

WOMBAT RESCUE RULEBOOK



1-4
PLAYERS



10+
AGES



60
MINS.

Знаете ли вы, что вомбаты какают кубиками?

Это правда!

Ученые предполагают, что из-за крайне низкого зрения, но отличного обоняния, вомбаты используют свои кубики как "маленькие метки", которые помогают им ориентироваться в окружающей среде обитания. Благодаря своей форме кубовидные какашки с меньшей вероятностью смогут откатиться или переместиться.

Вы играете за вомбата, вожака вашего племени.
Подлый динго разорил вашу нору
и прогнал ваших 4-х детёнышей!

Гейм-дизайнер: **Matt Wolfe**
Художник-иллюстратор и графический
дизайнер: **Mateusz Szulik**
Перевод на Русский: **Deniskaadis**

Вам нужно будет есть и переваривать пищу, чтобы выработать какашки, с помощью которых вы будете строить дорожки из запахов и перемещаться по игровому полю. Найдите своих детёнышей и приведите их домой. Игрок, который лучше всего планирует свои запахи и ходы непременно победит!

Условия победы

В игре **Спасение вомбатов** побеждает тот игрок, который первым найдёт всех 4-х детёнышей и приведёт их домой.

Игровые компоненты



Буклет
с правилами



24 тайла местности
(1 тайл дома, 4 тайла вомбатов,
19 обычных тайлов территорий)



1 мешок для еды



30 карт блуждающих
передвижений



60 диск-маркер пищи
(30 зелёных, 20 оранжевых, 10 чёрных)



1 планшет игрока, 1 вомбат,
4 детёныша, 4 тайла действий,
и 15 кубиков какашек в 4 разных
цветах для каждого их игроков



2 динго
1 кубик
действий
динго

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает цвет игрока и получает соответствующие цвету компоненты (планшет игрока, вомбата, детёнышей, тайлы действий, кубики-какашки).

2. Поместите на игровое поле тайл дома 19 обычных тайлов территорий и 4 тайла вомбатов, чтобы получилось игровое поле. (Если вы играете в первый раз, используйте вариант, как показано на картинке справа. Для большего разнообразия составления игрового поля воспользуйтесь примерами в разделе «Альтернативные игровые поля».)

Тайлы
вомбатов

3. Игрок, который недавно в живую видел вомбата становится первым игроком. Если никто никогда не видел живого вомбата выберите первого игрока любым другим известным вам способом или просто назначите любого из игроков первым.

Каждый игрок получает по чёрному маркеру пищи и кладёт на средний раздел пищеварительного тракта (как показано на планшете игрока). Дайте второму игроку в порядке очереди (по часовой стрелке от первого игрока) зеленый маркер пищи, третий игрок получает оранжевый маркер, а четвертый игрок черный

маркер пищи. Поместите эти дополнительные маркеры пищи на свои планшеты игроков в полость рта.

4. Положите все оставшиеся диски-маркеры пищи в мешок для еды. Далее в слепую вытаскивайте по одному маркеру еды на предназначенные для этого места на тайлах местности.

5. Каждый игрок ставит своего вомбата и 1 кубик-какашку на клетку дома; после этого, каждый игрок ставит по 1-ому детёнышу своего цвета на каждую из 4-х клеток вомбатов, на противоположной стороне поля.

Тайл
дома

6. Последний игрок (тот, что сидит с права от первого игрока) берёт кубик действий динго и её фигурку, которую размещает на одной из клеток динго на игровом поле на свой выбор.

7. Перетасуйте карты блуждающих передвижений и поместите колоду в доступном для всех игроков месте.

КАК ИГРАТЬ

Прежде чем вникать в тонкости всех правил игры, вы должны сначала понять как распространяется запах и как двигается вомбат.

