

ВОПРОСЫ И ПОДДЕРЖКА

Если у вас имеются какие-либо вопросы, касающиеся правил игры или отдельных карт, то не стесняйтесь заглянуть на официальный русскоязычный форум игры:

<http://steamcommunity.com/app/369990/discussions/1/>

Или присоединяйтесь к нашему официальному серверу Discord (с поддержкой русского языка):
<https://discord.gg/gremlins-inc.>

Отзывы и предложения принимаются на электронную почту:
sk@charlieoscar.net

АВТОРЫ

Designed by Alexey Bokulev.

Illustrations by Yaroslav Pavlyshynets.

Produced by Sergei Klimov.

Product development: Andrey Vasiliev, Monika Daunytė.

Additional artwork: Dina Galinovska, Natalie Sleptsova, Veronica Tomenko.

Community care: Sergey Pavlov.

Communication: Antonio Santo (Jaleo PR).

Translators: Akebono Translation (JP/ZH), Rolf Klischewski (DE),

Words of Magic (FR), Josué Monchan (ES).

Making things possible: Alma Giedraitiene.

Finance/accounting: Inga Baranauskiene.

Legal eagle: Katya Nemova.

Thanks for love, support and inspiration: Edmundas Balčikonis, Thierry Begaud, Cem Çimenbiçer, Vytė Danilevičiūtė, Alexey Davydov, Julia Davydova, Jakub Dvorský, Ali Erkin, Marcin Iwinski, Oleg Klapovsky, Rolf Klischewski, Joana Kodyte, Damien Mauric, Josué Monchan, Tobias Schelinski, Artem Shchuiko, Paul Shtoler, Carlo Verso, Armagan Yavuz, Roman Zanin, Alex Zdorov.

Finally, as always, much woof to Daisy and Frosja who did their absolute best to support this production.

Updated design of Print & Play DLC: Tomas Stasiulevičius, Mindaugas Songaila (Colibris).

Обратите внимание на компьютерную игру Gremlins, Inc.:
http://store.steampowered.com/app/369990/Gremlins_Inc/

Edition RU 1.0 11/2017

Gremlins, Inc. – Companion Card Game © 2013-2017 Alexey Bokulev, Sergei Klimov. Portions © 2015-2017 Charlie Oscar/Yukitama.

Gremlins INC.

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ



КТО ТАКИЕ ГРЕМЛИНЫ?

Гремлины – микроскопические существа, которые живут внутри механизмов. Если какое-то устройство не работает как надо – скорее всего, виноваты именно они. Что ещё можно сказать о гремлинах? Они бесполо и бессмертны, и превыше всего ценят положение в обществе. Престиж же можно заработать исключительно тяжёлым трудом. Например, трудом рабочих вашего завода, создающих Величественный и Неимоверно Важный Агрегат. Заодно, конечно, нужно следить, чтобы конкуренты не создали что-то ещё более величественное на своих заводах.

Эта игра позволит вам сыграть роль эгоистичного коррумпированного гремлина, добивающегося успеха любой ценой – как это уже давно делают «эффективные менеджеры» реального мира!

О ЧЁМ ЭТА ИГРА?

Gremlins, Inc. – это игра для соперников, готовых на всё, лишь бы не дать выиграть другому игроку. Как правило, половина вашего времени будет уходить на завершение собственных проектов, а вторая половина – на саботаж проектов других игроков.

ГДЕ МОЖНО НАЙТИ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ ИЛИ ЗАДАТЬ ВОПРОСЫ ОБ ИГРЕ?



Официальный сервер Discord Gremlins, Inc. с поддержкой русского:
<https://discord.gg/gremlins-inc>

Официальный форум Gremlins, Inc. с поддержкой русского языка:
<http://steamcommunity.com/app/369990/discussions/1/>


ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ ЭТА КАРТОЧНАЯ ИГРА, ТО...

