



Regelbog

Garden
nomes

Violent
endetta

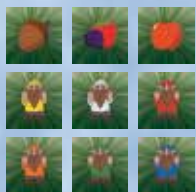
Spillets indhold:

16 terninger



1 "First Player token"

120 tokens (papbrikker)



6 klan kort



1 spilleplade



53 Havenisser (træ-brikker)



48 missions-kort



Introduktion

Vinteren står for døren, og din klan skal være så velforberejdet som muligt når den kommer. Du skal samle tilstrækkeligt med vinterforråd, men fordi de andre klaner gør det samme, vil der naturligt opstå konflikter. For at din klan skal kunne overleve må andre klaner gå til grunde. Kampen om verdensherredømmet er klar til at begynde. Garden Gnomes: Violent Vendetta er et spil der handler om at kontrollere de vigtigste områder af parken hvor havenisserne bor. Hver spiller styrer en klan af havenisser, der alle er forskellige fra hinanden.



Klanerne afviger på forskellige områder



Antal medlemmer i klanen



Hvad modstanderne skal slå, for at besejre dine nisser



Antal nisser du får ind i hver runde

Desuden lægger den hvide klan +1 til alle sine terningekast. Den blå klan har evnen til at genopstå efter kamp, så for hver 6'er blå spiller slår, skal man fjerne **én** blå brik mindre fra spillepladen.

Opsætning:

Opdel tokens i bunker efter type.

Afgør ved lodtrækning hvem der starter spillet, samt hvilken klan hver enkelt spiller skal spille med.

Tildel hver spiller alle missionskort og brikker i deres pågældende farver, samt 3 missionskort med sort kant, der omhandler indsamling af forråd. Hver spiller beholder nu 3 af de 8 missionskort og lægger resten til side. Hvis man vil forkorte spilletiden kan man nøjes med at beholde 2 missionskort.

I denne regelbog forestiller vi os et spil med 4 spillere. Spillerne sidder som følger. **Rachel** fik tildelt "First Player token", som indikerer at hun starter spillet i runde 1.

Hver spillerunde består af 4 faser:

1) Forstærkning

Alle spillere sætter nye nisser (brikker) på spillepladen

2) Bevægelse

Startende med den som har "First Player token", og fortsættende i urets retning, flytter alle spillere sine brikker

3) Kamp

I alle områder af parken hvor der befinder sig nisser fra mere end 1 klan, opstår der kamp

4) Indsamling

Spillerne indsamler tokens

Yasmin

har allerede valgt sine missionskort og har kasseret resten



Rachel & Brian

tænker grundigt over hvilke missionskort de skal vælge



Tokens



Greg viser her alle de missionskort han har mulighed for at vælge

Forstærkninger:

I starten af hver runde, sætter hver spiller et antal brikker fra sin reserve ind på pladen. Forstærkninger skal altid sættes ind på feltet med klanens flag.

Kortet:

Havenissernes verden består af 16 områder, 6 af dem er hjemsteder for nisseklanerne. Nisserne kan bevæge sig fra område til område ved hjælp af broerne, eller gennem åbningerne i hegn og hække.

Bevægelse:

Når nisserne bevæger sig, må de kun bevæge sig igennem områder der er tomme, eller igennem områder hvor der allerede er nisser fra samme klan. Det er derfor muligt at blokere for andre spilleres bevægelser.



Eksempel:

Her har **Rachel**, **Greg** og **Brian** allerede flyttet sine nisser, og det er nu **Yasmins** tur.

Hendes bevægelsesmuligheder er begrænsede fordi de andre spillere blokerer. Hun kan bevæge sig på dele af brættet som vist her med de gule pile, men resten af parken er utilgængelig.

(vi har gjort de utilgængelige områder grå her i eksemplet)

Samle eller sprede:

Når man planlægger at bevæge sine nisser, er man begrænset af havenissernes manglende taktiske overblik. Derfor skal man vælge 1 område som man koncentrerer sin bevægelse omkring. Man må enten flytte til det valgte område eller fra det valgte område. Alle de nisser man flytter skal altså have enten et fælles udgangspunkt eller en fælles destination.




Her må **Brian** flytte fra 3 forskellige områder til et samlet område



Her må **Brian** flytte fra 1 område ud til 2 forskellige områder (fordi han har 2 havenisser). Han har mange forskellige muligheder.

Kamp:

Hvis der efter bevægelsesfasen befinder sig havenisser fra mere end én klan på samme område opstår der kamp. Når man kæmper, kaster hver spiller én terning pr. nisse der befinder sig i det pågældende område. For hver terning der mindst viser  dræbes en modstanders nisse. Fjern alle døde nisser fra spillepladen. Bliv ved med at kaste terningerne indtil der højst befinder sig nisser fra en enkelt klan i området. Hvis mere end 2 spillere har nisser i samme område, starter spilleren med "First Player token" med at vælge hvem han/hun angriber med sine nisser, og dernæst vælger den næste i rækkefølgen og så videre.

Spillere må gerne dele deres nisser op så de ikke alle angriber samme modspiller. Når alle spillere har valgt hvem de vil angribe kaster alle spillere med terningerne, og man fjerner døde nisser som normalt. Spillerne må selvfølgelig gerne ændre hvem de angriber imellem hvert terningekast, og kampen fortsætter indtil der højst er nisser fra en enkelt klan tilbage.