Области запаха

Основным условием перемещения ваших вомбатов по игровому полю являются созданные вами области запаха. Вы создаете их путём поедания пищи, переваривания её и вырабатывая кубики-какашки. Один такой кубик размещённый на клетке игрового поля создаёт вокруг себя радиус запаха в 2 игровые клетки; 2 кубика на одной клетке создают радиус запаха в 3 игровые клетки; 3 кубика-какашки одного и того же цвета создают радиус запаха равный 4-ем клеткам (3 кубика - это максимальное количество, которые может разместить игрок на одной клетке).

Несколько кубиков-какашек в различных местах создают большие области запаха, если они находятся достаточно близко друг к другу, накладываясь радиусами друг на друга. Пока вы находитесь в радиусе распространения запаха любой из ваших кубиков-какашек - вы в своей области запаха.

В примере ниже, один красный кубик-какашка создаёт радиус запаха состоящий из 2-х клеток. По этому все клетки игрового поля отмеченные зеленой галочкой находятся в области запаха, созданной единственным красным кубиком.



Передвижение вомбата

Существует три типа передвижений: обычные передвижения, специальные передвижения и блуждающие передвижения.

Обычное передвижение

Когда вы находитесь в своей области запаха, вы можете передвинуть своего вомбата на любое число клеток по прямой. (Почему по прямой? Да по тому, что вомбаты очень упрямые и если они выбирают направление, его они и придерживаются).

Тем не менее, вы должны немедленно остановиться, если вы выйдете из вашей области запаха или если вы встанете на клетку игрового поля, которая содержит любые из следующих препятствий:

- диск-маркер пищи
- детёныша вомбата
- кубик-какашку другого игрока
- край игрового поля
- динго



В приведенном ниже примере, если красный игрок переместится в направлении А, ему пришлось бы остановиться в указанной клетке игрового поля, потому что это пространство находится вне радиуса его области запаха. Если игрок переместится в направлении В, ему пришлось бы остановиться на клетке с синим кубиком. Если игрок движется в направлении С, ему придется остановиться в пространстве с оранжевой



фишкой еды. Для обоих примеров В и С красный игрок заканчивает своё движение в радиусе его области запаха.

Специальные передвижения

Если вы находитесь вне своей области запаха, но соседствуете с клеткой на которой находится фишка еды, вы можете переместиться на эту клетку, потому что вы чувствуете запах пищи. У вомбатов в конце концов отличное обоняние. Если вы находитесь вне своей области запаха, но соседствуете с клеткой на которой находится один из ваших детёнышей, вы можете переместиться на эту клетку, потому что вы чувствуете своих детей. Вы не можете использовать для своего перемещения детёнышей других игроков.

Блуждающие передвижения

Когда вы не находитесь в вашей области запаха и не стоите на клетке прилегающей к вашей области запаха с фишкой еды или вашего детёныша, то вы потерялись! Если вы хотите переместить своего вомбата, то вы должны взять верхнюю карту из колоды карт блуждающих передвижений и затем передвинуть своего вомбата согласно взятой карте.

Если ни один из двух

возможных вариантов передвижений указанных на карте не может быть выполнен (скорее всего, такое может произойти в том случае, если вы находитесь на краю игрового поля), продолжайте брать карты из колоды до тех пор пока не вытяните карту с возможным вариантом передвижения. После перемещения скиньте карту в стопку сброса (но если карта имеет символ пищи, то просто отложите её в сторону на данный момент). Когда колода карт блуждающих передвижений закончится, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

В этом примере, красный игрок не находится в своей области запаха и не стоит на прилегающей к области запаха клетке с фишкой еды или своим детёнышем. Если он хочет передвинуть своего вомбата, он должен взять карту, которая и определит его дальнейшее передвижение.



Ход игрока

Каждый ход игрока состоит из 3 фаз:

- Фаза передвижения
- Фаза пищеварения
- Фаза подготовки к следующему ходу

Фаза передвижения

Во время этой фазы вы можете переместить своего вомбата от 0 до 3 раз. Передвижения могут быть любого из типов (обычные передвижения, специальные передвижения и блуждающие передвижения) в любой их комбинации.

