

# Гномы



Игра для 3-6 игроков  
от 10 лет и старше

Скоро будет большой королевский праздник в стране гномов. И вам как главе клана предоставляется возможность сделать ваш клан самым почитаемым на острове.

Эту высшую награду можно получить, только добившись всеобщего уважения.

А уважения в стране гномов можно добиться только двумя способами: либо владеть достаточным количеством золота, либо, что особенно важно, сделать так, чтобы пиво вашего клана было признано лучшим в стране гномов.

## Обращение к игрокам

Внимательно прочитайте эти правила. Каждое правило важно и необходимо вам для того, чтобы вы могли лучше понять суть игры.

Мы даже советуем вам расставлять по местам разные элементы игры по мере того, как вы будете читать правила. Это поможет вам хорошо представить себе важные этапы игры.

## Цель игры

В конце игры вы должны обладать большим количеством "рун Уважения", чем ваши соперники.

## Состав игры:

- 1 игровое поле, представляющее страну гномов
- 90 фигурок гномов
- 12 фишек королевских таверн
- 1 пакетик "Золотых самородков"
- 1 пакетик красных камней "Пустой породы"
- 1 фишка "Добыча золота"
- 1 игровой кубик
- 1 правила игры

## Игровое поле

Страна гномов состоит из 12 провинций разных цветов. Каждая из них связана с тремя другими при помощи дорог. Таким образом, например, невозможно попасть прямо из Лугач в Мальен, так как не существует прямой дороги между этими провинциями.



Направление движения,  
возможное между провинциями

Вокруг всей страны гномов находится полоса счета "рун Уважения", по которой передвигается "счетный" гном каждого игрока, так же, как и фишка "Добыча золота".







"Счетный" гном  
Полоса счета "рун Уважения"  
Фишка "Добыча золота"

## Расстановка фигурок

Начинает игру самый младший игрок, за ним следует игрок слева и так далее по очереди. Каждый игрок выбирает цвет своего клана гномов.

**Каждый игрок ставит по очереди одного из своих гномов в свободную провинцию на карте. Так происходит, пока игроки не выставят на игровое поле тех гномов, которые должны начинать игру.**

Игрок не должен ставить гнома в соседнюю провинцию (т.е. соединенную дорогой) с той, которую он уже занял. Это можно сделать, только если свободных провинций на карте не осталось.

**Игра с 3 игроками:** каждый ставит 4 гномов и оставляет у себя еще 11 гномов и 2 таверны.

**Игра с 4 игроками:** каждый ставит 3 гномов и оставляет у себя еще 10 гномов и 2 таверны.

**Игра с 5 игроками:** каждый ставит 2 гномов (при этом 2 провинции остаются свободными) и оставляет у себя 9 гномов и 2 таверны.

**Игра с 6 игроками:** каждый ставит 2 гномов и оставляет у себя 8 гномов и 2 таверны.

Не используемые в игре фигурки гномов складываются в коробку.

Далее каждый игрок ставит одного из своих гномов на первую клетку полосы счета "рун Уважения". **Этот гном называется "счетным"**.

Фишка "Добыча золота" ставится на вторую клетку полосы счета "рун Уважения", т.е. она находится перед "счетными" гномами.



Начальная позиция "счетных" гномов и фишки "Добыча золота"

## Эй! Эй! Все за работу!

Каждый игрок в свой ход может совершить одно действие.

### Возможные действия:

- 1- Разместить на карте нового гнома из своего клана
- 2- Переместить одного из своих гномов
- 3- Произвести разведку месторождения золота
- 4- Собрать золотые самородки
- 5- Открыть королевскую таверну
- 6- Переместить королевскую таверну

### 1 - Разместить на карте нового гнома из своего клана

Игрок ставит в провинцию по своему выбору одного нового гнома. В этой провинции уже могут находиться его гномы или гномы из кланов соперников. Если все гномы игрока уже находятся на игровом поле, то это действие выполнить невозможно.

### 2 - Переместить одного из гномов своего клана

Игрок может переместить своего гнома в одну из трех провинций соперников, соединенных с его провинцией дорогой.

Гномы перемещаются из одной деревни в другую при помощи дорог. Несмотря на то, что гномы - крепкие человечки, у них маленькие ножки, поэтому игрок может передвинуть только одного гнома за один ход и только из одной провинции в другую. Также гномы не могут переходить из одной провинции в другую, если между провинциями нет дороги.



