

Начало игры

В «Гоббу» могут играть от 2 до 5 мыслящих существ (гоблинов). Каждый берет себе 1 фишку и 3 жетона одного цвета. Определите, кто будет ходить первым. Далее ход передается по часовой стрелке. Первый гоблин ставит свою фишку в любую пустую Лачугу; затем то же самое делают остальные (пятый ставит фишку в уже занятую Лачугу). После этого каждый гоблин берет по 2 карточки из колоды ресурсов; еще 2 карточки кладутся на Барахолку в открытом виде. Гоблины держат свои карточки в руке, не показывая другим, но так, чтобы было видно их количество. Первый гоблин делает первый ход...

Ход гоблина состоит из трех фаз:

1. Получение ресурса

Если у гоблина в руке 7 карточек или меньше, он берет 1 карточку из колоды ресурсов.

2. Передвижение

Гоблин обязан передвинуться. Обычная дальность передвижения — 1 клетка. Чтобы увеличить дальность, гоблин может сожрать (сбросить) любое количество кочерыжек (+1 клетка за каждую кочерыжку). При этом он не может вернуться на исходную клетку. Нельзя передвинуться на клетку ярусом выше, если там стоит другой гоблин (он этого не допустит).

Если в начале своего хода гоблин находится на Свалке, а все Лачуги заняты другими гоблинами, он может передвинуться в любую Лачугу, заплатив 1 ресурс каждому гоблину, стоящему в ней.

Если гоблин передвигается на клетку ярусом ниже, на которой стоит другой гоблин, он может **столкнуть** его на соседнюю клетку ярусом ниже. Если гоблинов несколько, можно столкнуть всех или лишь некоторых из них. После успешного толчка гоблин не может продолжать движение, используя кочерыжки.

3. Бурная деятельность (главная фаза)

Остановившись после передвижения на клетке, гоблин может в любом порядке:

- один раз использовать свойства этой клетки;
- заняться **общением** с любым гоблином, стоящим на этой клетке.

При общении можно один раз либо **огрбить**, либо **обдурить** жертву.

Чтобы ограбить, гоблин сбрасывает 1 ножик. Жертва общения отдает ему 1 карточку по своему выбору.

Чтобы обдурить, гоблин сбрасывает 2 грибочка и вытаскивает у жертвы общения случайную карточку.

Если на клетке стоят несколько гоблинов, то общаться можно с каждым из них.

Все карточки, переходящие от одного гоблина к другому, должны показываться всем остальным.

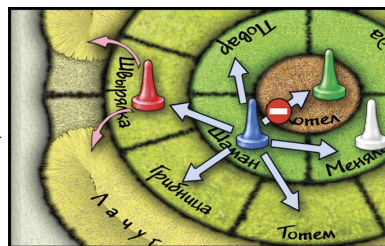
Вещицы

Гоблин может использовать свои вещицы в любой момент игры, когда соблюдены **условия использования**

Эффект использования

Многие эффекты вещей позволяют обходить базовые правила игры. Так для того они и существуют.

Вещица «Чемодан без ручки» не используется по желанию гоблина. Ее эффект срабатывает автоматически, когда гоблин получает «Чемодан без ручки» от другого гоблина.



Синий гоблин не может передвинуться на клетку Котла. Если синий гоблин передвигается в Швырялку, он может столкнуть красного гоблина в одну из двух Лачуг.

Свойства клеток

Гоблин может использовать свойства клетки, на которой стоит, только в главную фазу своего хода. (свойство Швырялки — только вместо фазы передвижения). Свойство может быть использовано лишь один раз за ход.

Свалка

Свалка — любимое место труда и отдыха гоблинов, полное сюрпризов. Гоблин, в свой ход попавший на Свалку, прежде всего берет 1 карточку из колоды находок, если у него в руке 7 карточек или меньше. Если это карточка **катаклизма**, гоблин показывает ее. Катаклизм свершается, после чего удаляется из игры (**долговременный катаклизм** остается в игре и действует до следующего катаклизма). Если карточка оказалась **вещицей**, гоблин кладет ее в руку, не показывая остальным, и при этом может бурно восторгаться своей находкой.