Если какой-либо из ваших ходов заканчивается в клетке с пищей, вы должны съесть пищу, поставив фишку в полость рта вомбата на вашем игровом планшете.

Использование тайлов действий

В самом начале игры у вас есть 4 тайла действий, которые вы можете использовать в любое время фазы движения. Использование тайлов действий не считается одним из ваших трех перемещений. Каждый из ваших тайлов действий могут быть использованы только один раз за всю игру, поэтому используйте их с умом!

После использования тайла действия переверните его обратной стороной, чтобы указать что он был использован.

Вернуться Домой



Используйте этот тайл, чтобы сразу вернуться домой. Вы можете использовать этот тайл при переноске своего детёныша.

Это действие вас настолько истощает, что вы никогда больше не сможете так быстро двигаться.

Сдержаться



Используйте этот тайл, чтобы остановить процесс пищеварения. Фишки еды, находящиеся в кайне правом положении на игровом планшете остаются на месте и не перевариваются.

Пробужка



Используйте этот тайл действия для перемещения вашего вомбата на 1 клетку игрового поля в любом направлении, независимо от того, находитесь ли вы в своей области запаха или нет.

Пища богатая клетчаткой



Используйте этот тайл для ускоренного пищеварения. Фишки еды, находящиеся в самой крайне правой части игрового планшета сразу же переработайте в кубики

Все остальные фишки еды находящиеся на планшете игрока остаются на месте. Вы не можете использовать этот тайл для перемещения фишек еды из полости рта и любых других мест пищеварительного процесса.

Взаимодействие с другими вомбатами

Вомбаты никогда не могут стоять вместе на одной клетке. Исключениями являются лишь домашняя клетка игрового поля и клетки с детёнышами вомбата.

Вомбаты слишком величественные животные, чтобы делить одну территорию, но не слишком терпимы к друг другу, чтобы толкаться!

Если по направлению движения вашего вомбата стоит вомбат другого игрока, вы можете оттолкнуть его до 2-х клеток. Вы прекращаете движение, если вомбат дугово игрока при его толкании встречает препятствие. Вы можете толкать сразу несколько вомбатов таким же образом, как и одного. Если вы не можете вытолкнуть чужого вомбата по направлению своего движения то вы не можете двигаться в этом направлении.

Спасение потомства

Когда вы дойдёте до клетки с вашим детёнышем, вы забираете его. Теперь он будет путешествовать с вами, пока вы не вернётесь на домашнюю клетку или пока вас не поймает динго. Место малыша вомбата в сумке на животе у мамы в нижней части планшета игрока. Как только вы встали на домашнюю клетку, вы спасаете своего детёныша! Переместите его в верхнюю правую часть своего планшета на клетку дама. За раз вы можете спасти только одного малыша. У вомбата маленькая сумка, по этому придётся возвращаться за каждым малышом по отдельности.

Фаза пищеварения

Во время фазы пищеварения вы перевариваете пищу которую съели в процессе перемещения по игровому полю. Любая еда находящаяся в каждом из 3-х этапов пищеварительного тракта на вашем игровом планшете перемещается в право на следующий этап.

Если в полости рта вашего вомбата находится пища с общим значением 3 или больше, то переместите всю эту пищу на один этап вправо на треке пищеварения своего игрового планшета

Зеленые маркеры пищи (травы) имеют значение 1; оранжевые маркеры пищи (побеги) имеют значение 2; а также черные маркеры пищи (корни) имеют значение 3. Вы можете иметь больше 1 комплекта маркеров еды двигаясь через пищеварительный тракт в любой момент время. Наборы пищи никогда не совместятся с другими комплектами еды на треке пищеварения. Если какие-либо маркеры еды сдвинулись с трека пищеварения, положи эти маркеры обратно в мешок.

