

# УЛИЦА ГНОМОВ, 75

ПРАВИЛА ИГРЫ

ФАБРИКА  
ИГР

  
ankama



*Задний двор дома 75 по улице Гномов выглядит вполне мирно: ухоженные грядки, цветущие клумбы и мощные дорожки. Но на самом деле это излюбленное место для разборок между бандами садовых гномов!*

*Никогда не покупайте себе садовых гномов разного цвета! Они объединятся друг против друга в надежде отбить и выкрасть богатства конкурирующей банды.*

*К концу дня на улице Гномов останется лишь одна банда!*





# КОМПОНЕНТЫ

## 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



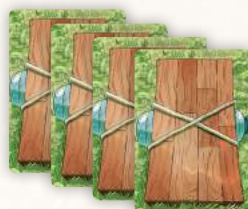
## 60 КАРТ



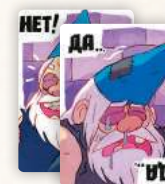
32 КАРТЫ ГНОМОВ



16 КАРТ ТАЙНИКОВ



4 КАРТЫ КАТАПУЛЬТЫ



8 КАРТ ДОПРОСА

## 12 ФИГУРОК



х3

х3

х3

х3

## 37 ЖЕТОНОВ



4 ЖЕТОНА  
МЕСТНОСТИ



4 ЖЕТОНА  
ДЕЙСТВИЙ

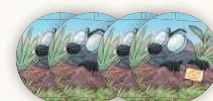


4 ЖЕТОНА  
ГНОМОВ

## 1 БЛОКНОТ РАССЛЕДОВАНИЙ



1 ЖЕТОН  
КОТА



16 ЖЕТОНОВ  
ДОГАДОК



8 ЖЕТОНОВ  
ОБМАНОК



# ПОДГОТОВКА

1. Положите игровое поле в центре стола так, чтобы каждый игрок мог до него дотянуться.

2. Поместите жетоны местности и жетоны действий лицевой стороной вверх в места, указанные на картинке.



3. Каждый игрок выбирает банду и берет все элементы соответствующего цвета:

- 8 карт гномов в руку;
- 2 карты допроса;
- 1 карту катапульты;
- 1 жетон гнома;
- 2 жетона обманки;
- 3 жетона догадки, если играют три игрока, или 4 таких жетона, если в игре четыре участника;
- 3 фигурки;
- 1 листок из блокнота расследования и ручку.

4. Каждый игрок складывает свой листок расследования так, чтобы отмеченная в нем информация не была видна другим игрокам. Подпишите имена игроков под каждой схемой сада на листке.

5. Перемешайте карты тайников и выдайте по одной каждому игроку так, чтобы другие игроки не видели, что в ней указано. Каждый игрок тайно смотрит свою карту и кладет рядом с собой лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты тайников уберите в коробку.



# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сражайтесь с другими бандами, вычислите и откопайте их тайники раньше, чем они найдут ваш, чтобы получить как можно больше победных очков.

## КАК ИГРАТЬ

Игра длится максимум 9 ходов. Каждый ход разделен на три фазы: фазу потасовки, фазу расследования и фазу поиска тайников.

### 1. ФАЗА ПОТАСОВКИ

Каждый игрок выбирает одну карту гнома у себя на руках и выкладывает ее на стол лицевой стороной вниз.

Когда все игроки сделали выбор, они одновременно вскрывают свои карты и выясняют очередность дальнейшего хода. Игрок, выбравший карту с наибольшей силой, выкладывает свой жетон гнома на ячейку с цифрой "1" на игровом поле, следующий по силе на ячейку "2" — и так далее, пока последний игрок не займет место "неудачника". Так формируется очередь.

Использованные карты гномов откладываются в "Сброс" лицевой стороной вверх рядом с их владельцем. В течение игры складывайте сброшенные карты одну на другую так, чтобы была видна сила каждой карты.



