

Правила настольной игры «Госу» (GOSU 2: Tactics)

Автор игры: Ким Сато (Kim Sato)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 13 лет

Перед вами второе издание игры «GOSU», в котором появилось немало нововведений и изменений. Подробно об отличиях этого издания от предыдущего вы прочитаете в данных правилах, но если кратко, то заключаются они в следующем:

- Теперь на картах нет текста. Способности гоблинов обозначаются символами семи типов, каждый символ может быть «базовым» и «максимальным».
- Жетонов активации больше нет.
- Изменилось правило раздачи карт перед началом игры.
- Теперь в начале каждого раунда игроки получают карты из колоды.
- Появились два условия мгновенной победы.
- И новый способ активации способностей гоблинов – эффект «связь».
- Изменено распределение гоблинов по кланам.

Компоненты игры

- 85 фольгированных карт: 75 карт гоблинов, 9 карт победы, 1 карта преимущества.
- 1 правила.

Карты гоблинов (или просто гоблины)

Каждый гоблин относится к одному из 5-ти кланов и одному из 3-х уровней.








Гоблины уровня I – солдаты (Бакуто). В колоде 15 разных Бакуто, каждый из которых в 3-х экземплярах, суммарно в колоде 45 Бакуто. В каждой тройке одинаковых Бакуто есть одна карта с пометкой «X», которая сильнее, чем две остальные, и у которой имеется эффект «связь».

Гоблины уровня II – закалённые воины (Герои). В колоде 20 разных Героев.

Гоблины уровня III – генералы (Одзэки). В колоде 10 разных Одзэки.

Уровень гоблина указан в правом верхнем углу карты.

Все гоблины относятся к одному из следующих кланов: Древние гоблины , Альфа-гоблины , Тёмные гоблины , Мехгоблины , Огненные гоблины .



Цель игры

Каждый игрок – полководец, собирающий собственную армию гоблинов. В конце каждого раунда между игроками происходит **Великая Битва**, и игрок с сильнейшей армией получает карту победы. Первый, кому удаётся набрать 3 карты победы, побеждает в игре. Также в игре можно победить, выполнив одно из двух условий мгновенной победы.

Подготовка к игре

Положите **карты победы** и **карту преимущества** отдельно от колоды **карт гоблинов**.



Перемешайте колоду гоблинов и выложите её в закрытую посередине стола. Это общая колода для всех игроков. По ходу игры рядом с ней будет формироваться колода сброса, тоже общая для всех.

Случайным образом определите первого игрока и вручите ему **карту преимущества**. Раздайте игрокам по 10 карт гоблинов. Каждый должен оставить на руках 7 карт и сбросить 3. Эти 3 лишние карты игроки сбрасывают одновременно.

Игрок с **картой преимущества** начинает первый ход первого раунда.

Если среди полученных игроком 10-ти карт нет ни одного Бакуто (гоблин уровня I), он вправе сбросить карты из руки и взять новые 10 карт из колоды. Это действие он может повторить несколько раз, пока среди вытянутых 10-ти гоблинов не окажется хотя бы одного Бакуто. После этого игрок как обычно выбирает 7 карт и сбрасывает 3.

Игровой раунд

Каждый раунд состоит из нескольких ходов, которые игроки делают друг за другом по направлению часовой стрелки. Игрок, не желающий или не способный сделать ход, обязан спасовать, никаких действий в текущем раунде он уже выполнить не сможет.

После того, как кто-то из игроков пасует в первый раз, оставшиеся игроки могут сделать не более 3-х ходов. Раунд заканчивается, если все спасовали или исчерпали 3 возможных хода.

Будьте внимательны: в один ход можно выполнить только одно действие.


И что же это за действия?

В свой ход игрок может сделать одно из трёх.

- Завербовать гоблина, добавив его к своей армии.
- Заменить гоблина (гоблин мутирует).
- Спасовать.

