

Правила ГОЛЬФМАНИИ

Ну, где ты ходишь? Только тебя ждем! Давай, быстро вступай в клуб отважных фанатов ГОЛЬФМАНИИ. Эта карточно-кубическая игра перенесет тебя и твоих друзей на поле Большой Игры. В матче могут принять участие от 2 до 6 гольфистов, если смешать 2 комплекта игры, можно позвать больше игроков. 15-25 минут матча выявят не только лучшего игрока, но и самых смешливых парней вашего гольф-клуба; это же не просто игра о гольфе, это умора в чистом виде!

В комплекте:

- Гольфманичные правила
- Гольфманичный кубик
- справочная карта
- 30 карт Лунок
- 69 карт Игры

Цель игры

Победа в ГОЛЬФМАНИИ (далее ГМ) достигается сбором 18 очков Лунок. В каждом раунде игроки соревнуются друг с другом на одной отдельно взятой лунке. Победитель раунда забирает карту Лунки, у которой есть очковая стоимость. Когда сумма очков на картах Лунок у одного игрока достигает 18 (или переваливает этот рубеж), этот игрок выигрывает матч.

Подготовка к матчу

Раздели карты на две колоды: краснорубашечные карты Игры в одну колоду, карты Лунок с зеленой рубашкой в другую. Колоды перемасуй и положи в разные места стола. Затем каждому игроку сдай руку из пяти карт Игры.

Раунд игры

ГМ состоит из раундов. В них игроки бьются за карты Лунок, чтобы добавить их очки Лунок к своим трофеям и победить в игре. Для ГМ характерна следующая последовательность:

- 1) тянем карты Игры
- 2) тянем 1 карту Лунки
- 2) играем карты Местности и Опасности
- 3) бросок Драйва
- 4) бросок Грина

• Тянем карты Игры

В начале каждого раунда каждый игрок может добрать руку до пяти карт. Игрокам позволено сбросить одну

карту прямо перед началом этого этапа, если им нужно.

• Тянем одну карту Лунки

Из колоды Лунок берется одна карта Лунки. Ее кладут в центр стола: за нее идет борьба в этом раунде. Каждый игрок попытается пройти лунку наилучшим образом.

• Играем карты Местности и Опасности

Перед бросками кубика игроки могут сыграть карты Местности и Опасности, чтобы облегчить игру себе и усложнить прохождение лунки другим игрокам. В раунде можно сыграть только одну карту Местности, зато карты Опасности можно сыграть сколько угодно.

• Бросок Драйва

Драйв – мощный начальный удар. Игрок с наибольшим числом очков Лунок бросает кубик, чтобы сделать драйв (если очков еще ни у кого нет или при равенстве очков конкуренты бросают кубик: у кого результат лучше, проводит драйв первым). Удачный драйв – это когда результат броска равен значению Драйва на карте Лунки (на клюшке) или меньше него. Если игрок завалил Драйв, раунд для него закончен. Удачный Драйв позволяет перейти к броску Грина. Если все завалили Драйв, карта Лунки сбрасывается, игроки начинают новый раунд. Если всего 1 игрок делает удачный Драйв, он автоматически выигрывает лунку (броска Грина нет).

• Бросок Грина

Грин – ровная площадка, на которой находится лунка. Все, кто сделали удачные Драйвы, теперь бегают по грину и загоняют свои мячики в лунку. Игроки снова бросают кубики. Чей результат на Грине будет НАИМЕНЬШИМ, забирает себе карту Лунки – он побеждает в раунде.

Из-за карт результат броска на Грине может быть меньше 1. Если игрок, взявший Лунку, набрал 18 очков Лунок или больше, он победил в матче. Если ряд игроков получает на Грине равно низкие результаты, эти игроки (и только они) бросают кубики снова. Когда броски Грина завершены, начинайте новый раунд.