...очень вероятно, что вы полюбите и компьютерную игру Gremlins, Inc., доступную для операционных систем Windows, Mac и Linux на платформе Steam. Узнать об игре больше можно по ссылке ниже, или просто набрав в поисковике “Steam” + “Gremlins, Inc.” – http://store.steampowered.com/app/369990/Gremlins_Inc/

ЦЕЛЬ ИГРЫ: ОЧКИ ПРЕСТИЖА

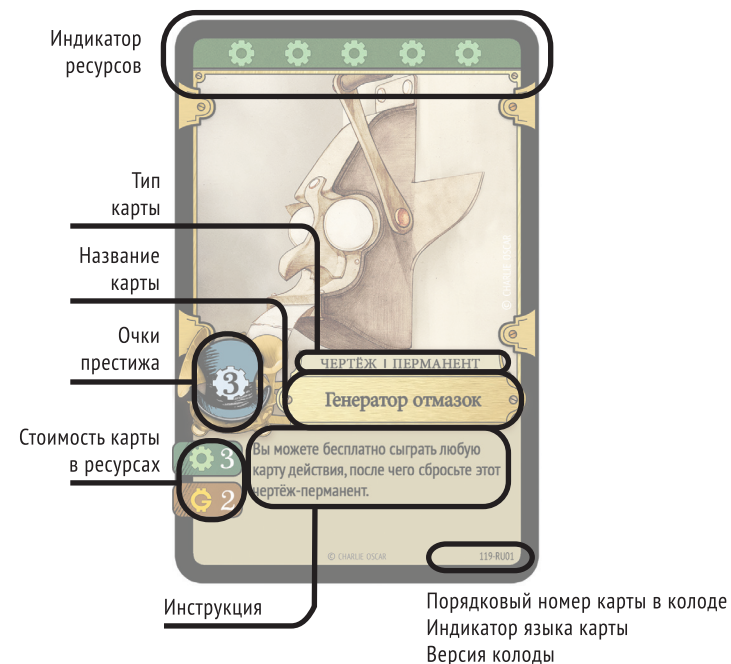
Основной целью игры является получение максимального числа очков престижа (также известных как просто «очки», которые на всех картах обозначаются символом ) в результате завершения различных проектов. Играть можно до определённого числа очков (например, «мы играем, пока кто-то не наберёт 20 ) или до тех пор, пока колода не закончится или не будет перетасована определённое количество раз («мы

ЧЕРТЕЖИ-ПЕРМАНЕНТЫ:



Эти карты также имеют синий символ  на левой стороне карты с количеством очков внутри. Вдобавок к этому, по бокам иллюстраций чертежей-перманентов изображены зажимы. Когда вы успешно завершаете проект чертежа-перманента, он становится активным и остаётся на столе рядом с вами, продолжая оказывать тот или иной эффект на происходящее в игре.

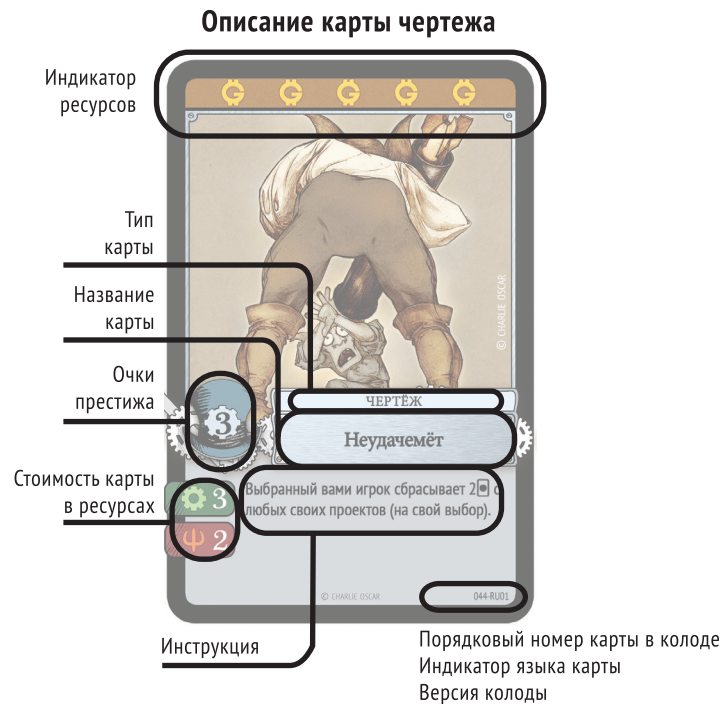
Имейте в виду, что активный чертёж-перманент уже не является проектом. Соответственно, вы всегда можете иметь 3 проекта, над завершением которых работаете в настоящее время, и вдобавок к ним вы можете иметь любое число активных чертежей-перманентов.

