

GOBLIN VAULTS



Правила

Введение

В темных углах тюрьмы Кульбак, вдали от любопытных глаз охранников, вы, скорее всего, обнаружите заключенных, которые тайно собираются вместе и играют в игру "Хранилище гоблинов". После того, как надзиратель Мерси конфисковала их золото, заключенные нашли новую форму валюты: маленькие металлические шестеренки, украденные из кузницы. Первоначально они предназначались в качестве запчастей для тюремных охранников-конструкторов, а теперь служат символом презрения заключенных к своим угнетателям.

"Хранилища гоблинов" - это игра, рожденная безумием, придуманная Главруном, величайшим военным стратегом Драгула. Она разработала правила игры, находясь в одиночной камере в течение девяноста дней. "Предавай своих друзей", - наставляла бывшая генерал своих сокамерников. Взломайте хранилище. Добыча достается победителю.

Цель игры

В игре "Хранилище гоблинов" вы зарабатываете шестерени — единственную валюту, которая имеет значение в тюремном блоке, пряча добычу в своем хранилище.

Применяя хитрость и стратегию, сделайте так, чтобы ваши соперники боялись вас! Вам понадобятся смекалка и удача, чтобы правильно разыграть свои карты, заполнить хранилище, и склонить стража на свою сторону. После девяти раундов выигрывает тот, у кого больше всего очков!



Компоненты

60 карт добычи



1 карта основной цели



5 карт подсказок



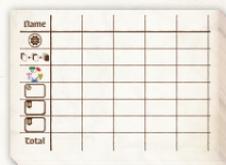
5 карт фракций



6 карт целей масти



1 блокнот
(50 листов)



26 жетонов
шестерней



5 жетонов
фракций



1 жетон первого
игрока

СТРУКТУРА КАРТЫ ДОБЫЧИ

- 1 Масть
- 2 Номинал
- 3 Фракция
- 4 Уровень
- 5 Рисунок масти
- 6 Номер слота



СТРУКТУРА КАРТЫ ЦЕЛИ

- 1 Масть
- 2 Название
- 3 Условие
- 4 Награда
- 5 Пример



Подготовка

- 1 Выложите на стол карточку с основной целью, выбрав сторону случайно.
РЕКОМЕНДАЦИЯ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ: используйте цель **Cluster**.
- 2 Случайно выберете две карты целей масти. Верните остальные неиспользованные карты целей в коробку. Положите эти две карты целей рядом с основной картой цели, случайным образом выбирая сторону для каждой карты.
РЕКОМЕНДАЦИЯ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ: Используйте цели **Tome Library** (книги) и **Gimnax's Reign** (короны).
- 3 Выберите масти в зависимости от количества игроков. Две из выбранных мастей должны совпадать с картами целей масти. Создайте колоду добычи, перетасовав карты добычи выбранных мастей вместе. Верните все карты добычи неиспользованных мастей в коробку.

Количество игроков	Количество мастей
2-3 игрока	4 масти
4 игрока	5 мастей
5 игроков	6 мастей



- 4 Раздайте каждому игроку по 10 карт из колоды добычи рубашкой вверх и карту подсказки. **ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ:** Раздайте 10 карт из колоды добычи рубашкой вниз, чтобы создать колоду Главруна.
- 5 Возьмите три карты из колоды добычи и выложите их в ряд лицевой стороной вверх в центре стола. Этот ряд называется слотом.
- 6 Возьмите одну карту из колоды добычи и положите ее лицевой стороной вверх над слотами. Эта карта стража. Положите оставшуюся часть колоды добычи рубашкой вверх рядом с картой стража.
- 7 Раздайте каждому игроку карту фракций случайно, лицевой стороной вверх, и дайте ему соответствующий жетон фракции. Верните все оставшиеся карты и жетоны фракции в коробку. **ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ:** Раздайте Главруну карту фракции и поместите на неё жетон соответствующей фракции.
- 8 Раздайте каждому игроку по три жетона шестерни. Остальные положите в стопку в пределах досягаемости всех игроков. Эта стопка называется запасом.
- 9 Каждый игрок выбирает по одной карте добычи из своей руки. Как только все игроки сделают это, они одновременно открывают выбранные карты и кладут их перед собой рубашкой вверх. Эта область перед каждым игроком называется его хранилищем.
- 10 Дайте жетон первого игрока тому, кто больше всего похож на гоблина.

