

ПРАВИЛА ГРИ



GOBLINS! VS GNOMES

Невелика передмова...

Гобліни та Гноми – дві схожі раси, які щещо не поділили в підземному царстві. Вплутавшись у глобальне протистояння, маленькі народи обрали всі радощі беззбройного (майже) конфлікту з похідними наслідками у вигляді розлючених драконів, вибухонебезпечних динамітних шашок, загального дебошу за кухлем еля та неприборканих батальйонів розлючених гірняків.

Гноми, так вже історично склалося, вкрай охочі до золота. Вони природжені рудокопи, а тому практично все золото світу видобуто ними та, як вони вважають, їм і належить.

Гобліни ж мають свою точку зору з цього приводу: я знайшов, отже, це моє.

Сталося так, що Гобліни та Гноми прагнуть бути щасливими володарями одного й того ж скарбу. Скарбу, який так майстерно заховали Гобліни та так відчайдушно бажують знайти Гноми. Але, на жаль, не в характері горців так просто свою здобич віддавати чи ділити. Й ось маємо те, що маємо: Гноми прокладають тунелі до золота, а Гобліни намагаються їм перешкодити.

Взагалі, за своєю природою Гобліни дуже хитрі. Їм ніколи не відводили належної ролі у великих битвах, але що стосується дрібних капостей – тут їм немає рівних. Гобліни вигадали таку штуку: вони маскуються під Гномів і намагаються акуратно, непомітно, не підозріло зіштовхнути їх зі шляху істинного та повести хибним маршрутом. Цей довгоносий зелений народ настільки нечисленний, що у відкритій сутичці з Гномами вони просто не виживуть, і їхній славний рід піде в небуття. Тому їй доводиться вигадувати трюки.

Але не все так погано, адже в Гоблінів є «план А» та «план Б», так би мовити. Виявляється, тунель із золотом сусідує ще з двома:

- в одному спить давній друг гоблінської раси – дракон. Якщо його розбудити, Гобліни здобудуть якісну перевагу в боротьбі з Гномами, а значить, перемога за ними;

- у другому закладено прихований вибуховий пристрій, що активується, якщо двері сховища відкрити. Детонує він у найнесподіваніших місцях вже виритого тунелю та руйнує абсолютно всі плани рудокопів.

Але біда в тому, що навіть хитрі Гобліни забули, де який хід, тому наразі умови такі: є місце старту, три невідомі цілі та дві приховані команди Гномів і Гоблінів, готові будь-якої миті розв'язати війну!



«Якщо не хочете говорити, ми змусимо вас волати!»
Верховний Гоблін, «Володар перснів» (с)

Приготування до гри

1. Перед початком гри дістаньте з коробки ігрові карти (70 шт.) та розділіть їх за такими типами:

- карти шляху – 50 шт.



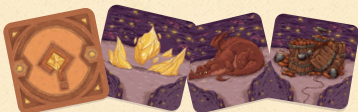
- карта старту (зі сходами) – 1 шт.



- карти ролей (Гоблінів і Гномів) – 8 шт.



- карти цілей («Золото», «Динаміт» і «Дракон») – 3 шт.



- карти-лічильники (за кількістю гравців) – 8 шт.

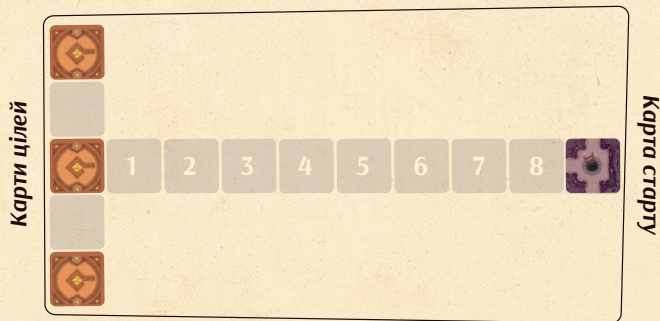


2. Роздайте кожному гравцеві по карті-лічильнику.

Тут ви будете відмічати кількість призових очок, здобутих в кожному раунді, тому покладіть карту неподалік від себе. Перший, хто добереться до поділки «9», стане переможцем і забере собі все золото, лаври та почесті.

3. Викладіть в ігровій зоні карту старту.

4. Перетасуйте три карти цілей і викладіть їх в ігровій зоні згідно зі схемою:



Ігрова зона

Карты цілей викладаються долілиць на відстані восьми умовних карт від карти старту та на відстані однієї умовної карти одна від одної. Так ви отримуватимете ігрову зону для початку гри.

5. Розподіліть карти ролей. Їхня кількість така ж, як і кількість гравців. Якщо гравців парна кількість, то візьміть рівну кількість Гоблінів і Гномів для гри; якщо гравців непарна кількість, Гномів варто взяти на одного більше.

Карты ролей перетасовуються та навмання роздаються гравцям. Заборонено показувати іншим свою карту ролі.

Поруч з ігровою зоною викладається колода карт шляху долілиць. Кожен гравець отримує по 3 карти з цієї колоди.

