

# GHOULASH

Последняя

игра  
на

TM Земле

# ПРАВИЛА

## ЦЕЛЬ

Ты выигрываешь, если:

1. Ты первым выполнишь задачу сценария (обозначена в "инструктаже" сценария).

или :

2. Твой соперник получит 15 ран прежде, чем найдёт аптечку первой помощи.

## ПОДГОТОВКА

Игроки берут по листу сценария (убедитесь, что оба сценария одинаковые) и расставляют на "карте препятствий" символы предметов, препятствий и мертвяков как об этом сказано в "инструктаже". Символы рисуются ручкой или карандашом в клетках карты. Некоторые символы имеют ограничения: например мертвяки могут стоять только на клетках внутри зданий (затемнённые области) и не более определенного количества в одном здании.

В некоторых сценариях потребуется закрыть часть выходов. Закрытый выход обозначается жирной линией, проведённой поперёк дверного проёма.

Не показывай "карту препятствий" сопернику на протяжении всей игры.

Определитесь, кто будет ходить первым (броском монеты, "камини-ножницы-бумага", как-нибудь еще).

## ДВИЖЕНИЕ

Для отображения твоего движения на листе сценария есть "карта движения". Движение может быть только **горизонтальным** или **вертикальным** и никогда диагональным.

Когда ты двигаешься, рисуй линию показывающую твой путь.

Во время своего хода ты просто рассказываешь сопернику куда ты двигаешься:

"От убежища я иду на север по улице и поворачиваю направо в ближайшее здание. Далее иду по коридору внутри здания..."

Во время твоего движения твой соперник отмечает твой путь на своей "карте препятствий" и сообщает тебе на что из предметов, препятствий или мертвяков ты наткнулся: "Как только ты свернул за последний угол, ты падаешь в провал".

Компас сверху листа сценария поможет быстро сориентироваться в направлениях. Еще можно использовать координаты, нанесенные вдоль краев карт: "Я иду на юг в квадрат 10-J", "В квадрате 12-O лежит аптечка первой помощи".

Ты продолжаешь движение до тех пор, пока не **наткнёшься** на **предмет**, **препятствие** или **мертвяка**. В этот момент твое движение прекращается и начинается событие. После того, как событие проходит, твой ход заканчивается. Теперь твой соперник описывает свое движение, а ты следишь за ним по своей "карте препятствий".

## СОБЫТИЯ

**Предметы** - это различные неопасные вещи, спрятанные на карте и обычно выступающие в сценарии как цель поиска - еда, сокровища, другие люди и т.д. Чтобы подобрать предмет, надо просто остановиться в той же клетке и сказать, что ты его берешь.

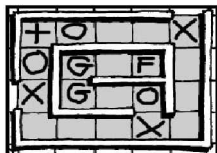
**Аптечка первой помощи** - особый предмет для любого сценария. Найденные аптечки позволяют вылечить все ранее полученные раны. Текущая строка на "линейках ран" просто зачеркивается и новые раны будут отмечаться на следующей. По желанию, можно не пользоваться аптечкой и оставить её там, где она лежит, а позже вернуться к ней (в этой клетке должен быть закончен ход). Ты не можешь поднять аптечку и носить с собой. Будучи один раз использованной, аптечка становится бесполезной.

**Препятствия** - в большинстве случаев в игре GHOULASH™ есть два основных препятствия:

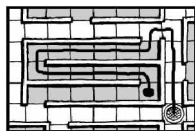
**Провалы** - скрытые под тонким слоем земли пустоты. Единственный способ обнаружить провал - стать на него. Если ты попал в провал, ты пропускаешь свой следующий ход. Но через один ход ты уже сможешь выбраться и продолжить движение как обычно.

**Обвалы** - плохо закрепленные куски штукатурки и бетона, которые обрушиваются на тебя в некоторых местах. Если ты наткнулся на клетку с обвалом, то получаешь одну рану.

