



4 или 6



10+



40мин.

СТАДИОН

STADIUM™



ВВITBOX™

ФАБРИКА
ИГР



НА ПОЛЕ ПРИГЛАШАЮТСЯ АТЛЕТЫ КОМАНД RED SUNZ И BLUE STARZ!

Всю свою жизнь вы тренировались ради этого момента. Пора показать миру, из какого теста вы слеплены. Но помните, что вы – часть команды! Грамотно расходуйте силы, завоюйте медали и станьте гордостью своей страны!

КОМПОНЕНТЫ

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



16 карт состязаний



2 планшета медалей



6 планшетов атлетов



1 жетон первого игрока



1 жетон баскетбольного мяча

КОМПОНЕНТЫ КОНСОЛИ



По 1 контроллеру на каждого игрока



По 2 маркера на каждого игрока (соответствуют цвету контроллеров)



Нейтральные маркеры



1 белый кубик, 1 синий кубик, 1 красный кубик, 1 желтый кубик, 1 зеленый кубик

ЦЕЛЬ ИГРЫ

С помощью контроллера определите, сколько энергии вы готовы потратить на текущее состязание. Все состязания отличаются друг от друга. Ваша цель – работать в команде и завоевать как можно больше медалей по итогам десяти соревнований. Каждая медаль приносит разное количество победных очков. Команда с наибольшим количеством очков в конце игры объявляется победителем.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

КАРТЫ СОСТЯЗАНИЙ

Карты состязаний бывают трех видов: стандартные, отдельные и финальные – они отличаются рубашками. Лицевая сторона каждой карты уникальна. Каждая карта описана в отдельном буклете.



Стандартные состязания



Отдельные состязания



Финальные состязания

ПЛАНШЕТЫ МЕДАЛЕЙ

У каждой команды есть планшет медалей. Эти планшеты выкладываются рядом с картами состязаний и позволяют игрокам следить за количеством выигранных медалей.



ПЛАНШЕТЫ АТЛЕТОВ

Планшеты атлетов бывают двух цветов: красного и синего. Шкала энергии показывает, сколько энергии у вас осталось. Шкала очков показывает, сколько очков вы получили в текущем состязании.



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Этот жетон двусторонний: одна сторона синяя, другая – красная (по цветам команд). Жетон показывает, кто будет играть первым, если состязание не одновременное.



НЕЙТРАЛЬНЫЕ МАРКЕРЫ

Используются в некоторых соревнованиях для отслеживания хода состязания. Например, выкладываются на карты, чтобы обозначить прогресс в состязании.



ЦВЕТНЫЕ МАРКЕРЫ

Показывают оставшуюся энергию и счет каждого игрока на планшете атлета.



КУБИКИ

Чтобы определить вероятность успеха или неудачи вашего атлета, в некоторых состязаниях нужно использовать кубики.



БУКЛЕТ С ОПИСАНИЕМ СОСТЯЗАНИЙ

В этом буклете подробно описано, как проходит каждое состязание.



ЖЕТОН БАСКЕТБОЛЬНОГО МЯЧА

Используется только в состязании «Баскетбол» и обозначает, у какого игрока находится мяч.



ПОДГОТОВКА

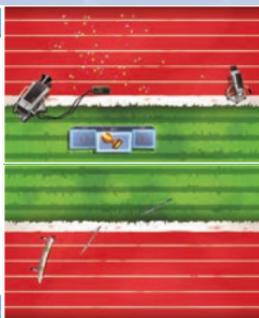
1

Возьмите **9 карт стандартных состязаний** и перемешайте их; затем возьмите из них **6 случайных карт** и положите их лицевой стороной вниз, как указано на иллюстрации. Оставшиеся 3 карты уберите в коробку.

ПЛАНШЕТ МЕДАЛЕЙ



ФИНАЛЬНОЕ СОСТЯЗАНИЕ



СТАНДАРТНОЕ СОСТЯЗАНИЕ

2

Таким же образом выберите **2 карты отдельных состязаний** и положите, как показано на иллюстрации. Третью карту уберите в коробку.

ФИНАЛЬНОЕ СОСТЯЗАНИЕ



СТАНДАРТНОЕ СОСТЯЗАНИЕ

ОТДЕЛЬНОЕ СОСТЯЗАНИЕ



ОТДЕЛЬНОЕ СОСТЯЗАНИЕ

3

Разместите **буклет описания состязаний**, а также белый, синий, красный, желтый и зеленый кубики так, чтобы все могли до них дотянуться.



4

Разделитесь на команды (по 2 или 3 игрока в каждой). В «Стадион» играют исключительно четвером или шестером.

5

Сядьте за стол так, чтобы игроки команд сидели через одного (игрок красной команды, игрок синей команды, игрок красной команды и т. д.). Каждый игрок получает **планшет атлета** цвета своей команды и выкладывает его лицевой стороной вверх перед собой.