Начнём с того, как вербуют гоблинов

Первый гоблин, которого вы можете сыграть (выложить перед собой), обязан быть **Бакуто** (гоблином уровня I). Именно с этого новобранца начинается ваша победоносная армия.

Первый гоблин выкладывается в левый нижний угол вашей игровой зоны. Это первая карта ряда гоблинов уровня I. И она бесплатна – своего первого гоблина (вне зависимости от его клана) вы всегда разыгрываете, не выплачивая стоимости розыгрыша. Если у карты есть способности, связанные с эффектом «сразу после розыгрыша» (значок ) , можете применить их перед тем, как передать ход игроку слева (запомните, что за ход у вас только одно действие).

Каждый гоблин вашей армии размещается слева направо в ряд, соответствующий его уровню.

В свой второй ход вы можете либо завербовать **Героя** (гоблин уровня II), либо ещё одного **Бакуто** (уровень I).

Есть всего одно правило выкладывания **Бакуто** (и действует оно **только** на них). Посмотрите, к какому клану относится разыгрываемый Бакуто. Если среди уже выложенных вами Бакуто (а в вашей армии не может быть больше 5-ти Бакуто) есть гоблины того же клана, новый Бакуто выкладывается бесплатно. Если в вашей армии Бакуто из этого клана ещё нет, сбросьте 2 карты из руки в качестве стоимости розыгрыша.



Например, розыгрыш 5-ти Бакуто одного клана не будет стоить вам абсолютно ничего, а за 5 Бакуто из разных кланов вы сбросите 8 карт из руки. Однако вскоре вы поймёте, что иметь в армии гоблинов разных кланов крайне полезно, особенно для Героев и Одзэки.

Если ваша армия состоит из одного Бакуто и его уничтожают, своего следующего Бакуто вы выложите бесплатно (так как он будет считаться самым первым Бакуто в армии).

Если единственный разыгранный вами Бакуто попадает в плен (о том, как это происходит, поговорим позже), то перестаёт принадлежать к какому-либо клану (хотя всё ещё будет числиться в составе армии), поэтому, выкладывая второго Бакуто, вы будете обязаны сбросить 2 карты – независимо от того, к какому клану относился первый.

Как быть с Героями (гоблинами уровня II)?

Есть два правила.

Во-первых, число **Героев** не может быть больше числа Бакуто. Например, если в ряду Бакуто (самый нижний ряд карт) только 1 гоблин, то в ряд Героев (ряд Героев выкладывается над рядом Бакуто) нельзя выложить 2-го гоблина.

Во-вторых, чтобы разыграть Героя, в вашей армии должен быть Бакуто из того же клана. При этом Бакуто не обязательно должен находиться в той же колонке, что и Герой, главное, чтобы представитель клана Героя был в ряду Бакуто. Таким образом, имея, к примеру, трёх

Бакуто из трёх разных кланов, вы можете завербовать до 3-х Героев разных кланов (или 3 Героев одного клана, или 2 Героев из одного клана и 1 Героя из другого...).



А что там с Одзэки (гоблинами уровня III)?

Правила розыгрыша **Одзэки** похожи на правила для Героев.

Во-первых, число Одзэки в вашей армии не может превышать число Героев.

Во-вторых, чтобы разыграть Одзэки (уровень III), в вашей армии должен быть Герой (уровень II) и Бакуто (уровень I) из тоже же клана.

Выкладываются Одзэки так же, как и Бакуто с Героями, – в отдельный ряд слева направо (ряд Одзэки выкладывается над рядом Героев). Максимальное количество карт в ряду – 5.


Обратите внимание, что если по ходу игры из ряда Бакуто убирается гоблин, Герои и Одзэки соответствующего клана остаются на местах. Правила розыгрыша карт действуют только при розыгрыше карт. Попав в армию, гоблины начинают жить собственной жизнью, как правило, не очень длинной, но весьма героичной!