Стоит обратить внимание на то, что препятствия сохраняют свои свойства на протяжении всей игры. Если ты еще раз войдешь в клетку с



Пример расстановки в клетках символов для обозначения мертвяков (G), провалов (O), обвалов (X), аптечек первой помощи (+) и еды (F).



Игрок, обозначенный точкой, прошёл путь от точки старта до первого события.

препятствием, то вновь попадешь под эффект от этого препятствия (пропустишь ход или получишь рану).

Также стоит обратить внимание на то, что в клетках с препятствиями можно размещать предметы.

**Мертвяки** - В каждом сценарии есть определенное количество мертвяков, которые перед игрой распределяются по зданиям или помещениям. Если ты наткнулся на мертвяка, ты должен сразиться с ним. Делается это так:

1. Когда тыходишь в клетку с мертвяком, твой соперник произносит - "нападает мертвяк!".

2. Твой соперник в тайне от тебя выбирает "уязвимое место" мертвяка и обводит кружком пронумерованную область на одной "карточке битвы с мертвяком" в листе сценария.

3. Ты начинаешь "стрелять" по мертвяку, называя цифры от 1 до 6. Если ты "попадаешь" в "уязвимое место" мертвяка, то мертвяк уничтожается и событие заканчивается. Но если ты промахиваешься, то мертвяк наносит тебе одну рану, которую ты отмечаешь, ставя пометку в следующем пустом квадратике на текущей "линейке ран".

4. Стрельба и получение ран за "промахи" продолжается до тех пор, пока мертвяк не будет уничтожен. В свой следующий ход ты сможешь начать движение как прежде.

После победы над мертвяком его клетка становится безопасной до конца игры.

Стоит отметить, что мертвяков можно ставить в клетки с предметами и препятствиями.

**Последовательность** - в случае, если предметы и/или препятствия и/или мертвяки расположены в одной и той же клетке, события происходят в следующем порядке:

1. **Предметы**. Сначала ты поднимаешь предмет. Если цель сценария просто найти предмет, то в этот момент игра заканчивается. Если предмет нужно отнести в определенное место, то сначала должны произойти остальные события в этой клетке.

2. **Мертвяки**. Сражаешься с мертвяком и получаешь раны. Если при этом все 15 ран на одной "линейке ран" оказались отмеченными, то игра заканчивается.

3. **Препятствия**. Получаешь эффект от препятствия (теряешь ход, получаешь рану).

## РАНЫ

В нижнем правом углу листа сценария расположены "линейки ран". Каждый раз, когда ты получаешь рану в сражении с мертвяком, от обвала или в других случаях (в сценариях могут встретиться препятствия, не отраженные в этих правилах, но описанные в "инструктаже"), отмечаешь раны, делая пометку в квадратике на текущей "линейке ран".

Если ты заполнил все 15 ран на "линейке ран" прежде, чем нашёл аптечку первой помощи, то игра закончена и твой соперник побеждает.

Однако, если ты нашёл аптечку первой помощи до того, как получил 15 ран, то ты "вылечиваешься" - просто зачеркни текущую "линейку ран" и перейди к следующей.

## СЦЕНАРИИ

Эти правила описывают основы игры GHOULASH™. Некоторые сценарии будут содержать особые условия, предметы или препятствия, изложенные в инструктаже, но не описанные в этих правилах. В этом случае правильным будет следовать правилам инструктажа.

## ЕЩЁ

Сценарии и информацию о мертвяках и миру GHOULASH™ можно получить на [www.ghoulash.com](http://www.ghoulash.com).

Copyright 2001 Mike Suchcicki

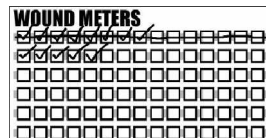
Перевод: Юрий ("Uri") Шаповалов [did\\_nur@mail.ru](mailto:did_nur@mail.ru) 2005г.

