

Количество гномов: 3 - 10
 Возраст: от 8 лет
 Длительность: приibl. 30 минут

игра Фредерика Моерсона



Вредитель

Содержимое



44 карты пути



27 карт действий



28 карт золотых
самородков



7 карт
старателей



4 карты
вредителей

Суть игры

Игроки выступают в роли гномов. Либо на стороне старателей, прокладывающих в глубину горы свои тоннели в поисках сокровищ, либо вредителей, строящих препятствия на пути копателей. Члены каждой группы должны поддерживать друг друга, как только они смогут определить, кто именно на их стороне. Если старателям удастся создать путь к сокровищу, они будут надлежащим образом вознаграждены за свои старания золотыми самородками, а вредители останутся с пустыми руками. Однако, если старатели потерпят неудачу, награда достанется вредителям. По итогам трех раундов победит гном, накопивший наибольшее количество самородков.

Подготовка

Разделите все карты по типам на карты пути, действия, самородки и гномов.

Количество участвующих в игре старателей и вредителей зависит от числа игроков. Остальные карты гномов возвращаются в коробку и в игре не используются.

Перетасуйте вместе указанное в таблице справа число карт старателей и вредителей. Каждый игрок в закрытую получает по одной случайной карте гнома. Посмотрите полученную карту, не показывая другим игрокам, и положите ее перед собой. Оставшиеся карты гномов до конца раунда откладываются в сторону (также рубашками вверх).

Среди 44-х карт пути есть одна начальная карта (с изображением лестницы) и три карты целей. На одной из последних изображено сокровище, а на двух остальных камни. Перетасуйте карты целей и разложите их (рубашками вверх) на столе вместе с начальной картой (лежащей лицевой стороной вверх), как указано на приведенной ниже иллюстрации. В процессе игры создается лабиринт из участков пути от его начала к картам целей. Заметьте, что разыгрываемые участки пути могут выходить за пределы рамок условного прямоугольника 5 на 9 карт, указанного в иллюстрации.

Количество игроков	Вредителей	Старателей
3	1	3
4	1	4
5	2	4
6	2	5
7	3	5
8	3	6
9	3	7
10	все карты гномов	

Поместите оставшиеся карты пути и все карты действий в одну колоду, перетасуйте их и раздайте каждому игроку количество карт, также зависящее от числа участников игры:

При 3-5 игроках: каждый игрок получает по 6 карт.

При 6-7 игроках: каждый игрок получает по 5 карт.

При 8-10 игроках: каждый игрок получает по 4 карты.

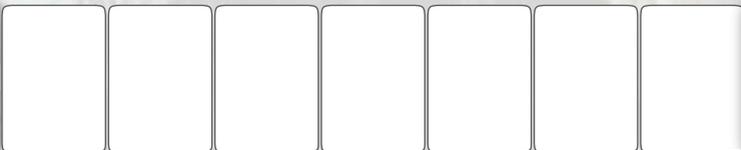
*лежащая рубашкой
вверх карта цели*



*пространство для
одной карты*



*начальная
карта*



пространство для семи карт



Положите оставшиеся карты рядом с картами целей так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.

Перетасуйте карты золотых самородков и поместите их рубашками вверх рядом с оставшимися картами гномов. Игру начинает самый молодой игрок, затем ход передается по часовой стрелке.

Игровой процесс

Во время своего хода игрок должен сначала сыграть карту. Это означает:

- добавить участок пути к лабиринту,
- или положить карту действия перед любым игроком,
- пропустить ход, скинув одну карту рубашкой вверх в стопку сброса.

После этого игрок берет в руку верхнюю карту из колоды. На этом его ход завершается, и ход переходит к следующему игроку.

Заметка: если в процессе игры в колоде закончатся карты, игроки более не тянут карт; при этом ход состоит только из розыгрыша карт или пропуска (и сброса карты).

Розыгрыш карты пути

Понемногу карты пути формируют дорожку от начальной карты к картам цели. Карта пути всегда должна размещаться рядом с уже находящейся на столе картой пути. Пути со всех сторон карты должны совпадать с теми, что уже находятся в игре, и карта пути никогда не может разыгрываться накрест (см. иллюстрацию). Старатели будут пытаться построить непрерывный путь от начальной карты к одной из карт целей; вредители должны во что бы то ни стало это предотвратить. Однако им не стоит делать это слишком очевидно, иначе их личности будут быстро раскрыты.



Розыгрыш карты действия

Для розыгрыша карты действия положите ее лицевой стороной вверх перед собой или любым другим игроком. При помощи карт действий игроки могут мешать или помогать друг другу, убирать карту из лабиринта или получать информацию о картах целей.



Саботаж. Пока перед игроком лежит одна из этих карт, он не может разыгрывать карты пути. Конечно, он может по-прежнему играть другие карты. В любой момент перед каждым игроком может лежать максимум по три таких сломанных инструмента и только по одной карте каждого вида. Только если в начале его хода перед игроком нет ни одной из этих карт, он может добавлять к лабиринту карту пути.



Ремонт. Эти карты используются для ремонта сломанных инструментов. То есть для того, чтобы убрать одну из указанных выше лежащих перед игроком карт. Эти карты можно сыграть как на любую лежащую перед вами карту, так и на карты перед другими игроками. В любом случае, обе карты, ремонта и сломанного инструмента, помещаются рубашками вверх в стопку сброса. Естественно, карта ремонта должна совпадать с сломанным инструментом. Например, если перед игроком лежит сломанная вагонетка, она может быть отремонтирована только неповрежденной вагонеткой, а не фонарем или киркой.



