

WOTZMIS™

НАСТІЛЬНА ГРА





WORMS © 2023. Team17® та Worms® — зареєстровані торгові марки Team17 Digital Limited.
Автор оригінальної ідеї — Енді Девідсон.
Mantic та Worms: The Boardgame™ — торгові марки або зареєстровані торгові марки Mantic Entertainment Limited.

WOTERMIGTM

НАСТІЛЬНА ГРА



ТВОРЦІ ГРИ

Розробка

Riverhorse Caesar Ink.

Редагування

Метт Гілберт

Верстання

Данкан Елдіс
Девід Ленза

Коректування

Ніл Кінгем
Жасмін Стоун

Team17

Грегори Веллер
Ебоні Рей-Грін
Кріс Дженкінс
Емма Бейтс
Метт Бьорнілл
Том Бердсі
Грег Медлін

Том Фотергілл
Крістіан Вальдес
Наталі Лонг
Джоанн Лоусон
Мігель Сальвадор
Шон Джонс

Вміст гри

Черв'яки.

Зберіться з силами, наберіться сміливості та підготуйтеся до війни! Ці черв'яки готові до бою, і їм кортить улаштувати справжній хаос!

Бочки з нафтою.

Вибухонебезпечно!

Ящики з припасами.

Збирайте їх, вони містять подарунки.

Міни.

Якщо станете на одну з них, то пожалкуєте.

Жетон небезпеки.

Його підкидають для визначення жахливої долі ваших черв'яків, коли вони роблять якісь дурниці.

Вогонь.

Гарячий.

Пам'ятки.

Зручне нагадування щодо найпоширеніших правил. По одній для кожного гравця та по одній щодо кожного об'єкта та жетона в грі.

Флюгер.

Показує напрямок, у якому віє вітер. Вставте диск зі стрілкою в плитку з числами, щоб визначити напрям.

Плитки мапи.

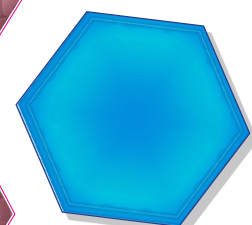
Те, на чому все стоїть. Кожна плитка містить 4 або 5 гексів суші.

Гекси води.

Те, на чому все тоне. Ми називаємо їх гексами води, хоча це може бути не вода, а лава чи слиз. Усе однаково тоне.



1 плитка флюгера та диск зі стрілкою





Карти зброї

Карти зброї.

Використовуються для ліквідації черв'яків інших гравців.
Див. с. 11.

- Назва
- Символ суперзброї  або початкової зброї 
- Рядок дій карти із символами
- Текст опису зброї

Карти пакунків.

Додаткові припаси або загрози, що падають на голови черв'якам під час гри.

- Назва
- Текст пакунка

Карти раптової смерті.

Якщо вам не вдається знищити одне одного, то гра перейде в режим «раптової смерті»... що прискорить хід подій.

Ігрові кістки.

Ви їх кидатимете, коли потрібно буде щось перемістити у випадковому напрямку.

Жетон цілі.

Допомагає визначати цільовий гекс для атаки, а також чий зараз хід.

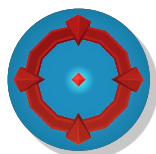
Кратери.

Ці жетони позначають ті місця на мапі, де ви зробили великі ями. Ба-бах!



Карти раптової смерті

Пам'ятки



Жетон цілі



10 жетонів вогню



20 жетонів кратерів



5 особливих кісток



16 пластикових кілець — начепіть їх на своїх черв'яків, щоб утворити команди

Підготування до гри

Якщо ви хочете зіграти вперше, то перейдіть до с. 14 і виконайте наведені там інструкції! Під час підготування першим гравцем стає наймолодший гравець, але перед початком гри це зміниться.

1. Створіть мапу

Покладіть **флюгер** на стіл.

Опісля, починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, по черзі покладіть по одній **плитці мапи** так, щоб вона торкалася однією або кількома сторонами або плитки флюгера, або вже покладеної плитки мапи. Це означає, що мапа буде більшою тоді, коли більше гравців, адже буде використано більше плиток.

2. Візьміть компоненти

Для кожного гравця візьміть наступний набір об'єктів:

- **4 черв'яки** одного з наявних кольорів;
- **1 бочку з нафтою, 1 міну та 1 ящик із припасами.**

Покладіть усі ці **об'єкти** (включно з черв'яками) поруч із мапою у зручному для всіх гравців місці.

3. Розмістіть об'єкти

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, по черзі кладіть на гекси суші по 1 об'єкту зі створеної купки (ви можете взяти бочку, ящик, міну або черв'яка будь-якого кольору). Зверніть увагу, що поки гравці ще не вибрали свої команди. Отже немає правильного чи неправильного розміщення об'єктів — але якщо всі черв'яки однієї команди опиняться на бочках із нафтою та мінах, то ця партія може виявитися короткою! Продовжуйте, поки всі об'єкти не будуть розміщені. Не кладіть більше ніж три об'єкти на один гекс.

4. Виберіть команди

Перетасуйте **пам'ятки** відповідних до черв'яків кольорів, які були використані під час підготування, та навмання роздайте по одній кожному гравцю. Колір пам'ятки визначає колір вашої команди. Постарайтеся, щоб вона вижила.

5. Візьміть початкові карти

Відокремте карти **початкової зброї** — у них темні звороти й вони містять символ . Кожен гравець бере по одній із наступних карт початкової зброї:

- «Узі», «Базука», «Мотузка ніндзі», «Балка».

Перетасуйте решту карт початкової зброї та роздайте по одній кожному гравцю, тримаючи їх долілиць. У кожного тепер має бути по 5 карт.

Це ваші початкові карти. Завжди тримайте свої карти в таємниці до моменту розігрування. Не видавайте неприємні сюрпризи, які готуєте для своїх суперників!

6. Створіть колоди

Створіть **колоду припасів**. Перетасуйте всі карти непочаткової зброї та покладіть їх долілиць так, щоб кожен гравець міг до них дотягнутися. Це і буде колодою припасів.

Створіть **колоду пакунків**. Навмання виберіть **карту раптової смерті**, не дивлячись на неї, та покладіть її долілиць поруч із мапою. Опісля візьміть навмання по **2 карти пакунків** на гравця, додайте до них ще **2 карти пакунків**, перетасуйте їх разом та покладіть долілиць зверху на карту раптової смерті. Це і буде колодою пакунків.

Поверніть решту карт пакунків, раптової смерті та початкової зброї назад у коробку. У цій партії вони не знадобляться.

7. Визначте першого гравця

Кожен гравець дивиться на число, вказане в нижньому правому куті своєї пам'ятки гравця. Той, у кого воно найменше (зазвичай це синій гравець), отримує жетон цілі .

Цей гравець кидає кістку, доки не отримає числове значення, та виставляє стрілку напрямку вітру на флюгері так, щоб вона вказувала на це число.



Гравець із жетоном цілі робитиме перший хід у партії.
Тепер ви готові до гри!

Хід гри

Ігровий процес «Черв'яків» поділений на **ходи**. У свій хід гравець переміщує вибраного черв'яка зі своєї команди, підбирає зброю та використовує її для знищення черв'яків із команд суперників. **Гра завершується після проведення фінального раунду, який настає після того, як вибув один із гравців. Перемагає той гравець, у кого залишилося найбільше живих черв'яків!** Див. більше подробиць на с. 13.