Eksempel:

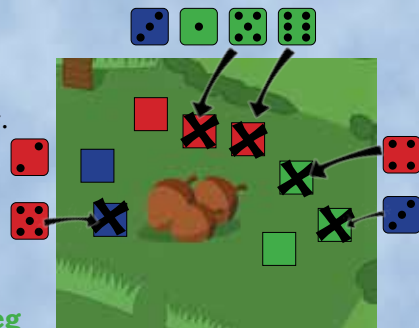
Rachel starter med at angribe **Brian** med 2 og **Greg** med 1 terning.

Greg angriber **Rachel** med 3 terninger.

Brian angriber både **Rachel** og **Greg** med en terning hver.

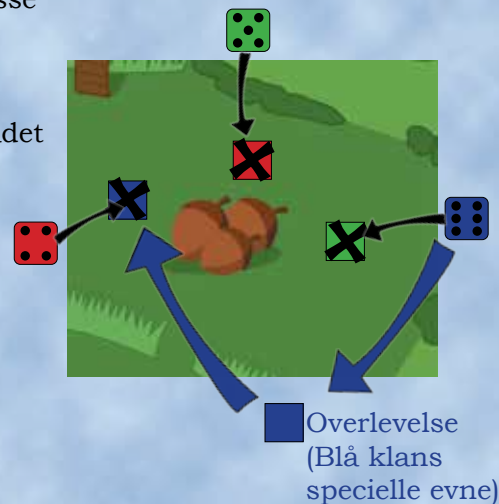
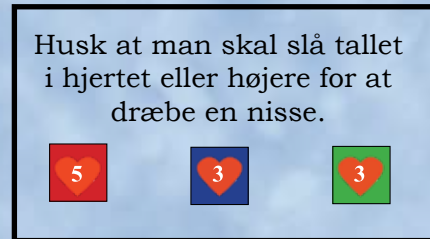
Rachel slår  og  imod **Brian**, og  imod **Greg**. **Greg** slår  og  og .

Brian slår  og . Resultatet af alle slagene er at **Brian** mister 1 nisse, **Greg** mister 2 og **Rachel** mister 2.



Herefter angriber **Rachel Brian**, **Brian** angriber **Greg** og **Greg** angriber **Rachel**. **Rachel** slår , **Greg** slår  og **Brian** slår . Fordi **Brian** slog  overlever hans nisse selvom **Rachels**  normalt ville have slået den ihjel.

Efter kampen kontrolleres området af en enkelt blå nisse.



Indsamling:

Når alle kampe er overstået, samler hver spiller 1 token for hvert område de besidder. Det har ingen betydning hvor mange nisser man har i et område, man får altid præcis én token. Tjek om nogen har gennemført alle deres missioner, hvis ikke, sendes "First Player token" videre til den næste spiller i urets retning, og hermed starter næste runde.

At gennemføre missionerne:

For at gennemføre en mission, skal man samle en tilsvarende mængde tokens som kortet viser. Hvis man har valgt mere end et missions-kort som kræver den samme slags tokens, skal man samle nok tokens til at gennemføre alle missioner hver for sig, man kan altså ikke genbruge tokens fra en mission til en anden.

Statue-missionerne kræver at man har nisser ved de 2 afbildede statuer ved spillets afslutning, de kan ikke indleveres før spillet slutter.

Spillets afslutning:

Når mindst én spiller har gennemført alle sine missioner, slutter spillet. Hvis man spiller den **simple udgave** af spillet, er spillets vinder(e) de(n) spiller(e) der først fik gennemført alle sine missioner. Hvis man spiller den **avancerede udgave** af spillet, tælles hver spillers point sammen på følgende vis, og den med flest point vinder:

20 Point for hver gennemført mission.

3 Point for hver overskydende nisse-token, inklusive de resterende i din egen farve som modspillerne ikke har fået samlet i løbet af spillet.

2 Point pr. overskydende forråds-token

Man får altså ingen ekstra point for de tokens der er brugt på gennemførte missioner. Statue-missionerne kan ikke indløses midtvejs - man får først point ved spillets afslutning.

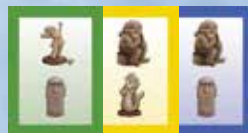
Forrådsmissioner:

For at gennemføre dine missioner skal du indsamle nok ressourcer til at gennemføre alle missionerne separat. Hvis du eksempelvis har disse 2 kort, skal du indsamle 5 agern, 4 æbler og 3 bær.



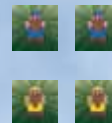
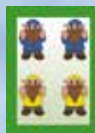
Statue-missioner:

Hvis du har valgt en statue-mission skal du besidde statuerne ved spillets afslutning for at få point.



Nisse-missioner:

Det har ingen betydning for dine missioner hvorvidt en klan bliver spillet eller ej, man kan altid indsamle nisser til sine missioner, undtagen fra sin egen klan.



Variant for 2 spillere:

Hvis man gerne vil spille spillet med 2 spillere, skal hver spiller spille med 2 (eller 3) klaner på samme tid. Man lægger blot pointene for klanerne sammen for at finde en vinder.

Længere spil:

Afhængigt af hvor længe man gerne vil have spillet til at vare kan man ændre antallet af missioner. Normalt vælger man 3 kort ved 3-4 spillere og 2 kort ved 5-6 spillere.

Udgiver: Borzag Games ApS

Spiludvikling: Borzag Games

Designer: Morten Nørgaard

Illustrationer: Daniel Salling Hvid

og

Rikke Nybo Nørgaard



**BORZAG
GAMES**

No part of the rulebook, game contents, artwork or game play may be copied or published without the written consent of the copyright holder.

©2016 Borzag Games ApS.
All rights reserved.