Очень хитрый гоблин может, взяв карточку катаклизма, не показать ее, а положить себе в руку (если катаклизм ему не нравится). Но если в процессе игры обнаружится, что у него в руке или записке есть (или был) катаклизм, гоблин должен будет сбросить все свои карточки, а катаклизм удаляется из игры, так и не свершившись.

Котел

Гоблин при каждом попадании на клетку Котла (или проходе через нее) прежде всего должен сбросить 1 ресурс как приношение. Гоблин, попавший на нее в свой ход, может ударить в Котел и объявить выборы на любую свободную должность или перевыборы уже занятой должности.

Выборы и перевыборы

В выборах участвуют все гоблины кроме тех, кто находится на Свалке. Гоблин, объявивший выборы на свободную должность, первым делает **заявку** — сбрасывает не менее 5 карточек:

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| на выборах Менялы | — вещиц; |
| на выборах Воеводы | — ножики; |
| на выборах Шамана | — грибочков; |
| на выборах Повара | — кочерыжек; |
| на выборах Депутата Лачуг | — любых ресурсов . |

Следующий по часовой стрелке гоблин может либо спасовать, либо сделать свою заявку (больше предыдущей). Каждый гоблин высказывается только один раз. Если выборы состоялись, должность получает гоблин, сделавший наибольшую заявку. Он кладет жетон своего цвета на клетку соответствующего жилища в ярусе элиты.

После избрания Депутата Лачуг он кладет жетон на любую Лачугу. Если на ней в этот момент стоят гоблины, то каждый из них по-товарищески отдает Депутату Лачуг 1 карточку.

Перевыборы уже занятых должностей проходят так же, как и выборы. Но гоблин, объявивший перевыборы, должен сделать заявку минимум из 7 карточек. Новоизбранный заменяет жетон предшественника-неудачника своим и отбирает у него должность.

Ярус элиты

В начале игры жилища Менялы, Воеводы, Шамана и Повара пусты. Все гоблины могут бесплатно заходить в них и мечтать. После того как одна из этих должностей завоевана гоблином, он кладет жетон на соответствующее жилище. Отныне остальные гоблины должны платить ему 1 ресурс при каждом попадании в это жилище или проходе через него.

Швырялка

Гоблин, в начале своего хода находящийся в Швырялке, может вместо фазы передвижения сбросить 1 ножик и зашвырнуть на любую клетку (даже если она расположена выше ярусом и на ней стоит другой гоблин).

Балаган

Гоблин, в свой ход попавший в Балаган, может один раз **сыграть в наперстки** с любым гоблином. Для этого следует положить 1 свой ресурс на стол рубашкой вверх. Если оппонент угадает, какой это ресурс, то забирает его себе; в противном случае отдает 1 карточку по своему выбору.



Базар

Гоблин, в свой ход попавший на Базар, может либо **купить** 1 вещьцу на Барахолке (сбросить ресурсы точно по ее стоимости), либо **продать** 1 вещьцу (сбросить ее и взять на Барахолке ресурсы по ее стоимости). Если при продаже вещицы какого-то ресурса на Барахолке не хватает, заменять его другим нельзя. Гоблин получает неполную стоимость.

Кабак, Грибница и Кузня

Гоблин, в свой ход попавший в Кабак, может показать 3 кочерыжки и взять 1 кочерыжку на Барахолке. Гоблин, в свой ход попавший в Грибницу, может показать 3 грибочка и взять 1 грибочек на Барахолке. Гоблин, в свой ход попавший в Кузню, может показать 3 ножика и взять 1 ножик на Барахолке.

Тотем

Гоблин, в свой ход попавший на клетку Тотема, может сбросить 1 грибочек, после чего собрать на Барахолке все карточки ресурсов, перетасовать их и положить под низ колоды ресурсов. Следите, чтобы в эту колоду не попадали карточки вещиц и катализмов.

Соковыжималка

Гоблин, в свой ход попавший в Соковыжималку, может сбросить 1 кочерыжку, после чего другие гоблины сбрасывают по 1 карточке, вознося хвалу щедрости.

