

Александр Эмери



ЗОЛОТОЙ БУМ

Правила игры

Предназначены
для взрослых

БА-БААААХ!!!!

С того момента, как неподалёку от одного

сонного городка нашли золото, его жители словно сошли с ума! Мгновенно заразившись золотой лихорадкой, все они, от опытного старателя до хозяйки местного отеля, достали из подпола динамит и помчались к шахте.

Каждый час шахта сотрясается от взрывов — БА-БАХ!!! БУМ!! БАХ!! — и из её недр на поверхность выскакивают золотые самородки. Нет времени зевать, нужно собрать золото первым! Но будьте осторожны — в шахте вас поджидают беспокойные призраки и вредные крысы, коварные змеи и злобные летучие мыши. Увидев их во время охоты за золотом, забудьте про гордость и смело бросайтесь наутёк!

Не забывайте, что Дикий Запад и вне шахты место опасное: то и дело старатели вызывают друг друга на дуэль, а шериф только и ждёт шанса поймать вас с «золотом дураков» в вагонетке...

«Золотой бум» — увлекательная приключенческая игра для самых быстрых и зорких. Ведь разбогатеть на золотой лихорадке удастся лишь тому, в чьём сундуке через 12 раундов окажется больше всего золота!

СОСТАВ ИГРЫ



1 золотоносная шахта
(дно коробки с дополнительной панелью для эффекта взрыва)



4 фигурки персонажей
с сундуками



4 планшета-
тайника



4 динамита



1 карманные
часы

160 жетонов:



82 «пустых»
жетона с
галкой



70 жетонов золота
35 жетонов золотых самородков
35 жетонов «золота дураков»



4 жетона
обитателей
шахты
1 летучая мышь
1 змея
1 призрак
1 крыса



4 жетона
действия
1 кирка
1 динамит
1 револьвер
1 звезда шерифа

Перед первой игрой



Аккуратно выдавите жетоны и фигурки персонажей из картонных листов. Соедините детали фигурок, как показано на рисунке. Сами листы можно выбросить.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите золотоносную шахту (дно коробки) в центре стола так, чтобы все игроки могли легко до неё дотянуться. Положите внутрь шахты все жетоны лицевой стороной вниз. Стрелку карманных часов переведите на час пополудни.

Каждый игрок берёт 1 динамит, 1 планшет-тайник и 1 фигурку героя. Игрок может выбрать любого героя. Каждый из героев защищён от воздействия одного из жетонов обитателей шахты (перечёркнутое изображение этого жетона находится на внутренней стенке сундука фигурки). Подробнее о жетонах обитателей шахты **см. пункт 2. «Поиск золота».**

ГЕРОИ



Шимус Шляпа О`Ши

Шимус — самый опытный старатель в округе. Он, как никто другой, знает, что лучшая защита от летучих мышей — ненавистных стражей золотоносных шахт — большая шляпа, с которой он не расстанётся ни днём ни ночью.



Одри Отелли

В свободное от подрывания шахт время Одри хлопочет на кухне своей гостиницы. Там частенько заводятся крысы, и за долгие годы борьбы с ними Одри привыкла носить пару бутылочек крысиного яда за пазухой, а значит, и в шахте крысы ей не страшны.



Гроровщик Гарри

Уже много лет Гарри работает гроровщиком, а потому не боится сверхъестественных гостей. Тем не менее он всегда берёт в шахту лампу, которая не даёт призракам к нему приблизиться.



Зоуи Змейка

Зоуи то и дело ловит змей на своём ранчо, надевая при этом толстые ковбойские сапоги. Она всегда надевает их, куда бы ни пошла, и даже в шахте шипящим врагам не удастся отвлечь её от поисков золота.

ХОД ИГРЫ

Карманные часы достаются тому игроку, который опаздывает чаще других. Этот игрок кладёт часы перед собой рядом с фигуркой своего героя.

Каждый раунд состоит из нескольких фаз.

1. **Взрыв**
2. **Поиск золота**
3. **Действие**
4. **Присвоение золота и подготовка к следующему раунду**

КЛЯТВА СТАРАТЕЛЯ

Прежде чем бросать свой динамит в шахту, сожмите его покрепче и хором произнесите торжественную клятву старателя.

Торжественно клянусь

- ◆ всегда брать жетоны одной рукой;
- ◆ собирать только жетоны, лежащие лицевой стороной вверх;
- ◆ никогда не брать из шахты больше одного жетона за раз;
- ◆ признавать право забрать жетон за тем игроком, который первым коснётся его пальцами (хоть мы и на Диком Западе!);
- ◆ не переворачивать лежащие рубашкой вверх жетоны, когда ишу золото (но передвигать их я хочу и буду!);
- ◆ верить предупреждениям соперников о змеях, крысах, летучих мышах и привидениях.