Возможные перемещения гнома в течение одного хода

*Количество гномов, которые могут находиться в одной провинции, не ограничено.*

### 3 - Произвести разведку месторождения золота

Разведка месторождения золота позволяет с помощью броска кубика открыть новое месторождение или расширить уже найденную золотую жилу.

Но иногда гномы могут попасть впросак... Если фишка "Добыча золота" еще не попала на клетку "Заброшенная шахта", игрок должен





Клетка "Заброшенная шахта"

передвинуть ее на одну клетку и бросить кубик, чтобы узнать, что его ждет.

*Если фишка "Добыча золота" попала на клетку "Заброшенная шахта", игрок уже не может в течение игры производить разведку месторождений золота.*

**Если выпавшее число на кубике от 1 до 5:**

Это количество золотых самородков, которые обнаружили гномы игрока.

*Игрок может положить эти самородки в еще не разведанную или в уже разработанную, но пока не истощенную гномами провинцию (см. "Собрать золотые самородки").*

**Как только игрок положил один или несколько самородков в провинцию по своему выбору, слухи о его находке тут же распространятся по окрестностям!**

*Игрок, который нашел золото, должен отправить по одному своему гному из каждой соседней провинции (т.е. соединенной дорогой) по направлению к той провинции, где было найдено новое золото. Будь это золото или пустая порода, гномы обязательно придут посмотреть на находку, ведь они так любопытны!*

Если в соседней провинции находятся гномы из нескольких кланов, то тот игрок, который нашел богатства, выбирает гномов из любого клана, которые придут посмотреть на сокровища.

*Например: на кубике выпало 2. Игрок решает сложить найденное золото в Лугач, где уже лежат 3 самородка. Слухи о находке нового месторождения распространяются в 3 соседние провинции. Игрок пользуется этим, чтобы переместить по одному гному своего клана из провинции Бархандыр и Фрукфурт в провинцию Лугач.*



Наоборот, если у игрока нет ни одного гнома в провинции Каравастан, он может позвать красного гнома, потому что для него он не опасен, так как находится один среди пяти желтых и двух синих гномов.

*Будьте внимательны, слухи не могут заставить перемещаться гнома-хозяина таверны.*

### Правила добычи золота:

Куда игрок может положить новые самородки:

- В провинции, где еще не было найдено золото, - игрок первым открывает там золотую жилу.
- В провинции, где уже лежат золотые самородки,
- игрок расширяет уже существующую добычу золота.

**Куда игрок не может положить золотые самородки:**

- В провинции, где уже есть красные камни, - в этой местности золото окончательно исчерпано.
- В провинции, где находится королевская таверна - отдыхать или работать, надо выбрать что-то одно!

### Если на кубике выпало 6:

Игроку не повезло с золотом, ему попалась пустая порода! Её никогда не собирают т.к. она не представляет никакой ценности!

*Игрок должен поместить красные камни в пустую провинцию, в которой еще не нет ни самородков, ни красных камней, ни таверны.*

Если ни в одной провинции нет места для красных камней, игрок теряет свой ход, потому что игрок, выбросивший 6, больше не может совершать каких-либо других действий в этот ход. В то же время, никто не может заставить игрока искать золото, поэтому не стоит ворчать!

Для того чтобы всегда видеть, что в провинции ничего нет, положите горсточку красных камней в эту провинцию.

*Например: игрок бросил кубик, и выпало 6. Как не везет! Красные камни нельзя сложить в провинции Бархандыр так как там уже есть месторождение золота. В провинции Лугач уже есть красные камни, которые положил туда другой игрок.*





В Каравастане уже находятся таверна и красные камни, попавшие туда после истощения золотого месторождения, находившегося в этой провинции. Но в провинции Фрукфурт нет ни таверны, ни золота, ни красных камней. Значит, игрок может поместить свои красные камни, которые только что ему выпали, сюда, что запрещает добычу золота в этой провинции в дальнейшем.



**Появление в провинции пустой породы сопровождается перемещением одного гнома из каждой соседней провинции**

Как и в случае с размещением на карте золотых самородков, появление красных камней вызывает слухи, которые привлекают гномов из соседних провинций. Игроки должны переместить по одному гному из каждой соседней провинции в ту провинцию, где появились красные камни.

### Умный гном ничего не забывает!

До того как бросить кубик, игрок должен обязательно передвинуть фишку "Добыча золота" на клетку вперед. Если игрок случайно бросает кубик до передвижения фишки на клетку вперед, остальные игроки спешат разоблачить его невнимательность, и он тут же теряет одну "руну Уважения". Какой позор!

