

Goblin Slayer.

Описание игры:

Goblin Slayer-это быстрая и лёгкая настольная игра в стиле фэнтези о боях в подземелье для двух игроков.

Один игрок управляет злыми жителями пещеры Снарлсбед(Snarlsbad)-бесчисленной ордой гоблинов, которые ревниво охраняют невероятный объект, названный Мерцающим Нечто (Shimmering Widget).

Другой игрок управляет гномом Штормбёрдом(Stormbeard), вооруженным его легендарной боевой секирой, который должен войти в пещеру Снарлсбед (Snarlsbad), найти Мерцающее Нечто (Shimmering Widget) и выбраться из подземелья.

Компоненты игры:

(1) Локация входа

(1) Центральная локация

(5) Крайние локация

(1) Альтернативная ОТКРЫТАЯ локация центра

(1) Альтернативная ЗАБЛОКИРОВАННАЯ локация края

Игрок 1: Герой

(1) Гном Штормбёрдом(Stormbeard),

Игрок 2: Гоблины

(12) Гоблины Снарлсбеда(Snarlsbad)

(1) Огр Хротгар (Hrotgar) (дополнительный персонаж)

Сокровища

(1) Мерцающее Нечто (Shimmering Widget)

(3) Камни Героя (Hero Stones)

Цель игры:

ПОБЕДА ГЕРОЯ: Штормбёрд(Stormbeard) должен войти в Пещеру Снарлсбед(Snarlsbad), захватить Мерцающее Нечто(Shimmering Widget) и добраться назад к дверям темницы.

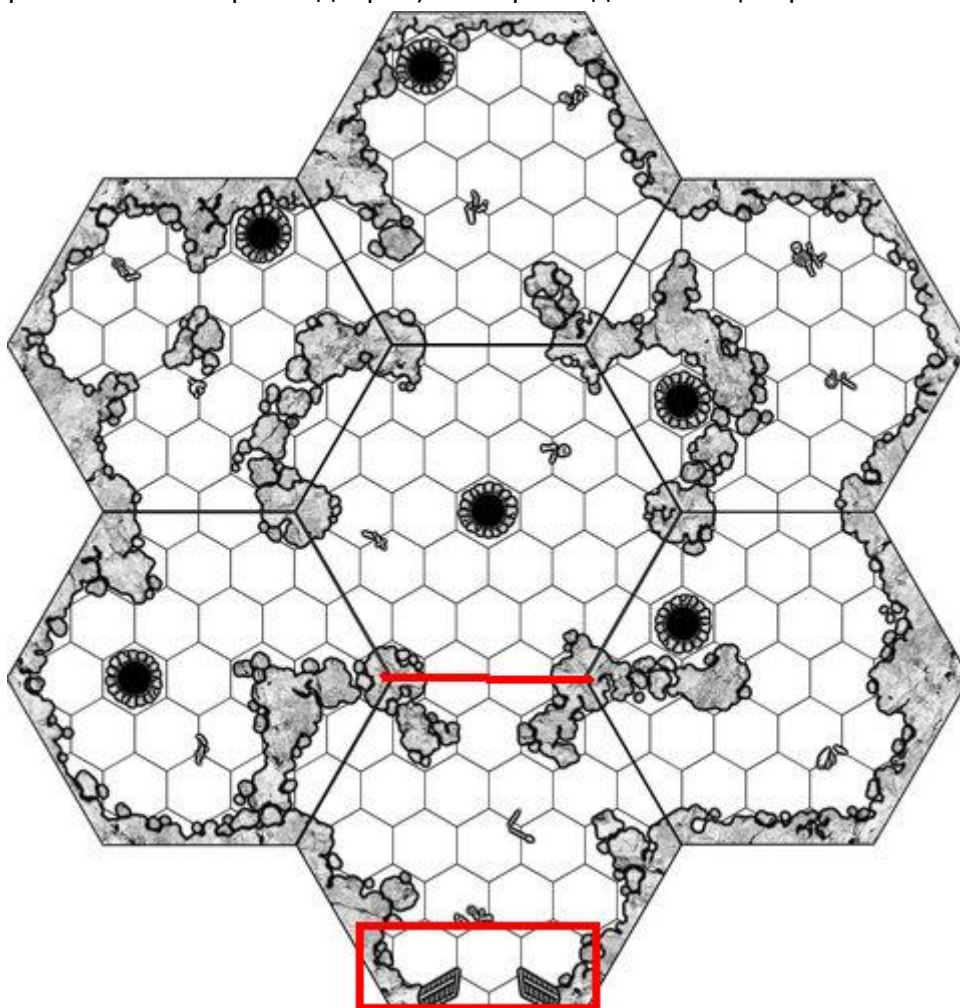
ПОБЕДА ГОБЛИНОВ: монстры Пещеры Снарлсбед(Snarlsbad) должны охранять Мерцающее Нечто(Shimmering Widget) и предотвратить спасение Штормбёрда(Stormbeard). Гоблины побеждают игра, когда Штормбёрд(Stormbeard) "убит до смерти", как говорят гоблины.