Александр Егоров ("Lex Rem") [lexrem@mail.ru](mailto:lexrem@mail.ru)

Скачано с сайта «Настольные игры по-русски» <http://nastolka.alfaspace.net>



У этого мертвяка "уязвимое место" - левая рука (позиция №3).



"ЛИНЕЙКИ РАН"  
Этот игрок, после того как получил 8 ран, нашёл аптечку первой помощи. Он зачеркнул первую линейку и перешёл к следующей, на которой отметил 5 ран, полученных позже.

# СЦЕНАРИИ GHOULASH™

Листы сценариев можно скачать с официального сайта [www.ghoulash.com](http://www.ghoulash.com)

## ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ЛИСТА СЦЕНАРИЯ

Верхняя карта - карта движения.

Нижняя карта - карта препятствий.

Правая колонка (сверху - вниз):

- Инструктаж;
- Карточки битв с мертвяками;
- Линейки ран.

## СЦЕНАРИЙ №1 «Есть кто неживой?»

Это упрощенный сценарий, подходящий для разминки и ознакомления с правилами.

### Предыстория

После страшной химической катастрофы, ты - один из последних выживших людей в Городе. Каждый день ты должен покидать свое безопасное подземное убежище и бродить по Городу в поисках пищи.

Используя свои экстрасенсорные навыки, ты узнал, что неподалеку есть склад с продовольствием. Однако, чтобы найти его, необходимо быть готовым сразиться со множеством мертвяков, которые скрываются в темноте. Кроме того, нужно опасаться провалов и других препятствий.

Ты заряжаешь свой пистолет Гу-субстанцией (единственное вещество, которое может нанести урон мертвякам) и отправляешься на поиск.

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** - только в зданиях (затемненных областях) и не более 3-х на одно здание.

**5 аптек первой помощи (+)** – только в зданиях (затемненных областях) и не более 1-й на одно здание.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**10 обвалов (Х)** – где угодно.

**1 ящик с продуктами (П)** – где угодно.

**Старт:** В укрытии (центральная клетка).

**Цель:** Найти ящик с продуктами и вернуться в укрытие.

## СЦЕНАРИЙ №2 «Обильно и по-мертвяцки»

Надо бы пойти и свести этих Мертвяков с ума, не так ли?

### Предыстория

Ученые в секретной лаборатории создали радиоактивный изотоп, который только мог бы уничтожить Мертвяков навсегда. Так или иначе, Мертвяки узнали про это, и уничтожили всех ученых в лаборатории. Однако известно, что один образец был спрятан. Твое задание заключается в том, чтобы войти в лабораторию, найти изотоп и вынести его, прежде чем Мертвяки остановят тебя! Мертвяки знают угрозу, которую несет им этот образец, так что как только ты найдешь его, они будут наносить тебе двойные повреждения в бою!

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** - только в комнатах (затемненных областях) и не более 3-х в одной комнате.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**4 обвала (Х)** – где угодно.

**1 радиоактивный изотоп (И)** – где угодно.

**Старт:** Любая дверь (ромб в углу).

**Цель:** Найти изотоп и выйти через противоположную дверь.

**Особые условия:** Как только ты найдешь изотоп, то во время встречи с мертвяками, при промахе, будешь получать не одну, а **2 раны**.

## СЦЕНАРИЙ №3 «Аллея клонов»

### Предыстория

Ученые, работающие над технологией клонирования в еще одной секретной лаборатории (в этой игре их много), считают, что они наткнулись на разгадку тайны малектоплазменной быстрой репликации Мертвяков. Прежде, чем они смогли передать эту жизненно важную информацию специалистам, лаборатория была захвачена ордами Мертвяков.