**Внимание:** Свои 8 карт вы получите обратно только в том случае, если на начало хода у одного из игроков не останется карт на руках.

На каждой карте указано следующее:

Сила гнома

Способ ответа на вопрос: будет ваш гном отвечать картами допроса или же вслух.



Способность вашего гнома, которую можно использовать в этот ход.



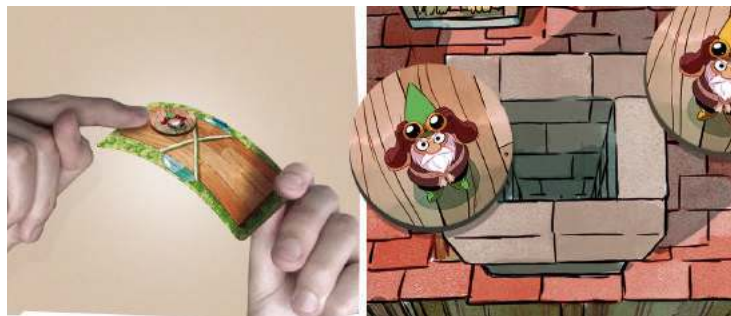
## В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ: КАТАПУЛЬТИРУЕМСЯ!

Если игроки выложили на стол две или более карт гномов с одинаковой силой, сила этих карт снижается до нуля, и они пропускают вперед гномов, сила которых изначально была ниже. Вопрос ничьей решается гномьей катапультой.

В этом примере два игрока сыграли гномов с силой 8, поэтому они вынуждены использовать катапульту. Благодаря этому первое место в очереди занимает гном с силой 3, второе — гном с силой 2.



Чтобы выяснить, кто будет третьим а кому достанется позиция “неудачника”, оба игрока, сыгравших гномов с силой 8, берут по карте катапульты и с ее помощью запускают жетон своего гнома. Бросок выигрывает тот, чей жетон оказался ближе всего к печной трубе на игровом поле.



Если бы два других игрока сыграли карты силой 3, то все четыре игрока определяли бы свое место в очереди с помощью катапульты.

## 2. ФАЗА РАССЛЕДОВАНИЯ

В порядке очереди каждый игрок делает три действия:

### **ВОЗЬМИТЕ ДВА ЖЕТОНА** *(Все игроки)*

Игрок берет один жетон местности и один жетон действия из доступных и выкладывает их перед собой.

Осторожно: чем дальше в очереди стоит игрок, тем меньше выбора ему остается.

**Важно:** Неудачник (последний в очереди игрок) также берет один жетон местности и один жетон действия, но не может допрашивать других игроков!

### **ПОСТАВЬТЕ ФИГУРКИ В САД** *(Все игроки)*

Игрок выбирает одну фигурку из своего запаса и ставит ее на любую клетку поля, которая соответствует выбранному им до этого жетону местности.

Если это место уже занято другой фигуркой в предыдущий ход, игрок может убрать ее с поля и вернуть владельцу. Владелец сможет использовать ее по своему усмотрению в свой ход.

**Важно:** Игрок не может убрать фигурку, которую раньше в этот ход поставил другой игрок. Если у игрока не осталось фигурок в запасе (они все уже размещены на поле), он обязан передвинуть одну из фигурок на игровом поле. Ставить фигурки на клетки с водоемами нельзя.





## ДОПРОСИТЕ ОППОНЕНТОВ...

(Все, кроме неудачника)

После того, как игрок поставил фигурку на игровое поле, он начинает допрос оппонентов:



Игрок всегда задает вопрос относительно того места, куда он поставил фигурку в этот ход.



Игрок может допрашивать любого игрока, следующего за ним в очереди. Допрашивать игроков, стоящих раньше в очереди, нельзя. Неудачник не может допрашивать никого (если этого не позволяет способность карты)!



Игрок допрашивает оппонента, задавая тому вопрос, указанный на выбранном жетоне действия.



