

ПРАВИЛА ИГРЫ

Введение

Несколько команд гномов проникли в пещеру с сокровищами и пытаются добыть как можно больше драгоценных камней. При этом они стараются не пустить друг друга к самым редким сокровищам. Каждое неаккуратное движение может пробудить спящего дракона.

Компоненты:

- Тайлы пещеры – 84шт
- Центральный тайл с горой сокровищ – 1шт
- Гномы – 16шт. По 4 гнома каждого цвета
- Дракон – 1шт



Вариант игры для самых маленьких (базовые правила)

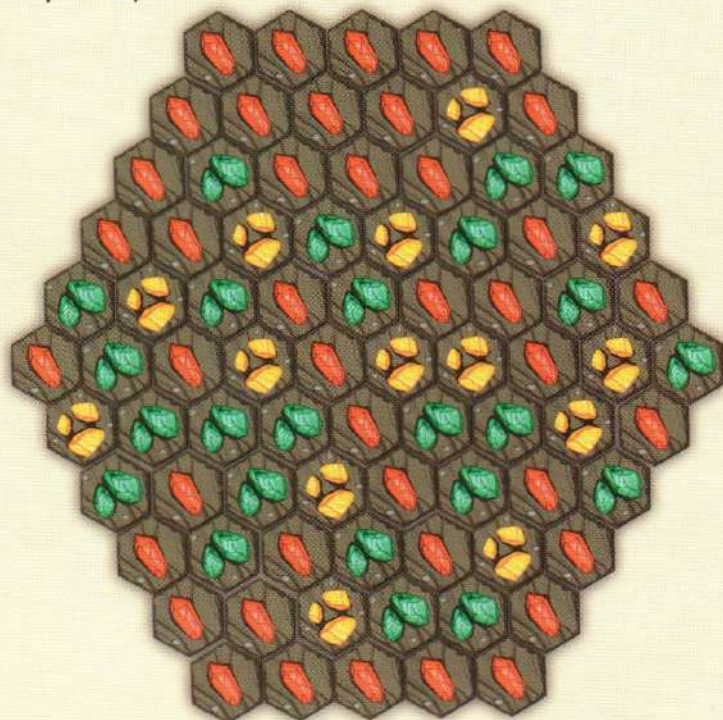
Подготовка к игре

В этом варианте игры нам не понадобится дракон и большой тайл «Гора сокровищ», уберите их в коробку.

Каждый игрок выбирает цвет своей команды гномов и берет себе фишки гномов этого цвета. Количество гномов в команде зависит от количества игроков:

- если игроков двое, то каждый берет себе 4 гнома.
 - если игроков трое или четверо, то в каждой команде должно быть 3 гнома.
- Гномов, которых в этот раз в игру не пригласили, придется убрать в коробку.

Для начала уберите в коробку 4 любые тайла пещеры с красными рубинами, они нам не понадобятся. Оставшиеся 80 тайлов пещеры перемешайте и соберите игровое поле. Выкладывая тайлы драгоценными камнями вверх, форма поля должна получиться как указана на примере.



Примечание: Составлять форму игрового поля можете на свое усмотрение, придумывайте новые варианты!

По жребию первый участник начинает игру. Он первым должен поставить одного из своих гномов на любой тайл пещеры, где есть 1 красный рубин. Затем по очереди то же самое делают другие участники, пока все гномы не окажутся на тайлах. На тайле пещеры может стоять только один гном.

Ход игры

Как только все гномы заняли свои места на тайлах, соревнование начинается. Первым ходит игрок, который последним поставил своего гнома на игровое поле. Ход передается по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен:

- ① Передвинуть одного из своих гномов.
- ② Взять себе тайл, с которого гном начал движение.

Гномы могут двигаться по тайлам в любом направлении, но надо соблюдать следующие правила:

- Гном может пробежать на любое количество клеток только по прямой.
- Перепрыгнуть гнома, который оказался на пути, нельзя.



Окончание игры

Если в свой ход игрок не может передвинуть ни одного своего гнома, он выбывает из игры. Игрок убирает всех своих гномов с игрового поля, берет себе тайлы, на которых они стояли, и ждет подсчета очков. Оставшиеся игроки продолжают до тех пор, пока также не выйдут из игры. Если осталась только одна команда гномов, то она может собирать сокровища, пока игра не будет закончена (больше нет драгоценных камней, больше некуда бежать).