Теперь это твоя работа - войти в лабораторию и найти информационный диск, в который ученые поместили свои исследования. Проблема в том, что в лаборатории осталась действующая копирующая машина, и по всему зданию разбросаны особые сканирующие триггеры. Наткнувшись на один из них, ты будешь просканирован и клонирован. Твой дубль появится на площадке в центре лаборатории. Мало того, что ты должен сам выбраться живым из лаборатории, Тебе необходимо еще и вывести из нее всех своих клонов. И все вы подвергаетесь нападением Мертвяков.

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** - только в затемненных областях и не более 3-х на одну область.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**4 обвала (Х)** – где угодно.

**1 диск с информацией (Д)** – где угодно.

**3 переключателя (П)** – только в затемненных областях.

**Старт:** Любая дверь (ромб у края карты).

**Цель:** Найти диск и вывести себя и **всех** своих двойников через **любую** дверь.

**Особые условия:** Как только ты наткнешься на переключатель, в центральном круге появится твой дубль. Начиная со следующего хода ты будешь двигать всех дублей по очереди (в любом порядке). Для каждого дубля используй отдельную линейку ран. Как только **любой** из дублей получает 15 ран – игра закончена. Аптечка первой помощи помогает только тому дублю, который ей воспользовался. Любой дубль может найти диск или наткнуться на переключатель.

## СЦЕНАРИЙ №4 «Ну и где я теперь?»

Тяжело найти самого себя...

### Предыстория

В конце концов, ученые открыли секрет телепортации материи с одного места в другое. Последние исследования наконец открыли возможность безопасной телепортации живой ткани; иными словами, путь к благополучному телепортированию людей. К сожалению, ученым пришлось покинуть лабораторию, спасаясь от Мертвяков. В спешке, были оставлены три предварительно сконфигурированных компьютерных микросхемы, которые являются сердцем и душой устройства телепортации.

Ты должен войти в лабораторию и найти чипы. К несчастью, кто-то оставил активированным телепортатор, с зонами переноса, установленными по всей лаборатории. Как только ты оказываешься в зоне переноса, ты немедленно телепортируешься на главную панель в центре лаборатории. Удачи.

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** - только в затемненных областях и не более 3-х на одну область.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**4 обвала (Х)** – где угодно.

**3 чипа (Ч)** – где угодно.

**5 телепортов (Т)** – только в затемненных областях.

**Примечание:** Нельзя размещать телепорты в клетках с предметами, препятствиями или мертвяками.

**Старт:** Любая дверь (ромб у края карты).

**Цель:** Найти все **три** чипа и выйти через **любую** дверь.

**Особые условия:** Как только ты попадешь в телепорт, ты сразу же перемещаешься в центральный круг и твой ход заканчивается. В свой следующий ход начинай движение из центрального круга.

**Примечание:** каждый телепорт срабатывает только раз, после чего становится нерабочим (клетка считается пустой).

**Найденные чипы:** [ ] [ ] [ ]

## СЦЕНАРИЙ №5 «Талисманы удачи»

Всего лишь выясним, насколько ты удачлив?

### Предыстория

Ученые в этой лаборатории считали, что наиболее действенное средство для борьбы с Мертвяками - использование законов вероятности. Странно, но их усилия были безуспешны. Фактически, они даже сумели создать некие талисманы, которые могут помочь уклоняться не только от Мертвяков, но и от других опасностей.

Доктор Дабюс, ученый, который развил теорию вероятности и создал талисманы, пойман в ловушку в лаборатории и должен быть спасен. Твоя работа заключается в том, чтобы войти, найти его и вывести наружу. По пути, Вы можете найти один из талисманов. Единственная проблема состоит в том, что каждый талисман, принося удачу в одном, отнимает ее в другом.

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** - только в затемненных областях и не более 3-х на одну область.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**4 обвала (Х)** – где угодно.

**1 ученый (У)** – где угодно.

**3 талисмана удачи (А, Б, В)** – только в затемненных областях.

**Старт:** Круг в центре.

**Цель:** Найти ученого и вернуться к центральному кругу.

**Особые условия:** Каждый талисман обладает своими свойствами:

**А** – защищает от мертвяков, но в провалах пропускаешь **2 хода**.

**Б** – защищает от провалов, но обвалы наносят **2 раны**.

**В** – защищает от обвалов, но мертвяки наносят **2 раны** при твоём промахе. Действует только **первый** найденный талисман.