Карты Лунок

На каждой карте Лунки стоят разные символы и числа. Очки Лунки стоят на картинке мячика. Это число очков Лунка дает игроку, победившему на ней. Также у каждой карты есть значение Драйва: игроки должны выкинуть на броске Драйва такое или меньшее число для удачного Драйва. Каждая Лунка подвержена Опасностям двум

видов из трех существующих в ГМ: Погодные (знак Тучи), Природные (знак Суслика) и Народные (знак Мартини). Эти знаки говорят, какие карты Опасностей можно играть на данной Лунке (в примере Суслик и Туча говорят нам, что на этой Лунке можно играть Погодные и Природные Опасности).

Карты Игры

Большинство карт в ГМ – это карты Игры. Они увеличивают твои шансы на победу и мешают твоим противникам. Всего в ГМ пять видов карт Игры. Разные типы различаются по цвету и обладают своими характеристиками.

• Коричневые карты Местности

Карты Местности представляют всякие ландшафтные препятствия, которые могут помешать другим игрокам. Эти карты играются до Драйва первого игрока. Каждому игроку разрешено сыграть только ОДНУ карту местности в раунд.

• Желтые карты Опасности

Карты Опасности играются перед Драйвом первого игрока. Это события, которые могут помешать твоим соперникам или помочь тебе. Опасности делятся на три вида: Погодные, Природные и Народные. Чтобы сыграть Опасность на Лунке, вид этой опасности должен присутствовать на карте текущей лунки. Ты можешь играть сколько угодно Опасностей, если на этой лунке такие Опасности разрешены. Например, у игрока есть две карты Народных Опасностей, но на текущей Лунке стоят знаки Тучи и Суслика, и игроку не разрешается играть эти две карты Опасностей на данной лунке.

• Синие карты Действий

Карты Действий помогают тебе быстро изменить ход событий в любой момент текущего матча или раунда.

• Метамические карты Снаряжения

Эти карты представляют различные виды снаряжения, которое может помочь тебе в игре. Карты снаряжения можно играть в любой момент, они выкладываются перед игроками, показывая, кто что использует. Карты снаряжения остаются у игрока до тех пор, пока соперники не уничтожат их или сам игрок небросит снаряжение. У игрока в любой момент времени может

быть только две карты снаряжения. Если у игрока на руке есть третья карта снаряжения, он может ее сыграть, но тут же обязан сбросить одну из двух карт снаряжения, которые уже были в игре.

• Красные карты Стресса

Не знаю, замечал ли ты, насколько лучше тебе становится после выплеска накопившейся злости? Люди вокруг тебя перестают вмешиваться в твои дела, а назойливые собачонки и дерзкие малыши разбегаются кто куда от приступа твоей ярости. В общем, СТРЕСС – ЭТО КРУТО! Ряд карт позволяет тебе избежать неприятностей, если сыграть 1 карту Стресса. Если сыграть две карты Стресса, ты можешь отменить эффект любой

только что сыгранной карты Игры. Если карта была сыграна ранее, ее нельзя отменить, как, например, карты снаряжения, эффект которых длится всю игру. Две карты Стресса и карта "Нем-нем" могут отменить карты Игры только сразу после того, как карты сыграны.



Терминология

У карт есть свой язык, ознакомься.

ИГРОК-ЦЕЛЬ:

Карта, говорящая об Игроке-Цели, хочет от тебя указания, на какого игрока будет направлен эффект карты.

УЙДИ С ЛУНКИ:

Если карта вынуждает тебя уйти с Лунки, это означает, что в этом раунде ты больше не играешь и на текущую Лунку не претендешь.

Время применения карт

Эффекты карт действуют в том порядке, в каком были сыграны карты. Пример: Димон только что сыграл две карты для улучшения своего Драйва. Катюха ему назло играет карту, которая заставляет Димона переделать Драйв. Его карты, которые он сыграл ранее, теряют силу! Катюха, посмеиваясь, сбрасывает все три карты, а Димон заваливает свой Драйв.

Несогласия

Все карты в ГМ довольно прямолинейны. Однако если игроки не сойдутся во мнении по поводу той или иной карты, призови на помощь здравый смысл и не забывай: Гольфмания – это безумное ВЕСЕЛЬЕ!