Гравці роблять ходи по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з того гравця, що має **жетон цілі**. Під час свого ходу ви — **активний гравець**, і ви вибираєте **активного черв'яка**. Щоразу, коли ми вживаємо «ви» чи «ваш черв'як», ми маємо на увазі активного гравця або черв'яка активного гравця.

Структура ходу

Кожен хід складається з наступного порядку дій:

1. Активуйте черв'яка
2. Вилікуйте черв'яка, якщо він поранений
3. Проповзть або стрибніть
4. Проповзть або стрибніть... ще раз
5. Зіграйте карту зброї
6. Завершіть хід
7. Візьміть карту пакунка
8. Передайте жетон цілі

Загальні правила

Якщо два або більше ефектів активуються водночас, то активний гравець вибирає, у якій послідовності їх розіграти.

Якщо правило на карті та правило в книзі правил суперечать одне одному, то дотримуйтеся правила на карті.

1. Активуйте черв'яка.

Виберіть одного зі своїх черв'яків. Він стає активним. Якщо у вас не залишилося черв'яків, то ви вибуваєте з гри — див. с. 13.

Якщо вибраний черв'як розташований на гексі з ящиком із припасами, то заберіть ящик і візьміть карту з колоди припасів (див. с. 21).

2. Вилікуйте черв'яка, якщо він поранений

Якщо активний черв'як **поранений** (лежить), то поставте його вертикально, щоб показати, що він знову неушкоджений і готовий до бою.

3. Проповзть або стрибніть

Під час цього кроку ваш черв'як може здійснити переміщення одним із двох способів: проповзти або стрибнути. Див. інформаційний блок на наступній сторінці з детальними поясненнями щодо переміщення. Ви також можете взагалі не переміщувати черв'яка.

4. Проповзть або стрибніть... ще раз

Ваш черв'як може знову проповзти або стрибнути. Зверніть увагу, що 3-й і 4-й кроки разом дають вам змогу або спершу проповзти, а потім стрибнути, або навпаки, або використати один вид переміщення двічі, або зовсім не переміщувати черв'яка.



Переміщення

Повзання.

Просто перемістіть черв'яка з **гекса суші** на суміжний гекс суші.

Стрибання.

Виберіть будь-який гекс на відстані до двох гексів від поточного гекса черв'яка та перемістіть його на цей гекс (ігноруючи інші гекси). Опісля **змістіть** цього черв'яка (див. с. 20). Це означає, що він може опинитися у воді!

Переміщення.

Коли ви переміщуєте об'єкт, то просто перекладіть його на вказаний гекс (зазвичай на суміжний). Під час переміщення може трапитися багато жахливих речей (і, можливо, трохи хороших), тому не забудьте звіритися з пам'ятками щодо кожного з об'єктів, що містяться на гексі, на який ви щось переміщуєте.

Переміщення на міну.

Якщо ви переміщуєте черв'яка на гекс, що містить міну, то знищте її та підкиньте **жетон небезпеки**. Якщо він упав безпечною стороною догори, то міна не спрацювала (фух!). В іншому випадку міна вибухає! Див. с. 22.

Переміщення у вогонь.

Якщо ви переміщуєте черв'яка на гекс, що містить вогонь, то знищте жетон вогню та підкиньте **жетон небезпеки**. Якщо він упав безпечною стороною догори, то нічого не трапляється. В іншому випадку черв'як зазнає **пошкодження**. Див. с. 18.

Переміщення до ящика з припасами.

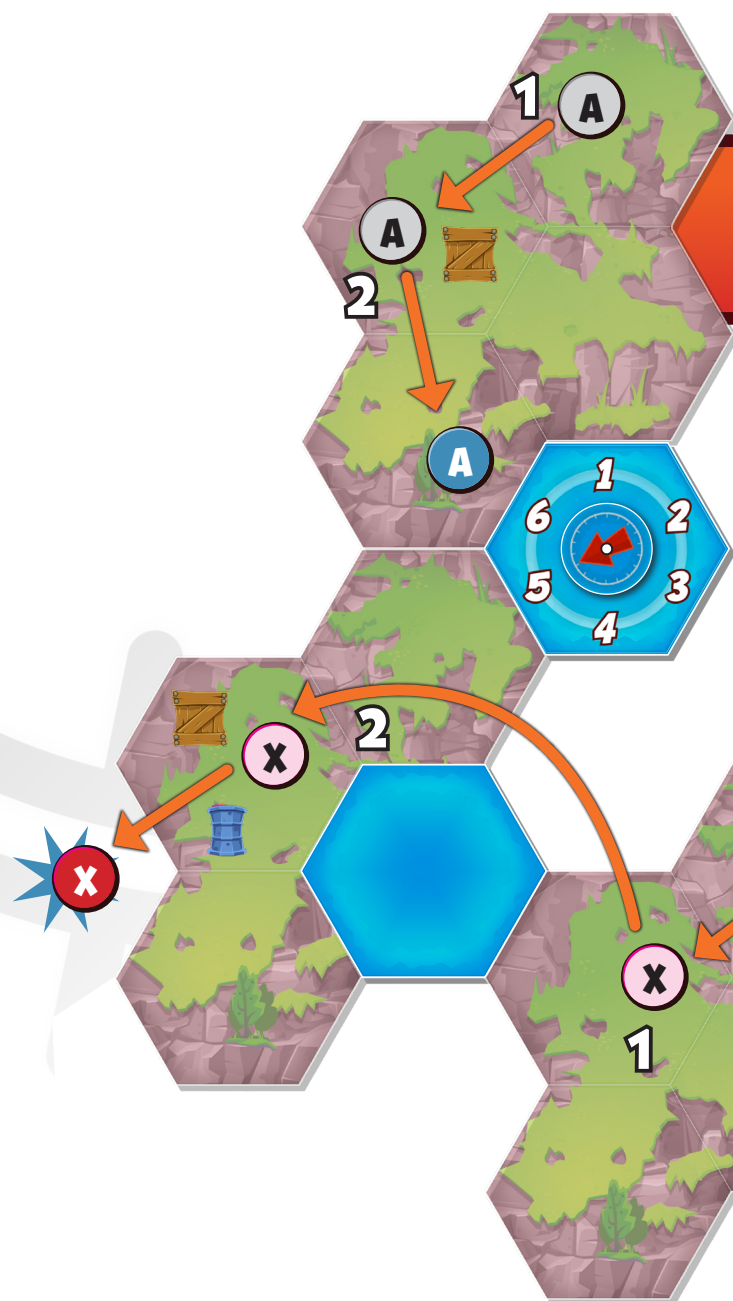
Якщо ви переміщуєте черв'яка на гекс, що містить ящик із припасами, то гравець, який контролює цього черв'яка, бере собі в руку карту з колоди припасів. Поверніть цей ящик із припасами в запас, розташований поруч із мапою.

Переміщення на заповнений гекс.

Зазвичай гекси можуть містити лише три об'єкти. Якщо після завершення переміщення об'єкта (та розігрування ефектів мін, ящиків із припасами тощо) гекс містить чотири або більше об'єктів, то виберіть черв'яка на ньому та «штовхніть» — тобто **змістіть** його (див. с. 20). Якщо на гексі немає черв'яків, то натомість ви можете штовхнути інший об'єкт (але не кратер).



Приклади переміщення



У свій хід синій гравець переміщує свого черв'яка «А»: він повзе, щоб підібрати ящик із припасами (1). Гравець бере карту з колоди припасів і забирає ящик. Після цього черв'як повзе ще раз (2).

У свій хід червоний гравець переміщує свого черв'яка «Х»: він повзе (1), після чого вирішує ризикнути й перестрибнути через гекс із водою (2).

Гравець вибирає гекс із бочкою з нафтою та спокусливим ящиком із припасами й переміщує свого черв'яка на нього. Гравець бере карту з колоди припасів і забирає ящик. Опісля він кидає кістку, щоб змістити черв'яка.

От халепа! Йому випав символ ➡, і тепер він мусить перемістити черв'яка на один гекс за напрямком вітру — прямо у воду! Ой лишенько...

5. Зіграйте карту зброї

Ви можете вибрати карту зброї в руці та зіграти її. Для цього виконайте вказані на ній дії, розігравши ефекти всіх символів рядка дій послідовно зліва направо за наступною схемою:

➤ : черв'як може проповзти або стрибнути (див. с. 9). Якщо карта містить декілька символів ➤, то черв'як може здійснити переміщення кілька разів — по одному разу за кожен символ;

➤ : зіграйте ще одну карту зброї з руки;

🌀 : розіграйте текст карти. Розіграйте ефекти послідовно. Ви мусите розіграти їх усі, перш ніж переходити до виконання наступної дії в рядку дій. Більше інформації про ключові слова та текст карт наведено у відповідному розділі на с. 16. Якщо карта містить декілька символів 🌀, то ви мусите розіграти весь текст карти декілька разів — по одному разу за кожен символ.

Після того, як карта зброї була повністю розіграна, покладіть її горілиць у коробку.

6. Завершіть хід

Деякі ефекти активуються наприкінці ходу. Розіграйте їх зараз.

7. Візьміть карту пакунка

Візьміть верхню карту з колоди пакунків та розіграйте її текст послідовно зверху донизу. Ви маєте послідовно розіграти всі ефекти. Після того, як карта пакунка була повністю розіграна, покладіть її в коробку. Остання карта колоди пакунків — це карта раптової смерті.

Коли ви відкриєте та розіграєте карту раптової смерті, то не скидайте її у коробку, а покладіть горілиць поруч із мапою. Щоразу коли впродовж решти партії під час цього кроку ви повинні будете розіграти карту пакунка, то просто розіграйте ту частину тексту карти, що позначена словом «паунок».



Розглянемо приклад карти зброї — у цьому випадку це неймовірна «Базука»!

1. Назва

Назва зброї. Не має ігрових ефектів.

2. Рядок дій: 🌀

Зігравши цю карту, ви мусите спершу розіграти цей символ (бо це крайній лівий символ рядка дій).

3. Текст карти

Розігрування символу 🌀 означає

розігрування тексту карти. Для базуки

це означає, що ви маєте вибрати цільовий гекс по прямій (див. с. 19), виконати перевірку точності (див. с. 16), після чого розіграти вибух на гексі (див. с. 16).

4. Рядок дій: ➤

Після розіграшу тексту карти ви маєте повернутися до рядка дій та розіграти наступні символи. У цьому випадку далі ви мали б розіграти символ ➤ — можливо, перемістивши черв'яка на один гекс або здійснивши стрибок!

8. Передайте жетон цілі

Візьміть жетон цілі (де б він не був розташований) та передайте його гравцеві ліворуч. Після цього починається його хід.

Приклад ходу

У цьому прикладі використано мапу зі с. 15. Зараз хід синього гравця, і він готовий бешкетувати!

1. Активуйте черв'яка.

Синій гравець вибирає черв'яка «А» (малюнок «а»). Він також міг вибрати свого другого черв'яка, «Б».

2. Вилікуйте черв'яка, якщо він поранений.

Оскільки це перший хід, то вибраний черв'як неушкоджений, тому синій гравець пропускає цей крок.

3. Проповзть або стрибніть.

Синій гравець переміщує свого черв'яка «А» (малюнок «б»). На цьому гексі є ящик із припасами та міна. Зараз хід синього гравця, тому він вибирає порядок, у якому будуть розіграні ефекти цього переміщення. Він робить розумний вибір і спершу бере карту припасів (розігравши ефект ящика з припасами), а тоді розіграє ефект переміщення на міну, підкидаючи жетон небезпеки. На щастя для синього гравця, міна не вибухнула!

Мабуть, це був би не найкращий хід для синього гравця, якби міна все ж вибухнула!

4. Проповзть або стрибніть... ще раз.

Синій гравець вирішує не розігравати друге переміщення черв'яка. Він міг би перемістити його на другий ящик із припасами, але планує зробити це за допомогою карти зброї.

5. Зіграйте карту зброї.

Синій гравець може зіграти будь-яку карту з руки. Він вирішує вистрілити з базуки. Класика! Він хоче вцілити в черв'яка «Х», але той не розташований на гексі по прямій відносно черв'яка, що хоче вистрілити. Тому натомість гравець цілиться в суміжний із черв'яком «Х» суперника гекс у надії, що вітер направить постріл у потрібному напрямку (малюнок «в»). Гравець розіграє крок «точність» карти базуки, кидаючи 3 кістки (-1 за дальність), і один із результатів це ➡. Чудово! Це дозволяє перемістити жетон цілі на гекс із черв'яком червоного гравця (малюнок «г»). Настав час для вибуху!

Щоб розіграти вибух, синій гравець кладе на гекс кратер, після чого кидає кістку за черв'яка червоного гравця, завдаючи йому пошкодження та зміщуючи його у випадковому напрямку (малюнок «д»). Результат кидка — «1». Червоному гравцю дуже пощастило. Його черв'як міг опинитися у воді (напрямки 2, 3, 4 та 5) або на міні. Єдиними безпечними для нього результатами були «1» або ❷ (що означало б, що черв'як залишився б на тому ж гексі). Насамкінець синій гравець розіграє символ ➡ на карті базуки (малюнок «е»), переміщуючи черв'яка до ящика з припасами, на який він поклав око ще на початку ходу, та беручи ще одну карту з колоди припасів.

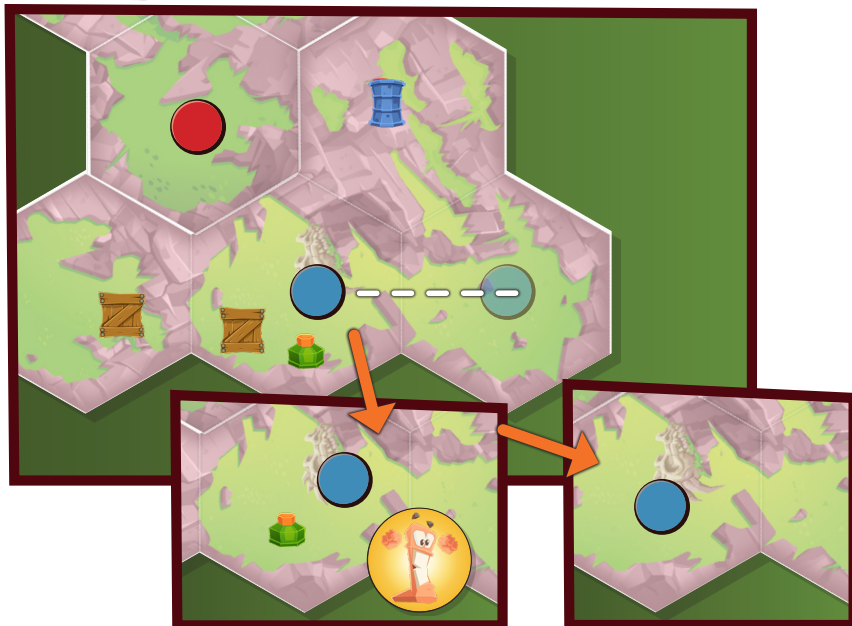
а. Вибір черв'яка.



в. Вибір цілі.



6. Переміщення.



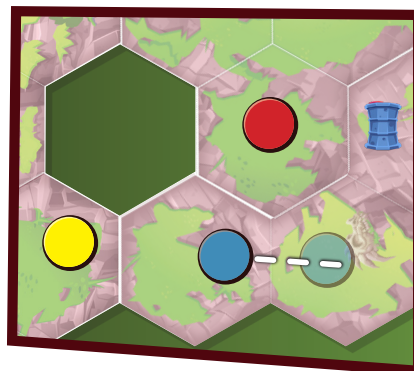
г. Розігрування точності.



д. Розігрування підриву.



е. Фінальне переміщення.



6. Завершіть хід.

У цьому прикладі під час цього кроку нічого не трапляється.

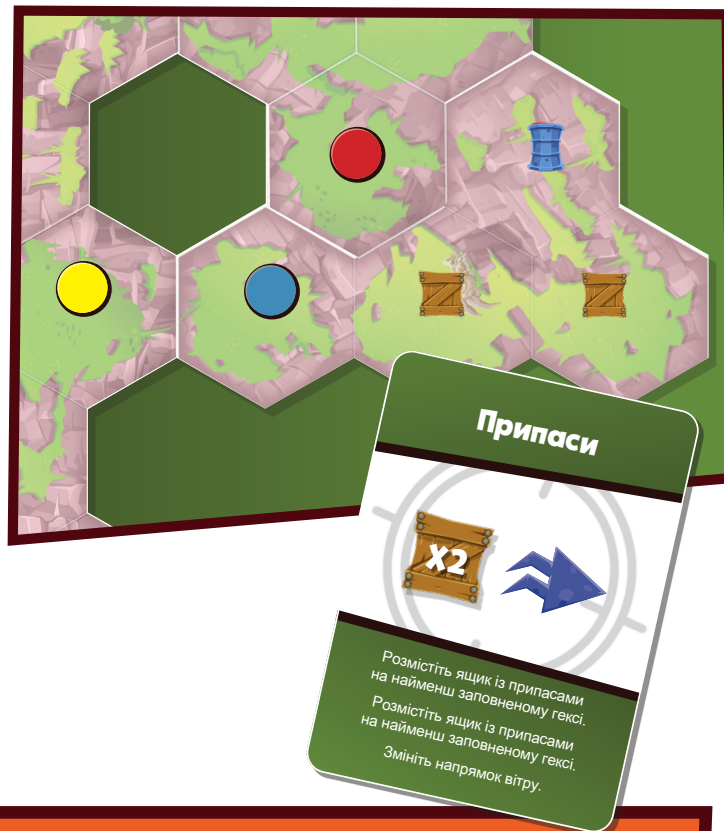
7. Візьміть карту пакунка.

Синій гравець бере верхню карту з колоди пакунків і розіграє її (малюнок «ж»): він кладе два ящики з припасами на карту (по одному) та кидає кістку, щоб визначити, чи не змінить вітер свій напрямок.

8. Передайте жетон цілі.

Синій гравець передає жетон цілі гравцю ліворуч.

ж. Розігрування карти пакунка.



Вибування та перемога в грі!

Вибування (завершення гри)

Якщо в команді гравця не залишилося черв'яків, то він вибуває з гри.

Коли хтось із гравців вибуває, це активує завершення партії. Завершіть хід поточного гравця, після чого відбувається останній раунд — усі гравці роблять ще по одному ходу (включно з тим гравцем, який щойно завершив свій хід).

Гравець, у якого наприкінці гри залишилося найбільше живих черв'яків, перемагає! У випадку нічиєї перемагає той із гравців, у кого найбільше неушкоджених черв'яків. Якщо і їх порівну, то результатом партії стає нічия.

Підготування до вашої першої партії

Для першої партії ми пропонуємо використати нижченаведене підготування, щоб швидше ознайомити вас із грою. Ви також можете розіграти приклад ходу, наведений на попередніх сторінках.

1. Створіть ігрове поле

Розкладіть плитки мапи так, як це зображено на наступній сторінці, включно з об'єктами (черв'яками, бочками з нафтою тощо). Якщо ви граєте вдвох чи втрох, то не кладіть плитки мапи (та об'єкти на них), позначені цифрами 2 та 3 відповідно. У першій партії кожен гравець гратиме лише двома черв'яками, щоб швидше ознайомитися з правилами.

2. Розподіліть команди

Кожен гравець бере по 1 пам'ятці, вибраній із тих кольорів, що відповідають кольорам команд на ігровому полі. Синій гравець здійснюватиме хід першим, тому краще нехай це буде найдосвідченіший із гравців.

Опісля кожен гравець бере по одній із наступних карт початкової зброї (позначених символом .

- «Узі»
- «Базука»
- «Мотузка ніндзі»
- «Балка»
- Одна випадкова карта початкової зброї  (взята долілиць)

3. Створіть колоди

Створіть колоду припасів. Перетасуйте всі карти непочаткової зброї та покладіть їх долілиць у зручному для всіх гравців місці. Це і буде колодою припасів.

Створіть колоду пакунків. Навмання виберіть карту раптової смерті та покладіть її долілиць поруч із мапою.

Опісля візьміть по 2 карти пакунків на гравця, додайте до них іще 2 карти пакунків, перетасуйте їх разом та покладіть долілиць зверху на карту раптової смерті. Це і буде колодою пакунків.

Поверніть решту карт назад у коробку. У цій партії вони не знадобляться.

4. Напрямок вітру

Поверніть стрілку флюгера так, щоб вона вказувала на число «2». Синій гравець отримує жетон цілі. Тепер він може розіграти приклад ходу, наведений на с. 12. Якщо правила вам зрозумілі, то продовжуйте грати!





Кожен гравець починає гру з п'ятьма картами в руці: чотирма стандартними картами початкової зброї та однією випадковою.



Жетон цілі отримує той, хто першим здійснюватиме хід (у цьому випадку це синій гравець).



Жетон небезпеки. Його підкидають, щоб визначити, у безпеці ваш черв'як... чи ні!

На початку гри поверніть стрілку флюгера так, щоб вона вказувала на число «2».



Не викладайте цю плитку (та об'єкти на ній) на поле, якщо граєте втрьох.



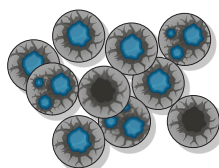
Кістки використовують для здійснення перевірок точності та для зміщення об'єктів.

Не викладайте плитку «3» й цю плитку (та об'єкти на них) на поле, якщо граєте вдвох.



Запас компонентів

Кратери



Бочки з нафтою



Ящики з припасами



Міни



Ви створите дві колоди карт: колоду припасів і колоду пакунків. Остання карта в колоді пакунків буде випадковою картою раптової смерті.

Ключові поняття та терміни

У цьому розділі пояснені різноманітні терміни та ключові поняття гри, а також їхні ефекти. Корисно знати.

Точність X

Деяка зброя стає менш точною під час стрільби на великі дистанції. Це передається ефектом «точність».

X — це число (наприклад: «точність 3»). Якщо ціль розташована не на гексі вашого черв'яка чи суміжному гексі, то зменште X на таку кількість гексів, на яку ваш черв'як мав би переміститися, щоб стати на суміжний із ціллю гекс. Точність не може стати меншою за 1. Враховуйте гекси води, хоча зазвичай черв'як не може переміщуватися крізь них.

Опісля киньте X кісток і розіграйте один з отриманих результатів. Ефекти можуть бути наступними:

ЕФЕКТ (ТОЧНІСТЬ)	
1-6	Перемістіть жетон цілі на один гекс у відповідному напрямку.
➡	Перемістіть жетон цілі на один гекс у напрямку вітру.
☒	Ефекту немає (не переміщуйте жетон цілі) — пряме влучання!



Розігрується ефект «точність 4» для синього черв'яка «А». Гравець кидатиме 4 кістки, якщо жетон цілі розташований на одному з синіх гексів; 3 кістки, якщо жетон цілі розташований на одному з фіолетових гексів; і лише 2 кістки, якщо жетон цілі розташований на одному з червоних гексів. Якщо жетон цілі розташований за червоними гексами, то гравець кидатиме лише 1 кістку.

Вибух

Якщо цільовий гекс — це гекс води, то нічого не трапляється. В іншому випадку покладіть на гекс кратер (див. нижче). За кожен об'єкт на цільовому гексі, починаючи з черв'яків, киньте кістку та розіграйте один із нижчевказаних ефектів:

ЕФЕКТ (ВИБУХ)	
1-6	Об'єкт зазнає пошкодження, після чого перемістіть його на один гекс у відповідному напрямку.
➡	Об'єкт зазнає пошкодження, після чого перемістіть його на один гекс у напрямку вітру.
☒	Об'єкт зазнає пошкодження.

Зверніть увагу: якщо ви переміщуєте черв'яка на гекс через ефект вибуху, то мусите розіграти всі ефекти так само, як ви розіграєте їх, коли переміщуєте черв'яка з будь-якої іншої причини. Черв'як гине, якщо це гекс води. Міна може вибухнути і тому подібне!

Якщо на цільовому гексі декілька об'єктів, то ви вибираєте послідовність розігрування ефектів, але черв'яки завжди отримують пошкодження раніше, ніж будь-які інші об'єкти на гексі.

Змініть напрямок вітру

Див. «Напрямок» на с. 17.

Кратер

Кратери — це об'єкти. Їх не можна перемістити або знищити, крім як у тих випадках, коли ефект чітко це вказує (як, наприклад, на карті «Балка»).

Коли на гексі з'являється третій кратер, то зниште все на такому гексі, включно з кратерами, після чого покладіть на нього гекс води (див. с. 18).

Пошкодження

Коли об’єкт зазнає пошкодження, то результат залежить від виду об’єкта.

Черв’як.

Якщо черв’як неушкоджений (стоїть вертикально), покладіть його на бік, щоб показати, що тепер він поранений. Якщо черв’як уже поранений, то його знищено! Вилучіть його з гри. Якщо ваш черв’як зазнає пошкодження під час вашого ходу, то завершіть розігрування тексту карти зброї (якщо ви зіграли її), після чого негайно перейдіть до кроку 6 «Завершіть хід».

Бочка з нафтою.

Коли бочка з нафтою зазнає пошкодження, то зниште її та киньте 5 кісток. За кожен результат (числа означають відповідні за напрямком суміжні гекси; символ  означає гекс із бочкою, а символ  — суміжний гекс за напрямком вітру) завдайте пошкоджень усім об’єктам на відповідних гексах, після чого покладіть на кожен із них по жетону вогню. Однакові результати повторно не розіграйте.

Міна.

Ба-бах! Зниште міну та розіграйте вибух у її гексі. Вилучіть її з гри та поверніть у запас поруч із мапою.

Ящик із припасами.

Зниште його — вилучіть із гри та поверніть у запас поруч із мапою.

Знищення

Коли об’єкт знищено, то його вилучають із гри та повертають у запас поруч із мапою. Якщо всіх черв’яків гравця знищено, то він вибуває з гри (див. с. 13).

Напрямок

У грі є шість напрямків, як указано на гексі флюгера — по одному на кожну його сторону. Користуйтеся числами на флюгері як орієнтиром під час переміщення об’єктів (наприклад, під час зміщення).

Коли під час визначення напрямку на кістці випадає символ , то вважайте, що він відповідає поточному напрямку вітру.

Напрямок вітру.

На початку гри напрямок вітру визначають навмання (див. с. 6).

Щоразу, коли потрібно «змінити напрямок вітру», кидайте кістку та розіграйте один із нижчевказаних результатів:

ЕФЕКТ (ВІТЕР)	
1-6	Поверніть стрілку флюгера так, щоб вона вказувала у відповідному напрямку.
	Напрямок вітру не змінюється.
	Напрямок вітру не змінюється.

Жетон небезпеки

Аналог монети, який підкидають, щоб дізнатися, у небезпеці ваш черв’як  чи в безпеці .

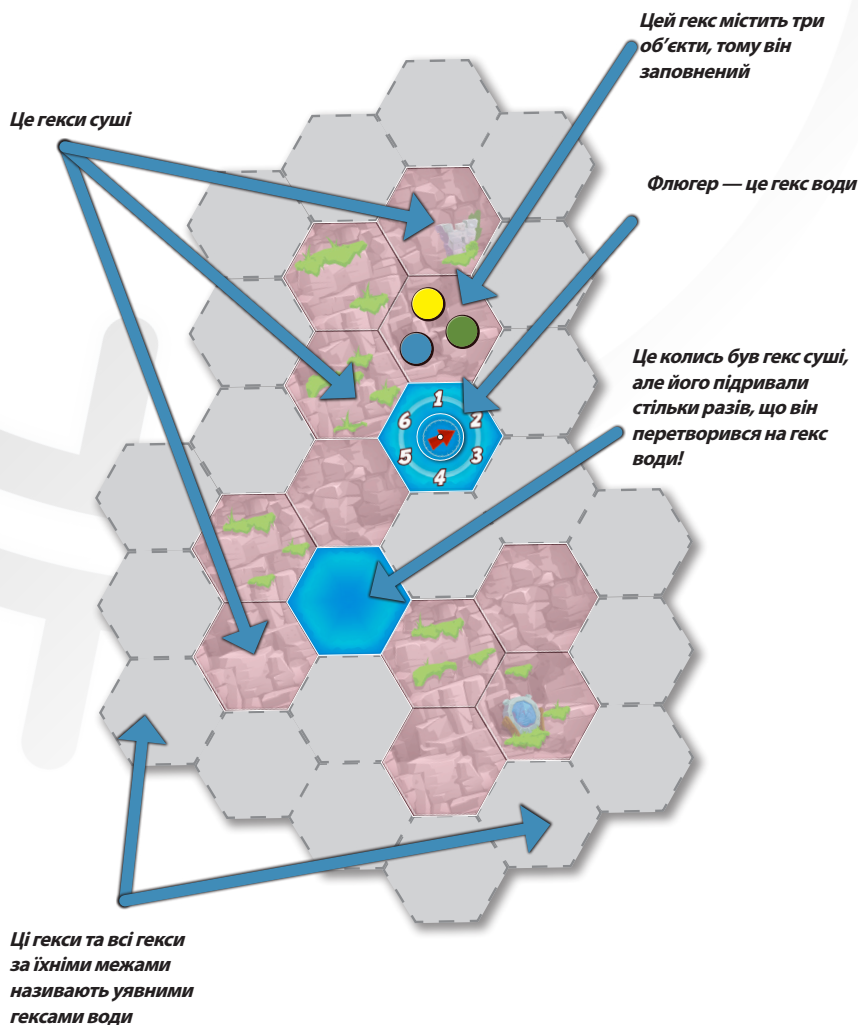


Ключові поняття та терміни

Вогонь

Вогонь — це об'єкт. Його не можна перемістити або знищити, крім як у тих випадках, коли ефект чітко це вказує (також його знищує вода).

Коли об'єкт переміщують на гекс, що містить вогонь, то знищте вогонь (поверніть його в запас) та підкиньте жетон небезпеки. Якщо випадає «небезпека», то завдайте об'єкту пошкодження.



Гекси

Існує два типи гексів: суші та води.

Гекс суші

Гекси суші повністю (або майже повністю) складаються з суходолу. На них може бути зображено трохи води, але це все одно гекси суші.

Заповнений гекс

Кожен гекс може містити не більше трьох об'єктів. Якщо після завершення переміщення об'єкта (та розігрування ефектів мін, ящиків із припасами тощо) гекс містить чотири або більше об'єктів, то виберіть черв'яка на ньому та «штовхніть» його — відкиньте цього черв'яка (див. с. 20). Якщо на гексі немає черв'яків, то натомість ви можете штовхнути інший об'єкт (але не кратер).

Гекс води

Гекси води — це всі гекси, що не є гексами суші, та ті гекси суші, що були накриті плитками гексів води. Усі гекси за межами мапи — це також гекси води (наприклад, якщо черв'яка винесло за межі мапи, то його буде знищено так, ніби він потрапив на гекс води). На гексах води зображена лише вода.

Якщо об'єкт переміщують на гекс води або розміщують на ньому (або він раптом там опиняється!), то він тоне — знищте його. Гекси води знищують навіть ті об'єкти, які неможливо знищити — такі як вогонь і кратери.

Уявні гекси води

Вважайте, що всі місця для гексів навколо мапи, які можна було б заповнити, якби було достатньо компонентів — це звичайні гекси з погляду визначення точності, зміщення, прицілювання тощо. Однак усе це гекси води!

Інші терміни, що стосуються гексів:

Гекс по прямій. Гекс, розташований на лінії одного з шести напрямків відносно вашого черв'яка.

Найменш заповнений гекс. Гекс суші, що містить найменшу кількість об'єктів (якщо таких декілька, то вибираєте ви).

Власний гекс. Гекс, на якому в цей момент розташований ваш черв'як.

Новий гекс. Гекс, що не містить жетона цілі.

Незаповнений гекс. Гекс суші, що містить менше ніж три об'єкти.

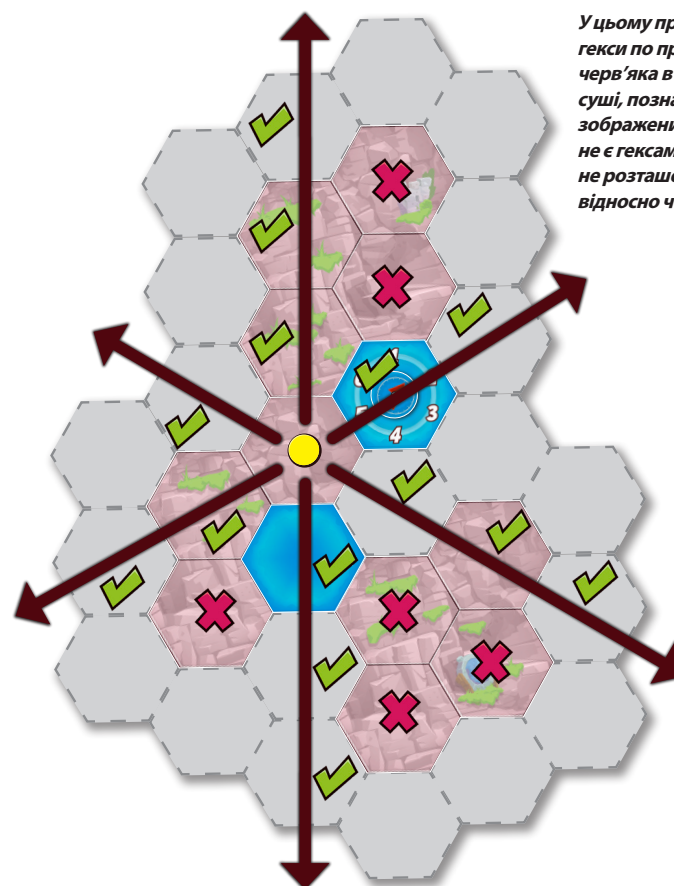
Гекс у межах X. Гекс, розташований за X або менше гексів від вашого черв'яка (див. «Точність» на с. 16).

Розмістіть

Візьміть об'єкт із запасу поруч із мапою та покладіть його на цільовий гекс. Якщо необхідного компонента немає в запасі, то ви не можете розмістити такий об'єкт.

Якщо після цього гекс містить чотири або більше об'єктів (після розіграшу будь-яких ефектів, викликаних розміщенням об'єкта), то він стає переповненим (див. «заповнений гекс» на с. 18).

Загальне правило наступне: якщо компонент уже був на мапі, то його переміщують, а якщо в запасі, то розміщують.



У цьому прикладі показані всі гекси по прямій ✓ стосовно черв'яка в центрі мапи. Гекси суші, позначені ✗, та решта зображених уявних гексів води не є гексами по прямій, бо вони не розташовані по прямій лінії відносно черв'яка.



Ключові поняття та терміни

Зміщення

Коли потрібно щось змістити (жетон цілі або об'єкт), то киньте кістку та розіграйте один із нижченаведених результатів:

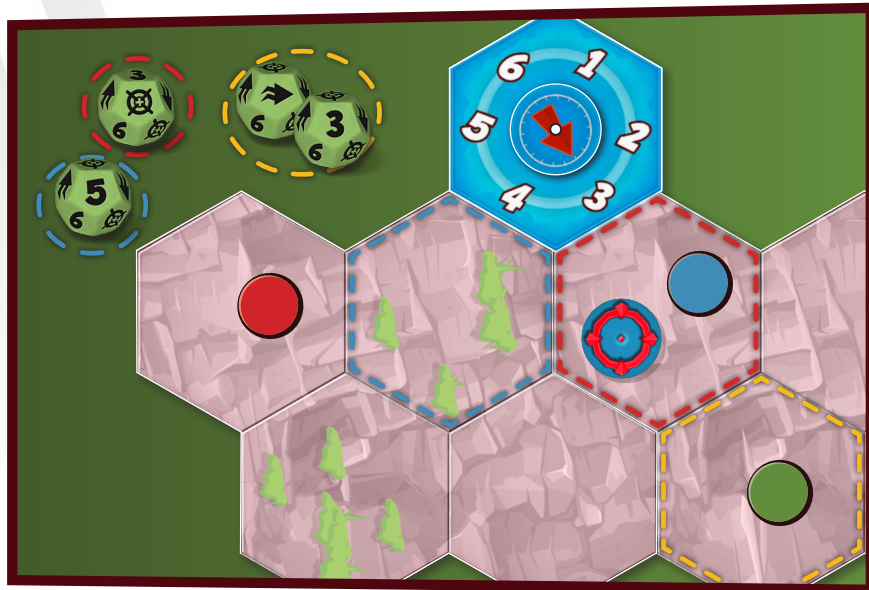
ЕФЕКТ (ЗМІЩЕННЯ)	
1-6	Перемістіть ціль або об'єкт на один гекс у відповідному напрямку.
	Перемістіть ціль або об'єкт на один гекс у напрямку вітру.
	Ціль або об'єкт залишається на місці.

Відкидання

Відкидання розігрують так само, як і зміщення, але результат  означає:

	Перемістіть об'єкт на один гекс у вибраному вами напрямку.
---	--

Це означає, що після відкидання об'єкт не може залишитися на тому ж гексі — він обов'язково буде кудись переміщений!



У цьому прикладі зображено чотири можливі результати кидка кістки для зміщення жетона цілі. Якщо викинуто  (червоний), то жетон цілі не зміщують. Якщо викинуто «5» (синій), то жетон цілі зміщують у напрямку «5» — у бік синього черв'яка. Якщо викинуто «3» або , то жетон цілі зміщують у напрямку «3», бо це поточний напрямок вітру.



Раптова смерть

Після розіграшу всіх карт пакунків з'являється карта раптової смерті. Вона може впровадити в гру нові правила та часто впливає на крок завершення ходу.

Суперзброя!

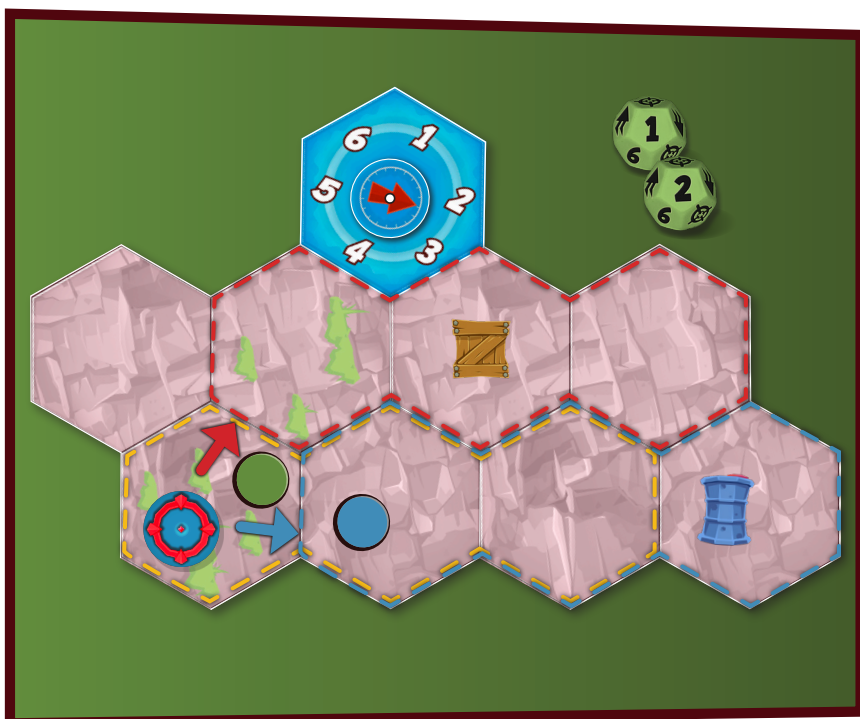
Деякі карти зброї — це суперзброя. Вона позначена символом  та жовтим тлом назви. Це не має ігрових ефектів, крім випадків, коли це вказано в тексті карти.

Ящик із припасами

Ящики з припасами — це об'єкти. Якщо черв'яка активують тоді, коли він розташований на гексі, що містить ящик із припасами, або коли черв'яка переміщують на такий гекс, то ящик із припасами забирають, а гравець, який контролює такого черв'яка, бере карту з колоди припасів.

Зверніть увагу: ящики з припасами не підбирають у разі їхнього розміщення на гексі, що містить черв'яка.

Якщо ящик із припасами зазнає пошкодження, то його знищено.



Ціль (гекс)

Розмістіть жетон цілі на гексі. Жетон цілі — це не об'єкт, він ніяк не впливає на мапу. Він лише вказує поточний цільовий гекс (який часто буде змінюватися через зміщення та перевірки точності).

Більшість видів зброї впливають на цільовий гекс (наприклад, шляхом розіграшу вибуху).

Зазвичай є обмеження стосовно того, який гекс може стати цільовим:

Гекс по прямій. Це гекс, розташований на лінії одного з шести напрямків відносно вашого черв'яка, або його власний гекс.

Гекс у межах X. Це гекс, розташований за X гексів або ближче. Зверніть увагу, що власний гекс черв'яка завжди розташований у межах X.

Новий гекс. Це будь-який гекс, що не містить жетона цілі. Зазвичай це стосується лише зброї, що має декілька пострілів (наприклад, дробовик).

Цільові гекси повітряного удару

Переверніть жетон цілі на сторону з напрямком  та розмістіть його на будь-якому гексі (навіть на гексі води) так, щоб він вказував у одному з шести напрямків.

Під час розігрування ефекту (наприклад, вибуху) розіграйте його послідовно стосовно гекса, що містить жетон цілі, та двох гексів у напрямку, в якому він вказує.

Під час зміщення повітряного удару не змінюйте напрямку, указаний жетоном цілі (якщо жетон переміщують, то він однаково вказуватиме в тому ж напрямку).

Приклад наведено на малюнку ліворуч.

Гравець розмістив жетон цілі, щоб показати, що він вибирає цілями три оранжеві гекси. Якщо повітряний удар зміститься в напрямку «2», то цільовими гексами стануть сині. Якщо повітряний удар зміститься в напрямку «1», то цільовими гексами стануть червоні.

Ключові поняття та терміни

Об'єкт

Бочки з нафтою, ящики з припасами, міни, кратери, вогонь і черв'яки — це об'єкти.

Гекси, що містять три об'єкти, називають заповненими — див. с. 18.

