалюйте комірку.* Замалюйте маркером комірку того елемента. Потім порахуйте будь-які здобуті вами 🎯 і/або здобудьте будь-які бонуси.



Якщо ви більше не маєте жетонів кульок у грі, раунд для вас завершується. Раунди не завжди завершуються одночасно для всіх гравців.

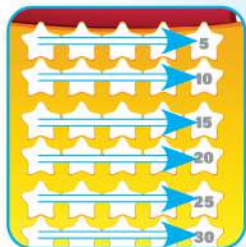
НАБИРАННЯ ОЧОК

За кожну здобуту 🎯, замальовуйте на екрані по 1 зірці, зліва направо й зверху вниз, від 1 до 100.

Важливо. 🌟 = 1 зірка, 🌟🌟 = 2 зірки, 🌟🌟🌟 = 3 зірки і т. д.

Якщо ви здобули 100 🎯, замальовуйте зірку «100» в ряді під основним треком очок і зітріть усі інші замальовані зірки на треку очок.

На деяких планшетах гральних автоматів вказано блакитні зірки (★). Вони зазвичай позначають бонуси, які накопичуються протягом гри, але які можна здобути лише в разі виконання відповідних умов для кожного грального автомата.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра триває три раунди.

Гравці виконують ходи одночасно, але кожен робить вибір окремо, тому деякі гравці матимуть більше ходів, ніж інші.

Іноді гравці навіть грають різні раунди одночасно. Це залежить від того, як саме вони використовують результати кидків кубиків.

ПЕРЕМОГА

Перемагає учасник з найбільшою кількістю 🎯 наприкінці гри.

КРОК 1. КИНЬТЕ КУБИКИ

На початку ходу один з гравців кидає 2 кубики.

Гравці одночасно вибирають по одному кубуку, який вони використають у свій хід. Гравці не зобов'язані вибирати той самий кубик. Кожен сам вирішує, який з двох кубиків йому використовувати.

Порада. Буде зручніше, якщо на початку партії ви виберете гравця, який кидатиме кубики протягом гри.

ПОШТОВХ

Поштовх пінбольного автомата дозволяє вам змінити значення одного з кубиків. Поштовхом ви змінюєте значення лише для себе: ви НЕ змінюєте значення кубика для інших гравців і НЕ перевертаєте кубик іншою гранню догори.

Щоб виконати поштовх, замалюйте на екрані одну з обведених подвійною лінією клітинок. У велику клітинку поштовху запишіть різницю між випалим значенням і потрібним вам значенням.

Якщо ви замалювали всі обведені подвійною лінією клітинки поштовху, то більше не зможете скористатися поштовхом до кінця гри. За будь-яких умов не можна стирати позначки з маленьких клітинок поштовху.

Ви НЕ МОЖЕТЕ виконати поштовх, якщо він призведе до втрати кульки, але можете виконати поштовх, щоб ЗАПОБІГТИ втраті кульки.

Ви не можете виконати поштовх, щоб ЗАПОБІГТИ перебору.

Порада. Будьте обережні! Якщо ви робите поштовх, то ризикуєте перебрати (див. наступний розділ).

ПЕРЕБІР

Поштовх може призвести до перебору. Якщо ви виконували поштовх, то після наступного кидка проведіть перевірку на перебір.

- Якщо різниця між значеннями двох кубиків дорівнює значенню поштовху або більша за нього (число у великій комірці поштовху на вашому екрані), нічого не відбувається.
- Якщо різниця менша за значення поштовху, ви перебрали! Раунд для вас негайно закінчується. Ви втрачаєте жетони кульок. Вилучіть їх із планшета стола.

Приклад. Результат кидка — , але вам потрібне . За допомогою поштовху ви змінюєте  на , замальовуєте клітинку поштовху й записуєте значення поштовху — 1. Записавши 1 як значення поштовху, ви ризикуєте перебрати, якщо результатом наступного кидка буде якийсь із дублів (, , , ,  або .

Зітріть значення поштовху з вашого екрана після цього кидка незалежно від того, перебрали ви чи ні.



КРОК 2. ПЕРЕМІСТІТЬ ВАШУ КУЛЬКУ

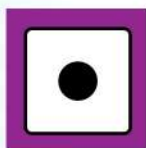
Перемістіть ваш жетон кульки на елемент, який має незамальовану комірку зі значенням вибраного вами кубика. **Зазвичай ви переміщуєте ваш жетон кульки зверху вниз, від найвищої зони до найнижчої.**

Утім, деякі стрілки дозволяють перемістити жетон кульки в указаному напрямку.

Важливо. Коли ви переміщуєте кульку вниз, ви **можете** пропустити будь-яку кількість зон.

На деякі елементи кульку можна перемістити лише за певних умов, наведених у спеціальних правилах для кожного грального автомата.

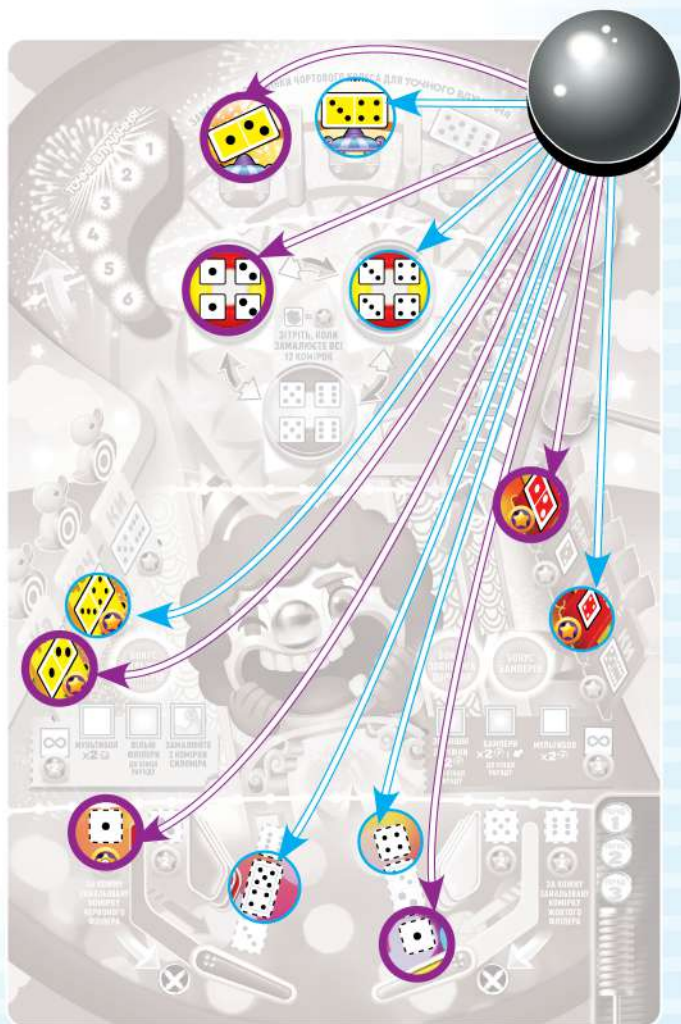
Приклад. На початку гри в «Карнібол» результат першого кидка — . Ваша кулька на стрілці «Старт». Звідси ви можете перемістити її на будь-який з обведених елементів, зображених нижче.



Якщо ви вибрали , то можете перемістити жетон кульки на будь-який з елементів, обведених фіолетовим.



Якщо ви вибрали , то можете перемістити жетон кульки на будь-який з елементів, обведених блакитним.



ФЛІПЕРИ

Якщо на початку ходу ваш жетон кульки перебуває на фліпері, то можете перемістити його в будь-яку вищу зону.

- З жовтого фліпера кульку можна перемістити на будь-який елемент з жовтою чи білою гранню кубика.

Приклад. У «Карніболі» з жовтого фліпера кулька може потрапити на мішені качок, комірки чортючого колеса й на бампери.

- З червоного фліпера кульку можна перемістити на будь-який елемент з червоною чи білою гранню кубика.

Приклад. У «Карніболі» з червоного фліпера кулька може потрапити на мішені повітряних кульок, елементи силоміра й на бампери.

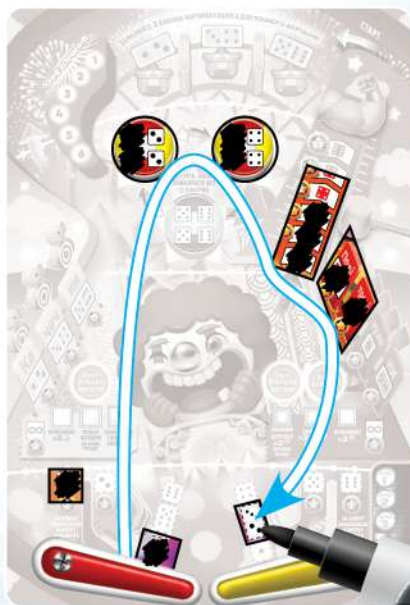
Ви не зобов'язані переміщувати кульку з фліпера в **найвищу** зону. Ви можете поцілити в будь-який елемент відповідного кольору.