Теперь по поводу второго доступного действия – мутации

Будучи авторитетным полководцем, вы можете приказать своим гоблинам всё, что угодно, например, мутировать в другого гоблина... Не пытайтесь повторить это дома, все наши



гоблины – специально обученные профессионалы!

На картах некоторых гоблинов указана стоимость мутации (цифра справа от значка ). Такие гоблины могут мутировать в новых гоблинов. Если стоимость

мутации не указана, у гоблина к ней иммунитет.

Предположим, что вы хотите избавиться от гоблина, в услугах которого больше не нуждаетесь. Иногда бывает полезно влить в армию свежую кровь. Уплатите стоимость мутации (стоимость мутации – это число карт, которые вы сбрасываете из руки) и замените мутировавшего гоблина гоблином из руки того же уровня, но не обязательно того же клана.

Вижу, ваши полные военно-полевой мудрости глаза заблестели озорным огоньком!


Предвосхищая ваш следующий вопрос, отвечаю: да, вы можете заменить одного Героя на другого Героя (или Одзэки на Одзэки), даже если в вашей армии нет представителей клана выкладываемого гоблина! Мутация – хитрый способ разыграть Героя или Одзэки в обход правил их розыгрыша.

Есть только одно ограничение на мутацию: вы не можете заменить гоблина точно таким же гоблином (обратите внимание, что карта, к названию которой добавлена буква «Х», считается той же картой, что и без «Х»). Ведь вы же не хотите проделать червоточину в

пространстве и времени, а затем провести остаток жизни в альтернативной реальности, высиживая яйца повелевающих этой вселенной и заточивших вас в рабство кур, не правда ли? Короче говоря, мутация гоблина в его же копию очень опасна и строжайше запрещена.



Зомби-мутация

У клана **Тёмных гоблинов** (значок ) есть предрасположенность к **зомби-мутациям**, она отмечена жёлтым кружком на значке стоимости мутации (как на рисунке слева). От обычной мутации зомби-мутация отличается тем лишь, что нового гоблина (того же уровня) вы можете выложить не только из руки, но из сброса. Поэтому чем больше сброс, тем больше у вас вариантов.

Последнее возможное действие – спасовать

Спасовав, игрок запускает механизм окончания раунда. Как уже было сказано раньше, после того, как один из игроков пасует, у его противников остаётся три хода, прежде чем закончится раунд.

Конец раунда и Великая Битва

Сделав ходы и закончив раунд, игроки вступают в Великую Битву. Запаситесь попкорном, зрелище будет что надо!

Наверное, вам интересно, как определяется победитель Великой Битвы? Всё просто.

Сложите силу всех гоблинов своей армии (за исключением тех, кто в плену). Сила гоблина указана в правом нижнем углу его карты. Игрок с самой сильной армией побеждает в Битве и получает карту победы. Гордый обладатель трёх карт победы становится победителем всей игры.

Если сила нескольких игроков во время Великой Битвы оказывается равной, карту победы получает игрок с картой преимущества. Если ни у одного из полководцев, набравших одинаковый наибольший результат, нет карты преимущества, все они получают по карте победы. В случае если несколько игроков одновременно получают по третьей карте победы (это возможно, если ни у кого из них не было карты преимущества), все они объявляются победителями игры (но не переживайте, вероятность подобного стечения обстоятельств очень и очень мала).

Небольшая подсказка по подсчёту силы армии

Сила каждого Бакуто (уровень I) – 2, каждого Героя (уровень II) – 3, а каждого Одзэки (уровень III) – 5. Для быстрого подсчёта складывайте силу по колонкам. Сила каждой колонки из 3-х карт равна 10. Соответственно, сила колонки без Одзэки – 5, а колонки без Одзэки и Героя – 2. Нетрудно подсчитать, что максимально возможная сила армии 50 (5 колонок с силой 10 каждая).



После Великой Битвы

После окончания Великой Битвы армии игроков остаются на своих местах. Карта преимущества остаётся у своего владельца.

Если ни один полководец не получил третью карту победы, начинается новый раунд.