Если я нарушу эту клятву, обещаю сбросить всё собранное в этом раунде золото обратно в шахту, а шериф посадит меня в тюрьму, и я больше не смогу принимать участие в этом раунде. Клянусь своим динамитом!



Поставьте фигурку героя перед собой сундуком к себе. Планшет-тайник расположите впритык к противоположной стороне сундука, как показано на примере слева.

1. Взрыв

Игроки одновременно кричат **«Ба-бах!»** и бросают динамит в золотоносную шахту. Жетоны подпрыгнут, и некоторые из них (золото, галька или жетоны действия) должны перевернуться лицевой стороной вверх, их-то и можно будет собирать.

2. Поиск золота

Теперь все игроки, используя одну руку, собирают лежащие лицевой стороной вверх жетоны и кладут их на свой планшет-тайник. Забрать себе можно жетоны, лежащие как внутри шахты, так и за её пределами (т. е. жетоны, которые после «взрыва» оказались вне коробки).
При поисках золота не забывайте о клятве старателя!

Жетоны обитателей шахты

В шахте вас поджидают разные опасности: летучие мыши, крысы, змеи и призраки, представленные в игре **жетонами обитателей шахты**. Если из-за взрыва один или несколько этих жетонов перевернулись, их собирать нельзя! Каждый из этих жетонов заставляет всех игроков, кроме одного, ненадолго приостановить поиски.



Если игрок видит жетон с изображением обитателя шахты, от которого он защищён, он должен предупредить других игроков об опасности, выкрикнув: **«Осторожно, змея/крыса/призрак/летучая мышь!»** Пока этот игрок продолжает собирать жетоны, остальные должны быстро **схватиться обеими руками за голову и прокричать: «Помогите!»** Только после этого они могут вернуться к поиску золота.

Пример: игрок, выбравший Гробовщика Гарри, видит жетон с призраком и кричит: **«Осторожно, призрак!»** Прежде чем продолжить собирать жетоны, остальные игроки должны быстро схватиться руками за голову и прокричать: **«Помогите!»** Сам участник, играющий за Гарри, в это время продолжает собирать золото.

Как только закончатся жетоны, лежащие лицевой стороной вверх, переходите к следующей фазе.

3. Действие

Если кто-либо из игроков в предыдущей фазе собрал один или несколько жетонов действия, разыграйте их в следующем порядке:



1. Кирка: игрок, нашедший кирку, лучше других работает в шахте. За это он может перевернуть 5 жетонов в шахте. Если при этом игрок обнаружит жетоны золота, он может положить эти жетоны на свой планшет-тайник. Остальные жетоны перемещать нельзя.



2. Динамит: игрок может взять из шахты 1 динамит и бросить его снова. Если при взрыве лицевой стороной перевернулись жетоны золота, игрок может положить эти жетоны на свой планшет-тайник.



3. Значок шерифа: игрок становится шерифом и приказывает всем участникам бросить всё «золото дураков», собранное в этом раунде, обратно в шахту. Сам игрок при этом оставляет собранное им «золото дураков» на своем тайнике-планшете.



золотой самородок



«золото дураков»



4. Револьвер: игрок, нашедший револьвер, может вызвать любого другого игрока (но только одного!) на дуэль. Этот игрок берёт 2 любых жетона золота со своего планшета-тайника и, отвернувшись, прячет их в одной или двух руках. Задача игрока с револьвером угадать с одной попытки, в какой руке находятся жетоны. Если ему удастся это сделать, он забирает жетоны себе, если нет — остаётся ни с чем. Если у вызванного на дуэль игрока на планшете-тайнике есть только 1 жетон, он прячет в руку его. **Если ни у кого из игроков нет золота на планшете-тайнике, дуэль невозможна.**

Подсказка: порядок, в котором разыгрываются жетоны, можно также посмотреть на своём сундуке любой фигурки игрока (спереди).

4. Присвоение золота и подготовка к следующему раунду

Игроки переносят все жетоны золота с планшетов-тайников в сундуки. Теперь золото в безопасности — никто не сможет забрать золото из чужого сундука. Затем игроки достают по одному динамиту из шахты.

Верните все разыгранные жетоны действия и жетоны, лежащие вне коробки (не включая жетоны на планшетах-тайниках), обратно в шахту. Если в шахте остались жетоны, лежащие лицевой стороной вверх, их необходимо перевернуть.

Игрок с часами передвигает стрелку на один час вперёд. Можно начинать новый раунд!

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда стрелка на карманных часах достигнет отметки 12, игра заканчивается.

Все игроки подсчитывают жетоны золота в своих сундуках. **Каждый жетон — неважно, золотой самородок или «золото дураков», — приносит игроку 1 очко.** Победителем становится игрок, у которого больше всего очков. В случае ничьей выигрывает тот претендент, у кого в сундуке больше жетонов золотых самородков.

