

Обратите внимание: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Номы

Волшебные приключения
в стране маленьких Номов

для 2-6 игроков от 8 лет и старше
Время игры: 20 минут

СОСТАВ ИГРЫ

70 карточек и правила игры.

ЦЕЛЬ

Победителем становится игрок, которому удастся собрать у себя на столе больше всех Свободных или Защищённых Номов к концу игры. Игра заканчивается немедленно, как только из колоды карточек будет извлечена третья карточка с буквой (Н, О или М).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку по одной карточке Номы (карточка Номы – Уважаемого Старейшины оставьте в колоде). Игроки выкладывают своих подопечных на стол перед собой лицом вверх.
2. Карточки с буквами «Н», «О», «М» распределите равномерно по колоде: положите одну карточку в верхнюю треть, вторую – в середину, третью – в нижнюю треть колоды. Тщательно перемешайте колоду карточек. Таков магический ритуал подготовки!
3. Раздайте игрокам по 3 карточки. Если среди них окажутся карточки событий (со знаком ⚡), замешайте их обратно в колоду и вытяните новые. Держите карточки в руке, не показывая их другим игрокам.
4. Поместите колоду лицом вниз в центре стола, оставьте рядом место для стопки сброса карточек.



КАК ИГРАТЬ

Тот, кто предложил поиграть, выбирает первого игрока, далее право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы можете выполнить следующие действия:

1. **ВЗЯТЬ:** вытяните карточку из колоды. Вы можете решить не брать новую карточку (иногда это оправданно), однако не можете пропускать это действие два хода подряд. Вы можете сделать это только в начале своего хода до того, как начнёте разыгрывать карточки.
2. **СЫГРАТЬ:** выложите столько карточек с руки, сколько считаете нужным. Это действие не является обязательным, иногда вы просто не можете сыграть карточки с руки. Прочтите текст на карточках, чтобы узнать, что с их помощью можно сделать. Подробная информация о карточках находится в разделе «Описание карточек» в конце правил.
3. **СБРОСИТЬ:** в конце хода у вас должно остаться не больше 8 карточек в руке. Если у вас осталось больше карточек, сбросьте лишние карточки.
4. Передайте ход следующему игроку, сказав ему «Твой ход!».



ПРИМЕР ИГРЫ



НА СТОЛЕ:
Основная колода и стопка сброса карточек.



Две из трёх букв уже были выложены из колоды на стол, значит, игра близка к завершению.

ПЕРЕД ИГРОКОМ

(личная игровая зона):



У ИГРОКА В РУКЕ:



Обратите внимание, в игре существуют 5 основных типов карточек:

- Карточки Номов 1 (выкладываются перед игроком);
- Карточки Защиты 2 (выкладываются поверх Номов, чтобы их защитить);
- Карточки Ловушек 3 (выкладываются поверх Номов и остаются там, пока не будут разрушены);
- Карточки Помощи 4 помогают вашим Номам, в то время как карточки Опасности 5 используются, чтобы атаковать других игроков. Карточки 4 и 5 типов сбрасываются после применения.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, когда кто-то из игроков вытягивает из колоды третью карточку с буквой (Н, О или М). Победителем становится игрок, которому удалось собрать у себя на столе больше всех Свободных или Защищённых Номов. Номы, пойманные в Ловушку, и Номы, находящиеся в руке игрока, не считаются.

В случае ничьей выигрывает тот, перед кем на столе выложена карточка Номы – Уважаемого Старейшины. Если такой карточки ни у кого нет, побеждает игрок с наименьшим числом карточек в руке.



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

1. Сколько карточек я могу сыграть в свой ход? Столько, сколько хотите.
2. Обязан ли я выложить Ному, если вытянул его из колоды? Нет. Только карточки событий, вытасканные из колоды нужно играть сразу же. Остальные карточки вы можете взять в руку и не играть их в данный ход. Но помните, что в процессе игры могут быть сыграны карточки, которые вынудят вас сбросить карточки из руки!
3. Как играется универсальная карточка «Магия Луны»? Вы просто выкладываете эту карточку на стол и говорите «Я играю карточку Магия Луны, которая будет действовать как (такая-то) карточка». Её можно сыграть, как карточку Опасности, Помощи или Спасения, после чего сбросить. Карточка не может быть использована в качестве Номы, Защиты или Ловушки.
4. Если я вытянул из колоды карточку События, могу я потом играть карточки с руки? Да. Единственное очевидное препятствие этому – игра подошла к концу (была вытащена 3-я карточка с буквой).
5. Может ли Ном – Уважаемый Старейшина спрятаться под карточку Защиты? Можно ли вернуть его из сброса при помощи карточки «Древнее Лекарство»? Нет. Находясь в игре, Ном – Уважаемый Старейшина не подвержен влиянию других карточек в колоде (кроме карточек «Молния» и «Магия Луны», которая была сыграна, как «Молния»).
6. Если я использую Копьё, чтобы разрушить Радужный Пузырь в игровой зоне соперника, его Ном переходит ко мне? Нет, Ном остаётся на месте, но теперь он Свободен. Только Ном, освобожденный из Кольца, переходит к тому, кто ему помог.
7. Может ли Спасительная Скорлупка убрать обратно в колоду карточку с буквой, особенно если это последняя из трёх карточек с буквами, которая заканчивает игру? Да, поскольку это карточка Спасения, которая разыгрывается после того, как карточка события была вытянута из колоды, но до того, как это событие произошло. Это очень сильная карточка.
8. Что случится, если при помощи Мелкого Воришки выкрасть Ному из Радужного Пузыря? Радужный Пузырь сбрасывается.
9. Чем можно защитить карточки в руке от Эпидемии, чтобы не замешивать их обратно в колоду? Если у вас есть Древнее Лекарство, сбросьте его и сохраните карточки в руке.
10. Зачем использовать карточку Отступления? Она позволяет преобразовать вашу игровую зону, забрав карточки обратно в руку (в том числе те, что сыграли на вас ваши оппоненты) и выложив их уже по-другому (некоторые из них, по желанию). Помните о лимите карточек на руках (8 карточек).