ПЕРЕМІЩЕННЯ НА ТОЙ САМИЙ ФЛІПЕР АБО МІЖ ФЛІПЕРАМИ

Коли ви переміщуєте кульку з фліпера, імовірно, ви **не** зможете поцілити в жоден з елементів (або не захочете робити цього). У такому разі поверніть кульку на незамальовану комірку фліпера.

Приклад. Результат кидка — . Ваша кулька перебуває на червоному фліпері. На жаль, на всіх червоних елементах комірки з обом випалими значеннями вже замальовані. Отже, кулька знову падає в зону фліперів. На жовтому фліпері є незамальована комірка з випалими значеннями, тож ви розміщуєте кульку на жовтому фліпері.

Важливо. Ви можете вирішити повернути жетон кульки на той самий фліпер, якщо на ньому є підходяща незамальована комірка.



КРОК 3. ЗАМАЛЮЙТЕ КОМІРКУ

Після переміщення кульки в зону ви **ПОВИННІ** замалювати порожню комірку в ній. Якщо ви не маєте можливості зробити це, ваша кулька не може лишитися в цій зоні.

Ви можете замалювати лише комірку зі значенням вибраного вами кубика. Не зважайте на колір елемента, він має значення лише тоді, коли кулька переміщується з зони фліперів. Замалювавши комірку, розмістіть жетон кульки поряд з нею, щоб на початку наступного ходу знати, де перебуває ваша кулька.

Щойно всі гравці виконають свої ходи, поверніться до першого кроку й киньте кубики знову.




КОМБІНОВАНІ КОМІРКИ

У деякі комірки можна поцілити за допомогою кількох граней кубика. **Будь-яку** з зображених у комірці граней можна використати, щоб замалювати всю комірку. Ви можете скористатися будь-яким з доступних значень, але повинні замалювати всю комірку.

У «Карніболі» кабінки чортового колеса мають комбіновані комірки. Комірку ліворуч можна замалювати, якщо випали  чи . Комірку посередині можна замалювати, якщо випало  чи . Комірку праворуч можна замалювати, якщо випало  чи .



У «Карніболі» перша й четверта червоні мішені також мають комбіновані комірки. Першу комірку можна замалювати, якщо випало  чи . Четверту комірку можна замалювати, якщо випало  чи .

Середні комірки фліперів теж комбіновані. Середню комірку червоного фліпера можна замалювати, якщо випало  чи . Середню комірку жовтого фліпера можна замалювати, якщо випало  чи .



ЗДОБУТТЯ ВИНАГОРОД

Замальовуючи деякі з комірок, ви здобуватимете 🎁 або інші бонуси, доступні на відповідному гральному автоматі.

НАБОРИ

Більшість елементів об'єднані в набори. Якщо ви замальовали всі комірки набору, то його вважають завершеним. У такому разі можете здобути якийсь бонус або може статися щось особливе. Додатково ви зможете стерти позначки з усіх комірок набору, тож їх знову можна буде замальовувати.

Більше інформації в розділі «Базові елементи гральних автоматів» на с. 12.

Приклад першого ходу. Результат першого кидка під час гри в «Карнібол» — та . Ви можете замальовувати комірку зі значенням або у будь-якій зоні. Ви вирішуєте розпочати з зони з кабінками чортів колеса. Ви вибираєте , замальовуєте комірку на чортів колесі і розміщуєте жетон кульки біля цієї комірки. Ваше рішення використати ніяк не впливає на інших гравців. Вони можуть вибирати між та .



Приклад другого ходу. Результат кидка — . Ви повинні перемістити жетон кульки в нижчу зону. Ви вибираєте , переміщуєте жетон на нижній бампер і замальовуєте . Ви також здобуваєте , бо кожна комірка бампера дає 1 . Щоб позначити це, замалюйте першу зірку на вашому екрані.



Приклад третього ходу. Результат кидка — . Ви ніколи не можете залишитися на тому самому елементі. Тож якщо ви виберете , то повинні будете переміститися в якусь нижчу зону. Натомість ви вибираєте і переміщуєтеся за фіолетовою стрілкою на лівий верхній бампер, замальовуєте відповідну комірку й здобуваєте ще 1 .



Приклад четвертого ходу. Результат кидка — . Ви не можете переміститися за фіолетовою стрілкою на бампер і замальовувати одну з його комірок, тому ви повинні переміститися в якусь нижчу зону. Ви можете вибрати, у яку з мішеней поцілити: качечки чи повітряні кульки. Або ви можете переміститися ще нижче й розмістити кульку на одному з фліперів.



Ви вирішили переміститися на мішені повітряних кульок. Ви можете використати чи , щоб замальовувати комірку . Також ви здобуваєте ще 1 .

БАЗОВІ ЕЛЕМЕНТИ ГРАЛЬНИХ АВТОМАТІВ

Нижче наведено детальніший опис базових елементів, зображених на більшості гральних автоматів.

ЗОНА ФЛІПЕРІВ

Це найнижча зона на вашому планшеті стола. Вона складається з фліперів та внутрішніх і зовнішніх доріжок. Фліпери використовують, щоб лишати жетон кульки у грі (див. с. 9). Обабіч кожного фліпера розташовані **внутрішня й зовнішня доріжки**.



ВНУТРІШНІ ДОРІЖКИ

Ви можете перемістити кульку однією з цих доріжок, здобути 2 🍀, а потім негайно розмістити кульку на відповідному фліпері (розташованому нижче доріжки), не замальовуючи комірки фліпера. Про це нагадає стрілка, що з'єднує комірку внутрішньої доріжки з відповідним фліпером.

ЗОВНІШНІ ДОРІЖКИ

Якщо ви замальовали комірку на одній з цих доріжок, то здобуваєте по 2 🍀 за кожну замальовану комірку червоного або жовтого фліпера. Після цього ви втрачаєте кульку. Якщо у вас більше не залишилося кульок у грі, розпочніть новий раунд (див. с. 15).

ТРЕК РАУНДІВ

Тут ви позначаєте ваш поточний раунд. Пам'ятайте! Усі гравці виконують ходи одночасно й незалежно один від одного, тому цілком імовірно, що ви й ваші суперники можете грати різні раунди в той самий час.



ІНДИКАТОРИ

Це світляні кола яскравих кольорів. Індикатори замальовують, щоб не забути про поточні бонуси або інші особливі ігрові ефекти.



СУЦІЛЬНІ, ПУНКТИРНІ Й ПОДВІЙНІ ЛІНІЇ

Лінії, якими обведені комірки чи індикатори, указують, коли саме ви можете стерти позначки з цих елементів.

Суцільна лінія. Зазвичай такі комірки — складові частини набору (див. с. 13). Якщо ви замальовали всі комірки в наборі, зітріть з них позначки.

Пунктирна лінія. Зітріть позначки з таких комірок після завершення раунду.

Подвійна лінія. Не стирайте позначок з таких комірок до кінця гри.

МУЛЬТИБОЛ

Деякі гральні автомати дозволяють додати в гру другий жетон кульки. Так ви зможете використовувати обидва ваші жетони кульок разом.

Граючи в режимі мультіболу, розташуйте другий жетон кульки на стрілці «Старт». Після наступного кидка кубиків виберіть, який з кубиків ви використаєте для однієї кульки, а який — для іншої. Ви не можете використовувати той самий кубик для обох кульок.

Спершу перемістіть один жетон кульки й отримайте всі належні бонуси, а вже потім переходьте до іншого жетона.



Наприклад, ви можете перемістити один жетон кульки, щоб відкрити доступ до точних влучань (пояснення на с. 14), а потім негайно використати це точне влучання для іншої кульки.

Обидві кульки можуть перебувати на тому самому елементі. Наприклад, на одному фліпері чи бампері. Однак ви повинні замальовувати різні комірки для кожної з кульок.

Режим мультіболу завершується, якщо на початку вашого ходу ви маєте одну кульку в грі або не маєте жодної. Протягом ходу, під час якого ви втратили одну кульку (чи обидві), ви отримуєте всі спеціальні бонуси мультіболу.

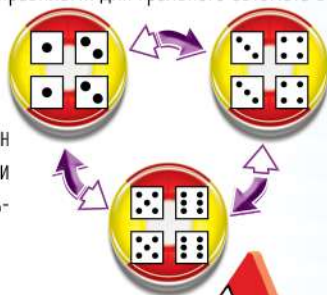
Ви продовжуєте грати в режимі мультіболу, доки не втратите один з ваших жетонів кульок.