ВКА К ИГРЕ

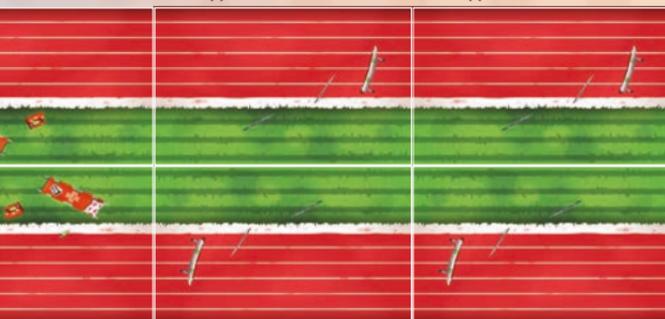
3

Таким же образом выберите **2 карты финальных состязаний** и положите их, как указано на иллюстрации. Оставшиеся две карты уберите в коробку.

ОЕ СОСТЯЗАНИЕ

СТАНДАРТНОЕ СОСТЯЗАНИЕ

СТАНДАРТНОЕ СОСТЯЗАНИЕ



ОЕ СОСТЯЗАНИЕ

СТАНДАРТНОЕ СОСТЯЗАНИЕ

СТАНДАРТНОЕ СОСТЯЗАНИЕ

4

Поместите по одному **планшету медалей** с каждой стороны от десяти карт состязаний. Поместите по одному **нейтральному маркеру** на ячейки «0» этих планшетов.



ПЛАНШЕТ МЕДАЛЕЙ

8

Каждый игрок выбирает цвет и получает **контроллер** и **два маркера** этого цвета.



9

Каждый игрок размещает **один из маркеров своего цвета** на ячейку **25** своего планшета атлета. Второй пока можно отложить.



10

Самый старший игрок подбрасывает жетон первого игрока (как монетку), чтобы определить первого игрока. Если выпадает цвет его команды, он оставляет жетон себе; если выпал цвет другой команды, он передает этот жетон игроку слева от себя. Игрок с жетоном является первым игроком.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

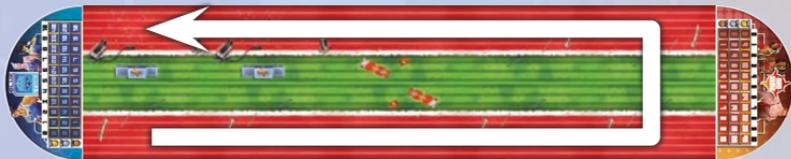
В игре **STADIUM** вам нужно пройти 10 состязаний, каждое из которых делится на две фазы:

1 ВСКРЫТИЕ **2** СОСТЯЗАНИЕ И МЕДАЛИ



1 ВСКРЫТИЕ

В эту фазу первый игрок вскрывает следующую по направлению игры (см. ниже) карту состязания.



Первый игрок зачитывает описание состязания из **буклета описания состязаний**.

После этого переходите ко второй фазе.

2 СОСТЯЗАНИЕ И МЕДАЛИ

В этой фазе игра проходит по правилам, прочитанным первым игроком из буклета.

Вы не можете запрограммировать число большее, чем у вас осталось ⚡ на шкале энергии. Вы всегда можете выбрать 0. Маркер на вашей шкале энергии никогда не может перейти выше 30 и ниже 0.

Если состязание позволяет вам общаться с другими игроками, все участники игры должны слышать, что вы говорите. Свой контроллер показывать другим игрокам нельзя, пока это не будет разрешено по условиям состязания.

По завершении состязания игроки получают медали в соответствии с описанием состязания.

- 1** В некоторых состязаниях разыгрывается только одна золотая медаль. Команда-победитель, которая получает золотую медаль, сразу же передвигает соответствующий маркер на своем планшете медалей на 1 ячейку. Если в игре случается ничья, обе команды получают по золотой медали.



- 2** В ряде состязаний разыгрываются комплект из трех медалей. В таких состязаниях каждый атлет оценивается отдельно. Таким образом одна команда может получить несколько медалей и переместить соответствующие маркеры за каждую полученную медаль.



ПРАВИЛО ТРЕХ МЕДАЛЕЙ

Во время присуждения медалей за состязания с тремя призовыми местами сделайте следующее:

1. Игрок (или игроки, если у них одинаковый результат) с лучшим результатом получает золотую медаль. Если было получено три или более медалей за это состязание, перестаньте выдавать за него медали.
2. Если была вручена всего одна золотая медаль, игрок (или игроки), занявшие второе место, получают серебряную медаль. Если в сумме было получено три или более медалей (золотых и серебряных) за это состязание, перестаньте выдавать за него медали.
3. Если было вручено две золотые медали, игрок (или игроки), занявший второе место, получает бронзовую медаль. Перестаньте выдавать медали за это состязание.
4. Если было вручено всего по одной золотой и серебряной медали, игрок (или игроки), занявший третье место, получает бронзовую медаль. Перестаньте выдавать медали за это состязание.
5. Если атлеты не показали достойных результатов, и невозможно вручить 3 медали, остановитесь.