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОТ КОМПАНИИ GAMEWRIGHT

Добро пожаловать в волшебный мир страны Номов! Коул и Алекс Медейросы создали уникальную игру, отлично отражающую девиз нашей компании: «Игры для тех, кто умеет мечтать». Здесь есть всё – от детализированных рисунков и причудливого набора карточек до простого, но захватывающего игрового процесса. Мы рады познакомиться вас с фантастическим миром маленьких Номов и надеемся вы полюбите их так же, как и мы!

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

СВОБОДУ И ЗАЩИТУ



Авторы:
Алекс и Коул Медейрос
Художник:
Израэль Вудфолк



Игра компании Gamewright. Оригинальное название «Gubs». Лицензировано с разрешения Gamewright, подразделения Ceaco Co.

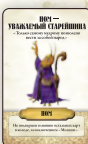


КАРТОЧКИ НОМОВ



Номы (13). Могут быть Свободными, Защищёнными или Пойманными в Ловушку.

Ном – Уважаемый Старейшина (1). Играется как обычный Ном и при финальном подсчёте считается как Ном. Не подвержен влиянию остальных карточек в колоде, кроме карточки «Молния» и «Магия луны», которая была сыграна как «Молния».



КАРТОЧКИ ЗАЩИТЫ

Карточки Защиты выкладываются поверх свободных Номов, чтобы сделать их Защищёнными. Каждая такая карточка защищает только одного Номы и не может находиться в игре без него.



Гриб (7). Спрятавшийся за грибом Ном защищён от большинства карточек Опасностей. Вы можете сыграть карточку Гриб, чтобы удалить любой другой Гриб в игре. Тогда оба Гриба сбрасываются, а Ном становится просто Свободным (и беззащитным).

Лягушка (4). Ном верхом на лягушке не боится большинства карточек Опасностей. Вы можете сыграть карточку Лягушка, чтобы удалить любую Защиту в игре. Тогда обе карточки сбрасываются, а Ном становится просто Свободным (и беззащитным).



Бархатистый Мотылёк (2). Защищает Номы от большинства карточек Опасностей.

КАРТОЧКИ СОБЫТИЙ

Карточки событий отмечены знаком ⚡. Вытянув карточку Событий, немедленно выполните то, что на ней написано, а затем поместите карточку в стопку сброса (не касается карточек с буквами). Все карточки Событий, полученные игроками при первоначальной раздаче карточек, замешиваются обратно в колоду.



Карточки с буквами (H, O, M). Как только все три карточки с буквами будут вытянуты из колоды (в любом порядке), игра заканчивается. По мере появления карточек с буквами из колоды, их следует выкладывать в центре игрового стола.

Опасная Алхимия (1). Игрок, вытянувший эту карточку, должен сбросить все карточки из своей игровой зоны на столе (карточки Номов, Защиты, Ловушек). Исключение: карточка Номы – Уважаемого Старейшины не сбрасывается.



Внезапное Наводнение (1). Все Свободные Номы на столе, за исключением Номы – Уважаемого Старейшины, замешиваются обратно в колоду. Карточка действует на всех игроков.



Эпидемия (1). Все игроки замешивают карточки на руках обратно в колоду. Если у игрока есть «Древнее Лекарство», он может сбросить его и сохранить свои карточки.



Нашествие Ос (1). Замешайте все карточки Лягушек и защищённых ими Номов обратно в колоду. Карточка действует на всех игроков, включая того, кто её вытянул.



Странствующий Торговец (1). Все должны передать карточки, находящиеся у них на руках, игроку справа. Сохранить можно только одну карточку. Если у вас всего одна карточка, не передавайте её.



ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК

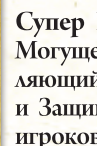
В скобках указано, сколько карточек этого типа есть в игре.

КАРТОЧКИ ОПАСНОСТИ

С помощью карточек Опасности вы можете атаковать других игроков и переманивать к себе их Номов. Карточки Опасности сбрасываются сразу после применения.