Начало нового раунда

Вот что происходит в начале каждого нового раунда.

- Все пленные гоблины возвращаются в строй.
- Начиная с игрока с картой преимущества и по направлению часовой стрелки, каждый игрок добывает необходимое количество карт из колоды, пока в руке у него не оказывается 7 карт минус 1 карта за каждую имеющуюся у него карту победы. К примеру, если у игрока 1 карта победы, то из колоды он берёт столько карт, чтобы в руке у него стало 6 гоблинов. А если у него 2 карты победы, то берёт столько, чтобы в итоге в руке оказалось 5 карт. Если в руке игрока больше карт, чем ему положено иметь, они так и остаются у него в руке и не сбрасываются. Новых карт он, понятно, при этом не получает.
- Если после получения новых карт игрок не может разыграть ни одного гоблина (ни вербовкой, ни мутацией, ни зомби-мутацией), он вправе сбросить все карты из руки и взять из колоды такое же число новых карт. Это действие игрок может повторить несколько раз, пока не получит возможность сделать первый ход. Разумеется, все эти манипуляции с картами игрок должен провести до того, как начнётся новый раунд.

Карта преимущества, как она работает?

Перед началом игры обладатель карты преимущества выбирается случайно. По окончании раунда карта не переходит к следующему игроку, а остаётся у своего хозяина. Получить её можно, воспользовавшись соответствующей гоблинской способностью.

Когда и в каком порядке действуют способности гоблинов?

В зависимости от эффекта карты, способности гоблинов действуют в трёх случаях.

Сразу после розыгрыша (значок 🎲 на карте)

Как следует из названия, одна или две способности, указанные в левой верхней области карты действуют сразу же после того, как игрок выкладывает карту (либо путём вербовки, либо мутацией).



Связь (значок 🔄 на четырёх сторонах карты)

Одна или две способности, отмеченные в левой средней области карты, действуют всякий раз, когда игрок выкладывает гоблина такого же клана справа, слева, сверху или снизу от этой карты. Если из-за нового гоблина срабатывает сразу несколько «связей», игрок сам решает, в каком порядке их применять.



Мутация (значок 🔄 на карте)

Одна или две способности, указанные в левой нижней области карты, действуют сразу после того, как игрок заменяет этого гоблина в другого гоблина.

Например, в течение хода может возникнуть ситуация, когда вы задействуете 4 эффекта в таком порядке: «мутация», «сразу после розыгрыша», 2 «связи».



Несколько важных замечаний

- Число карт в руке не ограничено. Можете держать хоть 15 карт. На свой страх и риск.
- Сброшенный, уничтоженный или мутировавший гоблин кладётся в колоду сброса в открытую. Карты из сброса можно смотреть в любой момент игры.
- Если колода гоблинов заканчивается, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду.

Условия мгновенной победы. Игрок, набирающий полную армию из 15 гоблинов или имеющий 9 гоблинов одного клана (пленные гоблины не в счёт), немедленно побеждает.

Давайте посмотрим, какие способности есть у гоблинов

Всего у гоблинов 7 типов способностей, каждая из которых обозначается особым символом. Способности бывают «базовыми» и «максимальными».

Уничтожение



Уничтожьте беззащитного гоблина

Беззащитный гоблин – разыгранная карта, сверху и справа которой нет других карт. Запомните, что уничтожить можно только беззащитного гоблина. Рекомендуем уничтожать беззащитных гоблинов противников, а не своих, это всегда полезнее!

Поменяйте местами 2-х гоблинов одного уровня в любой армии

Можете менять карты местами как в своей армии, так и в армии любого противника. Делается это для того, чтобы защитить своих гоблинов (переместив наиболее ценные карты в начало рядов) или, наоборот, подставить под удар вражеских гоблинов. Перемещая гоблинов, вы также можете добиваться более эффективных комбинаций «связей».



Выберите и уничтожьте любого беззащитного гоблина уровня I или II.