(см. пример на следующей странице)

ПРАВИЛО ТРЕХ МЕДАЛЕЙ

ПРИМЕРЫ



Это состязание требует от игроков сделать ставку на центральном колесике. Награждаются игроки с большими ставками.

ПРИМЕР 1



ПРИМЕР 2



Если завершенное состязание содержит одну из пиктограмм, изображенных ниже, первый игрок передает жетон первого игрока игроку, сидящему слева от него.



Если вы еще не провели 10 состязаний, начните новое состязание с фазы **1. ВСКРЫТИЕ**. Если вы завершили 10-е состязание, переходите к **КОНЦУ ИГРЫ**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после вручения медалей за 10-е состязание. Каждая команда считает победные очки.



Каждая золотая медаль приносит **4 победных очка**.



Каждая серебряная медаль приносит **2 победных очка**.



Каждая бронзовая медаль приносит **1 победное очко**.

Команда с наибольшим количеством очков объявляется победителем. Если у команд одинаковое количество очков, объявляется ничья.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

СИМВОЛЫ СОБЫТИЙ



Игрокам разрешено общаться друг с другом.



Игрокам запрещено общаться друг с другом.



Это состязание завершается вручением трех медалей.



Это состязание завершается вручением одной медали.



Это состязание проходит в три одинаковые фазы, за каждую вручается одна медаль.

СИМВОЛЫ УЧАСТНИКОВ



Это состязание проходит в один раунд, каждый атлет ходит один раз, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.



Атлеты ходят по очереди, состязание может проходить более одного раунда.



Только первый игрок и игрок слева от него участвуют в этом состязании.



Сначала первые два игрока участвуют в этом состязании, потом вторые два, потом третьи (если в игре 6 участников).



Это состязание играется без контроллера.

ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ



Бросьте указанный кубик.



Вы можете перебросить указанный кубик.



Переместите свой маркер на указанное количество ячеек по шкале энергии.



Полученная и потраченная энергия делится между всеми членами команды (команда решает, как именно).



Вы ничего не делаете.



Вы участвуете в медальном зачете.



Это число равно второй по величине ставке.



Тайно запрограммируйте символ на правом колесике вашего контроллера.



Тайно сделайте ставку на центральном колесике вашего контроллера.



Тайно выберите цвет на центральном колесике вашего контроллера, соответствующий цвету контроллера другого игрока.



Поместите маркер на соответствующую ячейку на своей шкале очков.



В свой ход объявите вес, который планируете поднять, и количество ⚡, которое планируете потратить.



Потратьте столько ⚡, сколько указано на ячейке под маркером.



Потратьте столько ⚡, сколько вы указали на центральном колесике.



Переместите маркер по шкале очков на указанное количество ячеек.

ПАМЯТКА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 планшет атлета
каждому игроку

1 контроллер + 2 кубика
соответствующего цвета
(один выставляется на 25 ⚡)

6 карт стандартных состязаний
+ 2 карты отдельных состязаний
+ 2 карты финальных состязаний

5 кубиков (белый,
синий, желтый,
красный и зеленый)



ИРИНА

На 110% выкладывается во время состязаний, а в остальное время на 110% зажигает на танцполе.



ХАНПИ

Дисциплина, необходимая для изучения единоборств, позволяет ему оставаться спокойным на протяжении всего соревнования (а может, ему помогает его хобби – скрапбукинг).



НАНУК

Интенсивные тренировки – ничто по сравнению с тяготами жизни на ее родине.



М. ОКОЙЕ

Спорт – ее жизнь. Если считать, что смотреть сериалы заповом – тоже спорт.



ПОГАН

Ранчо на великих равнинах – великолепная вещь, а когда трактор постоянно ломается, верхняя группа мышц качается сама собой.



ГОЧИ

Нет ничего лучше, чем тренировка, на которой выкладывается по полной. Ну и поспать до обеда тоже круто.

СОЗДАТЕЛИ

Авторы: Фрэнк Криттин и Грегүар Ларджи
Иллюстратор: Джиб

Руководитель проекта и редактор:
Ксавьер Таверне

Разработчик: Тимоти Симоно

Дизайнер: Фредерик Дерлон

Переводчик: Тимоти Маркрофт

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ:

Издательство «Фабрика Игр» www.cpgames.ru

Редакторы: Майя Балабанова, Павел Червяков

Перевод на русский: Юрий Анчфриев,

Егор Юрескул – Geek Media

www.vk.com/geekmediaru

Верстка: Дмитрий Киринос

ВНИМАНИЕ! Мелкие детали!
Не предназначено для детей
младше 3 лет!

ФАБРИКА
ИГР

ВВИТВОX™