Приготування закінчено, тож можна розпочинати!

Кожен гравець після отримання карти ролі стає частиною або команди Гномів (карти ролей із синім фоном), або Гоблінів (карти ролей із зеленим фоном). Залежно від ролі у вас будуть різні завдання. Завдання Гномів – дістатися до золота. Завдання Гоблінів – перешкодити їм або відкрити карту з драконом.

Варіанти гій

Першим ходить гравець із найдовшою бородою. Якщо серед гравців бороданів немає, визначте першого гравця, зігравши у «Камінь-ножиці-папір».

У свій хід гравець може зробити одну з трьох дій:

1. Зіграти карту з руки: карти з частинами шляху викладаються тільки по сусідству (суміжно) до вже викладених карт в ігровій зоні та мають обов'язково продовжувати вже наявний маршрут. Карти без частин шляху ідуть до скиду, як тільки їхні властивості починають діяти (властивості карт див. на с. 6).

Після розіграшу карти, поповніть руку новою картою з колоди.

2. Покласти одну карту під низ колоди карт шляхів (або будь-якої, якщо карти викладені у кілька колод) і взяти іншу карту зверху колоди.

3. Пропустити хід, якщо у вас немає можливості викласти карту шляху.

Заувага. Якщо гравець не хоче викладати карту, він може пропустити хід, замінивши будь-яку свою карту з руки на будь-яку зверху колод. Але, якщо в колоді карт немає, то він зобов'язаний викласти карту, навіть якщо це зашкодить команді. Якщо все ж він не може викласти карту, він повинен показати свої карти гравцям, щоб усі в цьому переконалися. Тільки після цього він пропускає хід.

Раунд закінчується, якщо:

- усі гравці пропустили хід;
 - жодна ціль не досягнута, а всі карти шляху викладені в ігрову зону або лежать у скіді;
 - була відкрита карта цілі «Золото» або «Дракон».
- Кількість раундів необмежена.

Відкриття карт цілей

Аби відкрити карту цілі, до неї з будь-якої з чотирьох сторін потрібно підвести шлях. Шлях обов'язково має бути нерозривно та безперешкодно пов'язаним із картою старту. Карта цілі відкривається відразу після того, як сусідня до неї карта шляху викладена на поле.

Після відкриття карти цілі раунд або закінчується, або розігрується властивість карти «Динаміт» (якщо її відкрили) і гра триває.

Якщо шлях побудований так, що одночасно дві карти цілей мають бути відкриті, гравець, що виклав останню карту, може вибрати, яку карту цілі відкрити першою. Якщо першою відкрили карту «Динаміт», приберіть всі карти з вибухівкою зі столу і, якщо після цього шлях від старту до цілі залишився неушкодженим, одразу можна відкрити і другу карту цілі.

Після закінчення раунду всі карти шляху йдуть до колоди та перетасовуються, ролі роздаються знову, а карти цілей навмання викладаються наново. Приготування до кожного раунду відбувається за однаковою схемою (див. пункти 3–5 на с. 3).

Мета та кінець гри.

Гра одразу закінчується, якщо хтось із гравців набрав 9 переможних очок (візків із золотом на карті-лічильнику). Для визначення переможця див. «Лічильник» на с. 7.

Карти ролей

Для карт ролей є два типи правил: базові та складніші.

У базовій грі, яку ми радимо для новачків і дітей, має значення лише раса: Гобліни або Гноми. Розрізнити їх ви можете за кольором фону чи символами на фоні: Гобліни мають зелений фон із черепами, а Гноми – синій фон із ключами. Гравці, які отримали карти Гоблінів, намагаються їм перешкоджати Гномам

або ведуть до відкриття карти цілі «Дракон». Використовуючи складніші правила, кожен персонаж отримує особисті унікальні властивості, які дозволяють наприкінці раунду отримати більшу кількість очок після виконання певної умови. Нарахування очок відбувається як за приналежність до раси, так і за особливості персонажів (див. «Карти цілей» на с. 7).



Майстер перевтілення

Отримує +1 золото, якщо протягом раунду він брав участь в обміні ролями (властивість карти «Зілля»).



Підірвник

Отримує +1 золото, якщо в раунді була відкрита карта цілі «Динаміт».



Скнара

Краде 1 золото наприкінці раунду в будь-якого гравця, якщо було відкрито карту «Дракон».



Гонщик

Отримує +1 золото, якщо шлях до карти цілі («Дракон» чи «Золото») не проходить через двері.



Педант

Отримує +1 золото, якщо наприкінці раунду в колоді не залишилося карт.



Король

Отримує +1 золото за 3 та більше карти «Кухоль елю» в ігровій зоні, що викладені на шляху до карти цілі.



Ключник

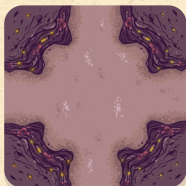
Отримує +1 золото, якщо шлях до карти цілі («Дракон» чи «Золото») проходить через відкриті двері.



Ювелір

Отримує +1 золото за 2 та більше карти «Ліхтар» в ігровій зоні, що викладені на шляху до карти цілі.

