

TROLL

Игроков: 3-5

Время: 20 мин

Возраст: 8+

Группа воришек пробирается в логово монстров, намереваясь украсть их несметные богатства. Но перед тем как сбежать с награбленным они наткнутся на чудовищных троллей. Теперь главное не попасться на глаза троллям-людоедам. Каждый воришка должен придумать лучшую тактику, чтобы скрыться незамеченным прихватив с собой как можно больше драгоценных камней.

Цель игры

Украсть как можно больше драгоценных камней из логова троллей. Будьте дерзкими, либо осторожными, старайтесь следить за сыгранными картами других игроков, обращайтесь внимание на действия и выражения их лиц, чтобы предугадать их ходы и выстроить свою стратегию.

Подготовка к игре

Отберите карты уровней троллей в зависимости от количества игроков, перемешайте и сложите их в стопку рубашкой вверх.

3 игрока — уберите карты 13 и 15

4 игрока — уберите карту 14

5 игроков — используйте все карты уровней троллей

Расположите числовые позиционные карты от 0 до 5 по вертикали, карты с обозначением цвета воришек по горизонтали.

Каждый игрок выбирает цвет и забирает карты воришек (от 0 до 5) своего цвета.

Не показывайте другим игрокам свои карты воришек

7 - Карт уровней троллей

30 - Карт воришек

Состав игры

11 - Позиционных карт

40 - Драгоценных камней

25 - Жетонов

Ход игры

Самый молодой игрок становится Разведчиком и ходит первым

а) Разведчик

Разведчик берет верхнюю карту троллей из колоды, смотрит на нее и кладет обратно, не показывая другим игрокам. Затем он решает сколько драгоценных камней он готов украсть у тролля и выкладывает карту воришки с выбранным количеством драгоценных камней лицевой стороной вверх.

б) Остальные воришки

Далее по часовой стрелке, по очереди, ходят остальные игроки, они могут:

✱ **Осторожно:** Выполнить ход точно также, как это сделал Разведчик;

✱ **Дерзко:** Игрок не смотрит карту тролля и выкладывает карту воришки лицевой стороной вниз. На карту воришки помещается жетон (x2)

Если этот игрок успешно убегает он получает вдвое больше драгоценных камней, но если его поймают штраф также удваивается.

***Если все игроки поступили осторожно последний игрок обязан поступить дерзко**

в) Время бежать

После того как все игроки выложили свою карту воришки открывается верхняя карта колоды уровня тролля. Все сыгранные карты воришек переворачиваются лицевой стороной вверх и раскладываются в порядке возрастания.

Далее карты воришек поочередно суммируются. Как только сумма карт воришек превышает уровень тролля, игрок (либо игроки), кому принадлежит данная карта считается пойманным.

***Если несколько игроков разыграли одинаковые карты — они подсчитываются одновременно.**

Все воришки в данной последовательности находящиеся левее считаются **успешно сбежавшими с награбленным**, а правее **струсившими** и бросившими добычу.

1) Воришки которым **удалось сбежать** кладут свою сыгранную карту на позиционное поле, лицевой стороной вверх, в соответствии с номером и цветом. Если воришка был **дерзким** рядом размещается сыгранный им жетон (x2)

2) Воришек которых **поймал** тролль кладут свою карту на позиционное поле лицевой стороной вниз. Поверх этой карты помещается жетон (x2). Дополнительно положите жетон (x2), если воришка поступал **дерзко**.

3) Карты **струсивших воров** помещаются лицевой стороной вниз в соответствии с номером и цветом. Если он поступал **дерзко** жетон (x2) убирается.

г) Еще одна попытка

После того как все сыгранные карты воришек расположились на своих местах, сбросьте карту тролля. Теперь Разведчиком становится следующий по ходу часовой стрелки игрок. Повторите действия с а) по в) пока каждый игрок не попробует себя в роли Разведчика. После этого заканчивается первый день.

Пример фазы игры время бежать

	Сумма 1  успешно сбежали	Сумма 3  успешно сбежали	Сумма 6  успешно сбежали	Сумма 10  пойман	Сумма 15  струсил
	Сумма 1  успешно сбежали	Сумма 3  успешно сбежали	Сумма 9  пойман	Сумма 14  струсил	

Конец дня и подсчет награбленного

Игроки получают драгоценности в соответствии с выложенными на позиционное поле картами воришек.

✱ За открытые карты воришек игрок получает столько драгоценных камней сколько на них изображено. Если на карте есть жетон  игрок получает удвоенное количество камней:

✱ За закрытые карты воришек игрок ничего не получает.

✱ За жетон  у игрока отнимается 2 драгоценных камня, но если рядом есть жетон  игрок теряет 4.

Если счет игрока меньше 0 уберите драгоценности заработанные в предыдущие дни. У игрока не может быть меньше 0 драгоценных камней.

Номинал **оранжевых** драгоценных камней - 1, **красных** - 5.

После того, как все игроки получили свои драгоценные камни, все сыгранные карты воришек возвращаются игрокам, карты троллей перемешиваются. Начинается следующий день. Разведчиком становится игрок который получил больше всех драгоценных камней в предыдущий день в качестве разведчика (если тут ничья первым разведчиком выбирается игрок по часовой стрелке после первого разведчика предыдущего дня).

Завершение игры

Игра заканчивается после всех дней.

3 игрока - 3 дня

4 или 5 игроков - 2 дня

Игрок собравший наибольшее количество драгоценных камней становится победителем.

В случае если у нескольких игроков одинаковое количество драгоценных камней побеждает тот игрок у кого наименьшая сумма карт драгоценных камней.

Если и это число совпадает объявляется ничья.

TROLL

トロル