



3-4



6+



15мин.

ПИКСОИД

PIXOИD™

Стань Пиксоидом –
маленьким кубиком
энергии! Беги от
компьютерных Глюков
по цифровому
лабиринту!



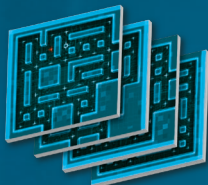
ВВITBOX™

ФАБРИКА
ИГР



КОМПОНЕНТЫ

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



4 игровых поля-лабиринта



8 краев для экрана



6 жетонов игроков
(Пиксоид с одной стороны,
Глюк – с другой)

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КОМПОНЕНТЫ ПРИСТАВКИ



По 1 контроллеру
для каждого игрока



По 2 маркера для
каждого игрока
(соответствующих
цвету контроллера)



16 нейтральных
маркеров

ЦЕЛЬ ИГРЫ



Перемещайтесь по лабиринту с помощью контроллера. Играя Пиксоидом, как можно дольше избегать Глюков. Играя Глюком, координируйте свои перемещения с другими Глюками и поймите Пиксоида как можно быстрее.

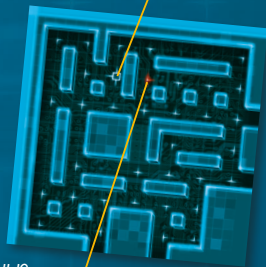
Каждый раунд Пиксоидом управляют разные игроки. После того как каждый сыграл Пиксоидом, игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.



ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

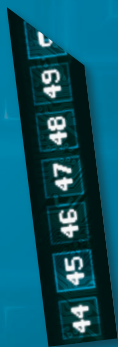
Части лабиринта

Собранные вместе, эти части складываются в лабиринт, где Пиксоид убегает от Глюков. Лабиринт размечен стенами и пиксами. Пиксы – это белые и красные точки, по которым перемещаются игроки. Квадратиками обозначены места для размещения дополнительных маркеров (наград), они также считаются пиксами. Красные пиксы обозначают стартовые позиции для начала игры. Сквозь стены проходить нельзя.



Начальные пиксы

Места для нейтральных маркеров



Края экрана

Края экрана по периметру лабиринта ограничивают игровую зону: за их пределы выходить нельзя. На них также размечена шкала победных очков.

Нейтральные маркеры

12 нейтральных маркеров обозначают количество ходов, которое Пиксоиду предстоит сделать, чтобы убежать от Глюков. 4 дополнительных маркера (награды) размещаются в лабиринте в начале игры.



Цветные маркеры

У каждого игрока есть два маркера своего цвета. Одним отмечается количество победных очков на шкале победных очков, второй обозначает местонахождение игрока в лабиринте.



Жетоны игроков

Эти жетоны обозначают, какой игрок в настоящее время является Пиксоидом, а какой – Глюком.



ВНИМАНИЕ

На картинке изображена подготовка к игре для 4-х человек. Для подготовки к игре на троих см. стр. 11.

ПОДГОТОВКА

1 Соедините **края экрана**, как указано на картинке, чтобы все числа шли по порядку.

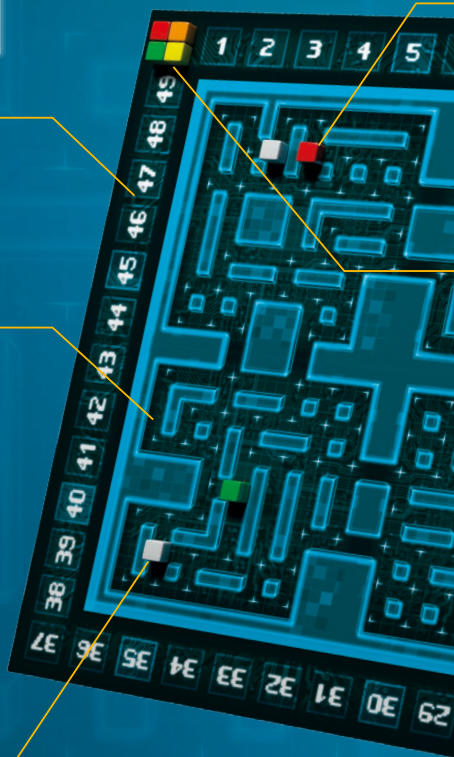
2 Разместите в центре **4 части лабиринта**, чтобы по периметру выстроилась непрерывная голубая линия.

ВАЖНО

Части лабиринта двусторонние и позволяют изменять конфигурацию лабиринта.

ВАЖНО

Разместите игровое поле так, чтобы напротив каждого игрока была одна сторона.



3

Поместите **по 1 нейтральному маркеру** на соответствующие места (белые квадраты).

4

Поместите **12 оставшихся нейтральных маркеров** рядом с лабиринтом – это запас.