Описание карты чертежа-перманента




ЧЕРТЕЖИ:

Эти карты имеют на левой стороне символ  синего цвета, внутри которого указано число очков. Чтобы получить эти очки, необходимо использовать данную карту чертежа как проект, собрать на нём необходимые ресурсы и успешно завершить этот проект. Стоимость завершения проекта (в ) указана в левом нижнем углу каждого чертежа.



играем, пока колода не закончится после третьей перетасовки») – не бойтесь экспериментировать! Не забывайте, что матч завершается в конце последнего раунда, когда игрок, ходящий в матче последним, выполнит все доступные ему действия. Таким образом, каждый игрок совершает за матч равное число ходов.


КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2-6 (ТАКЖЕ ВОЗМОЖНЫ КОМАНДНЫЕ МАТЧИ)

Игроки могут играть каждый сам за себя или разделиться на команды (двумя командами по 2 игрока в каждой, двумя командами по 3 игрока каждый, тремя командами по 2 игрока в каждой или даже двумя командами, где в первой будет 2 игрока, а во второй – 3 игрока). В случае командного матча каждый участник команды набирает очки индивидуально, а команда-победитель определяется по сумме  всех её участников.

ТИПИЧНЫЕ ФОРМАТЫ МАТЧЕЙ


При игре 2-4 игроков:

Матч до 10 , если у вас немного времени (20-40 минут).

Матч до 20 , если хочется поиграть подольше.

Матч до 30 , если хочется серьёзной борьбы за победу, и при этом все игроки хорошо знакомы с игрой и не тратят лишнего времени на размышления.

При игре 4-6 игроков:

Матч до 20 , если не хочется засиживаться.

Матч до 30  и более, если вы играете командами.


ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ






Наибольшим препятствием при освоении игры являются следующие вопросы: (1) трудность в определении относительной ценности карт в той или иной ситуации; (2) правильное понимание эффектов некоторых карт. Стоит ли мне оставить эту карту, чтобы сыграть её как проект – или она достаточно обычна, и я могу использовать её как ресурс? Могу ли я легко завершить данный чертёж – или это «долгострой», на который у меня не хватит ресурсов? Подобные вопросы одолевают на первых порах каждого новичка, изучающего колоду. Чтобы миновать этот этап по возможности быстро, можно воспользоваться следующими советами:

1. Прочитайте, пожалуйста, глоссарий терминов, расположенный далее. Зная, что такое «проект», «ресурс» и т.д., вам будет намного проще разобраться в картах.

2. Прежде чем бросаться в гущу событий и устраивать матчи на 4-6 человек, мы настоятельно рекомендуем сыграть несколько матчей формата «1 на 1».

