

GOBLIN DICE

ГОБЛИНСКИЕ КОСТИ

Эй, зеленокожие, вам оказана честь принять участие в крутейшем и опаснейшем состязании Гоблинских Игр — беге с препятствиями от магического валуна! По команде **СТАРТ** вы побежите, а камень покатится следом. Волшебство заключается в том, что камень не задавит бегущего первым гоблина. Ваша цель — первым достичь финиша или же, если валун будет быстрее, остаться последним, кого не расплющило. Ах да, победитель получит целый ящик цветных петард и сможет сделать **БОЛЬШУЩИЙ БАБАХ!**



1 ПЛАНШЕТ СТАРТА



22 ТАЙЛА ГОБЛИНСКОЙ ТРОПЫ



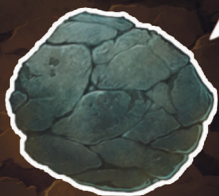
1 ПЛАНШЕТ ФИНИША СО СЧЕТЧИКОМ СКОРОСТИ КАМНЯ



6 ФИШЕК ГОБЛИНОВ



1 ЖЕТОН КАМНЯ



1 МАРКЕР СКОРОСТИ КАМНЯ



12 ИГРАЛЬНЫХ КУБИКОВ (КОСТЕЙ)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьмите стопку тайлов гоблинской тропы, перемешайте и положите 7 тайлов в ряд.
2. Над рядом тайлов гоблинской тропы положите планшет старта и поместите жетон камня на деление 1.
3. Под рядом тайлов гоблинской тропы положите планшет финиша и поместите жетон скорости камня на счетчик скорости камня на деление 1.
4. Каждый игрок получает по два кубика и по одной фишке гоблина.
5. Разместите фишки гоблинов всех игроков на левую половину первого тайла тропы.

СТАРТОВАЯ РАССТАНОВКА





ХОД ИГРЫ

Игра состоит из произвольного количества раундов и продолжается до наступления любого из следующих событий:

1. Один из игроков достигает финиша и побеждает.
2. Камень раздавил всех, кроме одного игрока - он и побеждает.

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1 ПУБЕЖАЛИ! (ОДНОВРЕМЕННО)

Любой игрок может крикнуть “Побежали!”. После этого все обязаны бросить свои кубики в центр стола.

Нельзя кричать “Побежали!”, пока не закончился предыдущий раунд и все игроки не взяли свои кубики обратно в руку.

2 ЛЕВОЙ-ПРАВОЙ (ОДНОВРЕМЕННО)

Каждый должен схватить по два кубика. У гоблинов две ноги, поэтому помните, что одной рукой можно схватить только один кубик.

Крутить и переворачивать кубики нельзя, как и выхватывать их из рук других игроков. Честный бег — честная борьба!

3 МЧИМСЯ (ПО ОЧЕРЕДИ)

Игроки по очереди используют кубики, которые схватили. Подробнее см. “Использование костей”.

4 СПАСАЙСЯ!

Когда все игроки использовали свои кубики, перемещается камень. Подробнее см. “Движение камня”.

После того как камень передвинулся, не забудьте взять использованные кубики в руку, ведь кто-то наверняка уже готов крикнуть “Побежали!”.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОСТЕЙ

Игроки используют свои кубики по часовой стрелке, начиная с последнего (отстающего). Если два игрока находятся на одном делении, то первым из них ходит тот, у кого кубик с наименьшим значением. Если и здесь невозможно определить того, кто ходит первым, сделайте это в произвольном порядке (подбросьте монетку, сыграйте в камень-ножницы-бумага и т.п.).

Полученный кубик можно использовать двумя способами:

1 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если значение на вашем кубике совпадает с любым из значений в нижней части тайла тропы, вы можете переместиться вперед на следующую часть тайла.

Обратите внимание, что гоблины перемещаются с левой части на правую одного тайла и с правой на левую — следующего.

Кубики тратятся последовательно, по одному. Если вы потратили кубик и переместились на следующий тайл, то значение второго кубика должно совпадать с числом уже на новом тайле. Только в этом случае вы переместитесь еще дальше.



2 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПЕЦИАЛЬНОГО СВОЙСТВА ТАЙЛА

Если значение на вашем кубике совпадает с любым из значений в верхней части тайла тропы, вы можете использовать специальное свойство этого тайла.

В свой ход игрок может выполнить не более одного специального свойства каждого типа (например, нельзя дважды в один и тот же ход выполнить “Рывок”).

Совет. В своих первых партиях в Гоблинские Кости или при игре с детьми можете игнорировать специальные свойства тайлов. Просто переместите своего гоблина вперед, если значение на вашем кубике совпадает со значением в верхней части тайла тропы.

ПРИТОРМОЗИ — уменьшите скорость валуна. Сдвиньте жетон скорости камня на счетчике скорости камня (расположен на тайле финиша) на одно деление назад. Скорость камня не может быть меньше одного.



ГРЯЗНЫЙ ТРЮК

— ПЕРЕМЕСТИТЕ ФИШКИ ГОБЛИНОВ ВСЕХ ДРУГИХ ИГРОКОВ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ НАЗАД.



РЫВОК

— ПЕРЕМЕСТИТЕ ФИШКУ СВОЕГО ГОБЛИНА НА ДВА ДЕЛЕНИЯ ВПЕРЕД.