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ КАРТ

Карта, как правило, действует и сбрасывается по факту применения или в течение того раунда, в котором она сыграна. Но есть карты, которые действуют до некоего события: Жуткий Грипп, Вредный Сосед и Влюбчивый Пудель (Снаряжение остается в игре, пока его небросят для ввода нового снаряжения или не уничтожат).

ПОКАЗАТЕЛЬНЫЙ РАУНД

Лизка, Катюха и Димон играют в Гольфманию. Идет 3й раунд, предыдущие две лунки взял Димон, набрав целых 7 очков Лунок. Но за счет активной игры у Димона на руке осталось всего 2 карты Игры, и он берет из колоды 3 карты. У Катюхи на руке полный комплект, да и Лизка не расстригла свою руку в прошлом раунде. Обе гольфистки решают сбросить по одной карте и взять по одной новой.

Теперь вскрывается Лунка. Лунка называется ЛОДОЧНЫЙ СПУСК, приносит 4 очка победителю, значение Драйва на ней 2. Опасности здесь бывают Погодные и Природные.

Димон начинает раунд с того, что швыряет в Катюху Молнию (Погодная опасность). Если Катюха ничем не ответит, ей придется уйти с лунки. С безумным криком Катюха сбрасывает две карты Стресса, чтобы отменить эффект Молнии. Но подая Лизка, которая тоже хочет вывести Катюху из игры, бросает на одну карту Стресса карту "Нем-Нем". Одна карта Стресса заблокирована, а

Молния не отменена, так как для отмены нужно сыграть две карты Стресса. Катюха со стоном уходит с лунки.

Димон (у которого больше всех очков Лунок) первым проводит Драйв и получает на броске 1. Этот результат ниже значения Драйва на Лунке, значит, Драйв удался. Лизка выбрасывает 2 на броске, и этого хватает для удачного Драйва.

Димон делает бросок на Грине, выбрасывает 2 и довольно лыбится. Лизка задумывается и играет карту "Везение" на бросок Димона. Димон должен сделать новый бросок, и на этот раз он получает 5. Лизкин бросок на Грине дает 3. Ее бросок на Грине лучше броска Димона, и Лизка берет лунку. Лизка получила 4 очка Лунки, Димон остается впереди с 7 очками, а бедная Катюха сидит на нуле. Начинается новый раунд.

Вопросы: ООО "Смарт", smartboardgames@mail.ru

Авторы

Разработка Кристиана Т. Петерсена

Верстка Кристиана Т. Петерсена и Андрея Морозова

Художник Дэвид Гешмер

Цвета на обложке от Gorilla Graphics

Цвета на картах подбирал Кристиан Т. Петерсен

Перевод Алексея Перервы

Издано Fantasy Flight Games в первый раз в ноябре 1997 г.

© 1997 Fantasy Flight Publishing. All Rights Reserved. This work, or any parts thereof, may not be reproduced without permission. GOLFMANIA is a registered trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc.

© 2007 Русское издание ООО "Смарт"

ЗНАЧЕНИЕ

ДРАЙВА

НАЗВАНИЕ

ОЧКИ ЛУНОК

ЛОДОЧНЫЙ СПУСК

2

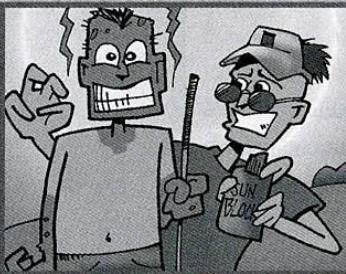
4

ОПАСНОСТИ

КАРТА ЛУНКИ

НАЗВАНИЕ

СОЛНЕЧНЫЕ ОЖОГИ



НАДО

ВСЕ ИГРОКИ БЕЗ
СНАРЯЖЕНИЯ ДОЛЖНЫ
СБРОСИТЬ ПО ОДНОЙ
СЛУЧАЙНОЙ КАРТЕ ЛУНКИ

ЦВЕТ КАРТЫ

ЭФФЕКТ КАРТЫ

КАРТА ИГРЫ