УЧЁТ ОЧКОВ ПРЕСТИЖА

Чтобы вести учёт очков, которые обозначаются символом , вам потребуются карандаш и бумага – или какие-нибудь подходящие предметы: монеты, спички, золотые кольца, алмазы и что-нибудь ещё (при ведении счёта золотыми слитками убедитесь, что они достаточно небольшие, так как иначе некоторые участники могут оказаться неспособны их поднять; при этом они не должны быть и слишком маленькими, потому что тогда, возможно, некоторые участники окажутся очень даже способны их и поднять, и положить себе в карман). Данная Print & Play версия игры также включает в себя специальные жетоны, которые могут использоваться для подсчёта очков.

Важное примечание: независимо от ситуации,  игрока не могут быть меньше 0. Если игрок с 1  должен потерять 2 , то у него станет 0 , но никогда не окажется -1 .

НАЧАЛО МАТЧА


Перетасуйте колоду и положите её рубашками карт вверх. Оставьте рядом с колодой место для стопки сброса, в которую будут отправляться использованные карты. Карты в стопку сброса кладутся лицом вверх. Если в колоде кончаются карты, перетасуйте стопку сброса и положите её на место колоды рубашками карт вверх – она станет новой колодой.

В начале матча сдайте каждому участнику по 6 карт. Если все игроки хорошо знакомы с игрой, немедленно после раздачи карт каждый из них может сбросить из руки любое количество карт (один раз) и дополнить руку до 6 карт, взяв новые карты из колоды. Благодаря этому правилу начало матча получится более агрессивным.

Ходы в матче начинаются с того игрока, который, по общему признанию всех участников, является наименее коварным, и далее переходят по часовой стрелке. В качестве альтернативы вы можете просто бросить кубик, чтобы определить игрока, ходящего первым – или использовать любой другой способ, принятый в вашей группе (например, вполне по-гремлински было бы устроить аукцион за право первого хода).

Ход каждого игрока состоит из двух действий. В конце хода каждого игрока все участники матча (начиная с того, чей ход только что завершился) добирают из колоды карты, пока каждый игрок снова не будет иметь на руке 6 карт. Если по ходу матча игрок получает право на дополнительный ход, то все участники добирают карты в руку до того, как начнётся этот дополнительный ход. Иными словами, в начале каждого хода (а не только раунда!) все участники матча должны иметь по 6 карт в руке.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ:

Эти карты можно сыграть во время своего хода для того, чтобы получить какой-то немедленный эффект, указанный на карте (при условии, что вы имеете возможность заплатить за розыгрыш нужной карты). Стоимость каждой карты действия (в ) указана на карте слева. Если стоимость не указана, значит данная карта может быть сыграна бесплатно (хотя на это всё равно будет потрачено одно из двух ваших действий за ход). Карты действий могут быть выложены на стол под видом проектов, однако такой проект невозможно будет завершить. Тем не менее, «фальшивые» проекты могут использоваться для отвлечения внимания соперников или как копилка для ресурсов.

Описание карты действия



«Назначить ресурс» – добавить карту из руки на один из своих проектов в качестве ресурса (☐).

«Сбросить» – переместить карту в стопку сброса.

«Взять» – взять верхнюю карту из колоды (несколько карт, если того требуют условия).

«Получить 🍀» – получить очки престижа, увеличив их счётчик на необходимое значение.

«Переместить ресурс» – взять ☐ с одного проекта и положить его на другой проект. Ресурсы не могут быть перемещены обратно в руку или в стопку сброса. Также обратите внимание на то, что это действие не является одним из стандартных – ресурсы нельзя перемещать между проектами по своему желанию, это можно делать только вследствие срабатывания эффектов некоторых карт.

«Плата» – когда требуется заплатить за какой-то эффект или розыгрыш карты, это всегда делается путём сброса ресурсов, ранее назначенных на один из проектов. Оплата не может быть выполнена путём сброса карт из руки.

«Заберите...» – заберите собственность другого игрока (☐, 🍀, проект) не давая ему ничего взамен. Когда игрок крадёт у другого игрока проект, он также забирает все ресурсы, ранее уже назначенные на этот проект.