Переработав пищу полностью вы получаете 1 кубик-какашку. Возьмите 1 кубик из вашего запаса и поместите его на клетку игрового поля, на которой в данный момент находится ваш вомбат. Если у вас нет больше кубиков в вашем запасае - возьмите любой 1 из ваших кубиков с игрового поля и переместите его в ваше текущее местоположение.)

Фаза подготовки к следующему ходу

Проверьте, нужно ли вам пополнить клетки с пищей или переместить динго.

Пополнение клеток с пищей

Если во время хода была использована колода карт блуждающих передвижений, проверьте нет ли отложенных 3 карт с символом еды. Если есть, то положите эти карты в колоду сброса и заполните на игровом поле все пустые клетки со знаком пищи, вытаскивая фишки еды из мешка случайным образом.

Не заполняйте клетки игрового поля в которых находятся кубики-какашки, вомбаты игроков или динго. Редкий случай когда были отложены все 4 карты блуждающих передвижений с символом еды. В этом случае 3 из них уходят в сброс, а четвертую карту оставьте отложенной.

Перемещение Динго

Если вы контролируете динго, а он еще не выставлен на игровое поле, поместите его в незанятую клетку. *Динго должен вернуться в своё логово после того, как он поймает вомбата, потому что хочет рассказать об этом своим друзьям динго.* Редкий случай когда все клетки поля с динго заняты. В этом случае динго не возвращается на игровое поле до тех пор, пока не появится свободная клетка на этапе подготовки к следующему ходу.

Если вы контролируете динго, и он уже был выставлен на игровое поле (вы не поставили его на поле в этой фазе), бросьте кубик действий. Динго проходит по игровому полю выпавшее на кубике количество клеток до ближайшего вомбата. Если два вомбата находятся на равном расстоянии от динго, у вас есть выбор, на встречу к какому из них двигаться.



Динго игнорируют любых вомбатов находящихся на домашней клетке, даже если они самые близкие по расположению к нему. Гонятся за вомбатом дома, не пристойное занятие для динго. Если все вомбаты стоят на домашней клетке, динго не двигается вообще.

Если динго ловит вомбата на любой другой из клеток игрового поля, то игрок возвращает своего вомбата на домашнюю клетку; если вомбат в сумке нёс своего детёныша, его надо вернуть на ту же клетку, где его

нашли. Передайте фигурку динго и кубик игроку, чей вомбат был пойман. Теперь он будет контролировать динго (Если динго ловит вашего же вомбата, то передайте фигурку динго и кубик игроку по вашему выбору.)

Конец игры

Игра заканчивается сразу же, как только один из игроков спасает всех 4-х детёнышей. Этот игрок становится победитель!

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Правила пятого игрока

At the beginning of the game, give the fifth player a black food disk to place on the middle digestive tract section of her player board, a black food disk to place on the mouth section of her player board, and a black food disk to place next to her player board (3 total black food disks). At any point in the game, she can add this extra black food disk to the mouth section of her player board. *Food can be scarce in a 5-player game and the extra food helps to make up for going last.*

Правила соло-игры

Wombat Rescue can be played solo with just a couple tweaks to the rules. When setting up the playing area, make sure 1 of the terrain tiles with a dingo den space is roughly the same distance away from the baby wombat tiles as the home tile. This is the starting den for the dingo. You can use your tough wombat hide to ram into the dingo and chase him all the way back to the starting dingo den space. This means that if you run into the dingo during your movement phase, move the dingo immediately to the starting dingo den space. If you are carrying a baby wombat, he must flee back to the space where you found him. However, you do not have to flee back to the home space.

You will move dingo every turn during your cleanup phase, but not until you have 2 poop cubes out on the playing area. Roll the dingo die a number of times equal to the number of baby wombats you have rescued (minimum of 1 roll) and move the dingo after each roll. *The dingo becomes more and more agitated with each baby wombat you rescue and he moves much faster!* In the solo game, the dingo will always move toward the nearest baby wombat!