Лачуги

Гоблин, в свой ход попавший в Лачугу без гоблинов, может сделать в ней **заначку** — положить до 3 своих карточек рубашкой вверх и придавить их жетоном своего цвета. При следующем попадании в эту Лачугу гоблин может забрать сколько угодно карточек из заначки (или поменять их на другие, но в итоге их должно остаться не больше 3). Другие гоблины не могут брать или смотреть их. Если в заначке не осталось карточек, она исчезает (жетон возвращается владельцу). Гоблин может иметь только 1 заначку. В каждой Лачуге может поместиться только 1 заначка.

Дополнение к правилам (для игры вдвоем четырьмя фишками)

1. Каждый игрок берет 2 фишки (для своих Правого и Левого гоблинов).
2. Очередность хода: Правый—Левый—Правый—Левый.
3. Каждый из четырех гоблинов имеет собственные карточки в руке, заначки и должности. Игрок может смотреть в руку своим гоблинам в любой момент.
4. Гоблины одного игрока не могут толкать, общаться и играть в наперстки друг с другом.

Все на выборы!

Производитель: ООО «Правильные игры»

www.rightgames.ru

Автор игры: А. Лозовский

<http://greatwyvern.tkpm.net/>

Дизайн: Wuurzag

Тестинг: А. Позняков, М. Лозовская

Большой гоблинский ресpekt: Marisol, К. Самоходской, И. Туловскому, С. Мачину и Ф. Ларину

Гобба

или

ПереВыборы в Большой Гоббе

Количество игроков: от 2 до 5

Возраст: от 12 лет

Продолжительность игры: от 45 до 90 минут

Большая Гобба — столица обширной демократической страны, населенной неутомимыми, веселыми и коварными гоблинами. Однажды после очередного празднества они обнаружили, что элита общества куда-то подевалась (то ли в Трясине утонула, то ли на эльфийских курортах загуляла...). Настал момент осуществить мечту каждого настоящего гоблина — стать Великим Вождем этой республики и усесться на почетное место у Котла. Дерзай!

Состав игры:

- 1 игровое поле
- 5 разноцветных фишек гоблинов
- 15 разноцветных жетонов
- 5 должностей
- 72 карточки с одинаковой рубашкой, в том числе:
 - 13 ножиков
 - 14 грибочков
 - 15 кочерыжек
 - 23 вещицы
 - 7 катализмов

Правила игры

Игровое поле

Большая Гобба расположена на холме, который состоит из 5 ярусов, разделенных на 18 клеток.

На верхнем ярусе находится клетка **Котла**.

Ярус элиты занимают жилища **Менялы, Воеводы, Шамана и Повара**.

Ярус мастеров: **Тотем, Базар, Соковыжималка, Кузня,**

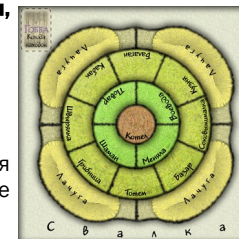
Балаган, Кабак, Швырялка и Грибница.

Ярус лачуг заполнили четыре **Лачуги**.

Нижний ярус — огромная клетка **Свалки**.

Барахолка

Рядом с игровым полем выделите участок стола для Барахолки. На нее в открытом виде будут помещаться все сброшенные карточки. Барахолка не считается клеткой.



Барахолка

Колода ресурсов

Гоблины используют 3 вида **ресурсов**: кочерыжки, ножики и грибочки. Перетасуйте все карточки ресурсов и сложите в колоду рубашкой вверх. Разместите колоду рядом с Барахолкой. Когда колода закончится — перетасуйте сброшенные ресурсы и сложите ее заново.



Колода находок

Перетасуйте все карточки **вещиц** и **катализмов** и сложите рубашкой вверх в колоду находок. Разместите ее на Свалке. Если в колоде находок не осталось карточек, игра заканчивается.



Цель игры

В Большой Гоббе есть 5 выборных должностей (в порядке убывания старшинства: Меняла, Воевода, Шаман, Повар и Депутат Лачуг). По окончании игры гоблин, получивший больше должностей, чем остальные, выигрывает — становится **Великим Вождем**. Если у нескольких гоблинов поровну должностей, выигрывает тот из них, который получил самую старшую. Игра заканчивается в любом из следующих случаев:

1. Гоблин получил 3 должности. Он — Великий Вождь, однозначно.
2. Гоблин получил последнюю свободную должность.
3. Гоблин взял последнюю карту из колоды находок.