Если в этот ход допрашиваемый сыграл карту гнома, на которой изображен символ карт, он молча выбирает соответствующую карту допроса и дает ее посмотреть тому, кто задал вопрос. Таким образом только допрашивающий знает ответ.



Если в этот ход допрашиваемый сыграл карту гнома, на которой изображен символ рупора, он отвечает вслух. Таким образом все игроки слышат ответ.

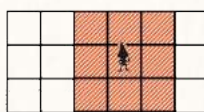


Игрокам рекомендуется внимательно делать пометки на своем листке расследования. Рекомендуется отмечать те места, где вы точно не найдете тайники.

Поместите жетоны местности и жетоны действий лицевой стороной вверх в места, указанные на картинке.



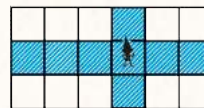
**Зона вокруг:** "Твой тайник рядом с моим гномом?"



Допрашиваемый игрок должен ответить "да", если его тайник спрятан в той клетке, где стоит гном допрашивающего, или в одной из восьми клеток вокруг него.



**Линия видимости:** Твой тайник на одной линии с моим гномом?"



Допрашиваемый игрок должен ответить "да", если его тайник спрятан в одном ряду (вертикальном или горизонтальном) с гномом допрашивающего.



**Цветок:** "Твой тайник в клетке с цветком такого цвета?"



Допрашивающий выбирает один из цветков в клетке, где он поставил гнома в этот ход, и спрашивает, есть ли такой же цветок в клетке с тайником допрашиваемого. Допрашиваемый игрок должен ответить "да", если в клетке с его тайником есть цветок такого цвета.



### ПРИМЕР ДОПРОСА

Юрий допрашивает Егора, спрятан ли его тайник под синим цветком. Егор проверяет свою карту тайника. Поскольку на сыгранной им в этот ход карте гнома изображен символ карт, он берет карту допроса со словом “да” и передает ее лицевой стороной вниз Юрию. Юрий смотрит карту и отмечает полученную информацию на своем листке расследования.

### ... ИЛИ ПЕРЕДВИНЬТЕ КОТА. (Любой игрок)



Если игрок в этот ход взял жетон действия с изображением кота, он может выложить кота в любую клетку игрового поля. Если жетон кота уже находится на игровом поле, вместо этого игрок может передвинуть кота на 1 клетку. Кот не может двигаться по диагонали. Если кот оказывается в клетке с фигуркой, фигурка возвращается ее владельцу.

## 3. ПОИСК ТАЙНИКОВ!

После завершения допроса игрок может попытаться откопать чужой тайник, выложив жетон догадки, или попробовать заманить оппонентов в пустую клетку, выложив жетон обманки.

Чтобы выложить один или два жетона, игрок должен сбросить одну карту гнома с руки. Сброшенная карта выкладывается в сброс к другим картам лицевой стороной вверх.

Игрок может не выкладывать жетоны, если не хочет. Передвинуть выложенный ранее жетон нельзя.

**Важно:** Игрок может выкладывать жетоны догадки и обманки лицевой стороной вниз только в клетках, в которых находятся его фигурки, независимо от того, какой у него в этот ход жетон местности.

Если в выбранной клетке уже есть какой-то жетон, игрок выкладывает свой поверх имеющегося, формируя стопку. Порядок жетонов в этой стопке будет важен при подсчете очков. Если у игрока на конец его хода нет карт на руках, он может положить один или оба жетона, не сбрасывая карту.



Положите жетон догадки лицевой стороной вниз в клетку, занятую одной из ваших фигурок, если вы считаете, что в этой клетке спрятан тайник. Осторожно: количество жетонов догадки ограничено.



Положите жетон обманки лицевой стороной вниз в клетку, занятую одной из ваших фигурок, чтобы запутать оппонентов. Если окажется, что в этой клетке спрятан тайник, жетон обманки будет сброшен. Осторожно: количество жетонов обманки тоже ограничено.