ГОБЛИНСКАЯ УДАЧА

— Используйте первый кубик для активации этого свойства и перебросьте второй кубик. После этого используйте его по обычным правилам.



Если значение на вашем кубике не совпадает ни с каким из значений на тайле тропы, то вы не можете ни переместиться, ни использовать специальное свойство тайла.



ДВИЖЕНИЕ КАМНЯ

Магический валун катится следом за гоблинами-игроками и пытается их раздавить. Однако у гоблинов есть фора. Камень начинает свое движение с планшета старта камня. В начале фазы движения камня переместите его вправо на количество делений, равное скорости камня. Если камень уже находится на крайнем правом делении, переместите его в левую часть первого тайла тропы.

Катясь по тропе, магический валун изменяет свою скорость. В конце каждого раунда посмотрите, на каком тайле он закончил свое движение. Если это не тот же самый тайл, на котором он начинал движение (такая ситуация возможна только при скорости 1), то сделайте следующее:



Если это тайл склона, повысьте скорость камня на 1.



Если это тайл подъема, понизьте скорость камня на 1.



Если это тайл с ровной местностью, скорость камня не меняется.

Камень катится не наперегонки с гоблинами, а чтобы раздавить всех, кого он сможет догнать. В случае если жетон камня оказывается на одном делении тайла вместе с одной или несколькими фишками гоблинов, они считаются раздавленными. Уберите раздавленных гоблинов со стола — они выбывают из игры.

Обратите внимание! Камень, как и гоблины, перемещается с левой части на правую одного тайла и с правой на левую — следующего.

ДВИЖЕНИЕ КАМНЯ



Выбывшие также убирают из игры по два кубика. Кидать и хватать их отныне нельзя.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, если:

1. Один из игроков достиг финиша. Он может единолично поставить фишку своего гоблина на пьедестал.
2. Все гоблины, кроме одного, были задавлены. Как известно, последнего выжившего гоблина магический валун задавить не может, и контролирующий его игрок объявляется победителем!

В любом случае, если вы стали победителем, все выбывшие игроки обязаны завистливо аплодировать вам. Ура!

Кстати, если камень раздавил всех гоблинов, никто не победил!



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ДУЭЛЬ ЧЕМПИОНОВ

Этот режим предназначен только для двух опытных игроков. Каждый игрок берет себе 3 кубика, остальные 6 уберите в коробку. Каждый раз, когда нужно бросить кубики, игроки бросают все 3 кубика, а хватают по-прежнему только два. После того как игроки передвинули свои фишки, они добирают еще по одному любому кубику.

НЕОЖИДАННЫЕ ПОВОРОТЫ

С ЭТИМ РЕЖИМОМ ВЫ МОЖЕТЕ ДОБАВИТЬ ИГРЕ НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТИ. ВО ВРЕМЯ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ПОЛОЖИТЕ 7 ТАЙЛОВ ТРАССЫ В ЗАКРЫТУЮ. ЗАТЕМ ПЕРЕВЕРНИТЕ ПЕРВЫЙ ЛИЦОМ ВВЕРХ И РАСПОЛОЖИТЕ НА НЕМ СВОИ ФИШКИ ГОБЛИНОВ. ОСТАВШИЕСЯ ТАЙЛЫ ОСТАЮТСЯ ЛЕЖАТЬ ВЗАКРЫТУЮ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НА НИХ КТО-НИБУДЬ НЕ ПЕРЕМЕСТИТСЯ. В ЭТОМ СЛУЧАЕ ПЕРЕВЕРНИТЕ ТАЙЛ ЛИЦОМ ВВЕРХ И РАЗМЕСТИТЕ НА НЕМ ФИШКУ ГОБЛИНА ПО ВСЕМ ПРАВИЛАМ.

ГОТОВЫЕ ТРАССЫ

ТАКЖЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИДУМАТЬ СВОИ СОБСТВЕННЫЕ ГОТОВЫЕ ТРАССЫ ВМЕСТО ТОГО, ЧТОБЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЛУЧАЙНЫЕ ТАЙЛЫ, А ПОТОМ ПОСОСТЯЗАТЬСЯ НА НИХ С ДРУЗЬЯМИ! ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ПОДОГРЕТЬ ВАШУ ФАНТАЗИЮ, ПРЕДЛАГАЕМ ТРИ ВАРИАНТА ГОТОВЫХ ТРАСС:

ПРОГУЛОЧКА С3 С4 В4 С2 А4 А2 В3

АРМАГЕДДЕЦ А7 А8 А3 С1 В6 А4 В1

РУБИЛОВО В4 С2 В6 С3 А10 А6 А2

Автор: Михаил Базылевич
Руководство проектом: Антон Сквородин
Художник: Константин Порубов
Редактор: Антон Сквородин
Верстка: Фаина Хамидуллина
Корректор: Александра Кабакова

Автор выражает благодарность: Марине Мурашкиной, Илье Прошину, Андрею Крышневу, Илье Климентову, Анастасии Мелешко, Дмитрию Соболеву, Евгению Письменному, Всеволоду Чернову, Павлу Ермилину, Филиппу Кану.

© 2015 ООО “ГаГа Трейд”. Все права защищены.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