НАБОРИ

Щоразу, коли ви повністю замальовуєте набір, стирайте позначки з комірок у такому наборі. Тепер комірки знову стають доступними! У правилах для кожного грального автомата пояснено особливості його унікальних наборів. Завжди читайте правила для конкретного грального автомата, якщо вирішили використати його! Якщо між базовими та спеціальними правилами для грального автомата виникає суперечність, дотримуйтеся спеціальних правил.

НАБОРИ БАМПЕРІВ

Зазвичай бампери дозволяють переміщувати ваш жетон кульки від одного бампера до іншого. У такий спосіб ви можете лишати вашу кульку в тій самій зоні протягом кількох ходів, перехитривши базові правила.



НАБОРИ МІШЕНЕЙ

Ці набори складаються з трьох або чотирьох елементів. Якщо ви замальовали всі мішені в наборі, можете вибрати один з доступних бонусів: додаткові очки, нові здібності або режим мультіболу.

Більшість бонусів можна здобути лише раз на гру. Однак бонуси з символом ∞ можна здобути багаторазово протягом гри.



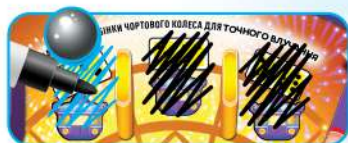
ТОЧНІ ВЛУЧАННЯ

Завершивши деякі набори, ви відкриваєте доступ до точних влучань. Розблокувавши точні влучання, обведіть одне з шести значень у табличці, розташованій на ділянці точних влучань.

У вас може бути обведено кілька точних влучань, але ви не можете позначити раніше обведене значення.

Застосування точного влучання дозволяє вам використати будь-яке обведене значення замість значення на кубичку. Застосувавши точне влучання, зітріть позначку з використаного значення.

Приклад точного влучання. Граючи в «Карнібол», ви завершили набір кабінок чортового колеса. А отже, розблокували точні влучання!



Ви не можете обвести **1** чи **5**, бо вони вже обведені. Натомість ви вирішуєте обвести **3**.



Результат наступного кидка — , але ви потребуєте . Ви стираєте позначку з **3** на вашій ділянці точних влучань.

Тепер ви можете замалювати .



Пізніше, розблокувавши інше точне влучання, ви можете обвести це значення знову.

Позначки з точних влучань стирайте лише після їхнього застосування.

Застосоване вами точне влучання ніяк не впливає на результат кидка для інших гравців. Тобто ви не змінюєте випалі грані кубиків.

Задля отримання бажаного результату ви можете використовувати поштовх і точне влучання разом.

Приклад поштовху під час точного влучання. Результат кидка — , але вам треба . Значення поштовху в такому разі становитиме **3**, а це — великий ризик перебрати. Отже, спершу ви застосовуєте точне влучання зі значенням **5** і змінюєте  на . Тепер ви робите поштовх і змінюєте  на . Ви запишете **1** як значення поштовху.

Ви не можете застосовувати точні влучання, щоб запобігти перебору.

НАБОРИ СПІНЕРІВ

Головна відмінність спінерів від інших елементів у тому, що жетон кульки ніколи не може зупинитися на ділянці зі спінером, а завжди переміщується вгору до наступної зони. Ви можете переміщуватися через спінер, лише відскакуючи від фліпера вгору.

Переміщуючи жетон кульки через спінер, ви можете замальювати комірку зі значенням, що відповідає значенню НЕВИБРАНОВОГО в цей хід кубика. Якщо ви зробили це, здобудьте відповідну кількість 🍀. Ви не можете замальювати вже замальовану комірку.

Приклад. Результат кидка — 🎲🎲. Ви переміщуєтесь через спінер, зображений праворуч. Ви вибираєте 🎲. У такому разі 🎲 — невибраний кубик. Комірка 🎲 на спінері порожня, тому ви можете замальювати її та здобути 5 🍀.

Якщо 🎲 вже замальовано, ви все одно можете перемістити жетон кульки через спінер, але тоді ви не здобуваєте додаткових 🍀.

Якщо всі шість комірок спінера замальовано, зітріть позначки з цього набору.



ВТРАТА КУЛЬКИ Й КІНЕЦЬ РАУНДУ

Якщо ви перемістилися в зону фліперів і жодне з випалих на кубиках значень не дозволяє вам замальювати хоч якусь комірку, ви втрачаєте кульку. Ви також втрачаєте кульку, якщо замальювали комірку на одній із зовнішніх доріжок у зоні фліперів або перебрали після поштовху. Якщо ви більше не маєте жетонів кульку у грі, ваш поточний раунд завершено.



- Зітріть позначки з усіх комірок, обведених **пунктирною лінією**.
- Замалюйте наступний кружечок на треку раундів.
- Знову розмістіть один жетон кульки на стрілці «Старт».

Важливо. Якщо ви втратили кульку в режимі мультиболу, то просто граєте далі однією кулькою. Ви завершуєте раунд лише тоді, коли більше не маєте жодного жетона кульки у грі.

Ваш наступний раунд починається разом з наступним кидком кубиків.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра для вас закінчується, коли ви завершуєте свій третій раунд. Якщо інші гравці ще продовжують грати, почекайте, поки вони завершать свій третій раунд. Потім порівняйте результати (кількість замальованих зірок на треку очок) і визначте переможця.

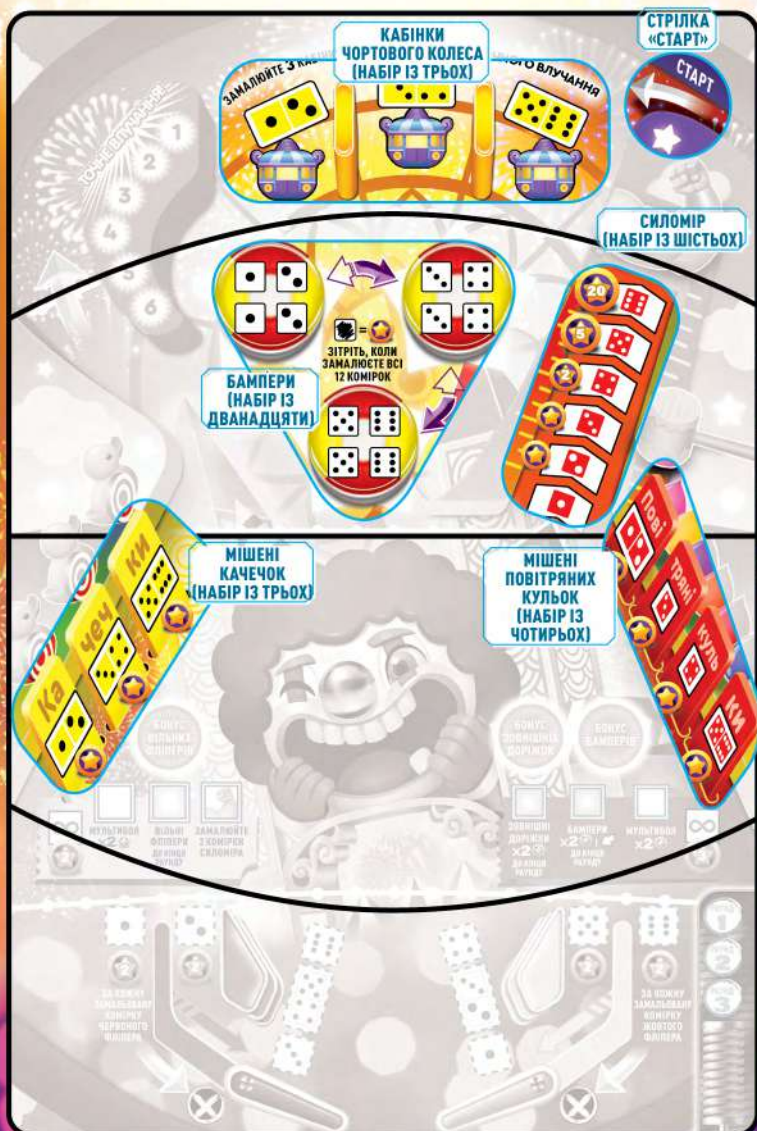
У разі нічиєї перемагає гравець, що закінчив свій третій раунд раніше за інших. Якщо таких гравців кілька, усі вони ділять перемогу між собою.

Якщо ви встановили рекорд, запишіть його й спробуйте перевершити наступного разу!

На с. 32 є таблиця, куди ви можете записувати ваші рекорди на кожному з гральних автоматів.

КАРНІБОЛ

Немає нічого кращого, ніж відвідати після обіду місцевий ярмарок!
Покажіться на чортовому колесі, продемонструйте свою силу й перевірте
влучність, збиваючи мішені качечок і кидаючи дротики в повітряні
кульки! Може, сьогодні головний приз здобудете саме ви?



СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Кабінки чортового колеса. Стрілка «Старт» спрямовує кульку до кабінок чортового колеса. Якщо ви замальовали всі три комірки чортового колеса, то можете обвести одне зі значень на ділянці точних влучань. Подібно до інших наборів, не забудьте стерти позначки з усіх кабінок чортового колеса, якщо цей набір завершено. Жовтий фліпер може відправити кульку назад до кабінок чортового колеса.

Бампери. Кожна комірка бампера дає 1 🍀. Ви можете використовувати фіолетові стрілки, щоб переміщуватися між бамперами. Отже, ви можете переміститися з бампера  на бампер , але не можете переміститися у зворотному напрямку — на бампер . Зітріть позначки з бамперів, якщо замальовали всі 12 комірок. Кожен із фліперів може поцілити в бампер.

(Див. у параграфі «Бампери x2» правила використання прозорих стрілок.)

Силомір. Комірки силоміра розташовані в одній зоні з бамперами, але потрапити на них можна лише з червоного фліпера.

Ви **повинні** послідовно замальовувати комірки силоміра.

Приклад. Результат кидка —  . Жетон кульки перебуває на червоному фліпері. Перша комірка замальована, тому ви не можете скористатися , щоб дістатися елемента знову. Третя комірка порожня, але ви не можете замальовати її, адже другу комірку ще не замальовано.



Кожна комірка має різну цінність у 🍀: від нуля до двадцяти. Подібно до більшості наборів, зітріть позначки з усіх шести комірок, якщо цей набір завершено.

Якщо на початку ходу жетон кульки перебуває на силомірі, ви повинні перемістити його в зону мішеней качечок і повітряних кульок або в зону фліперів.

Мішені. На цьому гральному автоматі є два набори мішеней — жовті мішені качечок і червоні мішені повітряних кульок. Кожна мішень дає 1 🍀.

Якщо ви завершили якийсь із цих наборів, можете вибрати один з його бонусів. Кожен з цих бонусів протягом гри можна здобути лише раз. Саме тому їхні комірки обведені подвійними лініями.


∞ Виняток. Бонуси  або  можна здобути будь-яку кількість разів.

БОНУСИ КАЧЕЧОК

Замалюйте дві комірки силоміра. Послідовно замалюйте 2 наступні комірки силоміра. Здобудьте зображені 🍀.

Мультибол. Активуйте режим мультиболу. Доки ви граєте в режимі мультиболу, подвоюйте всі здобуті вами 🍀.

Вільні фліпери. До кінця поточного раунду червоний і жовтий фліпери можуть поцілити в будь-який елемент. Колір елементів не має значення.


. Здобудьте 2 🍀. Ви можете здобути цей бонус замість іншого бонусу качечок. Не замальовуйте цю комірку.

БОНУСИ ПОВІТРЯНИХ КУЛЬОК

Бампери x2. Здобуті за бампери очки подвоюються. Якщо ви граєте в режимі мультиболу, то за бампери здобуваєте вчетверо більше 🍀, ніж завжди. Додатково тепер ви можете використовувати прозорі стрілки бамперів. Ви можете переміщуватися за годинниковою стрілкою чи проти неї, використовуючи стрілки бамперів. Бонус активний до кінця поточного раунду.

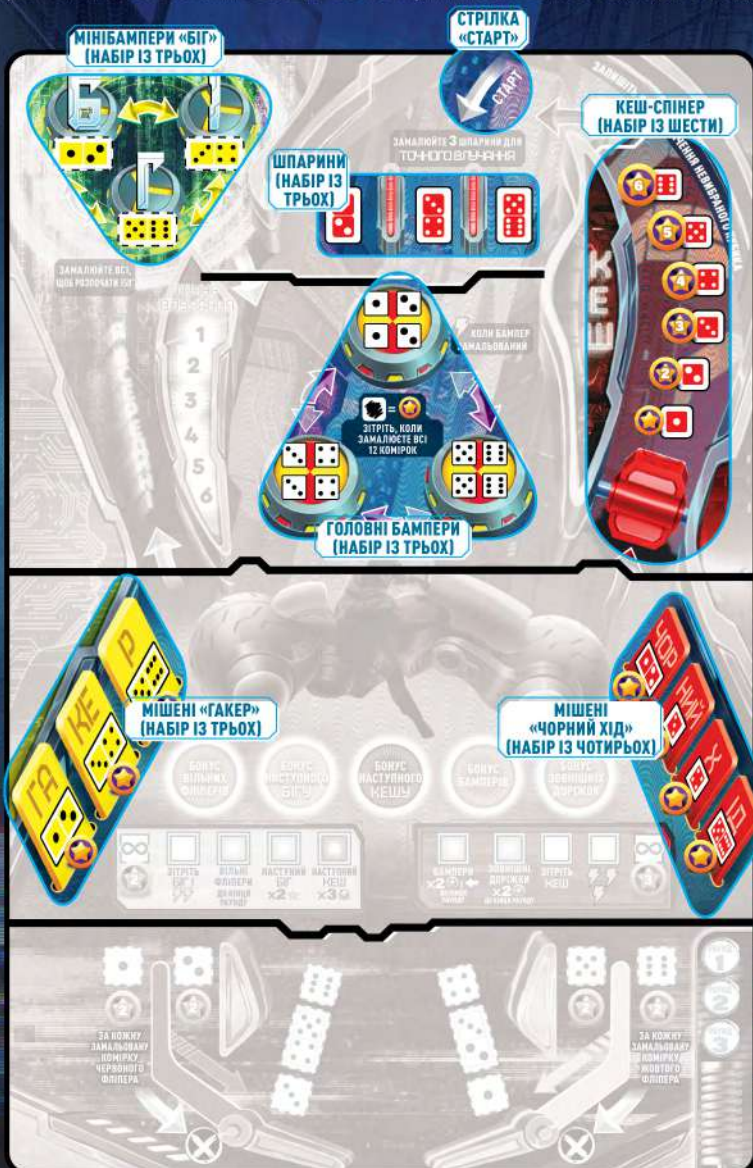
Мультибол. Активуйте режим мультиболу. Доки ви граєте в режимі мультиболу, подвоюйте всі здобуті вами 🍀.

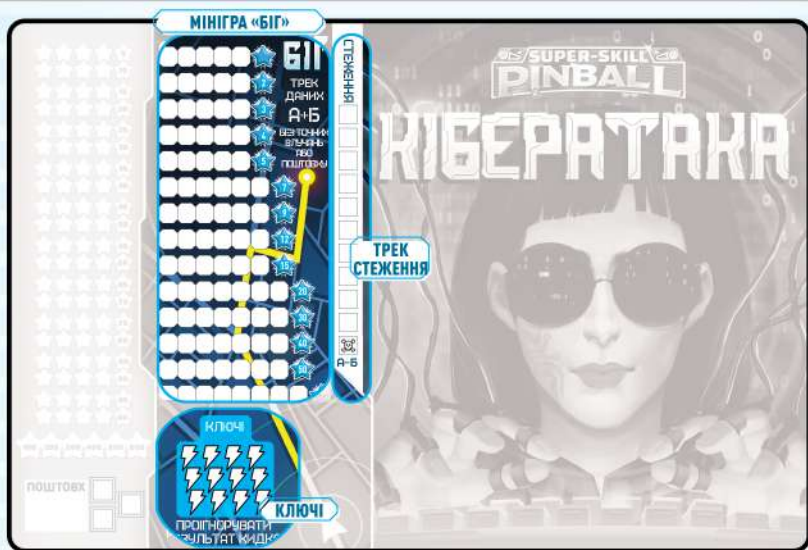
Зовнішні доріжки x2. Зовнішні доріжки дають по 4 🍀 за кожную замальовану комірку фліпера (замість 2 🍀). Якщо ви граєте в режимі мультиболу, то зовнішні доріжки дають по 8 🍀 за кожную замальовану комірку фліпера. Бонус активний до кінця поточного раунду.

. Здобудьте 3 🍀. Ви можете здобути цей бонус замість іншого бонусу повітряних кульок. Не замальовуйте цю комірку.

КІБЕРАТЯКА

Великі корпорації захопили світ. Ви — елітний гекер, що веде боротьбу з їхньою інформаційною монополією. Шукайте шпарини для нових атак, чистьте свій кеш, ГАКайте дані, щоб влаштувати безлад у їхніх системах! Але будьте пильні, бо корпорації намагаються вистежити вас. Щоб вас не викрили, не залишайтеся надто довго на одному місці!





СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Шпарини. Стрілка «Старт» спрямовує кульку до ШПАРИН. Якщо ви замальовали всі три комірки шпарин, то можете обвести одне зі значень на ділянці точних влучань. Червоний фліпер може відправити кульку назад до шпарин.

