

Слишком Много Кобольдов

Игра от 2 до 5 человек

В игре «Слишком много кобальдов», игроки - драконы, усыновившие кобальдов, чтобы составить им компанию в своей пещере. Каждый ход игроки выбирают карту кобальда и помещают её в свою пещеру, стараясь сделать кобальдов, которых они усыновили, счастливыми. Счастливые кобальды дают очки их дракону! Игроки тянут карты, пока их пещера не заполнится. Дракон, набравший наибольшее количество очков в конце игры, побеждает!

Содержание игры

49 базовых карт кобальдов
7 карт Драконов
15 карт "Сила дракона"
5 карт кобальдов-матерей
3 карты сборщика грибов

4 карты любителей драконов
4 карты детёнышей кобальдов
1 карта "Хранитель яиц"
4 карты гоблинов
1 листок с правилами

Настройка

- Каждый игрок выбирает карту Дракона и кладет ее перед собой. Эта карта представляет Дракона, которого они воплощают, и является первым занятым слотом в их пещере. Во время игры, принятые кобальды будут располагаться вокруг дракона, пока пещера не будет полностью заполнена. Затем каждый игрок получает три карты "Сила дракона" (по одной каждого типа) и карту "Мама-кобальд".
- Неиспользованные карты "Сила дракона" и "Мама-кобальд" кладутся обратно в коробку.
- Возьмите колоду карт, содержащую кобальдов (и гоблинов), и перетасуйте её. Положите карту в центр стола "застенчивой" стороной вверх (застенчивая сторона показывает нулевое или отрицательное значение красным цветом, в отличие от "счастливой" стороны, которая показывает положительное значение белым цветом). Эта колода карт - очередь кобальдов, которые откликнулись на объявление драконов и

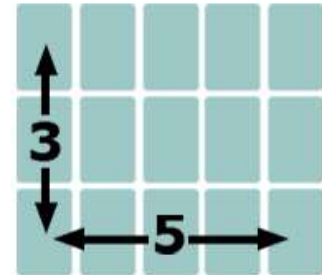


были усыновлены. Возьмите первые четыре карты из очереди кобольдов и положите их в ряд рядом с колодой, чтобы образовалась **начало очереди**; **эти кандидаты готовы к усыновлению**.

- Выберите, кто будет первым игроком. Во время игры игроки по очереди принимают кобольдов либо от первых игроков, либо от первого кобольда в очереди кобольдов, играя по часовой стрелке.

Пещера Драконов

- Каждый дракон играет в пещере, которая имеет пять карт в ширину и три карты в высоту.
- Дракон является первой картой пещеры, но он не обязательно должен находиться в центре.
- Игра заканчивается, если все игроки положили пятнадцатую карту в свою пещеру и заполнили ее.



Карточки Кобольдов

Карточки отображают три части информации:

- (1) Каждый кобольд имеет цвет и символ, соответствующий типу ресурсов, которые он предоставляет (кристаллы - фиолетовый, вода - синий, мох - зеленый и т.д.).
Примечание: карты драконов также предоставляют ресурс, соответствующий их цвету
- (2) На "застенчивой" стороне каждая карта показывает от 0 до 4 ресурсов - это ресурсы, которые кобольд хотел бы получить вокруг себя, чтобы стать счастливым.
- (3) Наконец, на каждой карте отображается значение (положительное, нулевое или отрицательное), которое используется для подсчета очков в конце игры.



Усыновить кобольда

Во время своего хода вы всегда должны усыновить нового кобольда (или разыграть кобольда-мату). Возьмите одну карту кобольда из начала очереди или первого кобольда сверху очереди кобольдов, соблюдая правила размещения.

Правила размещения

- Каждый игрок играет в своей пещере.
- Вы всегда должны размещать своих кобольдов на "застенчивой" стороне так, чтобы они непосредственно примыкали к уже размещенной в вашей пещере карте (вы не можете изолировать кобольда, разместив его по диагонали).
- После того, как кобольд был принят и помещен в вашу пещеру, вы не можете его убрать или переместить (за исключением случаев использования Силы Дракона).
- Если вы приняли кобольда из главной очереди, возьмите первую карту сверху очереди кобольдов и заполните главную очередь до четырех карт.

Сделать кобольда счастливым

Для дракона важно иметь много кобольдов. Но еще важнее иметь счастливых кобольдов! Когда вы принимаете новых кобольдов и помещаете их в свою пещеру, все они приносят с собой ресурсы. Некоторые кобольды счастливы, просто занимая место в вашей пещере; другим для счастья нужны ресурсы вокруг них.

- Когда карта предоставляет ресурс, она предоставляет его всем восьми картам, расположенным непосредственно вокруг неё (соседям).
- Когда кобольд окружен картами, предоставляющими все ресурсы, которые он просит, вы сделали его счастливым! Переверните карту на "счастливую" сторону (не перемещая и не убирая её).
- Кобольды всегда предоставляют ресурсы своим соседям, независимо от того, "застенчивые" они или "счастливые".



- Если кобольд просит ресурс, но карта, предоставляющая этот ресурс, не находится непосредственно рядом с ним, значит, она слишком далеко и не может помочь сделать кобольда счастливым.

В этом примере серый кобольд дает камень фиолетовому кобольду, но не синему кобольду: они не являются соседями.