«Проект» – любая карта, выложенная игроком перед собой в качестве проекта. В любой момент времени игрок может иметь перед собой до трёх проектов.

«Скрытый проект» – проект, карта которого лежит перед игроком рубашкой вверх. Большинство проектов начинаются как скрытые.

«Открытый проект» – проект, карта которого лежит перед игроком лицом вверх.

«Скрыть проект» – повернуть открытый проект рубашкой вверх. Данный эффект может быть применён к скрытому проекту, который просто останется скрытым.

«Открыть проект» – повернуть скрытый проект лицом вверх. Данный эффект может быть применён к открытому проекту, который просто останется открытым.
Ресурс (☐) – карта, назначенная на один из проектов в качестве ресурса.

«Игрок с наибольшим числом...» (🍀, ♣ и т.д.) или «Владелец проекта с наибольшим числом...» (☐, ♣ и т.д.) – если под это условие подходит несколько игроков, то игрок, сыгравший карту, сам выбирает, кто из них станет её целью.

Слова в единственном/множественном числе: пожалуйста обращайте внимание на количество возможных целей того или иного эффекта. Если правила говорят «проект», целью может быть только один проект. Если правила говорят «игрок», целью может быть только один игрок.

РЕСУРСЫ

Карты в игре могут быть использованы для получения немедленного эффекта (для этого могут быть использованы только карты действия), как основа для нового проекта (для этого годятся карты любого типа: карты действия, чертежи и чертежи-перманенты) – или они могут быть назначены в качестве ресурса для уже существующего проекта (для этого также годятся карты любого типа).

Всего в игре три типа ресурсов, для общего обозначения которых в данном руководстве и на самих картах используется символ ☐. По отдельности ресурсы имеют следующие обозначения:

🍀 ('золото', наиболее распространённый тип ресурса),

♣ ('зловредность', менее распространённый тип, который требуется для розыгрыша карт и завершения проектов, вредящих другим игрокам),

⚙ ('механизм', самый редкий тип, используется только для завершения проектов и никогда – для розыгрыша карт действий).

Тип ресурса каждой карты указан сверху карты – пятью символами, расположенными по горизонтали. Имейте в виду, что количество символов указывает не на количество ресурса, а только на его тип – каждая карта представляет собой одну единицу ресурса, а не пять. Также, карта становится ресурсом (☐) только после того как она назначена на проект. Если в вашей руке есть карта с ресурсом ♣, то это не значит, что у вас есть 1♣, который можно потратить на оплату какой-то карты – предварительно такую карту необходимо назначить как ресурс на один из ваших проектов.

ДЕЙСТВИЯ, ВОЗМОЖНЫЕ В ИГРЕ В РАМКАХ ХОДА ИГРОКА

НАЧАТЬ ПРОЕКТ:

Положите на стол перед собой любую карту из вашей руки рубашкой вверх. Это может быть карта действия, чертёж или чертёж-перманент. В любой момент по ходу матча каждый игрок может иметь перед собой до 3 проектов включительно. Все новые проекты выкладываются на стол скрытыми – рубашкой вверх, если только текст карты не позволяет сыграть карту иначе.

Имейте в виду, что только чертежи и чертежи-перманенты могут быть завершены, за что вы получите очки престижа (🍀). Карты действия могут использоваться в качестве «фальшивых» проектов, на которых можно копить ресурсы или отвлекать ими внимание соперников, но вы никогда не сможете завершить такой проект.

При запуске нового проекта очень важно понимать, насколько полезен может быть блеф. Вы можете выдать за проект карту действия (и такой проект невозможно будет

завершить), или использовать такой дорогой чертёж, что в начале игры у вас не будет никаких планов на его завершение – любые средства хороши, чтобы обмануть соперников, сбить их с толку и помешать им угадать ваши истинные намерения.