Головні бампери. Діють ті самі правила, що й для бамперів у «Карніболі». Але є один виняток: якщо ви завершили один з бамперів (усі чотири комірки), ви здобуваєте 🎯. Стерти позначки з бамперів ви так само можете лише тоді, коли замальовуєте всі дванадцять комірок. Кожен з фліперів може поцілити в бампер.

КЕШ-спінер. Ви можете переміщувати жетон кульки з червоного фліпера через КЕШ-спінер до ШПАРИН. Кулька ніколи не може зупинитися на ділянці КЕШ-спінера. Вона завжди дістається ШПАРИН. Правила активації спінерів див. на с. 15.

Мішені. На цьому гральному автоматі є два набори мішеней — жовті мішені «ГАКЕР» і червоні мішені «ЧОРНИЙ ХІД». Кожна мішень дає 1 🍀. Якщо ви завершили якийсь із цих наборів, можете вибрати один з його бонусів.

Комірки бонусів мішеней обведено подвійною лінією, отже, здобути кожен з цих бонусів можна лише раз за гру.

∞ Виняток. Бонуси: 🍀² або 🍀³ можна здобути багаторазово.

ГАКЕРСЬКІ БОНУСИ

Зітріть БІГ і 🎯. Зітріть позначки з усіх трьох мінібамперів «БІГ» і здобудьте два ключі.

Вільні фліпери. До кінця поточного раунду червоний і жовтий фліпери можуть поцілити в будь-який елемент, незалежно від кольору.

Наступний КЕШ x3. Наступного разу, коли здобуватимете очки на КЕШ-спінері, здобудьте втричі більше. Бонус активний, доки не буде використаний. Якщо ви переміщуєтеся через КЕШ-спінер і випали на кубиках значення дозволяють вам замальовувати комірку, ви повинні зробити це.

Наступний БІГ x2. Здобуті протягом наступного «БІГ» 🍀 подвоюються. Бонус активний, доки не буде використаний.

🍀². Здобудьте 2 🍀. Ви можете здобути цей бонус замість іншого гакерського бонусу. Не замальовуйте цю комірку.

БОНУСИ ЧОРНОГО ХОДУ

Бампери х2. Здобути за бампери очки подвоюються. Додатково тепер ви можете використовувати прозорі стрілки бамперів. Ви можете переміщуватися за годинниковою стрілкою чи проти неї, використовуючи стрілки бамперів. Бонус активний до кінця поточного раунду.

Зовнішні доріжки х2. Зовнішні доріжки дають по 4 🍀 за кожну замальовану комірку фліпера (замість 2 🍀). Бонус активний до кінця поточного раунду.

Зітріть кеш. Зітріть позначки з усіх комірок КЕШ-спінера.

🔑 🔑 🔑 . Здобудьте 3 ключі.

🍀 . Здобудьте 3 🍀. Ви можете здобути цей бонус замість іншого бонусу чорного ходу. Не замальовуйте цю комірку.

МІНІБАМПЕРИ «БІГ»

На мінібампери «БІГ» можна потрапити з жовтого фліпера. Три мінібампери «БІГ» активуються за тими самими правилами, що й звичайні бампери. Але кожен такий бампер має лише одну комірку. Ви завжди можете переміщуватися між ними в обох напрямках стрілок.

Якщо ви замальовали всі три комірки, починається мінігра «БІГ».

Якщо ви не можете переміститися між мінібамперами, результат кидка варто використати, щоб перемістити кульку на головні бампери (або нижче).

Комірки мінібамперів «БІГ» обведені **пунктирною** лінією. Ви можете стерти з них позначки лише наприкінці кожного раунду. Виняток: ви вибрали бонус «Зітріть БІГ і 🔑 🔑» за завершення набору мішеней «ГАКЕР».

ПОЧАТОК БІГУ

Якщо ви замальовали всі три мінібампери, на планшеті екрана починається мінігра «БІГ».

Ваша мета — проникнути в базу даних корпорації, щоб здобути якнайбільше очок перед тим, як вас викриють!

Доки мінігра триває:

- Ваша кулька лишається поряд з мінібамперами «БІГ».
- Як завжди, ви використовуєте ті самі результати кидків, що й усі інші гравці.
- Ви **не** можете застосовувати точні влучання чи робити поштовх.

Після кидка кубиків:

- Підсумуйте випалі на кубиках значення й замалюйте відповідну кількість комірок на треку даних «БІГу». Замальовуйте зліва направо, зверху вниз.
- Визначте різницю між випалими на кубиках значеннями й замалюйте відповідну кількість комірок на треку стеження (зверху вниз).

Приклад. Результат кидка — 🎲 🎲.

Ви замальовуєте сім комірок на треку даних й три комірки на треку стеження.



КІНЕЦЬ БІГУ

«БІГ» закінчується в разі викриття, втечі або зламу.

Викриття. Якщо ви замальовали нижню комірку треку стеження (із зображенням черепа), корпорація викрила вашу присутність. Ви програєте мінігру, не здобуваєте ★ і закінчуєте «БІГ».

Втеча. Після кожного кидка ви можете вирішити закінчити «БІГ». Якщо ви зробили це, здобудете ★ в кількості, що дорівнює значенню на комірці зірочки біля останнього повністю замальованого ряду на треку даних.

Злам. Якщо на треку даних ви повністю замальовали ряд біля комірки зірочки зі значенням 100★, ви повинні закінчити «БІГ».

Важливо. Блакитний колір зірок нагадує, що ви здобуваєте очки лише у разі втечі чи зламу.

КЛЮЧІ ⚡

Ключі допомагають вам під час «БІГу».

Ще до початку «БІГу» ви можете здобути ключі такими способами:

- замалюйте всі чотири комірки на одному з головних бамперів;
- виберіть бонус «⚡⚡⚡» за завершення набору мішеней «ЧОРНИЙ ХІД»;
- виберіть бонус «Зітріть БІГ і ⚡⚡» за завершення набору мішеней «ГАКЕР».

Коли ви здобуваєте ключ, замалюйте ⚡ на планшеті екрана. Протягом «БІГу» ви можете скористатися ⚡, щоб проігнорувати результат кидка:

- нічого не замальовуйте на треках даних і стеження;
- потім зітріть позначку з ⚡. Це єдиний спосіб стерти позначку з ⚡.



Приклад. На вашому треку стеження залишилися три порожні комірки.

Результат наступного кидка — 3-2. Отже, різниця між значеннями на кубиках становить 3.

Згідно з правилами вас було б викрито.

На щастя, ви маєте доступні ключі. Ви стираєте позначку з одного з ваших ⚡ та ігноруєте цей результат кидка.

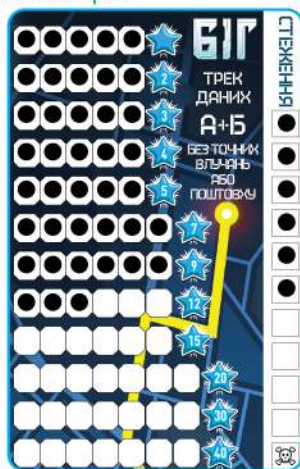
ПІСЛЯ БІГУ

Закінчивши «БІГ», зітріть позначку з усіх комірок на треках даних і стеження на планшеті екрана.

Після наступного кидка ви повинні перемістити жетон кульки на головні бампери. Якщо ви не можете (чи не хочете) замальовувати комірку на цьому елементі, переміщуйтеся в нижчу зону як завжди.

ПРИКЛАД БІГУ

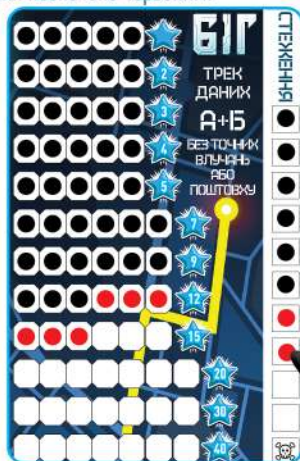
Ваш «БІГ» (зображення нижче) триває. На початку ходу чорними кружечками позначено замальовані комірки.



Ви вирішуєте продовжити «БІГ».

Результат наступного кидка — 4-2.

Ви замальовуєте шість комірок даних (4+2) і дві комірки стеження (4-2). На малюнку нижче ці комірки позначено червоним.



Ви вирішуєте втекти. Ви здобуваєте 12 очок, адже саме таке значення має комірка зірочки біля останнього ряду на треку даних, який ви повністю замальовали.



ДракоНоборець

Ви — маг, чия пригода щойно розпочалася! Наразі у вашій книзі чарів лише одне заклинання. Бийтеся зі щурами й гоблінами, вивчайте нові заклинання й здобуйте досвід. Колись настане день, і ви нарешті здоласте дракона, що постійно тероризує ваше селище, а потім привласните його скарби!