Кристалл Наваждения (7). Сбросьте эту карточку, чтобы забрать из игровой зоны другого игрока одного Свободного Номы (не действует на Номы – Уважаемого Старейшины). Карточку этого Номы положите лицом вверх перед собой.



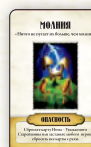
Супер Кристалл Наваждения (2). Могуущественный камень, позволяющий забрать всех Свободных и Защищённых Номов у одного из игроков и поместить их в вашу игровую зону. Все карточки защиты при этом (Грибы, Лягушки, Бархатистые мотыльки) возвращаются в руку этого игрока.



Ураган (1). Выберите игрока, на которого обрушится Ураган. Сбросьте все карточки Защиты в его игровой зоне, оставив Номов беззащитными. Карточки Защиты уходят в сброс.



Молния (1). Отправьте в сброс карточку Номы – Уважаемого Старейшины (если такая карточка есть перед кем-нибудь на столе). Или отправьте в сброс все карточки с руки одного из игроков. Выполните только одно из указанных действий.



Нападение Жуков (1). Сыграйте эту карточку, чтобы отправить в сброс все выложенные на стол Грибы, а также прячущихся за ними Номов. Карточка действует на всех игроков, включая того, кто её сыграл.



Мелкий Ворышка (1). Заберите себе в руку любую выложенную на стол карточку, за исключением карточек: Номы – Уважаемого Старейшины, Колец и пойманных Кольцами Номов. Покинутые Номы карточки Защиты вернутся в руки владельцам.

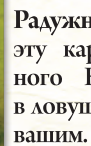


КАРТОЧКИ ЛОВУШЕК

Карточки Ловушек выкладываются поверх карточек Свободных Номов и остаются там, пока не будут разрушены. Пойманные в Ловушку Номы не считаются при финальном подсчёте в конце игры.



Кольца (3). Каждое Кольцо показывает точное число Свободных Номов, которые должны быть в игре, чтобы Кольцо сработало. Заберите эти Номы у игроков (включая себя) и положите под карточку Кольца рядом с собой. Разрушить Кольцо можно с помощью Волшебной Флейты.



Радужный Пузырь (4). Выложите эту карточку на любого Свободного Номы, чтобы поймать его в ловушку. Этот Ном не становится вашим. Заставить Радужный Пузырь лопнуть и освободить Номы можно с помощью карточки Копья.

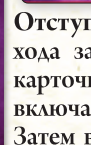


КАРТОЧКИ ПОМОЩИ

Карточки Помощи помогают Номам освободиться из Ловушек или избежать Опасностей. Сбрасываются сразу после применения.



Волшебная Флейта (2). Во время своего хода сбросьте любое находящееся на столе Кольцо и выложите перед собой всех освобождённых Номов.



Отступление (1). Во время своего хода заберите несколько или все карточки из вашей игровой зоны, включая карточки Ловушек, в руку. Затем вы можете сыграть эти карточки. Однако не забывайте, что к концу хода у вас должно быть не более 8 карточек в руке.



Разведчик (1). Выберите игрока и посмотрите карточки у него в руке. Или посмотрите 3 верхние карточки в колоде и положите их обратно в том порядке, в каком пожелаете. Выполните только одно из указанных действий.

КАРТОЧКИ ПОМОЩИ ИЛИ ОПАСНОСТИ



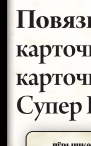
Копьё (4). «Проткните» Копьём Мыльный пузырь и освободите заключённого в нём Номы. Карточку Радужного Пузыря сбросьте в стопку сброса. Или испугайте Копьём любого Свободного Номы на игровом столе и уберите его карточку в стопку сброса. Выполните только одно из указанных действий.

КАРТОЧКИ СПАСЕНИЯ

Карточки Спасения могут быть сыграны в любой момент, в том числе для защиты во время хода другого игрока.



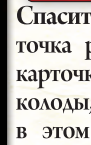
Древнее Лекарство (2). Сбросьте эту карточку, чтобы сохранить карточки в руке во время Эпидемии. Или сыграйте, чтобы взять Номы (кроме Номы – Уважаемого Старейшины) из стопки сброса обратно в руку. Выполните только одно из указанных действий.



Повязка на глаза (1). Сбросьте эту карточку, чтобы отменить действие карточки Кристалл Наваждения или Супер Кристалл Наваждения.



Пёрышко (2). Отменяет действие любой карточки Опасности или Ловушки.



Спасительная Сколупка (1). Карточка разывается после того, как карточка События была вытянута из колоды, но до того, как всё описанное в этом событии случится. Отменяет эффект события. Сама карточка События после этого замешивается обратно в колоду.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ КАРТОЧКА



Магия Луны (1). Эта карточка может использоваться как карточка Опасности, Помощи или Спасения и сбрасывается сразу после применения. Карточка не может быть использована в качестве Номы, Защиты или Ловушки.