

**REGLES DE JOC - GHOULASH**  
Copyright 2001 Mike Suchcicki  
Traducció Català 2006 Abraham Gausachs

**VICTÒRIA:**

Guanyes el joc si:

1. Ets el primer a aconseguir l'objectiu del joc. (indicat en la descripció de l'escenari)
2. El teu oponent rep 15 ferides abans de trobar un farmaciola.

**PREPARACIÓ:**

Cada jugador agafa una Fulla d'escenari (assegura't que ambdós jugadors estan usant el mateix escenari) i introdueixen els símbols per als objectes, obstacles i Ghouls (monstres) en la Quadricula d'obstacles, com esta indicat a la descripció de l'escenari. Per a introduir un símbol, simplement dibuixa-ho a la casella corresponent usant un llapis o un bolígraf. Alguns símbols tenen restriccions; per exemple els Ghouls solament poden ser situats en les caselles edificades (les grises), i solament un cert numero per edifici.

Alguns escenaris poden requerir que certes sortides siguin bloquejades. Per a bloquejar una sortida, simplement dibuixa una línia gruixuda en el marc de la porta.

Assegura't de mantenir la Quadricula d'obstacles lluny de la vista del teu contrari en tot moment.

Selecciona un jugador per a moure primer (cara o creu, pedra-paper-tissores, etc.).

**MOVIMENT:**

Usa la Quadricula de Moviment en la Fulla d'escenari per a planejar i seguir els teus moviments. El moviment sempre és vertical o horitzontal, mai en diagonal. Dibuixa una línia indicant el teu camí tal com et vas desplaçant.

En el teu torn, simplement descriu el teu moviment al teu contrari:

“Em moc cap al nord des de l'embornal, seguint el carrer i girant per a entrar en el primer edifici. Llavors segueixo el passadís a través de l'edifici...”

Tal com et vagis desplaçant, el teu contrari seguirà el teu camí en la seva Quadricula d'obstacles, i et dirà quins objectes, obstacles o Ghouls vas trobant: “Al girar en la ultima cantonada, caus en un forat.”

En el cantó superior dret de la Fulla d'escenari hi ha una rosa dels vents per a més referència. També, pots usar les coordenades de les files i columnes: “Em moc cap al sud, a la casella 10-J.” “A la casella 12-O, hi ha un farmaciola.”

El teu moviment continua fins que trobes un objecte, obstacle o Ghoul, moment en el qual el teu moviment es deté i es resol la trobada. Després de la resolució de la trobada, el teu torn finalitza. El teu contrari descriu el seu moviment fins a la pròxima trobada, i així successivament.

**TROBADES:**

**Objectes** - Els objectes són coses no perilloses amagades a la Quadricula, i normalment són l'objectiu de la teva recerca en l'escenari (menjar, tresors, altres humans, etc.). Per a

adquirir un objecte, simplement acaba el teu moviment a la casella corresponent i anuncia que ho has recollit.

Les farmaciols són objectes especials que apareixen en tot escenari. Trobar un farmaciola et permet guarir les ferides sofertes fins a aquest moment. Simplement ratlla al llarg de la Línia de comptador de ferides actual, i comença sense ferides en la següent. Si ho desitges, pots no usar un farmaciola i tornar més tard (així i tot has de seguir acabant el teu torn en aquesta casella). No està permès recollir un farmaciola i dur-la amb tu per a usar-la més tard. Una vegada usada, un farmaciola no pot ser usada de nou.

**Obstacles** - Els dos obstacles principals en Ghoulash són:

**Els forats**, cavitats amagades per una fina capa de terra, l'única manera de detectar-los és caminar sobre ells. Si passes per sobre d'un forat, perds el teu pròxim torn. En el torn següent pots sortir i moure't normalment.

**Enderrocs**, són trossos de guix i ciment que poden caure en qualsevol moment. Si trobes una casella d'enderrocs reps una ferida.

Els obstacles romanen intactes durant el transcurs de la partida. Si has de tornar a passar per una casella d'obstacle voluntàriament, tornaràs a sofrir l'efecte d'aquest obstacle (rebre una ferida o perdre un torn).

**Ghoul (monstres)** - Cada escenari té un número específic de Ghoul que són repartits pels edificis i habitacions abans del començament de la partida. Quan trobes un Ghoul, has de combatre-ho d'aquesta manera:

1. Quan entres en una casella que té un Ghoul, el teu contrari anuncia "Atac Ghoul!"
2. El teu contrari marca, sense que tu ho vegis, el punt feble del Ghoul fent un cercle sobre una de les zones numerades en una de les Figures de Batalla de Ghoul que estan dibuixades en la Fulla d'escenari.
3. Has d'anunciar un número (del 1 al 6) on realitzes el teu primer tret. Si impactes en el punt feble del Ghoul, aquest mor i el combat ha acabat. Si t'equivoques, el Ghoul et fa una ferida, i ho has d'indicar en la teva Línia de comptador de ferides actual.
4. Continua disparant al Ghoul, rebent una ferida per cada zona que diguis i no sigui el punt feble, fins que impactis en aquest o destrueixis al Ghoul per complet.

Una vegada has destruït a un Ghoul, aquesta casella és segura per a la resta de partida.

Els Ghoul poden ser situats en caselles amb objectes i obstacles.

**Ordre** - En els casos en què un Ghoul i un objecte o un obstacle estiguin situats a la mateixa casella, l'ordre de la resolució és el següent:

1. Objectes. Primer es recull l'objecte. En els escenaris on la condició de victòria és simplement trobar un objecte, el joc acaba en aquest pas. Si has de tornar a alguna casella per a acabar, primer has de resoldre la resta de passos.
2. Ghoul. Derrota al Ghoul i/o rep les ferides corresponents. Si les teves ferides arriben a 15 en la Línia de comptador de ferides actual, perds el joc.
3. Obstacles. Resol els efectes dels obstacles (perdre un torn, rebre una ferida).

## FERIDES

En el cantó inferior dret de la Fulla d'escenari, es troben les Línies de comptador de

ferides. Cada vegada que reps una ferida, ja sigui per Ghouls, Enderrocs o altres situacions (alguns escenaris poden contenir obstacles no descrits en aquestes regles, aquests són descrits en la descripció de l'escenari corresponent), indica-ho marcant un dels quadres de la Línia de comptador de ferides actual.

Si reps 15 ferides en una Línia de comptador de ferides abans de trobar un farmaciola, perds la partida.

Si trobes un farmaciola abans de rebre les 15 ferides, llavors ets guarit, i simplement ratlla aquesta línia i marca les ferides que vagis rebent en la línia següent.

### **ESCENARIS**

Aquestes regles cobreixen el joc bàsic de **GHOULASH**. Alguns escenaris poden tenir condicions especials, objectes i obstacles no citats en aquestes regles; aquests són detallats en la descripció de l'escenari. En aquests casos, les regles de la descripció estan per sobre de les detallades aquí.

### **MÉS**

Per a descarregar escenaris, i aprendre més sobre els Ghouls i **GHOULASH**, visita [www.ghoulash.com](http://www.ghoulash.com)

Copyright 2001 Mike Suchcicki [www.ghoulash.com](http://www.ghoulash.com)

Traducció Català 2006 Abraham Gausachs