Пример подготовки для 3 игроков



1

Cluster
Score each chamber with 3 cards whose values form a sequence in ascending or descending order.
9 per chamber
Example: [1] [2] [3]

2

Come Library
Score each chamber with at least 2 cards.
5 per chamber with 2 cards
9 per chamber with 3 cards

3

Ginnax's Reign
Score each chamber in which the highest value card is a w card.
3 per chamber
Example: [1] [2]



8

Order of Play
1. **Scheme Phase**
In this phase you order:
Place a bid on any card in the block.
If you assembled, add 1 gear to winning bid.
If your bid matches the faction icon of the member, you may take a member action.
2. **Build Phase**
Resolve each card in the block:
• **1. Bid:** Add 1 gear to the pool.
• **2. Bid:** Only bidder adds the card to their deck, unless they pass on the bid (more than bid to the block).

Order of Play
1. **Scheme Phase**
In this phase you order:
Place a bid on any card in the block.
If you assembled, add 1 gear to winning bid.
If your bid matches the faction icon of the member, you may take a member action.
2. **Build Phase**
Resolve each card in the block:
• **1. Bid:** Add 1 gear to the pool.
• **2. Bid:** Only bidder adds the card to their deck, unless they pass on the bid (more than bid to the block).

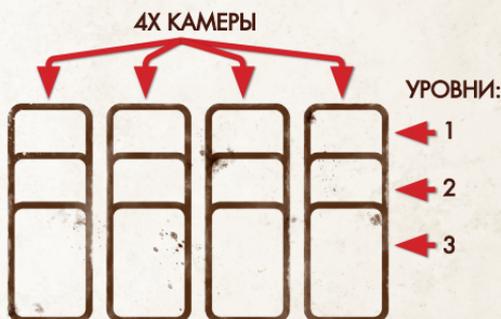
РАСШИРЕННАЯ ПОДГОТОВКА

Для усложнения игры можно добавить дополнительные карточки с целями мастей, максимум по одной цели для каждой масти. Чем больше целей в игре, тем больше очков можно получить!

Хранилище

Игроки получают очки в зависимости от расположения карт в хранилище в конце игры.

- Хранилище состоит из четырех вертикальных камер. В каждой камере может быть не более трех карт.
- В каждой камере три горизонтальных уровня.
- Когда игрок добавляет карту в хранилище, она может быть помещена в любую свободную ячейку.



- Если в камере еще нет карт, поместите новую карту на уровень 1.
- Если в камере есть карта на уровне 1, поместите новую карту на уровень 2 (т.е. частично перекройте карту на уровне 1).
- Если в камере есть карта уровня 2, поместите новую карту уровня 3 (т.е. частично перекройте карту уровня 2).
- Убедитесь, что масть, номинала карты, значок фракции и значок уровня всех карт в хранилище всегда остаются видимыми.
- После того, как карта помещена в хранилище, она не может быть перемещена, если игрок не предпримет какое-либо действие позже.

СИЛА КАРТ

Сила карты определяется ее номиналом. Однако любая карта той же масти, что и текущая карта стража, считается сильнее, чем любая карта любой другой масти (независимо от достоинства).

КАРТА
СТРАЖА



Пример: Текущая масть стража - монеты. Карты расположены в порядке возрастания их силы: 6 монеты, 2 монеты, 9 фонари, 3 черепа.

Как играть

В игре "Хранилище гоблинов" девять раундов. Каждый раунд состоит из трех фаз: схема, хранилище и страж.

1. ФАЗА СХЕМЫ



ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ: Откройте карту из колоды Главрун.

Изучите значок слота и разыграйте её в слот
(   = слева, посередине, справа).

Отметьте эту карту жетоном фракции Главрун.



Начиная с первого игрока, и по часовой стрелке, каждый игрок делает ход.

В свой ход игрок должен выбрать карту из своей руки, разыграть её в слот и отметить жетоном своей фракции. Это **ставка игрока**.

- На каждой из трех карт в слотах ставка с наибольшей силой считается выигрышной.
- Если на карту в слоте уже есть хотя бы одна ставка, то ставка, равная или меньшая, чем выигрышная, называется заниженной ставкой.
 - Когда игрок занижает ставку, он должен добавить один жетон шестерни к выигрышной ставке. Если у игрока нет жетонов шестерней, он не может занижать ставку.
 - Если занижение ставки является единственным возможным действием, а у игрока нет жетонов шестерней, он должен добавить карту из своей руки в хранилище рубашкой вверх и забрать один жетон шестерни из запаса.
- Если символ фракции в ставке игрока совпадает с символом фракции на карточке стража, он может немедленно выполнить необязательное действие стража.