Карти шляху



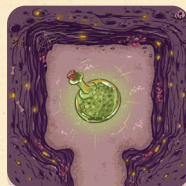
Прохід

Звичайна карта шляху без властивостей, яка викладається по сусідству до вже наявного в ігровій зоні проходу.



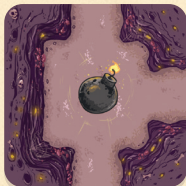
Ліхтар

Цю карту не можна зрушити з місця, навіть використовуючи властивості інших карт.



Зілля

Ви маєте помінятися картою ролі з будь-яким гравцем, не показуючи їх іншим гравцям.



Бомба

Карта вибухне, якщо шлях завершиться відкриттям карти цілі «Динаміт». Усі підірвані карти вилучаються з ігрової зони.



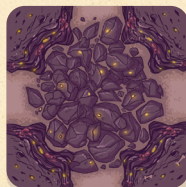
Вибух

Вилучіть будь-яку карту з гри, крім карти старту, «Ліхтаря» та карт цілей.



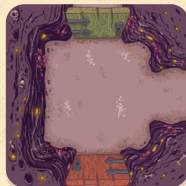
Кухоль елю

Виклавши цю карту, вкажіть, який гравець пропустить свій наступний хід.



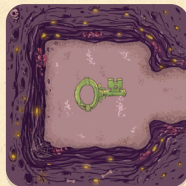
Завал

Коли карта викладається в ігрову зону, вона блокує прохід. Прибрати її можна картою «Вибух».



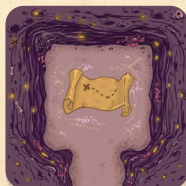
Двері

Коли карта викладається в ігрову зону, вона блокує шлях. Щоб розблокувати шлях і відкрити двері, вам потрібен ключ такого ж кольору.



Ключ

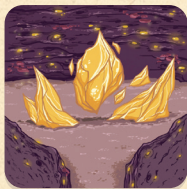
Цю карту треба викласти на будь-якій відстані перед дверима, аби відкрити їх. Якщо «Ключ» прибрали з ігрової зони, двері автоматично зачиняються.



Мапа

Візьміть будь-яку з карт цілей і подивіться її, не показуючи нікому, а після покладіть назад. Обов'язково оголосіть, що ви побачили (це може бути правдива інформація або ні).

Карти цілей



Золото

Якщо гравці (незалежно від ролі) зможуть прокласти шлях до карти «Золото», тоді раунд закінчується, й усі Гноми отримують +1 золото. Гном, який, власне, і відкрив карту цілі, отримає ще +1 золото. Якщо карту із золотом відкрив Гоблін, то всі Гобліни втрачають 1 золото.



Дракон

Якщо Гобліни (або Гноми) зуміють прокласти шлях до карти «Дракон», тоді гра закінчується, і всі Гобліни отримують +2 золота.



Динаміт

Якщо будь-який гравець проклав шлях до «Динаміту», то з ігрової зони вилучаються всі карти із зображенням бомби, АЛЕ гра триває.



Лічильник

Роздається кожному гравцеві та залишається з ним всі раунди до кінця гри. Дев'ять візків із золотом – це трек підрахунку переможних очок.

Маркером для підрахунку очок може бути будь-який срібний предмет – наприклад, монета. Рухайте маркер щоразу, коли отримуєте чи втрачаєте золото за результатами раунду.

*Я дух збиточний і веселий,
Дівчат лякаю часто я по селах,
І злизую вершки, й ламаю жорна,
Не раз мене кленуть селянки чорно,
Бо я їм масло збити не даю.*

Ельф,
«Сон літньої ночі» (с)



Важливо! Якщо жодна карта цілей не досягнута, виграють Гобліни й отримують по +1 золоту кожен. Ваша кількість золота ніколи не може бути від'ємною.

Нарахування очок проводиться наприкінці кожного раунду по черзі: або починаючи від гравця, який відкрив переможну карту цілі; або починаючи з гравця, хто першим позбувся карт (якщо до кінця раунду жодну з карт цілей не відкрили).

Перший гравець, хто гійде маркером до поділки «9», вважається переможцем. На цьому гра закінчується.



Автор й ілюстратор гри:

Мельник Микола

Муза та редакторка:

Ставенко Олександра

Розвиток проєкту:

Федіна Ольга

Особлива подяка виражається:

Атрошенку Микиті, Коберник Тетяні,

Корнієнку Дмитру,

Чехович Олександрі, Чеховичу Сергію.

Оновлена верстка:

Удалова Юлія

Випусковий редактор:

Драч Максим

Коректура:

Наконечний Андрій

Жодну частину цієї гри не можна відтворювати в будь-якій формі та будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу автора гри.

Із видавничих питань звертайтеся сюди:

wantedgamesproduction@gmail.com

www.gvsg.com.ua

Із питань реалізації гри звертайтеся сюди:

woodcat.v@gmail.com



WoodCatGames

🕒 45 хв 🧑 3-8 😊 8+