Вредитель дуэль

1 или 2 игрока - от 8 лет - около 30 минут

RUS

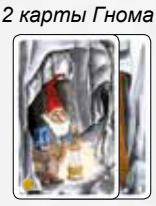
Содержимое

36 карт Тонелей

18 карт Действий

18 карт Целей

2 карты Гнома



8 жетонов миниатюр Гномов

2 жетона Ключа

Суть игры

Кто не успел, тот опоздал! Два гнома стоят перед выбором: строить свой туннель вместе или попытаться помешать друг другу? В любом случае гном будет пытаться саботировать своего противника в нужное время. Самый хитрый гном и наиболее проницательный будет иметь решающее преимущество в поисках золота. Игрок, набравший наибольшее количество золотых самородков после трех раундов будет объявлен победителем.

И если вы не можете найти второго игрока, вы всегда можете испытать свою удачу в одиночной игре. Сможете ли вы избежать всех препятствий и построить эффективный туннель?

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Подготовка

• Карты тонелей, действий, целей и Гномы сортируются на 4 колоды.
• Каждый выбирает карту Гнома случайным образом и размещает перед собой.
• В колоде 36 карт тонелей, есть две карты входа (на них голубая или зеленая лестница с колпаком), поместите их на столе лицевой стороной вверх.
• Перемешайте 18 карт Целей и положите перед собой 6 карт, лицевой стороной вниз, как показано на приведенной ниже схеме. Остальные карты Целей отложите в сторону. В процессе игры создается лабиринт из участков тонелей от его начальной карты к картам целей. Заметьте, что разыгрываемые участки тонелей могут выходить за пределы рамок условного прямоугольника 5 на 9 карт, указанного в иллюстрации.

• Оставшиеся 34 карты Тонелей и все карты Дейсвий перемешиваются вместе и раздаются по 6 карт каждому игроку.
• Остальные карты формируют колоду, лицевой стороной вниз, в пределах досягаемости двух игроков с 8-ю жетонами миниатюр и 2 фигурками Гномов.
• Зеленый игрок начинает первый, после чего играют по очереди.

Игровой процесс

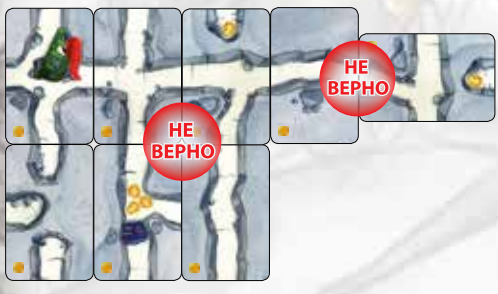
В свой ход, игрок может сделать одно из этих 4-х действий и взять карту согласно таблице:

Действие	*Количество карт*
А. Разыграть карту пути в лабиринте	1
Б. