

# GUMMI LAND™



МАРКО ТЁБНЕР  
ГОРОБЕЙ



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Компоненты игры

#### ♦ 80 фишек гумми:

• 24 *стартовых фишки* (6 фишек на игрока), на каждой есть сторона дрессированного гумми (голубой фон) и сторона *цвета игрока*.



• 32 фишки, у которых на одной стороне изображен дрессированный гумми (голубой фон), а на *другой дикий гумми* (красный фон)

• 3 коробки с 8-ю фишками *экзотических гумми* (используются только в приключенческой версии игры)



♦ 4 *распределителя фишек* под названием *гуммибокс* 4-х цветов, по одному цвету на игрока



♦ 1 *деревянный щекотатель гумми*



## Цель игры

Надрессируй как можно больше гумми, приманивая их фруктами, чтобы выиграть.

## Раскладка

Выдай каждому игроку:

- 1 гуммибокс,
- 6 стартовых фишек одного цвета.

Если играют менее 4-х игроков, неиспользуемые гуммибокс и стартовые фишки нужно отложить в коробку.

**1.** Перемешай 32 фишки гумми и сложи 4 одинаковых стопки стороной диких гумми вверх в центре стола.

**2.** Перемешай 6 стартовых фишек и просунь их в гуммибокс через верхнюю щель стороной дрессированных гумми вверх. Другие игроки готовят свои гуммибоксы таким же образом.

**3.** Положи щекотатель гумми на стол так, чтобы он был доступен игрокам.

Игрок, который больше всех любит конфеты назначается первым игроком и становится «активным дрессировщиком».

Можно начинать игру!



# Ход игры

Далее игра ведётся по часовой стрелке.  
Когда придёт твоя очередь, действуй в следующем порядке:

1. **Пощекочи гумми**
2. **Поймай диких гумми**
3. **Передай щекотатель следующему игроку**

## 1. Пощекочи гумми

Попроси помощи у своих гумми. Используй щекотатель, чтобы 2 гумми вышли из твоего гуммибокса.

### Инструкция к гуммибоксу:

просунь щекотатель в специальное отверстие внизу гуммибокса, чтобы фишка появилась с другой стороны.

Повтори это действие для каждой фишки.

Расположи фишки перед собой стороной дрессированных гумми вверх.

**Примечание:** если у тебя больше нет фишек гумми в гуммибоксе, это значит, что эта часть игры заканчивается и тебе нужно обязательно перейти к части «Поймай диких гумми».

## 2. Поймай диких гумми

Чтобы поймать диких гумми, нужно их приманить одной фишкой с фруктами и поместить их в твой гуммибокс.

Когда приходит твоя очередь ходить, ты можешь сделать только одну попытку поймать гумми при условии, конечно, что у тебя есть средства для этого.

### А. Посмотри на фишки диких гумми. Каждая фишка даёт тебе следующую информацию:

◆ количество гумми, которые эта фишка позволяет тебе выиграть



◆ количество и тип фруктов, необходимых для их поимки

### В. Затем посмотри на фишки перед собой и поищи нужные тебе фрукты:

◆ **У тебя есть всё, что тебе нужно: классно!** Возьми в руку фишки, которые тебе нужны для поимки гумми и возьми фишку пойманных диких гумми. Просунь все фишки по одной в любом порядке в свой гуммибокс стороной дрессированных гумми вверх. Ты закончил отлов.

◆ **Тебе не хватает фруктов для отлова: жаль!** У тебя, возможно, получится это сделать в следующий раз: переходи на следующий этап.



Дрессированные гумми помогут тебе поймать новых, так как они дают бонусы. Некоторые бонусы – это целые фрукты, а некоторые – это особые бонусы, они тебе очень помогут: смотри описание в разделе «**Особые бонусы**».



### Примечание:

некоторые гумми больше гурманы чем остальные и не дают бонусов, но, в общем, их гораздо больше! Положи их снова в гуммибокс после того, как ты их вытащишь.



## 3. Передай щекотатель следующему игроку

Твой ход завершён: передай щекотатель соседу слева. Он становится новым активным дрессировщиком: приходит его очередь ходить.

# Конец партии

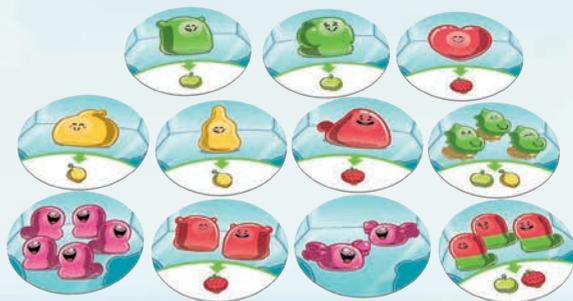
Партия заканчивается, когда остается только 2 стопки фишек гумми на столе. Необходимо закончить раунд так, чтобы все игроки сыграли по равному количеству ходов. Если не осталось ни одной фишки диких гумми на столе, в этот момент партия заканчивается.