Поменяйте местами 2 карты одного уровня в любой армии, а затем выберите и уничтожьте любого беззащитного гоблина любого уровня.

Пленение



Захватите гоблина в плен

Некоторые гоблины могут захватить в плен других гоблинов. И опять же, лучше применять эту способность на врага, а не на себя! Захватывая в плен гоблина, переворачивайте его карту лицом вниз. Пленный гоблин лишается боевой силы, всех способностей и принадлежности к клану. Применяя эту способность, вы можете мешать противнику выкладывать новые карты, сажая под замок ключевых представителей нужных ему кланов. Пленный гоблин возвращается в строй (то есть его карта переворачивается лицом вверх) в начале следующего раунда (раунда, не хода!).

В плен можно брать не только беззащитных гоблинов.

Если беззащитный гоблин попал в плен, его по-прежнему можно уничтожить.

Пленного гоблина нельзя заменят.

Пленный гоблин считается частью вашей армии, поэтому, как и при обычной вербовке, вы можете выложить гоблина более высокого уровня над своим пленным гоблином.

Пленный гоблин не может помочь игроку одержать мгновенную победу по условию 9-ти гоблинов одного клана в армии (так как не считается представителем какого-либо клана), но может помочь победить по условию 15-ти гоблинов в армии (так как всё ещё является гоблином армии игрока).

Освободите гоблина

Эта способность позволяет перевернуть карту пленного гоблина лицом вверх.



Захватите в плен любого гоблина уровня I или II.



Захватите в плен или освободите любого гоблина любого уровня.

Сброс

или



Игрок по вашему выбору сбрасывает 1 карту из руки.



Все игроки (включая вас) сбрасывают половину карт из руки (с округлением в меньшую сторону).

Пополнение

или



Возьмите 1 карту из колоды.



Возьмите столько карт, сколько в вашей армии разных кланов (то есть от 1 до 5).

Предвиденье

или



Откройте из колоды 5 карт, возьмите 1 карту в руку и сбросьте остальные 4.



Откройте из колоды 5 карт, возьмите 2 карты в руку и сбросьте остальные 3.

Возвращение

или



Возьмите из сброса одного гоблина того же клана, что и этот.



Возьмите из сброса 1 любую карту.

Преимущество

или



Сделайте ещё один ход после текущего

Итак, у вас есть дополнительный ход. Дополнительные ходы могут суммироваться.

Важное замечание. Эти дополнительные ходы не входят в 3 хода, которые остаются у игроков после того, как кто-то пасует.



Возьмите карту преимущества и сделайте ещё один ход после текущего.



Игрок(и) с наименьшим количеством карт победы получает(ют) 2 карты из колоды. Затем вы берёте карту преимущества и делаете ещё один ход после текущего.

Памятка игрокам

Выберите и уничтожьте беззащитного гоблина уровня I или II.



Поменяйте местами 2 карты в любой армии, а затем выберите и уничтожьте любого беззащитного гоблина.



Захватите в плен любого гоблина уровня I или II.



Захватите в плен или освободите любого гоблина.



Игрок по вашему выбору сбрасывает 1 карту из руки.



Все игроки (включая вас) сбрасывают половину карт из руки (с округлением в меньшую сторону).



Возьмите 1 карту из колоды.



Возьмите из колоды столько карт, сколько разных кланов присутствует в вашей армии (от 1 до 5).



Откройте 5 карт из колоды, возьмите себе 1 карту, сбросьте 4 остальных.



Откройте 5 карт из колоды, возьмите себе 2 карты, сбросьте 3 остальных.



Возьмите 1 карту из сброса. Карта должна быть того же клана, что и клан гоблина, применившего эту способность.



Возьмите 1 любую карту из сброса.



Возьмите карту преимущества и сделайте ещё один ход после текущего.



Игроки с наименьшим числом карт победы получают 2 карты из колоды, а затем вы берёте карту преимущества и делаете ещё один ход после текущего.