**Важно:** У каждого гнома есть способность — не забывайте применять ее!



Карта гнома №7 не дает гному дополнительных жетонов, и ее способность действует только на один жетон. Игрок может положить один жетон на свободную от чужих гномов клетку (в ней может находиться кот), соседнюю с одной из его фигурок. Однако второй жетон можно положить только в клетку, где есть гном игрока.

## КОНЕЦ ХОДА



Когда все игроки совершили все действия, жетоны местности и действий возвращаются на свои места, и начинается новый ход.





# КОНЕЦ ИГРЫ

Если на начало хода у одного из игроков нет карт гномов на руках, все игроки забирают все карты из сброса, и начинается последний ход. Каждый игрок выберет из восьми своих карт одну и сыграет ее. По завершении этого хода игра заканчивается, и подсчитываются очки.

## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок записывает в свой листок расследования свои победные очки.



**ФИГУРКИ:** Игрок получает по 1 победному очку за каждую свою фигурку на игровом поле. Если у игрока нет ни одной фигурки на игровом поле, он получает -1 очко.



**ТАЙНИКИ:** Каждый игрок вскрывает свою карту тайника. Жетоны на клетках с тайниками вскрываются в том порядке, в котором они были выложены: игрок, первым выложивший в этой клетке жетон догадки, получает 5 очков, второй игрок получает 4 очка, третий — 3. Если в стопке лежит жетон обманки, он не приносит очков. Если игрок положил два жетона догадки на одну клетку, считается только тот, который приносит больше очков. Игроки не получают очков за жетоны на клетках со своими тайниками.



**ОБМАНКА:** По очереди вскройте остальные жетоны на игровом поле (не забывайте, что важен порядок, в котором их выкладывали). Если первый жетон в стопке — обманка, его владелец получает по одному победному очку за каждый жетон догадки других игроков в этой стопке. Остальные жетоны обманки в этой стопке не приносят очков никому.

Игрок с наибольшим суммарным количеством очков побеждает и становится новым главарем гномов — повелителем сада у дома 75 по улице Гномов.

В случае, если у двух или более игроков одинаковое количество очков, — их рассудит катапульта: лучший по результатам трех запусков катапульти объявляется победителем.





# ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

## ПОДГОТОВКА



Положите игровое поле в центре стола. Поместите жетоны местности и жетоны действий лицевой стороной вверх в места, указанные на картинке. Каждый игрок выбирает банду и берет все элементы соответствующего цвета: 8 карт гномов на руки, 1 карту катапульты, 1 жетон гнома, 1 жетон догадки и 3 фигурки.

Жетоны обманок, оставшиеся жетоны догадок и карты допроса уберите в коробку.

Перемешайте карты тайников и выдайте по одной каждому игроку. Каждый игрок смотрит свою карту и кладет рядом с собой лицевой стороной вниз.

Каждый игрок складывает свой листок расследования так, чтобы отмеченная в нем информация не была видна другому.

## ХОД ИГРЫ

Игра проходит в два раунда. Ход игры идентичен стандартному, но игроки возвращают жетоны местности и действий только когда они все использованы.

При игре вдвоем проигравший в потасовке не может проводить допрос даже при наличии соответствующего жетона действия (за исключением случаев, когда способность позволяет ему это сделать).

Важно: при игре вдвоем игроки не сбрасывают карты, чтобы положить жетон догадки. Если на конец хода у вас на руках не осталось карт гномов, заберите все свои карты гномов из сброса.

### ПРИМЕР:

Егор выигрывает в потасовке и берет жетон местности с изображением травы и жетон действия “линия видимости”. Он выставляет свою фигурку, допрашивает оппонента и делает пометки в своем листке расследования. Он решает не выкладывать жетон догадки. Юрий — неудачник в этой потасовке — берет жетон местности с изображением досок и жетон действия “зона вокруг”. Он выставляет свою фигурку, но не может выполнить действие, поскольку не может допрашивать оппонента. Юрий не выкладывает жетон догадки. В следующий ход Юрий выигрывает потасовку, берет жетон местности с изображением гравия и жетон действия “цветок”. Егор берет оставшийся жетон местности и жетон действия “кот”, которым он сможет воспользоваться, чтобы передвинуть кота и вытолкнуть с игрового поля фигурку. После этого все 8 жетонов возвращаются на свои места.