МІШЕНІ ДОСВІДУ (НАБІР ІЗ ТРЬОХ)

ЖОВТІ БАМПЕРИ (НАБІР ІЗ ДВАНАДЦЯТИ)

МІШЕНІ ДРАКОНА (НАБІР ІЗ ТРЬОХ)

СТРІЛКА «СТАРТ»

МІШЕНЬ ЩУРА (НАБІР ІЗ ОДНІЄЇ)

СУВОЇ (НАБІР ІЗ ШЕСТИ)

МІШЕНІ ГОБЛІНА (НАБІР ІЗ ДВОХ)

МІШЕНІ ПРИВАЛУ (НАБІР ІЗ ЧОТИРЬОХ)

Скарби

МІШЕНІ ЧАРІВ (НАБІР ІЗ ДВОХ)

ТРЕК СКАРБІВ

ЗА ПОКЛУ, ЗАМІДЛЯВАЮЧИ ДИВУРА З ІМОВІРНОСТЮ ШИШТЕРА

АБО

ЗБЕРЕЖЕНІ КУЛЬКИ

АБО

ЗА ПОКЛУ, ЗАМІДЛЯВАЮЧИ ДИВУРА З ІМОВІРНОСТЮ ШИШТЕРА

КНИГА ЧАРІВ

ВИКОРИСТАЙ ЧОРНЕ ЗАКЛИНАННЯ: БУДЬ-КОЛИ.
 ВИКОРИСТАЙ ФІОЛЕТОВЕ ЗАКЛИНАННЯ: ЗОБРАЖЕННЯ МІШЕНЕЙ ЧАРІВ

РІВНІ

РІВЕНЬ 1	<input type="checkbox"/> Вивчіть ВИКРИСТІ <input type="checkbox"/> Фліпер м'яч: 1000 аркушів 1 <input type="checkbox"/> Фліпер м'яч: 2000 аркушів 3 <input type="checkbox"/> Фліпер м'яч: 3000 аркушів 5
РІВЕНЬ 2	<input type="checkbox"/> Зупинити 10000 кулька -1 <input type="checkbox"/> Зупинити 20000 кулька -1 <input type="checkbox"/> Скороти мішені БУРАКОВИМ ЖОВТІМ ДО ПІСЬОГО РІВНЯ
РІВЕНЬ 3	<input type="checkbox"/> Тільки м'ячем: перевернути кубик <input type="checkbox"/> Зупинити 30000 кулька -1 <input type="checkbox"/> Використати м'яч: 2 обрані кульки ✓
РІВЕНЬ 4	<input type="checkbox"/> Зупинити 40000 кулька -1 <input type="checkbox"/> М'яч: зупинити ЖОВТІМ ДО ПІСЬОГО РІВНЯ <input type="checkbox"/> М'яч: зупинити 8
РІВЕНЬ 5	<input type="checkbox"/> Використати: забити 10000 кулька, забити м'яч <input type="checkbox"/> Використати: забити до 10000 кулька з м'ячем <input type="checkbox"/> Використати: забити 10000 кулька з м'ячем

ПОШТОВКА

ВИВЧЕНІ ЗАКЛИНАННЯ **ВИКОРИСТАНІ ЗАКЛИНАННЯ**

DRAGONBOREBU

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

ПОЧАТОК ГРИ

На початку гри кожен гравець на власний розсуд вивчає одне заклинання 1-го рівня. (Докладніше про заклинання див. на с. 25.)

ТРЕК СКАРБІВ

Цей гральний автомат має особливу винагороду — 🟡. Щоразу, коли ви здобуваєте 🟡, замальовуйте одну комірку на треку **СКАРБІВ**, зображеному в центрі планшета стола. Замальовуйте комірки зліва направо та зверху вниз. Кожна комірка дає 2 🟡.

Ви здобуваєте кількість 🟡, рівну поточній кількості замальованих комірок на треку **СКАРБІВ** у той час, коли завершуєте набір мішеней **ДРАКОНА** або накладаєте заклинання **НЕВИДИМОСТІ**.

Здобувши цей бонус, ви **не** стираєте позначки з треку **СКАРБІВ**. Ви можете спробувати здобути цей бонус ще раз (можливо, навіть збільшивши його) протягом поточного раунду.

Пам'ятайте, що блакитні зірки (★), зображені на треку **СКАРБІВ**, ви здобуваєте не відразу, а за наведених вище умов.

Наприкінці раунду зітріть позначки не лише з обведених пунктирною лінією комірок, а й з усіх комірок на треку **СКАРБІВ**.

БАМПЕРИ

Стрілка «Старт» спрямовує кульку на один з двох жовтих бамперів, розташованих перед мішенями досвіду.

Коли кулька потрапляє на один з бамперів, ви здобуваєте 1 🟡 або 1 🟡. Це залежить від того, на який саме бампер потрапила кулька (див. зображення на планшеті стола). Зітріть позначки з бамперів, якщо замальовали всі дванадцять комірок. Жовтий фліпер може поцілити в будь-який з цих бамперів.

БОНУС СУВОЇВ

Якщо ви замальовали всі шість комірок **СУВОЇВ**:

- Здобудьте 🟡 на треку **СКАРБІВ**.
- Вивчіть нове заклинання, чий рівень дорівнює або нижчий за ваш поточний рівень.

Зітріть позначки з усіх 6 комірок **СУВОЇВ**, якщо завершили набір. Кожен із фліперів може поцілити в мішені **СУВОЇВ**.

ВНУТРІШНІ ДОРІЖКИ

Замальовавши комірку внутрішньої доріжки, ви можете вибрати щось одне: здобути 2 🟡 або 2 🟡 на треку **СКАРБІВ**.

МІШЕНІ

БОНУС ЩУРА. Поціливши в мішень **ЩУРА**, здобудьте 1 🍀. Цей набір складається з одного елемента, тому вам не треба замальовувати комірку щоразу, коли ви влучаєте в неї, щоб здобути 1 🍀.



БОНУС ГОБЛІНА. Якщо ви замальовали обидві мішені **ГОБЛІНА**, здобудьте 3 🍀.



БОНУС ПРИВАЛУ. Замальовавши мішень, здобудьте 1 🍀. Якщо ви замальовали всі чотири мішені, здобудьте 3 🍀 і зітріть позначки з усіх комірок використаних заклинань. Тепер ви знову можете використовувати ці заклинання.

БОНУС ЧАРІВ. Якщо ви замальовали обидві мішені, ви здобуваєте 2 🍀 і можете використати фіолетове заклинання. Якщо ви ще не вивчили жодного фіолетового заклинання або не маєте доступних заклинань, які можна було б використати, ви все одно здобуваєте 2 🍀.

БОНУС ДРАКОНА. Якщо ви замальовали всі три мішені **ДРАКОНА**, ви здобуваєте 🍀 згідно з поточним значенням на треку **СКАРБІВ**. Не подвоюйте цей бонус, якщо активовано режим мультиболу.

Приклад здобуття очок на треку **СКАРБІВ**.

Ви замальовали всі мішені **ДРАКОНА**. Отже, ви завершили цей набір і здобуваєте його бонус.

Ви маєте 7 замальованих 🍀. Отже, ви здобуваєте 14 🍀.



БОНУС ДОСВІДУ. На мішені **ДОСВІДУ** можна потрапити лише з одного з жовтих бамперів. Стрілками, що з'єднують бампери й мішені **ДОСВІДУ**, завжди можна переміщуватися в обидва напрями.

Коли всі три мішені замальовано, ви досягаєте наступного рівня.

- Негайно здобудьте 🍀, зазначені біля досягнутого рівня.
- Вивчіть нове заклинання досягнутого рівня.
- Якщо ви досягли **6**-го рівня або вище, ви здобуваєте 5 🍀 і можете вивчити будь-яке заклинання. Якщо ви досягли рівня, а всі заклинання вже вивчені, то все одно здобуваєте 5 🍀.

Приклад досягнення рівня:

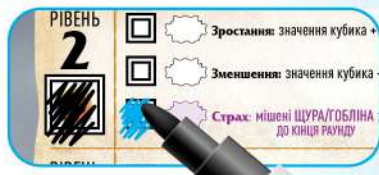
Ви замальовали всі мішені **ДОСВІДУ**. Отже, ви завершили цей набір і здобуваєте його бонус.



Ви досягли **2**-го. рівня. Це також дає вам 1 🍀.



Ви вирішили вивчити заклинання **Страху**.



Не забудьте стерти позначки з усіх комірок мішеней після того, як ви завершили цей набір.

ЗАКЛИНАННЯ

Перелік заклинань наведено на планшетах екрана. Порядок з кожним заклинанням є 2 комірки.

- Комірку ліворуч ви замальовуєте, коли **ви-вчаєте** відповідне заклинання. Вивчене заклинання доступне вам до кінця гри. Вам не доведеться вивчати його знову.
- Комірку праворуч ви замальовуєте, коли **використовуєте** відповідне заклинання. Використавши заклинання, ви не можете використати його знову, доки не завершите набір мішеней **ПРИВАЛУ**.