ПОДГОТОВКА



8 

Пиксид выставляет свой маркер на любой красный пикс. После этого все остальные игроки по очереди расставляют свои маркеры на свободные красные пиксы.

7 

Каждый игрок помещает по одному своему маркеру на нулевое деление **шкалы победных очков**.

6

Самый старший игрок играет Пиксидом в первом раунде.

Остальные участники играют Глюками. Каждый игрок выкладывает перед собой свой жетон соответствующей стороной вверх.



5 

Каждый игрок выбирает цвет и берет себе соответствующие **контроллер** и **маркеры**.



ХОД ИГРЫ

На следующих страницах (с 6 по 10) вы узнаете, как играть в «Пиксоид» по стандартным правилам. Как играть короткую партию, читайте на странице 10. Каждый игрок управляет Пиксоидом по одному раунду, поэтому стандартная партия длится столько раундов, сколько участвует игроков.

В каждом раунде максимум 12 ходов, разделенных на три фазы:

1 ТАЙНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

2 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

3 НАЧИСЛЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

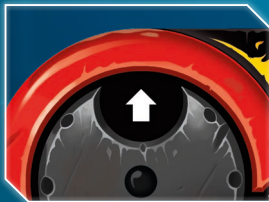


1 ТАЙНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Каждый игрок тайно выбирает на своем контроллере направление и расстояние, на которое будет двигаться его маркер в этот ход.

- ▶ На левом колесике выбирается направление, в котором вы будете двигаться (вниз, вверх, вправо или влево). Выберите стрелку желаемого направления.
- ▶ На центральном колесике выберите число – на столько пиксов вы хотите переместиться. Когда вы определились с выбором, положите свой контроллер на стол лицевой стороной вниз.

После того как все игроки положили свои контроллеры на стол, переходите к фазе передвижения.



ВАЖНО

Пиксоид должен убежать, а Глюки должны его преследовать. Они всегда в движении: вы не можете выбрать 0 на центральном колесике. Также нельзя выбрать стрелку в направлении стены, если вы стоите к ней вплотную.

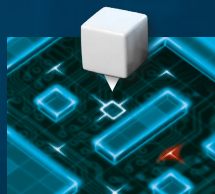
ВАЖНО

Правое колесико в этой игре не используется.



Глюкам запрещено общаться между собой и договариваться о своих перемещениях.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НЕЙТРАЛЬНЫЕ МАРКЕРЫ



Эти маркеры являются дополнительной наградой для Пиксоида. Пиксоид может подобрать маркер, остановившись на пиксе, где тот находится, или пройдя мимо него.

Подобранный маркер добавьте к полученным в предыдущие ходы. Собранные маркеры наград не восстанавливаются: каждый можно подобрать только один раз.

Глюки могут проходить через дополнительные маркеры и останавливаться на них (просто поставьте маркер Глюка на дополнительный нейтральный маркер), но не могут подобрать его.



2 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Когда все игроки завершили программирование, они переворачивают свои контроллеры и выкладывают их рядом со своей стороной лабиринта. Каждый игрок перемещает свой маркер в соответствии со своей программой.



Пиксоид перемещается на 3 пикса в этом направлении



Пиксоид всегда перемещается первым. После этого одновременно перемещаются Глюки. Маркеры всех игроков перемещаются на указанное на центральных колесиках их контроллеров число пиксов и не могут остановиться раньше, только если не упрутся в стену. Если маркер игрока упирается в стену, он останавливается перед ней.

- ▶ Если Пиксоид проходит мимо Глюка или останавливается на нем, сразу же переходите к концу раунда.
- ▶ Если Глюк проходит мимо Пиксоида или останавливается на нем, Пиксоид считается пойманным: переходите к концу раунда.
- ▶ Если несколько Глюков завершают свое перемещение на одном пиксе, поставьте их друг на друга.

3 ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

- ▶ После того как все игроки завершили перемещение, если Пиксоид не был пойман, он берет себе один нейтральный маркер из запаса. Если он забирает последний (12-й) маркер, переходите к концу раунда.
- ▶ Если Пиксоид не был пойман и в запасе еще есть нейтральные маркеры, начинается новый ход. Игроки берут свои контроллеры и переходят к тайному программированию.

КОНЕЦ РАУНДА

Есть два условия конца раунда:



Пиксоид получил последний нейтральный маркер из запаса.

- ▶ Пиксоид получает 12 победных очков, плюс по одному за каждый дополнительный нейтральный маркер, который он подобрал.
- ▶ Глюки получают 0 победных очков.



Глюку удалось поймать Пиксоида.

- ▶ Пиксоид получает по одному победному очку за каждый маркер, который он получил из запаса, плюс по одному за каждый дополнительный нейтральный маркер, который он подобрал.
- ▶ Все Глюки получают столько победных очков, сколько осталось маркеров в запасе.