## СЦЕНАРИЙ №6 «Лабиринт №1»

Здесь нет самого краткого расстояния между двумя точками.

### Предыстория

Это какой-то кошмар, или некий причудливый психологический тест? Все, что ты знаешь, это то, что ты пробудился в каком-то зловещем лабиринте. Небрежно сделанная надпись на соседней стене гласит, что тебе необходимо добраться из одного конца лабиринта в другой. Там ты получишь освобождение и полное исцеление. Но будь осторожен: Лабиринт полон опасностей, включая и Мертвяков! Сможешь ли ты выжить?

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** - только в затемненных областях и не более 3-х на одну область.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**4 обвала (Х)** – где угодно.

**Старт:** Ромб в левом – верхнем углу.

**Цель:** Дойти до круга в правом - нижнем углу.

**Дизайн лабиринта:** Maze Man с [www.mazes.com](http://www.mazes.com)

## СЦЕНАРИЙ №7 «Ускользающая цель»

По пути снаружи внутрь.

### Предыстория

Убегая от особо сильного нашествия Мертвяков по улицам города, ты находишь укрытие в малознакомом здании. Все, что о нем известно - то, что его различные уровни связаны между собой секретными проходами, и что на самом внутреннем уровне здания есть вход в канализационные туннели, по которым можно покинуть опасный район. Итак, тебе необходимо пробраться с внешних уровней на внутренние, не забывая о Мертвяках и других препятствиях на пути.

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** – где угодно, но не более 3-х на один уровень.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**4 обвала (Х)** – где угодно.

**4 двери (Д)** – не более одной на уровень.

**Старт:** Ромб на внешнем уровне.

**Цель:** Выйти через дверь (Д) на самом внутреннем уровне.

(Примечание: цель достигнута, когда ты наткнешься на дверь (Д), расположенную на самом внутреннем уровне).

**Особые условия:** Когда ты находишь дверь (Д) на уровне, твой ход заканчивается. Свой следующий ход начни с круга, расположенного на следующем внутреннем уровне и иди как обычно по этому уровню, пока не найдешь дверь (Д), ведущую на следующий уровень.

## СЦЕНАРИЙ №8 «Пароль»

Цель этого сценария может озадачить...

### Предыстория

В археологических раскопках среди древних руин, согласно легенде, находится тайна к богатству, счастью и бессмертию. Все это зашифровано в одном коротком слове. Однако буквы этого слова рассеяны по всем руинам. Также среди руин скрываются Мертвяки и другие опасности, так что остерегайтесь!

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** - только в затемненных областях и не более 3-х на одну область.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**5 обвалов (Х)** – где угодно.

**Слово из 5-и букв** – раскидай буквы слова где угодно по одной на квадрат.

**Старт:** Круг в центре.

**Цель:** Правильно отгадать слово соперника.

**Особые условия:** Каждый раз, когда ты находишь букву, то получаешь три попытки, что бы отгадать слово соперника, после чего твой ход заканчивается. Когда собраны все пять букв – у тебя есть три попытки по одной в ход, чтобы отгадать слово. Записывай буквы ниже.

\_\_\_\_\_

## СЦЕНАРИЙ №9 «Схема пирамиды»

Вы всегда хотели путешествовать в экзотические места, не так ли?

### Предыстория

Ты разыскиваешь древний драгоценный талисман, но Фараон обнаружил прекрасных охранников для своих сокровищ: Мертвяки! Как ты узнаешь, что нашел зал в котором храниться талисман? Когда ты найдешь зал с толпой стражей-Мертвяков!