До каждого броска кубика фишка "Добыча золота" должна быть передвинута на одну клетку вперед. Когда она попадает на клетку "Заброшенная шахта", производить разведку месторождений золота игрок не может до конца игры.

### 4 - Собрать золотые самородки

Как здорово находить золото, но гораздо лучше его собирать!

*Игрок может собрать столько золотых самородков, сколько гномов из его клана находится в данной провинции.*

Когда последний самородок собран, месторождение полностью истощено. Для того чтобы обозначить это, игрок кладет горстку красных камней в этой провинции (это не вызывает распространение слухов среди гномов).

**Золото - это очень хорошо для клана, король гномов будет доволен!**

*За каждый собранный самородок игрок передвигает своего "счетного" гнома на одну клетку вперед на полосе счета "рун Уважения".*

Даже если в этой провинции находится королевская таверна, игрок может всегда собрать золото. Это действие требует меньше внимания, чем разведка месторождения, и гномы могут иногда пропустить по кружечке пива...



**Ситуация перед ходом игрока**

*Например: вернемся в провинцию Лугач. Должен ходить игрок, клан которого - желтый. У него есть пять гномов, готовых собрать как можно больше золота. Месторождение содержит 4 самородка, и его гномы быстро собирают все золото. Игрок продвигает своего "счетного" гнома на 4 клетки по полосе счета "рун Уважения". Кроме того, для обозначения того, что месторождение в Лугач пусто, игрок помещает в эту провинцию горсточку красных камней. Впредь уже невозможно пытаться разведать месторождение золота в этой провинции.*



**Появление красных камней обозначает конец добычи золота в провинции Лугач**

### 5 - Открыть королевскую таверну

Гномы очень любят золото, но работа вызывает жажду!

*Преобладающий в определенной провинции клан гномов может построить в ней королевскую таверну, чтобы подавать там свое собственное пиво. Игрок берет фишку таверны и ставит ее в той провинции, где его гномов больше, чем гномов из каждого клана соперников.*

Один из гномов этого игрока теперь прикреплен к таверне, он становится хозяином таверны. Фигурка хозяина ставится на таверну сверху.



*Хозяин таверны не может собирать самородки, но он все равно входит в количество гномов клана игрока, находящихся в этой провинции. Хозяин таверны больше не может быть привлечен слухами о новом золоте или пустой породе в другие провинции.*

*Игрок не может построить еще одну таверну в провинции, если одна уже там есть. Таким образом, в одной провинции может находиться только одна таверна.*

Но игрок может владеть еще одной таверной, если ему удалось выиграть первенство в провинции, где находится таверна соперника!

*Хозяин таверны всегда имеет возможность покинуть свою таверну.*

### **Продавать свое пиво - это получение "рун Уважения" для клана!**

Перед каждым своим ходом игрок, владеющий таверной, получает одну "руну Уважения" за каждого гнома-соперника, находящегося в провинции с его таверной. Гномы его клана пьют пиво бесплатно! Это приятно, но не особенно помогает росту количества "рун Уважения"!



*Например: провинция Пасбург привлекает много гномов! И не без причины! Золотая жила с 12 самородками не может оставить равнодушным ни одного гнома! Игрок, клан которого красный, в прошлый ход установил таверну в этой провинции. Он смог сделать это, потому что в этой провинции у него 6 гномов - больше, чем у других игроков. В начале следующего хода он получает 7 "рун Уважения", весело подавая пиво своим соперникам (2 желтым, 2 зеленым и 3 синим гномам). Его "счетный" гном продвигается на 7 клеток вперед по полосе счета "рун Уважения".*

*К тому же, в качестве действия хода он выбирает "собрать золото". Он собирает пять золотых самородков (так как его шестой гном стал хозяином таверны и занят продажей пива!). После этого он перемещает своего "счетного" гнома еще на пять клеток вперед по полосе счета "рун Уважения". Таким образом, за один ход игры он получает 12 "рун Уважения"!*

### **Замена хозяина таверны**

Если в одном из кланов становится больше гномов, чем в клане нынешнего хозяина таверны, хозяин таверны немедленно заменяется одним из гномов нового преобладающего клана. Это не считается действием.

Если игрок получает таверну вследствие того, что он приводит в провинцию нового гнома, "руны Уважения" он начнет получать только со следующего хода, так как в начале хода у игрока таверны еще не было.