Подготовка к игре:

1. Разместите Центральную локацию лицом вниз. Вращайте её, затем перените лицом вверх.

Примечание: Вместо этой локации может быть использована Альтернативная ОТКРЫТАЯ локация центра, при этом Центральная локация удаляется из игры, И к локациям добавляется Альтернативная ЗАБЛОКИРОВАННАЯ локация края.

2. Разместите Локацию входа таким образом, чтобы край локации (который расположен напротив дверей) был присоединена к Центральной локации.



Картинка игрового поля позаимствована у Nathan Morse (zefquaavius).

3. Перемешайте Крайние локации лицом вниз. Затем, начиная слева от Локации входа, разместите их лицом вверх вокруг Центральной локации по часовой стрелке. В итоге получится, что центральная локация окружена 5-ю Крайними локациями и 1-й локацией входа.

Когда расстановка закончена, каждая Крайняя локация должны быть расположена таким образом, чтобы каменные стены окружали всё игровое пространство(смотрите поле на предыдущей картинке).

Опять же, не используйте Альтернативную ЗАБЛОКИРОВАННУЮ локацию края, если вы не используете Альтернативную ОТКРЫТУЮ локацию центра.

4. Играющий за гоблинов размещает Мерцающее Нечто (Shimmering Widget) и Камни героя(Hero Stones) на любых гексах игрового поля. Сокровища могут располагаться вместе на одном гексе.
5. Играющий за героя помещает Штормбёрда(Stormbeard) на гекс входа в подземелье и получает один камень героя(Hero Stone).
6. Играющий за гоблинов размещает одного гоблина на гекс Входа в Туннель. Они представляют собой входы/выходы лабиринта, которые могут использовать только гоблины и огр. Они выглядят как отверстия на каждой Крайней локации.

Дополнительный Монстр: если хотите-вы можете заменить двух гоблинов на одного огра. Если вы выбрали этот вариант-вы должны немедленно удалить двух гоблинов из игры.

Дополнительное Размещение Монстра: вы можете разместить пять гоблинов и огра на Входах в Туннель ИЛИ разместить шесть гоблинов на Входах в Туннель, и ввести огра в игру позже, в любую фазу Появления Монстров.

Последовательность хода:

Фазы: Передвижение Штормбёрда(Stormbeard)

Передвижение Монстров

Появление Монстров

Атака Штормбёрда(Stormbeard)

Атака Монстров

Повтор

1. Передвижение Штормбёрда(Stormbeard).

Штормбёрд(Stormbeard) может переместиться на один или два гекса или остаться стоять на месте. Если Штормбёрд(Stormbeard) переместился более чем на один гекс-он не может атаковать в этот ход.

Штормбёрд(Stormbeard) не может проходить сквозь стены пещеры. А вот его дядя Нифтгрин(Niftgrin) может, но это совсем другая история.

Примечание: Если Штормбёрд(Stormbeard) попадает на гекс с Камнями Героя(Hero Stones) или Мерцающим Нечто(Shimmering Widget), то он может немедленно поднять их(даже если их несколько). Когда предметы взяты, они удаляются с поля и размещаются рядом с героем.

Возможности Камней Героя(Hero Stones): “Ускорение”(ака Делай ноги). Игрок может активировать Камень Героя(Hero Stone), чтобы передвинуться на один дополнительный гекс. Можно применит только в фазу Передвижения Штормбёрда(Stormbeard).

2. Передвижение Монстров.

Гоблины могут передвигать на один гекс, огры-на два.

Понятно, что они тоже не могут проходить сквозь стены пещеры.

Движение по туннелям: Огр или гоблины могут войти в туннель, только если они находились на Входе в туннель в начале хода. Монстры, вошедшие в туннель, удаляются из игры до фазы Появления монстров.

3. Появление Монстров.