Действия стража

Когда игрок выполняет необязательное действие стража, он может выбрать действие перемещения или действие замены.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Это действие позволяет игроку переместить одну карту из любого положения в своем хранилище в другое положение в своем хранилище. При перемещении карт соблюдайте следующие правила:

- Ни в одной камере не может быть более трех карт.
- Ни одна карта не может быть перемещена на пустую позицию на уровне 2 или 3, если предыдущий уровень в этой ячейке пуст.
- Перемещение карты может привести к тому, что другие карты в хранилище переместятся вверх или вниз на один уровень соответственно.

Пример: Нук разыгрывает карту с синим значком фракции, который совпадает со значком фракции на текущей карте стража. Нук решает выполнить перемещение в качестве необязательного действия стража.



Он перемещает 8 череп с уровня 1 первой камеры на уровень 2 третьей камеры. 10 книги и 2 книги из первой камеры перемещаются на уровни 1 и 2 соответственно. Фонари в третьей камере перемещаются на уровень 3.

ДЕЙСТВИЕ ЗАМЕНЫ

Это действие позволяет игроку сбросить одну карту из своей руки под низ колоды добычи рубашкой вверх.

Затем игрок берет одну карту сверху колоды добычи себе в руку.

Это действие недоступно, если у игрока на руках не осталось карт (например, во время финального раунда).



2. ФАЗА ХРАНИЛИЩА

Определите ставки для каждой карты в слоте.

- Если на карте нет ставок, добавьте к ней жетон шестерни из запаса.
- Если на карте есть одна ставка, игрок забирает свой жетон фракции и добавляет карту в свое хранилище. Если на карте есть жетоны шестерней, он забирает их. После этого размещает свою карту ставки в слот.
- Если на карту несколько ставок, каждый участник выполняет действия в зависимости от того, является ли он победителем или нет.
 - Выигравший участник забирает жетон своей фракции и добавляет карту в свое хранилище. Если на карте есть какие-либо жетоны шестерней, он забирает их. Далее, он переносит свою карту ставки в слот. Все жетоны шестерней, добавленные к его ставке, остаются на ней.
 - Другие участники торгов забирают жетоны своей фракции и добавляет свою карту ставки в хранилище. Если на их карте есть какие-либо жетоны шестерней, они забирают их.



ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ: Когда Главрун забирает карту из слота, вместо того, чтобы положить ее в хранилище, поместите её сброса рубашкой вверх рядом колодой. Все жетоны снаряжения на картах, которые были на карте, возвращаются в запас.

Пример: Гундур (синий) ставит 9 книги в качестве ставки на первую карту в слоте 10 зелья.

Джереми (желтый) ставит 4 монеты в качестве ставки на ту же карту. Поскольку его ставка совпадает со значком фракции на карте стража, он может выполнить действие стража.

Нук (зеленый) разыгрывает 2 короны в качестве ставки на ту же карту. Это понизит ставку Джереми, поэтому Нук должен добавить один жетон шестерни к выигрышной ставке, то есть к 4 монеты.

Джереми - выигрывает ставку, поэтому он добавляет 10 зелья в свое хранилище и перемещает 4 монеты в слот, на котором все еще остается жетон шестерни, добавленный Нуком.

Гундур добавляет 9 книги в свое хранилище, а Нук добавляет 2 короны в свое хранилище.



WARDEN CARD



3. ФАЗА СТРАЖА

Первый игрок может, если пожелает, заменить карту стража на одну из трех карт в слотах. Все жетоны шестерней остаются на этих картах во время замены.

- Если на руках у игроков нет карт (т.е. во время финального раунда), игра заканчивается. Перейдите к финальному подсчету очков.
- В противном случае первый игрок передает жетон первого игрока по часовой стрелке, и начинается следующий раунд.

Подсчет очков

Оцените карты в хранилище каждого игрока, чтобы определить их итоговый результат. Все карты, лежащие лицом вниз, не учитываются в подсчете очков.

ЖЕТОНЫ ШЕСТЕРНЕЙ

За каждый жетон шестеренки игрок получает одно очко

УРОВНИ

Игроки получают шестеренки за каждую карту, расположенную на соответствующем уровне в их хранилище:

- одно очко за каждый символ уровня 1 на уровне 1
- два очка за каждый символ уровня 2 на уровне 2
- три очка за каждый символ уровня 3 на уровне 3



СИМВОЛЫ ФРАКЦИЙ

Игроки получают по два очка за каждый символ фракции, расположенный в любом месте их хранилища и соответствующий их карте фракции.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Игроки получают очки в зависимости от выбранных карт целей. Если карта цели относится к категории "самая высокая" или "самая низкая", то, если две или более карты равны, ни одна из них не засчитывается. Игрок, набравший наибольшее итоговое количество очков, становится победителем!