*Например: у игрока, клан которого - желтый, есть таверна в провинции Гуляево. В этой провинции находятся 4 его гнома, включая хозяина таверны. У одного из его соперников вследствие перемещений появляется пять гномов (красных) в этой же провинции. Какая прекрасная возможность!*



*Красных гномов становится больше, чем желтых...*



*Конечно же, они решают завладеть таверной!*

Так как клан красных насчитывает больше гномов, чем клан желтых, игрок, играющий за красный клан, может свергнуть желтого хозяина таверны и установить своего красного гнома на это место. В начале своего следующего хода этот игрок отсчитывает столько клеток на полосе счета "рун Уважения", сколько гномов его противников остается в этой провинции.

**Замечание:** один из игроков уже имеет таверну в провинции Фрукфурт. Он может стать владельцем еще одной таверны, только благодаря свержению хозяина таверны из другого клана. Это единственный способ приобретения дополнительных таверн.

*Важно: цвет фишки таверны в этом случае не имеет значения, важен лишь цвет гнома-хозяина таверны.*



## 6 - Перемещение таверны

Таверны на самом деле представляют собой огромные бочки на колесах. Это позволяет при необходимости быстро переместить их из провинции в провинцию.

Таким образом, игрок, владеющий таверной, может решить переместить ее (например, вследствие малого количества посетителей).

*Таверна может быть перенесена владельцем в любую провинцию по своему выбору (не обязательно соседнюю). Но гном-хозяин таверны при этом остается на месте.*

Новый хозяин таверны выбирается среди гномов преобладающего клана в новой провинции.



*Во время перемещения таверны ее хозяин снимается: он остается в провинции. Таверна перемещается без хозяина и находит нового хозяина в новой провинции.*

*Например:* провинция Фрукфурт больше не привлекает гномов! Золотая жила почти исчерпана и игрок, чей клан - желтый, остается в этой провинции один вместе со своей таверной. Видя, что в провинции Сакурогава очень много гномов, он, держа нос по ветру, решает перенести свою таверну в Сакурогаву. Так как его гномов большинство в этой провинции (он сильный игрок!), он ставит нового гнома-хозяина таверны, надеясь набрать еще несколько "рун Уважения" в свой следующий ход.

## Заслужить уважение

Когда игрок выигрывает "руны Уважения", он продвигает своего "счетного" гнома вперед по полосе счета "рун Уважения". Если его продвижение позволяет ему догнать фишку "Добыча золота", он не считает ту клетку, где она стоит. Выигрышная клетка!

Если фишка "Добыча золота" догоняет "счетного" гнома другого игрока и останавливается на одной с ним клетке, игрок переставляет своего "счетного" гнома на одну клетку позади нее.

Как не повезло!



*Красный "счетный" гном отсчитывает 6 "рун Уважения". Так как он догоняет фишку "Добыча золота", он выигрывает одну "руну Уважения" и продвигается на 7 клеток, вместо 6!*



*Синий игрок решает в свой ход добыть золото. До броска кубика он передвигает на одну клетку фишку "Добыча золота", которая догоняет красного "счетного" гнома. Красный гном должен отступить на клетку назад! Клетка потеряна!*

## Конец игры

**Когда в стране гномов больше нет золота и повсюду видны только красные камни, игра считается законченной. Тот игрок, клан которого завоевал большее количество "рун Уважения", становится победителем игры.**

А что же делают гномы, спросите вы, на острове, где больше нет золота? Ну что ж, они садятся в лодки и направляются к стране эльфов! Но это уже совсем другая история...





## Несколько советов, как стать самым уважаемым кланом

### Гномы очень общительны

В то же время, они не очень хитры... Найденные новые золотые самородки привлекут довольно много гномов. А много гномов - это хорошо только для игрока, который владеет местной таверной. Что касается остальных...

### Гномы не очень шустрые, только если...

Вы очень скоро поймете, что гномы достаточно ленивы - часто они не хотят ничего делать.

В то же время гномы становятся очень нетерпеливыми, когда распространяется слух о новом золоте. Таким образом, добыча золота - это идеальное средство для перемещения ваших гномов!

### Война таверн

Прибрать к рукам таверну другого клана - это так приятно! Для этого вы должны располагать большинством гномов в провинции соперника.

Но не забывайте, что до вашего следующего хода может произойти масса событий. Чаще всего, прежний владелец не очень доволен и собирает своих гномов в этой провинции. В конце концов, вам может не остаться ничего другого, кроме как вернуть ему всех потерянных посетителей ...