Как сделать игру ещё веселее

Все базовые правила остаются неизменными, но, если после взрыва игроки замечают среди перевернувшихся лицевой стороной вверх жетонов один из жетонов обитателей шахты, применяются следующие правила:

- **Летучая мышь:** участник, играющий за **Шимуса Шляпу О`Ши**, кричит: «Осторожно, летучая мышь!» Все остальные игроки кричат: «Вон отсюда!», **делая прогоняющий жест руками**. После этого они могут продолжить поиск золота. Пока другие игроки пытаются прогнать летучую мышь, участник, выбравший Шимуса, продолжает собирать жетоны.
- **Змея:** участник, играющий за **Зоуи Змейку**, кричит: «Осторожно, змея!» Все остальные игроки **шипят и два раза хлопают в ладоши**. После этого они могут продолжить поиск золота. Пока другие игроки пытаются прогнать змею, участник, выбравший Зоуи, продолжает собирать жетоны.
- **Крыса:** участник, играющий за **Одри Отелли**, кричит: «Осторожно, крыса!» Все остальные игроки **складывают руки за спиной и пищат**. После этого они могут продолжить поиск золота. Пока другие игроки пытаются прогнать крысу, участник, выбравший Одри, продолжает собирать жетоны.
- **Призрак:** участник, играющий за **Гробовщика Гарри**, кричит: «Осторожно, призрак!» Все остальные игроки **закрывают глаза обеими руками и завывают**. После этого они могут продолжить поиск золота. Пока другие игроки пытаются прогнать привидение, участник, выбравший Гарри, продолжает собирать жетоны.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор и переводчик:

Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухойев

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Александр Эмери (автор):



родился в 1977 году в Париже, занимает должность руководителя отдела охраны окружающей среды в национальном парке недалеко от Фонтенбло. Свою любовь к играм он унаследовал от своей бабушки. Александр начал разработку собственных настольных игр 2 года назад. «Золотой бум» стал его первой игрой.

Создатели игры

Автор: Александр Эмери

Художник: Тимо Грубинг

Редактор: Антье Гляйхманн

© **НАВА**[®] — Spiele Bad Rodach 2017



hobbyworld.ru

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0

? Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Тимо Грубинг (художник):



родился в 1981 году в г. Бохум. В 2007 году окончил Университет прикладных искусств г. Мюнстер, после чего вернулся в родной город. Сейчас Тимо занимается самыми разнообразными проектами: иллюстрирует детские книги, учебники и игры. Его работы регулярно публикуются в различных печатных изданиях.

Краткие правила на следующей странице

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите золотоносную шахту в центре стола, заполните её жетонами, повернув их лицевой стороной вниз.
- Стрелку карманных часов переведите на час пополудни.
- Каждый игрок получает: 1 динамит, 1 планшет-тайник, 1 фигурку персонажа с сундуком.

ХОД ИГРЫ

- Карманные часы передайте любому игроку.
- **Взрыв:** все игроки одновременно бросают динамит в шахту.
- **Поиск золота:** все игроки **одновременно** собирают **одной рукой** жетоны, которые лежат лицевой стороной вверх, и переносят их на свой планшет-тайник. За раз можно взять только 1 жетон. Игроки продолжают собирать жетоны, пока не останется ни одного жетона, лежащего лицевой стороной вверх.
- **Жетоны обитателей шахты (летучая мышь, крыса, змея, призрак):** если лицевой стороной вверх перевернулся **жетон обитателя шахты**, предупредите других игроков об опасности (например, если на жетоне изображена летучая мышь, крикните: «Осторожно, летучая мышь!»).
- **Действие:** если вы игрок, собравший в предыдущей фазе жетон действия, выполните действие, соответствующее этому жетону.
 1. **Кирка:** переверните 5 жетонов. Положите на свой планшет-тайник все перевернувшиеся лицевой стороной жетоны золота.
 2. **Динамит:** заберите 1 динамит из шахты и снова бросьте его. Положите на свой планшет-тайник все перевернувшиеся лицевой стороной жетоны золота.
 3. **Значок шерифа:** прикажите всем игрокам вернуть собранные в этом раунде жетоны «золота дураков» в шахту. «Золото дураков», которое вы сами собрали в этом раунде, остаётся при вас.
 4. **Револьвер:** вы можете вызвать на дуэль любого другого игрока. Выбранный игрок прячет 2 жетона золота в одной или двух руках. Если вам удастся угадать, в какой руке золото, заберите его себе.
- Перенесите жетоны золота со своего планшета-тайника в сундук, заберите из шахты динамит и переверните все жетоны в шахте лицевой стороной вниз.
- Переведите стрелку на карманных часах на одно деление вперёд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Цель игры: набрать как можно больше очков, собирая жетоны золота.

Игра заканчивается после 12 раундов.

1 жетон золота = 1 очко

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. В случае ничьей, побеждает игрок с большим количеством жетонов **золотых самородков**.