Если имеются монстры, размещенные вне игрового поля(не считаю двух гоблинов «уплаченных» за огра), то играющий может разместить их на любом свободном Входе в Туннель по одному монстру на один Вход. Монстры, вышедшие из туннелей не могут ходить до следующего хода.

Примечание: Вход в Туннель может быть забаррикадирован гоблинами, огром или Штормбёрдом(Stormbeard).

4. Атака Штормбёрда(Stormbeard)

Штормбёрд(Stormbeard) может атаковать монстров, находящихся на соседнем гексе. Можно атаковать двумя способами-Массовая атака(ударить несколько гоблинов взмахом секиры) и Атака выпадом(немедленно убить одного гоблина и занять его гекс).

Не забывайте: если Штормбёрд(Stormbeard) переместился более чем на один гекс-он не может атаковать в этот ход.

Массовая атака.

Киньте кубик и разделите результат на два(округляется вверх). Это будет число убитых гоблинов.

Убитых гоблинов выбирает играющий за них и убирает их с поля.

Примечание: Огр считается за двух гоблинов. Это можно использовать для спасения гоблина, ранив, в итоге этого, Огра на 1. В конце хода Огр излечивается.

Возможности Камней Героя(Hero Stones): “Секира Ворпала”(ака Хихиканье Снакса). Герой может активировать один или несколько Камней Героев(Hero Stones), чтобы добавить от одного до трёх к результату броска при Массовой атаке. Киньте кубик и разделите результат на два(округляется вверх) и добавьте число активированных Камней героев(Hero Stones).

Это единственная ситуация, когда игрок может использовать сразу несколько Камней героев(Hero Stones).

Атака выпадам.

Игрок выбирает одного гоблина на гексе рядом с Штормбёрдом(Stormbeard). Гоблин автоматически умирает и Штормбёрд(Stormbeard) занимает его гекс.

Огр Хротгар(Hrotgar the Ogre) не подвержен Атаке выпадам.

Примечание: Когда монстр убит ненадолго удаляется из игры, и уже будет доступен в следующую фазу появления монстров. Извилистые туннели Пещеры Горя кишат гоблинами и, очевидно, У Хротгара(Hrotgar) тоже есть родственники!

5. Атака монстров.

Играющий за гоблинов кидает кубик один раз. Если выпавшее число равно или меньше количеству гоблинов рядом с Штормбёрдом(Stormbeard), то он считается убитым. Игра заканчивается победой гоблинов.

Примечание: Огр считается за два гоблина.

Возможности Камней Героя(Hero Stones): “Щит Неуязвимости”(ака Только не сейчас, Хротгар!). Герой может активировать один Камень Героя(Hero Stone) и заблокировать атаку монстров, чтобы предотвратить смерть.

6. Повтор.

Возвращайтесь к фазе 1, Передвижение Штурмбёрда(Stormbeard), и продолжайте игру с такой же последовательностью фаз до победы героя или гоблинов.

Камни Героя(Hero Stones):

Камни героя-это волшебные драгоценные камни, которые обычные людям предстают как обычные. И только отважные герои могут увидеть очарование, которое они содержат.

Герой начинаеи игру с одним камнем. Ещё два камня он может приобрести по ходу игры.

Использование Камней Героя(Hero Stones):

Сила камней такова, что они могут использоваться для 3-х разных условий. При этом они активируются и удаляются из инвентаря героя.

Возможности Камней Героя(Hero Stones):

1. Ускорение:Игрок может активировать Камень Героя(Hero Stone), чтобы передвинуться на один дополнительный гекс в фазу Передвижения Штурмбёрда(Stormbeard).
2. Секира Ворпала: Если Штурмбёрд(Stormbeard) использует Массовую атаку, то игрок может активировать один или несколько Камней Героев(Hero Stones), чтобы добавить от одного до трёх к результату броска.
3. Щит Неуязвимости: Герой может активировать один Камень Героя(Hero Stone) и заблокировать удачную атаку монстров, чтобы предотвратить смерть.

Примечание: Кроме расстановки Камней Героев(Hero Stones) в начале игры, играющий за гоблинов не может с ними взаимодействовать.

Оригинальный текст правил: http://www.digital-eel.com/files/Goblin_Slayer_rules.htm

Картинка поля позаимствована отсюда: <http://www.boardgamegeek.com/image/330923>

Из-за нехватки времени была опущена часть с описанием мира игры.

Я на БГГ: <http://www.boardgamegeek.com/user/Flap> =)