Бочка з нафтою

Бочки з нафтою — це об'єкти. Коли бочка з нафтою зазнає пошкодження, то знищіть її та киньте 5 кісток. За кожен результат (числа означають відповідні за напрямком суміжні гекси, символ ☒ означає гекс із бочкою, а символ ➡ — суміжний гекс за напрямком вітру) завдайте пошкодження всім об'єктам у відповідних гексах, після чого покладіть у кожен з них по жетону вогню.

Однакові результати кидків повторно не розіграйте.

Міни

Міни — це об'єкти. Якщо черв'яка переміщують на гекс із міною або навпаки, то знищіть міну та підкиньте жетон небезпеки. Якщо випала «небезпека», то розіграйте вибух у такому гексі. Якщо міна зазнає пошкодження, то знищіть її та розіграйте вибух.

Черв'яки

Черв'яки — це об'єкти. Коли черв'яка переміщують, він активує міни, а також підбирає нову зброю з ящиків із припасами.

Неушкоджені черв'яки стоять вертикально. Поранених черв'яків (що зазнали пошкодження) кладуть на бік. Якщо всіх черв'яків гравця знищено, то він вибуває з гри (див. с. 13).

Карти зброї

Карти зброї — це основний інструмент гравців для знищення черв'яків суперників. Їх використовують під час кроку «Зіграйте карту зброї» ходу гравця — див. с. 11.

Флюгер

Флюгер — це гекс води, стрілка якого показує поточний напрямок вітру («1», «2», «3», «4», «5» або «6»).

Напрямок вітру

Поточний напрямок вітру може вплинути на те, куди будуть зміщені об'єкти. Див. «Напрямок» на с. 17 і «Зміщення» на с. 20.



Додаткові правила

Якщо ви добре вивчили базові правила й хочете нових пригод, то чому б не спробувати деякі (чи всі!) з цих додаткових правил?

Прощальні подарунки

Коли черв'яка знищено, розіграйте вибух у його гексі. Якщо черв'яка знищено вибухом, то перш ніж розігрувати вибух, спричинений його смертю, киньте кістку для визначення того, на який гекс було зміщено цього черв'яка.

Повне вибування

Коли один із гравців вибуває, це не активує завершення гри. Партія завершується лише тоді, коли вибули всі гравці, крім одного.

Вибір карт раптової смерті

Під час підготування до гри, перед створенням колоди пакунків, перетасуйте карти раптової смерті та роздайте їх усім гравцям порівну. Решту карт раптової смерті поверніть у коробку.

Кожен гравець вибирає одну з карт та повертає решту в коробку. Опісля перетасуйте вибрані гравцями карти та поверніть у коробку всі, крім однієї. Вибрана карта стає картою раптової смерті в цій партії як зазвичай.

Без раптової смерті

Під час підготування не додавайте карту раптової смерті в колоду пакунків. Натомість для її створення використовуйте всі наявні карти пакунків.

Якщо гравець має взяти карту з колоди пакунків, а колода порожня, то перетасуйте всі карти пакунків для створення нової колоди.

Пізня суперзброя

Для створення колоди припасів спершу перетасуйте всі карти суперзброї та покладіть їх долілиць. Опісля візьміть навмання по дві карти непочаткової зброї на кожного гравця, перетасуйте їх та покладіть зверху на карти суперзброї.

Довша партія

Замість того, щоб класти в колоду пакунків по дві карти на гравця, використовуйте всі карти пакунків.

Слабкі вибухи

Вибухи не завдають пошкоджень (але все одно утворюють кратери та зміщують об'єкти).

Більша мапа

Якщо ви хочете, щоб ваші черв'яки встигли трохи довше подихати свіжим повітрям, перш ніж все навколо буде зруйновано, то можете додати до мапи будь-яку додаткову кількість плиток на власний розсуд! Ми радимо, щоб спершу кожен гравець поклав по одній плитці як зазвичай, а потім наймолодший гравець поклав решту додаткових.

Таймер

Ви можете використати таймер для прискорення ходу гри. Скористайтеся таймером на вашому смартфоні для зворотного відліку 60 секунд! Також ви можете використати пісочний годинник на 60 секунд. На початку свого ходу, перед активацією черв'яка, гравець запускає таймер. Після цього активний гравець повинен встигнути дійти до 6-го кроку свого ходу («Завершіть хід»), перш ніж час буде вичерпано!

Якщо гравець не встиг, то він негайно переходить до 6-го кроку, втрачаючи можливість виконати решту попередніх кроків. Якщо гравець зіграв карту й почав розігрувати її текст, то він може розіграти його до кінця, але після цього мусить негайно перейти до 6-го кроку, не розігруючи жодних інших дій карти.

Пам'ятка щодо правил

Player Turn

1. Виберіть черв'яка для активації
2. Вилікуйте вибраного черв'яка, якщо він поранений
3. Проповзійть або стрибніть
4. Проповзійть або стрибніть... ще раз
5. Зіграйте карту зброї
6. Завершіть хід
7. Візьміть карту пакунка
8. Передайте жетон цілі (гравцеві ліворуч)

Прицілювання

Цільовий гекс: покладіть жетон цілі на вибраний гекс.

Повітряний удар: три гекси в ряд (вказані стороною з напрямком жетона цілі).

Гекс по прямій: гекс на лінії одного з шести напрямків. Власний гекс черв'яка також є гексом по прямій.

Новий гекс: гекс, що не містить жетона цілі.

Заповнений гекс: гекс суші, що містить три об'єкти.

Порожній гекс: гекс суші, що не містить об'єктів.

Найменш заповнений гекс: гекс суші, що містить найменшу кількість об'єктів. Якщо таких декілька, то вибирає активний гравець.

Пам'ятка щодо карт



Послідовно розіграйте текст на карті



Проповзійть або стрибніть (див. нижче)



Зіграйте ще одну карту

Точність X: якщо цільовим гексом є не власний гекс черв'яка чи суміжний з ним, то зменште X на кількість додаткових гексів відстані. Киньте X кісток, виберіть один результат і перемістіть жетон цілі на один гекс у відповідному напрямку. Див. с. 16.

Вибух: покладіть кратер на цільовий гекс. Послідовно (починаючи з черв'яків) завдайте пошкоджень і змістіть кожен об'єкт на гексі. Див. с. 20.

Змініть напрямок вітру: киньте кістку; якщо випаде число, то змініть напрямок вітру на відповідний до результату кидка. Див. с. 17.

Завдайте пошкоджень: об'єкти зазнають пошкоджень (див. пам'ятки щодо об'єктів), а поранені черв'яки гинуть.

Проповзійть: перемістіть свого черв'яка на один гекс. Переміщення активує міни та вогонь і дозволяє підібрати ящики з припасами. Див. с. 9.

Відкиньте: змістіть об'єкт, але результат  означає зміщення в напрямку на ваш вибір. Див. с. 20.

Стрибніть: виберіть гекс у межах двох гексів від гекса активного черв'яка та перемістіть його туди (ігноруючи решту гексів). Опісля змістіть цього черв'яка (див. с. 20). Це означає, що він може опинитися у воді!

Змістіть: киньте кістку та перемістіть жетон цілі або об'єкт на один гекс у відповідному напрямку. Див. с. 20.