НАЗНАЧИТЬ КАРТУ В КАЧЕСТВЕ РЕСУРСА:

Поместите любую карту под один из ваших проектов лицом вверх так, чтобы был виден только ресурс данной карты (см. иллюстрацию). Карта, назначенная на проект в качестве ресурса, становится именно этим – ресурсом, и будет им оставаться до тех пор, пока не отправится в стопку сброса.



Назначая на проект новый ресурс, вы можете показать остальным игрокам, какую карту вы используете для этого – или вы можете сохранить эту информацию в тайне. В игре нет ограничений на то, сколько ресурсов может быть назначено на один проект, или на то, какого типа должны быть эти ресурсы.

Важно помнить, что вы можете назначить на проект даже ресурс того типа, который не требуется для завершения этого проекта. Например, на чертеже может быть указано, что для завершения проекта требуются Φ и \ominus . Однако назначив на чертёж Φ , вы немедленно продемонстрируете соперникам, что готовитесь к каким-то агрессивным действиям, из-за чего они могут решить сразу же атаковать вас. Чтобы не подвергаться такому риску, вы можете начать с назначения на проект \ominus или даже $\omin�$ – чтобы ввести соперников в заблуждение.

Когда проект завершается, все назначенные на него ресурсы отправляются в стопку сброса, независимо от того, использовались они для завершения этого проекта или нет.

СЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ:

Оплатите стоимость карты действия, указанную на ней, отправив в стопку сброса нужное количество ресурсов соответствующего типа с ваших проектов (если только это не бесплатная карта), а затем положите карту действия на стол перед собой лицом вверх, чтобы все игроки могли её видеть, и следуйте инструкциям, напечатанными на карте. После того, как все действия, связанные с этой картой, будут выполнены, положите её в стопку сброса.

ЗАВЕРШИТЬ ПРОЕКТ:

Если одним из ваших проектов является чертёж, на который назначено требуемое количество \square нужного типа, то вы можете его завершить.

Покажите чертёж остальным игрокам (если он не был открыт ранее). Получите количество очков, полагающееся за завершение данного проекта. Переместите в

стопку сброса все ресурсы, назначенные на этот проект, а также саму карту чертежа (если проектом был чертёж-перманент, то в сброс отправляются только ресурсы, а завершённый проект становится «активным» и остаётся лежать на столе рядом с вами). Активные чертежи-перманенты оказывают эффект на игру начиная со следующего после их завершения действия.

ОТМЕНИТЬ ПРОЕКТ:

Переместите один из ваших проектов и все назначенные на него \square в стопку сброса. Это действие не приносит $\omin�$, но позволяет освободить место для нового проекта.

ЗАВЕРШИТЬ ХОД ДОСРОЧНО:

Вы можете выполнить только одно действие вместо двух – или не выполнять никаких действий вообще, если так захотите.

Поскольку в каждый свой ход игрок может выполнить до двух действий, в том числе одинаковых, ходы могут выглядеть следующим образом:

- 1) Назначить карту в качестве ресурса; затем
- 2) Завершить проект.

ИЛИ

- 1) Сыграть карту действия; затем
- 2) Назначить карту в качестве ресурса.

ИЛИ

- 1) Начать проект; затем
- 2) Начать проект;

ИЛИ

- 3) Назначить карту в качестве ресурса; затем
- 4) Назначить карту в качестве ресурса.

... и т.д.

ГЛОССАРИЙ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ:

«Активный чертёж-перманент» – завершённый ранее чертёж-перманент, который в настоящее время является активным – лежит на столе рядом с владельцем и срабатывает в условиях, указанных в его описании.

«Любой игрок» – любой игрок, включая того, кто сейчас ходит.

«Любой соперник» – любой игрок кроме того, который сейчас ходит (в командных матчах – любой игрок из чужой команды, но не игрок из команды, участник которой сейчас ходит).

«Все игроки, кроме вас» – каждый игрок (включая членов вашей команды), но не вы сами.