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** – поставь 4 мертвяка в одну из камер (затемненных областей). Поставь по 2 мертвяка в каждую из оставшихся четырех камер.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**5 обвалов (Х)** – по одному на камеру.

**1 талисман (Т)** – в камеру с 4-мя мертвяками.

**Старт:** Круг внизу.

**Цель:** Найти талисман и добраться до верхнего круга.

## СЦЕНАРИЙ №X «\_\_\_\_\_»

Создай сценарий сам.

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

\_\_\_\_\_ мертвяков (М) - \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ аптек первой помощи (+) – \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ провалов (О) – \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ обвалов (Х) – \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ (\_\_\_\_) – \_\_\_\_\_

**Старт:** \_\_\_\_\_

**Цель:** \_\_\_\_\_

**Особые условия:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## СЦЕНАРИЙ №11 «Запертая дверь»

Не правда ли обидно, когда дверь захлопнулась, а у тебя нет ключа?

### Предыстория

Помнишь, как ты разыскивал талисман в девятом сценарии? Отлично, теперь тебе нужен еще один (возможно, они связаны друг с другом). Ты узнаешь, что приз находится в комнате, которая в комнате, которая в комнате. У тебя есть ключ, но он открывает только некоторые из дверей. Какие двери твой ключ откроет? Единственный способ узнать это состоит в том, чтобы попробовать их открыть. Но даже если ты войдешь в одну из внутренних палат, что тебя ждет тебя?.. правильно, Мертвяки!

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** - только в затемненных областях и не более 3-х на одну область.

**5 аптек первой помощи (+)** – где угодно.

**10 провалов (О)** – где угодно.

**4 обвала (Х)** – где угодно.

**1 талисман (У)** – где угодно.

**Также: закрой 12 проходов в затемненные области.** Нарисуй жирные линии поперек дверных проходов. В каждой затемненной области должен остаться по крайней мере один открытый вход.

**Нельзя закрывать проходы** внутри затемненных областей.

**Старт:** Круг в любом углу.

**Цель:** Найти талисман и дойти до любого круга.

**Примечание:** игроки узнают о том, что дверь заперта только тогда, когда пытаются пройти через нее. При обнаружении запертой двери ход заканчивается.

## СЦЕНАРИЙ №12 «Калифорнийские мертвяки»

### Предыстория

Ты думал, что устав от Мертвяков за каждой дверью и в каждой тени, можно немного расслабиться и отдохнуть, медитируя на прибрежных волнах местного пляжа? Однако, как оказалось, все не так просто. Даже в воде повсюду опасность. Например, хотя здесь и нет провалов, но есть опасные водовороты, которые могут засосать тебя в пучину. Тут же плавают какие-то обломки-развалины. И хотя ты, скорее всего, не ожидал подобного, но Мертвяки могут появиться даже в набегающих волнах. К счастью, здесь тоже можно встретить пакеты первой помощи, хотя и не так много, как обычно. В любом случае, ты можешь получить наслаждение от плавания. Только не уппусти тех Мертвяков!

### Инструктаж

Размести на карте препятствий:

**12 мертвяков (М)** – где угодно, но не более 2-х на одну «дорожку».

**3 аптечки первой помощи (+)** – где угодно, но по одной на одну «дорожку».

**6 водоворотов (провалов) (О)** – где угодно, но по одной на одну «дорожку».

**4 обвала (Х)** – где угодно.

**1 ученый (У)** – где угодно.

**3 талисмана удачи (А, Б, В)** – только в затемненных областях.

**Старт:** Любая пронумерованная (от 1 до 10) клетка в начале «дорожки».

**Цель:** Проплыть слева - направо все 10 дорожек.

**Примечание:** Двигаться можно только слева – направо. Ты не можешь возвращаться. При достижении конца дорожки ход заканчивается. Следующий ход начинается с первой клетки любой новой, не пройденной «дорожки». Игра заканчивается, когда один из игроков первым достигает последней клетки последней не пройденной дорожки.