Соперничество таверн - довольно рискованное мероприятие, которое было бы лучше продумать заранее. Если вы потерпите неудачу, последствия могут быть очень серьезны! Так что осторожность - прежде всего, упрямство выигрывает редко!

### Собиратель золота или хозяин таверны?

Золото - это быстрая и очевидная прибыль. Но хитрый гном знает, что таверна - более хороший способ стать уважаемым кланом. Начиная с первых ходов, вы поймете, что таверны имеют огромное значение.

Стать хозяином таверны в провинции, где много гномов, - очень прибыльное занятие. С другой стороны, не позволяйте хозяину таверны обогащаться слишком быстро. Лучше иногда потерять ход, чтобы избежать появления новой таверны у соперника, чем позволить ему намного опередить вас.

### Хороший план, как стать хозяином таверны

Удобный момент для открытия таверны - когда в провинции находится много гномов. Но убедитесь в том, что ваших гномов достаточно, чтобы остаться в большинстве и стать хозяином таверны.

Постепенно в течение ваших ходов вы поймете, какие моменты наиболее благоприятны для открытия таверны. Слишком рано - все посетители разбегутся, слишком поздно - не хватит времени, чтобы получить достаточно "рун Уважения".

Идеально, когда ваша таверна окружена провинциями с истощенными месторождениями золота. В этом случае у ваших посетителей нет выбора - им просто некуда больше пойти.

Если к тому же ваша таверна находится в провинции, полной золота, ваши гномы могут заняться его сбором. Пиво и золото - все составляющие уважения. Если соперники позволяют вам это...

### + еще один совет: о «вреде пива»

### Быть посетителем таверны...

Это, конечно, очень весело вместе с друзьями зайти в таверну, но помните Ваш соперник, владеющий таверной получает за каждого посетителя одну «руну Уважения».

Так что, может быть, все-таки лучше пойти в другую провинцию и собирать золотые самородки...

**Кто всю игру пьет пиво, тот проигрывает!**







## Краткие правила

### Ход игры

Каждый игрок по очереди может совершить одно из следующих действий:



**1 - Разместить на карте нового гнома своего клана.** Поставьте одного нового гнома из вашего клана в любую провинцию по вашему выбору.

**2 - Переместить одного из гномов своего клана.** Переместите одного из своих гномов из провинции в провинцию при помощи дороги.



**3 - Произвести разведку месторождения золота.** Передвиньте фишку "Добыча золота" на одну клетку вперед. Бросьте кубик и поместите золото в провинцию по вашему выбору. Слухи о золоте распространятся по соседним провинциям. Запрещено производить разведку месторождения золота в провинции, где уже есть таверна или красные камни. Если вам выпало 6, вы можете положить только красные камни в той провинции, где нет ни золота, ни таверны, ни красных камней.



**4 - Собрать золотые самородки.** Вы можете собрать столько золотых самородков, сколько ваших гномов находится в провинции с золотым месторождением (исключая хозяина таверны). Каждый собранный самородок принесет вам одну "руну Уважения".



**5 - Открыть королевскую таверну.** Установите фишку таверны в провинцию по вашему выбору. Один из гномов, преобладающего в этой провинции клана, становится хозяином таверны. В начале следующего хода игрок, владеющий таверной, отсчитывает на полосе счета "рун Уважения" столько клеток, сколько гномов его соперников находится в этой провинции. В провинции может находиться только одна таверна.



**6 - Переместить королевскую таверну.** Переместите вашу таверну в другую провинцию по своему выбору. Прежний хозяин таверны остается на месте. Новый хозяин таверны выбирается из преобладающего клана в новой провинции.



### Конец игры

Когда в красные камни находятся во всех регионах, игра считается законченной.

Красные камни появляются в провинции, где неудачно пытались провести разведку месторождений золота или где золотая жила истощилась.

Игрок, заработавший большее количество "рун Уважения", объявляется победителем!

**Истощенное месторождение.** Когда игрок собирает последний золотой самородок из провинции, месторождение считается полностью истощенным.

В эту провинцию кладется горстка красных камней, которая означает, что производить новую разведку месторождения золота здесь больше невозможно.



**Клетка "Заброшенная шахта".** Когда фишка "Добыча золота" попадает на клетку "Заброшенная шахта", игрок больше не может производить разведку месторождений золота до конца игры.



**Смена владельца таверны.** Игрок, имеющий одну таверну, не может больше строить другие таверны. Но он может захватить таверну соперника, добившись, чтобы его гномов стало большинство в провинции соперника.

В случае одинакового количества гномов в провинции, таверна остается у своего первоначального владельца.