- В случае ничьей выигрывает игрок, набравший наибольшее количество жетонов шестерней.
- Если ничья сохраняется, победу разделяют игроки, набравшие одинаковое количество очков.

Соло режим

Сможете ли вы обыграть Главрун в ее собственной игре? Она начинает дополнительными шестернями, так что вам придется проявить особую смекалку.

Подготовка

Подготовьте игру как при игре вдвоём, за некоторыми исключениями:

- Выберите уровень сложности: ЛЕГКИЙ, СРЕДНИЙ или СЛОЖНЫЙ.
- Создайте колоду Главрун из 18 карт (вместо 10).
- Раздайте Главрун две карты фракций (вместо одной) и поместите на них жетоны этих фракций.
- Дайте Главрун 10 жетонов шестерней.
- Не используйте жетон первого игрока.

Как играть

Следуйте правилам игры для двух игроков, за некоторыми исключениями:

1. ФАЗА СХЕМЫ

В начале этой фазы откройте карту из колоды Главрун. Изучите значок слота и выложите её в слот соответствующим образом (□□□ = слева, посередине, справа). Отметьте его одним из жетонов фракции Главрун.

После того, как Главрун разыграет свою первую карту, игрок делает ставку на любую карту в слоте, как обычно.

Наконец, раскройте вторую карту из колоды Главрун. Изучите значок слота, выложите её соответствующим образом и отметьте жетоном другой фракции Главрун.

- Если вторая карта Главрун окажется слабее ее первой карты, вместо этого поместите ее следующей карте в слоте (□ → □ → □ → □).
- Если вторая карта Главрун окажется слабее карты игрока, добавьте к карте игрока жетон шестерни из запаса

Главрун никогда не выполняет действие стража

2. ФАЗА ХРАНИЛИЩА

Когда Главрун берет карту из колоды, вместо того, чтобы поместить ее в хранилище, она кладет ее в стопку сброса рядом со своей колодой. Все жетоны шестерней на картах, которые она берет, хранятся в ее стопке сброса

3. ФАЗА СТРАЖА

Игрок всегда может решить, заменить ли карту стража на одну из трех карт в блоке.

Соло режим

Подсчет очков

Итоговый счет игрока рассчитывается точно так же, как и в обычной игре. Однако итоговый счет Главрун включает в себя подсчет шестерней в её стопке сброса.

- Жетоны шестерни: Главрун получает по одному очку за каждый жетон шестерни.
- Символы фракций: Главрун получает очки, в зависимости от выбранного уровня сложности, за каждый символ фракции, соответствующий любой из ее карт фракции.

ЛЕГКО: два очка за соответствующий символ фракции.

СРЕДНЕ: три очка за соответствующий символ фракции

СЛОЖНО: четыре очка за соответствующий значок фракции

- Символы мастей: Главрун получает по одному очку за каждый символ масти, соответствующий выбранной карточке цели.



Главрун не получает очков за символы уровней или карточки целей.

Если количество очков игрока выше, чем у Главрун, игрок выигрывает! В противном случае игрок проигрывает (попробуйте еще раз).

Создатели

Game Designers: Keith Matejka and Eric Schlautman

Developer: John Brieger and Luke Muench

Graphic Designer: Stephen Kerr

Illustrators: Diego Sá, Lucas Ribeiro, Rainer Petter, and Veronika Fedorova

Wordsmith: Peter Ryan

Editor: Dustin Schwartz

Special Thanks: The publisher would like to thank Eduardo Baraf, Scott Bogen, Liesbeth Bos, Mike Butz, Alara Cameron, Dan Cunningham, Kirk Dennison, Aarin Duwe, Marc English, Steve Esser, Jeff Gum, Dan Harwood, Kattherine Hausrath, Andrea Keller, Kane Klenko, Tim Last, Sen-Foong Lim, Claire Matejka, Tim Mattes, Zachary Molchany, Joshua Norris, Heather Parks, Anthony Rando, James Ryan, Jonah Ryan, Nathan Schieve, Jessica Souder, Eric Tague, Tim Virnig, Jenna Willi, Jordan Willi, and Mitch Zuleger.

For additional information or support, please visit us at www.thunderworksgames.com

© 2022 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

7182 US Hwy 14 Suite #402, Middleton, WI 53562 USA