Счастливый дракон

Если вашего дракона окружают восемь счастливых кобольдов, переверните карту.
В конце игры вы получите **5 дополнительных очков**.

Кобольды

Базовые кобольды делятся на семь цветов/ресурсов:



Цветовой бонус

В конце игры, если в вашей пещере есть хотя бы одна карта (включая дракона) каждого из семи базовых ресурсов, вы получаете **10 дополнительных очков**.

Тройные бонусы

Если у вас трижды есть один и тот же ресурс (включая дракона), это дает вам **5 дополнительных очков** в конце игры. Кобольды необязательно должны быть счастливы, чтобы бонусы были эффективными. Этот бонус может быть выполнен несколько раз с разными ресурсами.

- 2-я тройка: **+7 бонусных очков (всего 12 очков)**

- 3-я тройка: **+8 бонусных очков (всего 20 очков)**



Мама-кобольд

Во время своего хода вы можете положить карту "Мама-кобольд" вместо того, чтобы усыновить одного из кобольдов из очереди. Мама-кобольд разыгрывается как обычная карта, но она действует как джокер и заменяет один ресурс по вашему выбору, чтобы сделать каждого кобольда вокруг себя счастливым.

Заменяемый ресурс может варьироваться от одной карты к другой:



В этом примере серый кобольд просит огонь (оранжевый) и воду (синий). Его сосед по диагонали синий кобольд просит кристаллы (фиолетовый) и мясо (красный).

Мама-кобольд заменяет один недостающий ресурс каждому кобольду вокруг нее, и оба кобольда - синий и серый - становятся счастливыми.

Чтобы стать счастливой, мама-кобольд хочет, чтобы ее посадили рядом с детёнышами кобольдами или рядом с хранителем яиц.



Детёныши кобольдов и хранитель яиц

Чтобы быть счастливыми, эти кобольды должны быть размещены рядом с другими детёнышами или рядом с мамой-кобольдом. Если у вас есть карта "Хранитель яиц" и две карты "Детёныши кобольдов", вы получаете **тройной бонус**.



Сборщики грибов

Эти кобольды ищут спрятанные грибы на картах других кобольдов (от 0 до 2). Они радуются, как только один из их соседей находит один гриб.

В конце игры вы получаете по 1 очку за каждый гриб, присутствующий на картах вокруг сборщиков грибов. Мама-кобольд считается за предоставление одного гриба сборщикам грибов, а два соседних сборщика грибов дают друг другу по одному грибу.



Кобольды–любители дракона

Чтобы стать счастливыми, эти кобольды должны быть размещены непосредственно вокруг Дракона. Мама-кобольд заменяет любой ресурс, кроме "Дракона": она не может сделать счастливым кобольда-любителя Дракона.



Переодетые гоблины

Коварные гоблины замаскировались под кобольдов, чтобы попытаться попасть на усыновление к драконам! Будьте осторожны! Гоблины не дают очков и не могут быть осчастливлены. Однако они все равно считаются ресурсом для тройного бонуса.

Силы дракона

Во время своего хода, прежде чем принять кобольда, вы можете разыграть одну или несколько своих "Сил дракона". Каждая карта "Силы дракона" может быть использована только один раз: после использования уберите их в коробку.

Игроки прячут свои карты "Силы Дракона" в течение всей игры. Вы должны помнить, использовал ли игрок одну из своих "сил"!

Вариант для двух игроков: каждый игрок может начать игру с двумя картами каждой Силы Дракона.



Выбор дракона (играется вместо того, чтобы взять кобольда из передовой или верхней части очереди)

Огласите **цвет** (или **ресурс**), который не отображается в главной очереди, и осмотрите очередь кобольдов; возьмите первую карту, соответствующую этому цвету. Вы должны принять этого кобольда. После этого не тасуйте очередь кобольдов.



Перестановка пещеры

Возьмите карту кобольда, уже размещенную в вашей пещере, и переместите ее в другое место, **соблюдая правила размещения**. Перемещение счастливого кобольда не делает его снова застенчивым. Счастливые кобольды, которые были рядом с ними, также остаются счастливыми. Вы не можете перемещать своего дракона или маму-кобольда.



Рев дракона

Вы ревете так громко, что стены пещеры сотрясаются, что будоражит всех кобольдов, пришедших за усыновлением. Перемешайте все карты из очереди кобольдов и главной очереди. Возьмите первые четыре карты из колоды, чтобы сформировать новую главную очередь.

Конец игры

Игра заканчивается, когда все игроки заполнили свою пещеру, выложив пятнадцатую карту. При 5 игроках конец игры соответствует концу колоды карт кобольдов. Вы обязаны разыграть кобольда-мату, чтобы заполнить свою пещеру.

Чтобы подсчитать очки, действуйте в следующем порядке:

- Подсчитайте очки, полученные от **сборщиков грибов**.
- Добавьте очки, которые дают **цветовые бонусы** (10 очков) и **тройные бонусы** (5, 12 или 20 очков).
- Добавьте очки, полученные от каждого **счастливого кобольда**, и отнимите отрицательные очки от **застенчивых кобольдов**.

Дракон с наибольшим количеством очков побеждает в игре! Если вы набрали не менее 65 очков, вы - отличный Дракон!