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда один из игроков выкладывает на игровое поле жетон догадки. Если он угадал, где находится тайник, он выигрывает раунд. В противном случае раунд выигрывает оппонент.

Второй раунд играется точно так же, как и первый. Заберите свои карты гномов, выдайте игрокам по новой карте тайника и начинайте

## КОНЕЦ ИГРЫ

Первый, кто выиграет два раунда, выигрывает и игру.



## АВТОРЫ

Автор: М. Навак и Паскез

Иллюстратор: Фабьен Менсе

Графический дизайн: Айск, Александр Папет, Роман Либреса, Винсан Ломбар

Редактура: Жан-Мишель Кайлла, Шарль Боссар, Себастьян Даррас

Руководитель производства: Изабель Вандамм, Пьер-Анри Дюпон

Русское издание: Издательство «Фабрика Игр»

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, республики Беларусь, республики Молдавии, республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»

Руководители проекта: Олег Раптовский, Евгений Сенкевич

Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул, Павел Червяков и Geek Media ([vk.com/geekmediaru](https://vk.com/geekmediaru))

## БЛАГОДАРНОСТИ:

Тоту за то, что помог игре появиться на свет, за тестирование и советы.

Кэм за то, что научила проигрывать с честью.

Отделу производства за выполнение проекта.

Фабьену за иллюстрации.

Друзьям и семье за долгие вечера усиленного тестирования.

Почу и Рене ля Туп за отличное управление гномьей катапультой — я все еще в шоке...

Прут за ее поддержку.

Шарлю.

Всей команде Анкамы за мудрые советы и Алексу за терпение.

Друзьям, семье, Акселю и Эллиоту.

Ваш Себ.

ФАБРИКА  
ИГР

  
анкама

ООО «СР ПОСТАВКА»  
129327, г. Москва, ул. Ленская, 2/21.  
По вопросам оптовых закупок:  
[igryoptom.ru](http://igryoptom.ru), 8 (499) 685-00-40





# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## 1. ФАЗА ПОТАСОВКИ

Сыграйте карту гнома лицевой стороной на стол. Когда все игроки готовы, вскройте эти карты и разложите жетоны гномов в соответствии с очередью. Позиции игроков, сыгравших карты одинакового номинала, определяет катапульта.

## 2. ФАЗА РАССЛЕДОВАНИЯ

В порядке очереди каждый игрок делает три действия:

- берет жетон местности и жетон действия;
- ставит одну из своих фигурок на клетку с указанным типом местности;
- допрашивает одного из оппонентов, следующих в очереди, записывая ответ в листе расследования, или двигает жетон кота.

## 3. ПОИСК ТАЙНИКОВ!

При желании игрок может сбросить карту гнома с руки, чтобы положить на поле до двух жетонов (догадки и/или обманки) на клетки, где есть его фигурки. Выложенные жетоны забрать обратно нельзя. Жетон можно выкладывать поверх другого жетона.

## 4. КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Если у одного из игроков в начале хода нет карт гномов на руках, все игроки забирают все свои сброшенные карты гномов обратно и играют последний ход. После этого игра заканчивается, и следует подсчет очков.

Игрок с наибольшим суммарным количеством очков побеждает и становится новым главарем на улице Гномов. В случае, если у двух или более игроков одинаковое количество очков, их рассудит катапульта: лучший по результатам трех запусков катапульти объявляется победителем.

Эта таблица поможет вам подсчитать победные очки (ПО):

 + 3 ПО	 + 1 ПО	5 ПО	4 ПО	3 ПО	+1 ПО / 
 + 2 ПО	 - 1 ПО				 < +1
					 < +1
					 < +1
					 < +0