Подсчет очков

После этого все игроки подсчитывают свои сокровища. Для этого надо посчитать, сколько всего сокровищ удалось собрать гномам каждой команды: сложите количество драгоценных камней и золотых самородков на цветной стороне собранных тайлов. Обратная сторона с цифрами в этом режиме не используется.

ПРИМЕР:



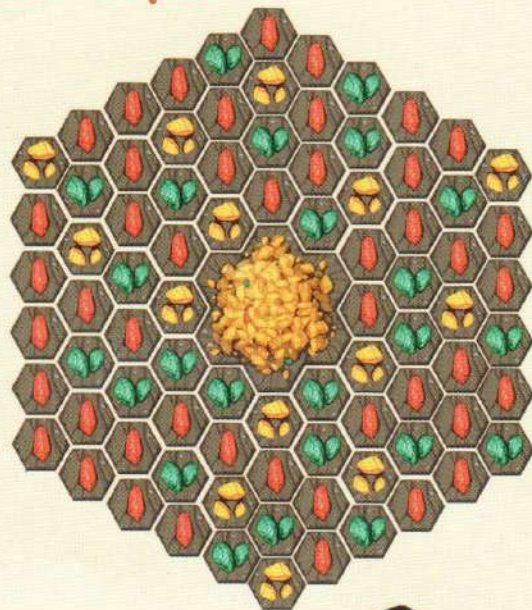
Игрок, чья команда смогла собрать больше всех сокровищ, становится победителем. Если количество сокровищ у нескольких игроков окажется одинаковым, то победителем становится тот, у кого будет больше тайлов пещеры. Если и тайлов у игроков окажется равное количество, то объявляется ничья.

Продвинутый вариант игры

Подготовка к игре

Этот режим подойдет, если вы уже играли в первый вариант или вы опытный игрок. Каждый игрок выбирает цвет своей команды гномов и берет себе фишки гномов этого цвета. Количество гномов в команде зависит от количества игроков:

- если игроков двое, то каждый берет себе 4 гнома
- если игроков трое или четверо, то в каждой команде должно быть 3 гнома



Гномов, которых в этот раз не пригласили в игру, придется убрать в коробку. Выложите на центр стола большой тайл пещеры «Гора сокровищ» и выставьте на неё фигурку дракона. Все 84 тайла пещеры перемешайте и соберите игровое поле. Выкладываете тайлы драгоценными камнями вверх, форма поля должна получиться такой же, как указано на примере.

По жребию первый участник начинает игру. Он первым должен поставить одного из своих гномов на любой тайл пещеры, где есть один красный рубин. Затем по очереди то же самое делают другие игроки, пока все гномы не окажутся на тайлах. На тайле пещеры может стоять только один гном.

Ход игры

Как только все гномы заняли свои места на тайлах, соревнование начинается. Первым ходит игрок, который последним поставил своего гнома на игровое поле. Ход передается по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен:

① Передвинуть одного из своих гномов.

Гномы могут двигаться по тайлам в любом направлении, но надо соблюдать следующие правила:

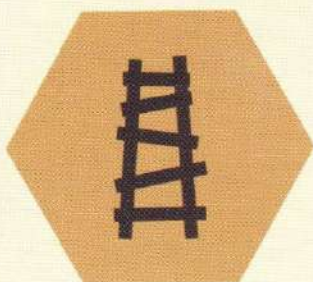
- Гном может пробежать на любое количество клеток только по прямой.
- Перепрыгнуть гнома, который оказался на пути, нельзя. Придется остановиться.
- Нельзя остановиться на тайле «Гора сокровищ».
- Нельзя перепрыгивать фигурку дракона.

② Взять себе тайл, с которого гном начал движение. Игрок сразу смотрит обратную сторону. Все тайлы кроме знаков опасности игроки складывают в личные стопки сокровищ цветной стороной вверх рядом с собой так, чтобы остальные игроки не видели количество победных очков на обратной стороне.