Є 2 типи заклинань.

- Чорні заклинання. Їх можна використовувати будь-коли.
- Фіолетові заклинання. Їх можна використовувати лише після завершення набору мішеней **ЧАРІВ**.

Більшість заклинань змінюють результати кубиків. Ці зміни стосуються лише вас. Вони ніколи не впливають на інших гравців.

Ви **не можете** використовувати заклинання, щоб запобігти перебору.

Ви можете використати кілька чорних заклинань, щоб вплинути на той самий кубик.

Приклад. Результат кидка — .

Ви використовуєте **ЗРОСТАННЯ**, щоб змінити  на , і замальовуєте відповідну комірку біля цього заклинання.



Потім ви використовуєте **ТЕМНІ ПАГОНИ**, щоб перевернути кубик на , і замальовуєте відповідну комірку біля цього заклинання.



ПОЯСНЕННЯ ЗАКЛИНАНЬ

ФАМІЛЬЯРИ. Кожне із цих заклинань, як і в разі точного влучання, дозволяє змінити результат кубика на вказане значення.

ЗРОСТАННЯ, ЗМЕНШЕННЯ, ПЕРЕТВОРЕННЯ І ТЕМНІ ПАГОНИ. Кожне з цих заклинань дозволяє змінити результат одного з кубиків.



СТРАХ. Мішені **ЩУРА** й **ГОБЛІНА** дають утричі більш  до кінця раунду.

ВОСКРЕСІННЯ МЕРТВИХ. Замалюйте два кружечки збережених кульок ().

Якщо після останнього використання воскресіння мертвих будь-який з кружечків збережених кульок досі замальований, ви все одно можете використати це заклинання. У такому разі замалюйте будь-який порожній кружечок збереженої кульки.

Замість використання однієї з комірок фліперів, ви можете стерти позначку з кружечка збереженої кульки й розмістити жетон кульки на одному з фліперів.



ІЛЮЗІЯ. Активуйте режим мультиболу.

Подвоюйте всі здобуті вами  та .

ВИНЯТОК. Не подвоюйте бонус **СКАРБІВ** () під час мультиболу.

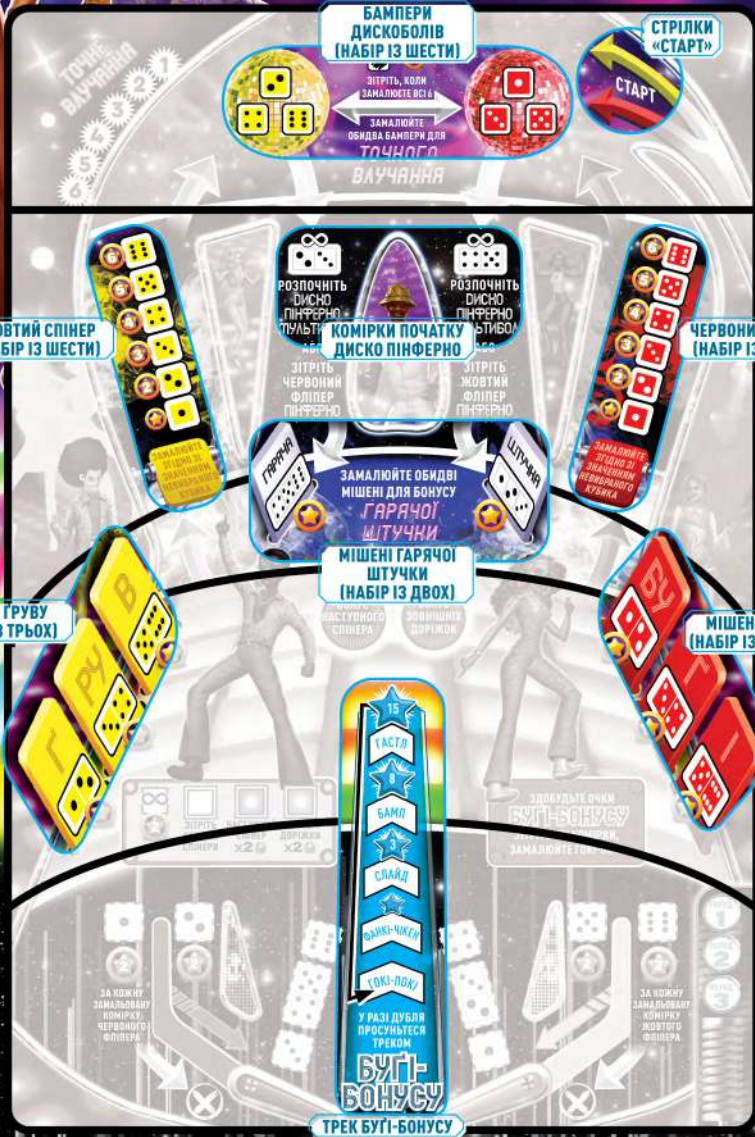
НАКАЗ. Змініть значення кубика на будь-яке інше.

ВИКЛИК ДРАКОНА. Здобудьте 8 . Використавши це заклинання в режимі мультиболу, ви натомість здобуваєте 16 .

ВОГНЯНА КУЛЯ. Ви можете замальовувати до двох комірок, у які можна поцілити кулькою (тож, наприклад, ви не можете замальовувати кружечки збереженої кульки). Ви здобуваєте всі  та  за ті комірки й активуєте відповідні ефекти як завжди. Якщо ви замальовували комірку зовнішньої доріжки, ви втрачаєте кульку.

Танцювальна Лухоманка

На дворі 70-ті, і в клубах лунає лише музика в стилі диско.
Танцюйте й кружляйте танцмайданчиком, рухаючись крізь вогники
дзвонастих дискоболів. Станьте головною окрасою танцполу Діско Пінферно!





СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

ПОЧАТОК ГРИ

На початку гри замалюйте комірку «Гокі-покі» на треку БУГІ-БОНУСУ.

ТРЕК БУГІ-БОНУСУ

«Дублі» — це пара однакових значень на кубиках: або

Щоразу, коли випав дубль, стирайте позначку зі замальованої комірки на треку БУГІ-БОНУСУ й замальовуйте наступну комірку над нею. Ви не можете робити поштовх чи застосовувати точне влучання, щоб отримати дубль. Дубль повинен просто випасти на кубиках, а не бути результатом змін випалих значень.

Якщо комірку «Гастл» уже замальовано й випав дубль, поверніть ваш БУГІ-БОНУС униз на комірку «Гокі-покі».

БАМПЕРИ ДИСКОБОЛІВ

Стрілки «Старт» спрямовують кульку на бампери дискоболів. Ви можете вибрати, на який саме ДИСНОБОЛ потрапить ваша кулька: червоний або жовтий.

Щодо бамперів ДИСНОБОЛІВ діють ті самі правила, що й до звичайних бамперів. Кожна замальована комірка дає вам 1 🍀.

Якщо ви замалювали всі комірки на бамперах ДИСНОБОЛІВ, ви здобуваєте точне влучання.

Жетон кульки може вільно рухатися між цими бамперами вперед і назад.

Утім, якщо жетон кульки не може потрапити на ДИСНОБОЛ, ви повинні перемістити його на одну з ділянок початку ДИСНО ПІНФЕРНО за напрямком відповідної стрілки, що вказує вниз.

- Якщо жетон кульки перебуває на жовтому дискоболі, перемістіть його на комірку початку ДИСНО ПІНФЕРНО .
- Якщо жетон кульки перебуває на червоному дискоболі, перемістіть його на комірку початку ДИСНО ПІНФЕРНО .



Якщо ви переміщуєте жетон кульки за допомогою значення кубика, яке дорівнює одному зі значень на комірці початку ДИСНО ПІНФЕРНО, то можете зупинитися там. Інакше перемістіть кульку на відповідну комірку в зоні ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ (або нижче) як завжди.

Жовтий фліпер може поцілити в жовтий ДИСНОБОЛ. Червоний фліпер може поцілити в червоний ДИСНОБОЛ.

Приклад. Ви щойно розпочали нову гру й розмістили кульку на стрілках «Старт».



Результат кидка — $\square \square$. Ви вибираєте $\square \square$ й переміщуєте кульку на жовтий дискобол.



Результат наступного кидка — $\square \square$.

Якщо ви виберете $\square \square$, то зможете переміститися на червоний дискобол або на ліву комірку початку ДИСНО ПІНФЕРНО.



Якщо ви виберете $\square \square$, то зможете переміститися на червоний дискобол, але не зможете переміститися на ліву комірку початку ДИСНО ПІНФЕРНО. Тож вам треба буде переміститися в нижчу зону.



ПОЧАТОК ДИСНО ПІНФЕРНО

ДИСНО ПІНФЕРНО мультібол — це мінігра, у яку грають на планшеті екрана.