You win if you manage to rescue all of your baby wombats. If the dingo catches any baby wombat by himself before you can rescue him, you lose. Try again! If you find the solo game too easy or too difficult, try varying the position of the starting dingo den.

Расширенные правила

Валуны

Опытные игроки могут добавить в игру валуны для больше сложности партии. Во время установки поместите 1 валун на каждом предусмотренном для этого месте на игровом поле (в качестве валунов можно использовать любые фишки из других игр, или обозначить их любыми подручными средствами). Валуны действуют как барьеры. Вомбаты и динго не могут вставать на клетки с валунами. Валуны не влияют на зону распространения запаха и не влияют на то, какой из вомбатов считается ближайшим к динго. Если во время блуждающих передвижений вы раскрываете карту согласно которой вы не можете двигаться из-за валуна, продолжайте открывать карты, пока не найдёте подходящий вариант.

Динго зарывает какашки!

Опытные игроки, которые хотят более сложной игры могут использовать динго, чтобы уничтожать области запахов. Каждый раз, когда динго перемещается на клетку с одной или более какашкой, он закапывает их. Верните кубики в запас игрока, чьи какашки были закопаны.

Второй Динго

Для более сложной игры используйте 2-го динго. Тот игрок, который управляет кидает кубик первый раз и выбирает, какой динго будет двигаться первым, а затем снова бросает кубик, чтобы переместить другого динго.

Необязательные правила

Короткая Игра

Для более короткой игры уберите с поля 1 из тайлов местности с детёнышем вомбата и 4 простых тайла.

(Убедитесь, что вы убрали не более 1-го тайла местности со знаком динго.) В таком варианте игры вам нужно спасти лишь 3-х детёнышей и первый кто сделает это будет победителем.

Тайл действия «Защита от динго»

Когда вы используете тайла действия «защиты от динго» в свой ход, динго будет игнорировать вас до начала следующего хода. Чтобы обозначить это, поверните любой из тайлов действия на 90 градусов, тем самым вы показываете, что вы находитесь под защитой. Даже если ваш вомбат ближайший к динго, динго будет полностью игнорировать его и двигаться к следующему ближайшему вомбату. В начале вашего следующего хода переверните плитку обратно, чтобы указать, что она использовалась. Этот тайл не защитит вас, если вы решите встать на клетку логова динго.

Если в вашей компании собрались опытные игроки и новички то при помощи этого правила можно дать фору новичкам. Таким образом опытные игроки будут играть по обычным правилам, а новички будут иметь возможность воспользоваться этим преимуществом.

Убрать тайл действия «Вернуться домой»

Опытные игроки могут рассмотреть возможность играть без тайла действия «Вернуться домой». Это поможет сделать игру проще для новичков.

Альтернативные игровые поля

Форма тайлов местности даёт возможность создавать альтернативные виды игрового поля. Вот некоторые предлагаемые макеты. **Не стесняйтесь создавать свои собственные!**



Гейм-дизайнер: **Matt Wolfe**

Художник-иллюстратор и графический дизайнер: **Mateusz Szulik**

Перевод на Русский: **Deniskaadis**

Thanks to my wonderful playtesters for their invaluable feedback: Barbara Bao, Ruth Boyack, Ashley Bratkin, Chandra Davenport, Burke Drew, Mark Edwards, Drew Hicks, Laz Jackson, Ryan Jackson, Anna Matetic, Mark McGee, James Meyers, Marcel Perro, Luke Peterschmidt, T.C. Petty III, Ben Pinchback, Mark Price, Matt Riddle, Andrew "Linus" Roberts, Adam Skelding, Stephanie Straw, Tank Steiner, Ryan Vergel, Brad Wilbur

Special thanks to my awesome wife, Marci Wolfe, for the love, support, and playtesting.



Thanks to the Unpub program for making this game possible! Thanks to the Game Designers of Carolina for all the support and ideas during the design and development of the game.



**СПАСИБО
ЗА ИГРУ!**