В игре также есть карты ремонта, изображающие по два инструмента. При розыгрыше одной из таких карт может быть отремонтирован один из изображенных инструментов, но не оба сразу.

Заметка: Любая карта ремонта может быть разыграна только если перед игроком лежит соответствующая карта сломанного инструмента.



Обвал. Эту карту игрок размещает перед собой. Затем он может выбрать и забрать карту пути (кроме карт начала пути и целей) среди участков пути лабиринта, поместив ее и обвал рубашками вверх в стопку сброса. Таким образом вредитель может разорвать путь, ведущий от начальной карты к карте цели; старатель может убрать тупик, открывая дорогу для нового пути. В следующих ходах возникшие в результате действия этой карты провалы могут быть заполнены подходящими картами пути.



Разведка. Сыгравший эту карту участник аккуратно берет одну из трех карт целей, смотрит ее, и возвращает обратно на то место, где она находилась, помещая затем в сброс разыгранную карту действия. Теперь он точно знает, стоит ли продолжать копать путь к данной карте цели, так как сокровище изображено только на одной из трех карт.

Пропустить ход

Если игрок не может или не хочет разыгрывать карту, он должен пропустить ход, скинув одну из находящихся в его руках кар в сброс, не показывая ее другим игрокам. Заметка: все карты в стопке сброса должны лежать рубашками вверх. Вполне возможно, что ближе к концу раунда игроки могут остаться без карт в руках. В этом случае они тоже пропускают ход (естественно, не сбрасывая при этом карту).

Завершение раунда

Когда любой игрок выкладывает карту пути таким образом, что она достигает любую карту цели и формирует непрерывный путь (из минимум 7-и карт) от начальной карты до данной карты цели, он переворачивает карту достигнутой цели.

- Если на карте изображено сокровище, этот раунд завершается.
- Если на карте изображен камень, то раунд продолжается.

Открытая карта цели помещается лицевой стороной вверх рядом с только что разыгранной картой пути таким образом, чтобы пути лабиринта совпадали.

Заметка: в редких случаях может произойти так, что карта цели не может быть размещена так, чтобы все пути совпали с

лежащая рубашкой вверх карта цели



карта цели с сокровищем

путями на соседних картах. Тогда, в качестве исключения из общего правила, это разрешается, но только в случае данной карты цели.

Раунд также заканчивается в том случае, когда в колоде не остается карт и каждый игрок, в порядке очереди, пропустил свой ход, так как не имеет в руках карт, которые может разыграть. Теперь открываются все карты гномов: кто же был трудолюбивым старателем, а кто хитрым вредителем?

Делим золото

Старатели выигрывают раунд, если был проложен непрерывный путь (из минимум 7-и карт) от начальной карты до карты цели с сокровищем. Вытяните количество карт золотых самородков (в закрытую), равное числу игроков. Т.е. пять карт при пяти игроках. (Однако, при игре вдвоем, берите только девять карт самородков).

Игрок, достигший карты цели с сокровищем, берет эти карты золотых самородков, смотрит их и выбирает одну карту. Затем он передает оставшиеся карты золотых самородков в направлении против часовой стрелки следующему старателю (не вредителю), который также выбирает одну карту. Процесс продолжается аналогичным образом, пока не будут разобраны все карты золотых самородков. Вполне может случиться так, что некоторые старатели получат больше карт, чем остальные.

Необязательное правило: старатели, перед которыми в конце раунда лежит карта саботажа (сломанная кирка, лампа или вагонетка), не получают карт в случае победы своей команды. Карты золотых самородков распределяются только между старателями без карт саботажа. На вредителей это правило не действует.

Вредители побеждают в раунде, если нет возможности добраться до карты цели с сокровищем или в колоде закончились карты и все игроки пропустили ход. Если вредитель был только один, он получает карты золотых самородков общей ценностью четыре самородка (не четыре карты золотых самородков). Если вредителей было два или три, каждый из них получает карты общей ценностью по три самородка; если вредителей было 4, каждый из них получает карт на два самородка. Если вредителей не было вообще, что может быть при игре втроем или четвером, то никто не получает самородков. Полученные карты самородков держите до конца игры в тайне от других игроков.

Начало нового раунда

После того, как золото будет распределено, начинается новый раунд. Начальная карта и карты целей размещаются на столе так же, как и при подготовке к игре. Те же карты гномов, что и в предыдущем раунде (включая отложенные в сторону), перетасовываются и вновь сдаются. Перетасуйте карты действий и пути, раздайте игрокам соответствующее числу участников количество карт и положите оставшиеся рядом с целями, сформировав колоду.

Естественно, игроки сохраняют все карты золотых самородков, которые получили в предыдущих раундах. Оставшиеся карты золотых самородков тасуются и вновь помещаются рубашками вверх в стопку рядом с оставшимися картами гномов.

Новый раунд начинает игрок, сидящий слева от сыгравшего последнюю карту в предыдущем раунде игрока.

Завершение игры

Игра завершается после третьего раунда. Все игроки подсчитывают количество золотых самородков на всех своих картах золотых самородков. В игре побеждает участник с наибольшим суммарным количеством самородков. Если более чем один игрок набрал одинаковое количество самородков, они все делят между собой первое место.