

Номы

Волшебные приключения в стране маленьких Номов

для 2-6 игроков от 8 лет и старше

СОСТАВ ИГРЫ

70 карт
Правила игры

ЦЕЛЬ

Победителем становится игрок, которому удастся собрать у себя на столе больше всех Свободных или Защищённых Номов в игре на момент, когда из колоды карт будет извлечена третья карта с буквой (Н, О или М).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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



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 карту из колоды. Вы можете решить не брать новую карту (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 карты.
2. **СЫГРАТЬ:** Выложите столько карт с руки, сколько считаете нужным. Это действие не является обязательным, иногда вы просто не можете сыграть карты с руки. Прочтите текст на картах, чтобы узнать, что с их помощью можно сделать. Подробная информация о картах находится в разделе «Описание карт» в конце правил.
3. **СБРОСИТЬ:** В конце хода у вас должно остаться не больше 8 карт в руке. Если у вас осталось больше карт, сбросьте лишние карты.
4. Передайте ход следующему игроку, сказав ему «Твой ход!».

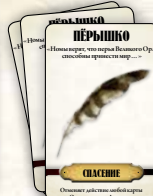
КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, когда кто-то из игроков вытягивает из колоды третью карту 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 карта Ном – Уважаемого Старейшины. Если такой карты ни у кого нет, побеждает игрок с наименьшим числом карт в руке.



ПРИМЕР ИГРЫ



НА СТОЛЕ:
Основная колода и стопка сброса карт.

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 карт:

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

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

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

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 карт 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!

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru – где вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

СВОБОДУ И ЗАЩИТУ



НОМАМ

Авторы:
Алекс и Коул Медейросы
Художник:
Израэль Вулфолк



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

ИГРА ОТ КОМПАНИИ
СТИЛЬ ЖИЗНИ

КАРТЫ 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 карт в колоде, кроме карты «Молния» и «Магия луны», которая была сыграна как «Молния».



КАРТЫ ЗАЩИТЫ

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



Гриб (7). Спрятавшийся за грибом Ном защищён от большинства карт Опасностей. Вы можете сыграть карту 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 карт Опасностей. Вы можете сыграть карту Лягушка, чтобы удалить любую Защиту в игре. Тогда обе карты сбрасываются, а Ном становится просто Свободным (и беззащитным).



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

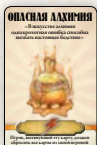
КАРТЫ СОБЫТИЙ

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



Карты с буквами (Н, О, М). Как только все три карты с буквами будут вытянуты из колоды (в любом порядке), игра заканчивается. По мере появления карт с буквами из колоды, их следует выкладывать в центре игрового стола.

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



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

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



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

Странствующий Торговец (1). Все должны передать карты, находящиеся у них на руках, игроку справа. Сохранить можно только одну карту. Если у вас всего одна карта, не давайте её.



ОПИСАНИЕ КАРТ

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

КАРТЫ ОПАСНОСТИ

С помощью карт Опасности вы можете атаковать других игроков и переманивать к себе их Номы. Карты Опасности сбрасываются сразу после применения.



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

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



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

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



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

Мелкий Воришка (1). Заберите себе в руку любую выложенную на стол карту, за исключением карт: Номы – Уважаемого Старейшины, Колец и пойманных Кольцами Номов. Покинутые Номы карты Защиты вернутся в руки владельцам.



КАРТЫ ЛОВУШЕК

Карты Ловушек выкладываются поверх карт 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 этих Номов у игроков (включая себя) или положите под карту Кольца рядом с собой. Разрушить Кольцо можно с помощью Волшебной Флейты.

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



КАРТЫ ПОМОЩИ

Карты 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 освобожденных Номов.

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



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

КАРТА ПОМОЩИ ИЛИ ОПАСНОСТИ



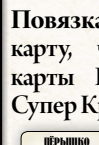
Копьё (4). «Проткните» Копьём Мыльный Пузырь и освободите заключенного в нём Номы. Карту Радужного Пузыря сбросьте в стопку сброса. Или испугайте Копьём любого Свободного Номы на игровом столе и уберите его карту в стопку сброса. Выполните только одно из указанных действий.

КАРТЫ СПАСЕНИЯ

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



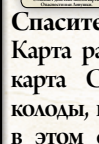
Древнее Лекарство (2). Сбросьте эту карту, чтобы сохранить карты в руке во время Эпидемии. Или сыграйте, чтобы взять Номы (кроме Номы – Уважаемого Старейшины) из стопки сброса обратно в руку. Выполните только одно из указанных действий.



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



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



Спасительная Скорлупка (1). Карта разыгрывается после того, как карта События была вытянута из колоды, но до того, как всё описанное в этом событии случится. Отменяет эффект события. Сама карта События после этого замешивается обратно в колоду.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ КАРТА



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