ПРИМЕР

Пиксоид, собравший 9 маркеров, пойман, но он успел получить один дополнительный нейтральный маркер. Пиксоид получает 10 победных очков, а Глюки получают по 3 победных очка (12-9).

Переместите свой маркер по шкале победных очков на число делений, равное числу заработанных вами победных очков в этом раунде. Игрок, сидящий слева от Пиксоида, становится Пиксоидом, остальные играют Глюками. Поместите дополнительные нейтральные маркеры обратно в лабиринт, а оставшиеся – обратно в запас. Игроки забирают свои маркеры из лабиринта и переходят к шагу 8 подготовки к игре.

По завершении 4 раундов (в игре на четверых) или 3 раундов (при игре вдвоем) каждый игрок сыграет Пиксоидом по одному разу.
Переходите к Концу игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда каждый игрок сыграл Пиксоидом один раунд.

Игрок с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем.



КОРОТКАЯ ПАРТИЯ

В короткой партии играется всего один раунд со следующими изменениями стандартных правил (страницы с 6 по 10):

- ▶ При подготовке к игре пропустите шаг 7. Соответствующие маркеры уберите в коробку – шкала победных очков в этом режиме игры не используется.
- ▶ Игра заканчивается по завершении первого раунда, и в этом режиме только один игрок управляет Пиксоидом.
 - + Пиксоид должен собрать 12 маркеров, либо подбирая их в лабиринте, либо получая в конце хода. Как только он получил 12 маркеров, он объявляется победителем, а Глюки проигрывают.
 - + Глюки выигрывают, если им удастся поймать Пиксоида до того, как тот получил 12-й маркер. Если выигрывают Глюки, они выигрывают все вместе.



ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

Для игры втроем используются стандартные правила (страницы 6-10) со следующими изменениями:

При подготовке к игре добавьте следующий шаг:

9 Игрок слева от текущего Пиксоида берет еще один контроллер из неиспользуемых, а также маркер соответствующего цвета. Этот маркер выставляется на последний незанятый красный пикс.

Во время тайного программирования примите во внимание следующие изменения:

1 Игрок с двумя контроллерами программирует перемещение двух Глюков.

2 Фаза передвижения играется по стандартным правилам.

3 В конце фазы подсчета очков игрок с двумя контроллерами передает второй контроллер игроку слева от себя.

4 В следующий ход этот игрок будет управлять двумя Глюками.

СОЗДАТЕЛИ

Авторы: Фрэнк Криттин и Грегуар Ларджи • **Иллюстратор:** Джиб

Руководитель проекта и редактор: Ксавьер Таверне • **Разработчик:** Тимоти Симоно

Дизайнер: Фредерик Дерлон • **Корректор:** Уильям Ниблинг • **Переводчик:** Тимоти Маркрофт

Русскоязычное издание: Издательство «Фабрика Игр» • www.cpgames.ru

Редакторы: Майя Балабанова, Павел Червяков.

Перевод на русский язык:

Юрий Ануфриев, Егор Юрескул

(Geek Media — www.vk.com/geekmediaru).

Верстка: Дмитрий Кириосов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории

России, Казахстана, Украины, Республики

Беларусь, Республики Молдовы, Республики

Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана,

Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

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

ФАБРИКА
ИГР

ПАМЯТКА

Компоненты игры

- ▶ 4 игровых поля-лабиринта
- ▶ 8 краев для экрана
- ▶ 1 жетон на каждого игрока



Компоненты для приставки

- ▶ 1 контроллер на каждого игрока
- ▶ 2 маркера на каждого игрока (по 1 в короткой игре)
- ▶ 16 нейтральных маркеров



Ход игры

1 Тайное программирование

Выбор направления и числа (кроме 0).



2 Передвижение

Пиксоид движется первым, после этого одновременно перемещаются Глюки.



3 Подсчет победных очков

Если Пиксоид не пойман в этот ход, он получает 1 нейтральный маркер из запаса.

Стандартная игра

Если Пиксоид забирает последний маркер из запаса или если Пиксоид пойман, раунд завершен.

Короткая игра

Если Пиксоид получает 12-й нейтральный маркер (из запаса или из дополнительных), игра завершена.

Конец раунда

(только для стандартной игры)

- ▶ Пиксоид получает столько очков, сколько он собрал нейтральных маркеров из запаса в этом раунде, а также по одному очку за каждый собранный дополнительный маркер.
- ▶ Каждый Глюк получает столько очков, сколько маркеров осталось в запасе.
- ▶ Игрок, сидящий слева от Пиксоида, становится Пиксоидом в следующем раунде.

Конец стандартной игры

Игрок, набравший больше всех очков после того, как каждый отыграл Пиксоидом, объявляется победителем.

Конец короткой игры

Если Пиксоид получает 12-й маркер, он объявляется победителем. Если Пиксоид пойман до этого, побеждают Глюки.

8BITBOX™

