

МОЙ КЛАД



**GAGA
GAMES**

МОЙ КЛАД

Кол-во игроков: 2–4 • Возраст: 7+ • Время игры: 20'

Художник: Рудольф Айзенхофер
Автор: Оливер Игельхаут

КОМПОНЕНТЫ

- 36 карт (6 карт орка и 30 карт сокровищ)

- 6 жетонов находок 

- 10 жетонов серебряных монет 

- 10 жетонов золотых монет 

- Правила

ОБ ИГРЕ

Вы — **гномы**, которые нашли в пещере **сокровища**. Но в этой пещере живет опасный орк! Итак, какие сокровища вы унесете? И когда лучше всего уходить? Если пожадничаете — познакомитесь с пещерным орком!

ПОДГОТОВКА

Поместите шесть карт пещерного орка в стопку карт сокровищ.

Перемешайте всю стопку и положите ее рубашкой вверх — это ваша колода сокровищ.

Положите жетоны находок рядом стороной с сокровищем вверх.

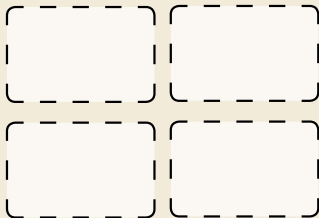
Золотые и серебряные монеты пока оставьте в коробке.

Пример подготовки:

колода
сокровищ

4 места для карт
сокровищ

6 жетонов
находок



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди начиная с самого старшего и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок должен взять верхнюю карту из колоды.

Карты сокровищ

Если вы взяли карту сокровищ, положите ее рубашкой вниз на любое из мест для карт сокровищ.

Новые карты можно класть на уже занятые места, в таком случае нижние карты становятся скрытыми.



Хорошим тоном будет положить вашу карту перед собой рубашкой вниз, пока обдумываете ход.

Так остальные игроки тоже смогут увидеть ваше сокровище и обдумать свои действия.

Карты орка

Если вы достали из колоды карту орка, положите ее слева от колоды сокровищ. Кладите карты орка так, чтобы все игроки видели, сколько таких карт уже вытащили из колоды.

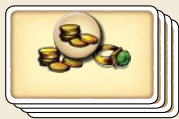


Берегитесь! С каждой картой пещерный орк приближается.

Забрать сокровище

Если в свой ход вы хотите забрать сокровище, не берите карту из колоды сокровищ.

Вместо этого выберите жетон находки и положите его на любую стопку с картами сокровищ. Затем положите выбранную стопку перед собой — теперь она ваша! После этого вы выходите из текущего раунда до подсчета очков.



Не смотрите сами и не показывайте остальным игрокам стопку карт, которую вы забрали. Сокровища нельзя смотреть до подсчета очков!

Последний гном без сокровища

Последний гном без сокровища может взять из колоды сокровищ любое количество карт. Берите карты по одной и кладите сверху на оставшуюся стопку, как обычно. И помните, что забрать сокровище нужно до того, как попадется шестая карта орка.

Приближается пещерный орк

Если игрок достает шестую карту орка, то гномы должны бежать из пещеры.



Но перед этим все неиспользованные жетоны находок переворачиваются на сторону гномов и перемешиваются.

После чего, все гномы, которые остались без сокровищ, получают последний шанс: они кладут жетон находки на место сокровища стороной с гномом вверх и подбирают это сокровище.

Порядок действий гномов без сокровищ

Первым сокровище берет гном без сокровищ, сидящий слева от игрока, который вытащил шестую карту орка. Остальные гномы без сокровищ разбирают сокровища по часовой стрелке.

Подсчет очков

Раунд заканчивается, как только каждый гном получит стопку с картами сокровищ и жетон находок. Теперь все игроки получают очки за сокровища. Считайте только те сокровища, которые изображены на вашем жетоне находки.

Карты с мышами всегда приносят очки, так как мышь приносит из пещеры подходящее сокровище.

Пример: на ваших картах сокровищ 5 снадобий.



Игроки по очереди называют общее количество своих сокровищ.

Если у вас больше всех сокровищ, вы получаете 1 золотую монету.



В случае ничьей все победители получают по 1 золотой монете.



Если сокровищ у вас **на 1 меньше, чем у победителя**, возьмите **2 серебряные монеты**.



Если сокровищ у вас **на 2 меньше, чем у победителя**, возьмите **1 серебряную монету**.



Если у вас еще меньше сокровищ, придется уйти с пустыми руками.

Пример: у Анны всего 8 сокровищ, у Петра — 6, а у Карла — 5. Анна получает 1 золотую монету, Петр — 1 серебряную, а Карл уходит с пустыми руками.

Монеты можно обменять по следующему курсу: 1 золотая монета равна 3 серебряным.



Новый раунд

Перемешайте все карты и подготовьтесь к игре, как описано ранее.

Первым ходит игрок слева от того, кто ходил первым в прошлом раунде.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из гномов наберет 8 серебряных монет или больше. В случае ничьей окончательным победителем становится победитель прошлого раунда. Если ничья сохраняется, оба игрока считаются победителями.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Дмитрий Володаго

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