Каждый игрок вынимает все свои фишки из гуммибокса и добавляет к ним последние фишки, которые ещё лежат перед ним на столе. Каждый подсчитывает общее количество своих дрессированных гумми.

**ВНИМАНИЕ:** необходимо считать количество гумми, а не количество фишек!



Здесь игрок с **зелеными** фишками поймал 21 гумми, игрок с **синими** фишками поймал 24. Поэтому игрок с **синими** фишками объявляется победителем!



Игрок, у которого больше всех гумми, выигрывает! В случае ничьи одерживает победу дрессировщик, у которого больше всех особых бонусов (не фруктов). Если остается ничья, то эти дрессировщики делят победу.

## ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ

Хочешь ещё больше приключений? Отправляйся на поиски новых гумми, которые живут в соседних регионах, с другими дрессировщиками.

В игре ты найдёшь 3 маленьких дополнительных коробки, чтобы открыть 3 новых региона.

Каждая коробочка содержит:

♦ **4 фишки стартовых экзотических гумми;** одну фишку нужно добавить к 6-ти стартовым фишкам каждого дрессировщика при раскладке.

♦ **4 фишки экзотических гумми,** которые нужно распределить в случайном порядке среди 4 стопок в процессе раскладки.

**ВНИМАНИЕ:** рекомендуется открывать каждую новую коробку только, если ты выполнил соответствующее условие во время предыдущей партии.

### Ананасовый пляж

Если в конце партии один или несколько дрессировщиков смогли завладеть 4-мя фишками трёхцветных гумми, открой белую коробку. Ура, каникулы! А если это каникулы, то это ананасовый пляж! Скорее познакомься с гумми со вкусом ананаса, которые там живут, и поиграй с ними.



## Апельсиновый сад

Если до окончания партии один или несколько дрессировщиков смогли завладеть 4-мя фишками ананасовых гумми, открой оранжевую коробку.

После купания нет ничего лучше, чем немного вздремнуть под апельсиновым деревом. Тебе повезло – ты попал в апельсиновый сад! Погляди-ка, да тут полно апельсиновых гумми!



## Ежевичная гора

Если до окончания партии один или несколько дрессировщиков смогли завладеть 4-мя фишками апельсиновых гумми, открой фиолетовую коробку.

Для завершения путешествия нет ничего лучше, чем прогулка в горах, где растёт вкуснейшая ежевика! По дороге не забывай хватать новых ежевичных гумми!



**Примечание:** как только найдутся все фишки экзотических гумми, ты можешь играть со всеми новыми фишками или выбрать любых разных гумми для новых партий.

## Фрукты и специальные бонусы

### Клубника / яблоко / лимон:

эти фрукты помогут тебе поймать гумми.



**Мультифрукт:** этот бонус можно использовать вместо трёх фруктов: клубники, яблока или лимона.



**Уборка / ананас:** ты можешь снова сложить в гуммибкс одного из твоих соперников фишку, которая лежит перед ним.



**Дубль / апельсин:** в этом раунде после того, как ты положил эту фишку в свой гуммибкс, ты можешь поймать две фишки диких гумми вместо одной. Внимание, всё же нужно, чтобы у тебя были необходимые фрукты для двух фишек.



**Выбор / ежевика:** выбирай и пользуйся стопкой фишек в центре стола. Ты можешь взять фишку гумми на твой выбор и положить её в стопку сверху. После использования этого бонуса положи её сразу в свой гуммибкс.



## Стартовые бонусы

**Подник:** после использования этого бонуса освободи двух новых гумми. После использования этого эффекта положи эту фишку сразу в свой гуммибкс.



**Жвачка:** этот бонус до конца раунда работает так же, как и другая фишка, лежащая перед тобой. Это работает с фруктами и со всеми особыми бонусами.



*Пример: во время своего хода игрок голубого цвета использует жвачку, чтобы повторить эффект фишки мультифрукта, которая лежит перед ним. Таким образом, он может использовать фишку жвачки как фишку мультифрукта для этого раунда.*

**Обмен:** ты можешь положить назад одну или две фишки, лежащие перед тобой, в свой гуммибкс.



© 2022 Blue Orange Edition. Gummland и Blue Orange – торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)