Опасность(!). Если на обратной стороне изображён знак опасности, игрок выкладывает его перед собой цветной стороной вниз и сообщает всем об опасности. В тот момент, когда игрок откроет четвертый тайл со знаком «Опасности», а на столе у игроков уже открыты три знака «Опасности», Дракон нападает на того гнома, который вытащил четвертый тайл опасности, и гном, спасаясь бегством, покидает пещеру (уходит с поля).

Все игроки (включая и игрока, гном которого сбежал из пещеры), перед которыми лежали тайлы со знаком опасности переворачивают их и складывают вместе с остальными своими собранными сокровищами.



Лестница. Возвращает гнома в пещеру. Если у игрока уже на руках есть тайл с лестницей, то в свой ход вместо перемещения других гномов, игрок может убрать в коробку один свой тайл со знаком «Лестница» и выставить на любой тайл с красным рубином одного своего гнома, на которого ранее напал Дракон.



Обмен. Меняет местами гномов. Вместо перемещения своих гномов, игрок может убрать в коробку один свой тайл со знаком «Обмена» и поменять местами двух любых гномов, находящихся на поле. Поменять можно своего с чужим или у двух разных игроков. Нельзя меняться гномами, которых прогнали из пещер.

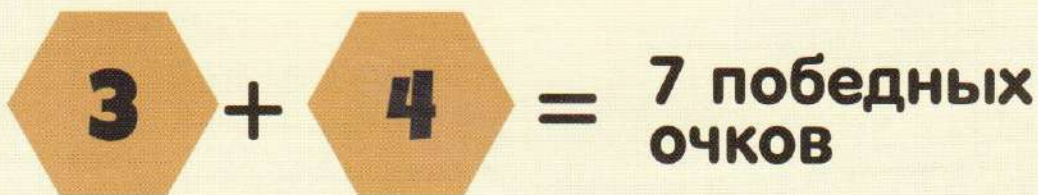
Хитрый план. Игрок, у которого раньше всех выгнали последнего гнома из пещеры, без возможности вернуться в игру, выставляет всех своих гномов на тайл «Гора сокровищ». Когда начнётся подсчёт победных очков, игрок забирает себе «Гору сокровищ» и дополнительно получает 12 очков. Пока дракон отвлёкся на чужие команды, ваши гномы умыкнули настоящее сокровище.

Окончание игры

Если в свой ход игрок не может передвинуть ни одного своего гнома или всех гномов прогнали, он выбывает из игры. Игрок убирает все своих гномов с игрового поля (если они есть), берет себе тайлы, на которых они стояли, и ждет подсчета очков. Все полученные значки «Опасности», «Лестниц» и «Обмена» не используются, но очки на них считаются. Оставшиеся игроки продолжают до тех пор, пока также не выйдут из игры. Если осталась только одна команда гномов, то она может собирать сокровища, пока игра не будет закончена (больше нет драгоценных камней, больше некуда бежать, всех гномов прогнали).

Подсчет очков

Все игроки переворачивают тайлы со своими сокровищами и подсчитывают на них цифры. Кто смог утащить «Гору сокровищ» дополнительно получает 12 очков. Игрок, чья команда смогла собрать больше всех победных очков, становится победителем. Если победных очков у нескольких игроков окажется одинаковым, то победителем становится тот, у кого будет больше тайлов пещер. Если тайлов у игроков равное количество, посчитайте у кого больше знаков опасности. Если и опасности у игроков окажется равное количество, то объявляется ничья.


$$3 + 4 = 7 \text{ победных очков}$$

Сокровища Гномов



Настольная игра «Сокровища гномов» – это первая игра из серии «Catch & carry».

Хотите почувствовать себя искателем приключений в поисках сокровищ? Тогда вперед! Отважные команды гномов уже готовы отправиться в путь полный опасностей и сюрпризов под вашим руководством. С каждым ходом сокровищ остаётся все меньше и меньше, рассчитывайте свои ходы, собирайте как можно больше драгоценных камней и отрезайте пути движения противнику. Но будьте осторожны, не пробудите хозяина пещеры – злого дракона! Победит тот, чья команда гномов соберёт больше всех сокровищ.