Якщо ваш жетон кульки зупинився в комірці початку ДИСНО ПІНФЕРНО й ви ще не починали ДИСНО ПІНФЕРНО мультібол, почніть ДИСНО ПІНФЕРНО мультібол. Ніколи не замальовуйте жодну з комірок початку ДИСНО ПІНФЕРНО на планшеті стола. Кулька завжди може потрапити туди, якщо вибрано потрібне значення кубика. Про це нагадує символ ∞ .

На комірки початку ДИСНО ПІНФЕРНО можна потрапити лише з бамперів ДИСНОБОЛІВ. Про це нагадують стрілки.

ПЕРЕБІГ ДИСНО ПІНФЕРНО

Розпочавши ДИСНО ПІНФЕРНО мультібол, зітріть позначки з усіх комірок на ігровому мініполі, зображеному на планшеті екрана. Також зітріть позначки з індикатора ГАРЯЧОЇ ШТУЧНИ та з секції термометра поряд з бонусними зірками лихоманки.

Розмістіть ваш другий жетон кульки на стрілці «Старт» на ігровому мініполі ДИСНО ПІНФЕРНО.

Після наступного кидка, використовуйте звичайні правила мультіболу. Кожна з кульок перебуває на своєму ігровому полі: одна — на планшеті стола, а друга — на ігровому мініполі, зображеному на планшеті екрана.

Здобуті очки НЕ подвоюються.

Зі стрілки «Старт» на ігровому мініполі ДИСНО ПІНФЕРНО кулька може поцілити в будь-яку з шести мішеней.

Замальована комірка мішені дає вам 1 👉 .

Якщо ви завершили лівий чи правий набір з трьох мішеней, ви також здобуваєте наступний бонус лихоманки. Замалюйте найнижчу незамальовану секцію термометра й здобудьте 👉 , указані біля неї. Ваш перший набір дає вам 4 👉 , другий — 5 👉 , третій — 7 👉 , четвертий — 10 👉 , п'ятий — 15 👉 .

Кожен набір, який ви завершили після п'ятого набору, дає 15 🍀.

Завершивши набір, зітріть позначки з його комірок.

Якщо на планшеті стола кулька потрапила на одну з комірок початку **ДИСНО ПІНФЕРНО**, а ви вже почали **ДИСНО ПІНФЕРНО** мультибол, зітріть позначки з усіх замальованих комірок червоного або жовтого фліпера на ігровому мініполі, зображеному на планшеті екрана. Ніколи не стирайте позначки з комірок фліперів на планшеті стола.

Якщо ви втратили кульку на планшеті стола, а **ДИСНО ПІНФЕРНО** мультибол досі триває, мінігра продовжується. Ваш раунд закінчується, коли ви втратите кульку на ігровому мініполі **ДИСНО ПІНФЕРНО**.

Приклад. **ДИСНО ПІНФЕРНО** мультибол триває, і на вашому планшеті стола є жетон кульки. Результат кидка — 🎲 🎲.

Один з цих кубиків ви використовуєте для жетона кульки на ігровому мініполі, а інший — для жетона кульки на планшеті стола.

Ви вибираєте 🎲 для ігрового мініполя **ДИСНО ПІНФЕРНО**. Ви замальовуєте мішень з коміркою 🎲 і здобуваєте 1 🍀.



Тепер ви використовуєте 🎲, щоб поцілити в мішень бугі на планшеті стола, і здобуваєте 1 🍀.



ЗОНА ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ

Ця зона містить дві мішені **ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ**. Якщо ви замальовали обидві, здобуваєте бонус **ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ**.

Замалюйте кружечок індикатора **ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ** (якщо він ще не замальований) на полі для мінігри, зображеному на планшеті екрана.

Відтепер усі 🍀, здобуті в мінігрі **ДИСНО ПІНФЕРНО**, подвоюються. Це також стосується бонусів лихоманки. Не подвоюйте 🍀, здобуті на планшеті стола.

З кожної комірки початку **ДИСНО ПІНФЕРНО** ви можете переміститися лише на ту мішень **ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ**, на яку вказує відповідна стрілка. Обидва фліпери можуть поцілити в будь-яку з мішеней **ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ**.

Приклад. Результат кидка — 🎲 🎲. Ви використовуєте 🎲, щоб поцілити в мішень «**ГАРЯЧА ШТУЧКА**».



Так ви завершуєте набір й активуєте бонус **ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ** на ігровому мініполі. Бонуси, які ви здобуваєте на ігровому мініполі, відтепер подвоюються.



Ви використовуєте 🎲, щоб завершити лівий набір з трьох мішеней **ПІНФЕРНО**, здобуваєте 2 🍀 та 10 🍀 за другий бонус лихоманки.



ЗОВНІШНІ ДОРІЖКИ

Бонус зовнішньої доріжки ви здобуваєте за всі замальовані комірочки відповідних фліперів (жовтих або червоних) на планшеті стола й на ігровому мініполі ДИСКО ПІНФЕРНО.

Пам'ятайте, що ви не стираєте позначки з комірок на ігровому мініполі пінферно, коли втрачаєте там кульку. Ви стираєте з них позначки наприкінці раунду або коли починаєте наступний ДИСКО ПІНФЕРНО мультибол.

МІШЕНІ

Крім мішеней ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ (описаних вище), на планшеті стола зображено два інші набори мішеней: три жовті мішені ГРУВ й три червоні мішені БУГІ. Замалювавши всі комірочки набору, здобудьте бонус за такий набір.

ГРУВ-БОНУСИ

Наступний спінер x2. Наступного разу, коли здобуватимете очки на спінері, здобудьте вдвічі більше. Замалюйте кружечок індикатора цього бонусу, щоб позначити, що він доступний.

Потім, коли знову здобуватимете очки на спінері, здобудьте вдвічі більше 🍀 й зітріть позначку з кружечка індикатора цього бонусу, щоб позначити, що він використаний.

Зовнішні доріжки x2. Зовнішні доріжки дають по 4 🍀 за кожну замальовану комірочку фліпера (на планшеті стола й на планшеті екрана) замість двох 🍀. Бонус активний до кінця поточного раунду.

Зітріть обидва спінери. Зітріть позначки з усіх комірок спінерів.

2. Здобудьте 2 🍀. Ви можете здобути цей бонус замість іншого ГРУВ-бонусу. Не замальовуйте цю комірочку.

БУГІ-БОНУС

Якщо ви замалювали всі комірочки червоних мішеней бугі, ви ПОВИННІ здобути очки за комірочку БУГІ-БОНУСУ, яка зараз замальована.

«Гокі-покі» дає нуль 🍀, «Фанкі-чікен» — 1 🍀, «Слайд» — 3 🍀, «Бамп» — 8 🍀 і «Гастл» — 15 🍀.

Здобувши цей бонус, скиньте трек БУГІ-БОНУСУ. Для цього зітріть позначки із замальованої комірки й замалюйте комірочку «Гокі-покі».

СПІНЕРИ

На цьому гральному автоматі є два спінери, спрямовані до бамперів ДИСНОБОЛІВ.

Кожен такий набір складається з шести комірок. Якщо ви замалювали всі шість комірок одного з наборів і завершили його, зітріть позначки лише з комірок цього набору.

Жовтий фліпер може спрямувати кульку через жовтий спінер. Червоний фліпер може спрямувати кульку через червоний спінер.

ВАЖЛИВО. Переміщуючись угору через один зі спінерів, ви повинні потрапити на бампер ДИСНОБОЛА відповідного кольору. Якщо ви не можете замалювати комірочку на такому ДИСНОБОЛІ, ви повинні перемістити кульку вниз, на відповідну комірочку початку ДИСКО ПІНФЕРНО, на яку вказує стрілка. Ви не можете перемістити кульку на інший ДИСНОБОЛ.





Приклад. Ваша кулька зараз на жовтому фліпері, а результат кидка — .

Ви використовуєте . Отже, невикористаний вами кубик — .

Ви вирішуєте перемістити жетон кульки через жовтий спінер.

Ви замальовуєте комірку  й здобуваєте 4 .

Жетон кульки продовжує переміщуватися в бік жовтого дискобола.

На жовтому дискоболі немає комірки , отже ви не можете зупинитися там. Навіть порожня  на червоному дискоболі не дозволяє вам переміститися туди, адже ви повинні рухатися в напрямку стрілки, вниз від жовтого дискобола.

Ви продовжуєте переміщувати вашу кульку вниз, на ліву комірку початку **ДИСНО ПІНФЕРНО**. Але не можете зупинитися і там, тому рухаетесь далі.

Ви потрапляєте на ліву мішень **ГАРЯЧОЇ ШТУЧКИ**, яка не замальована, і вирішуєте закінчити ваш хід там. Ви замальовуєте відповідну комірку.



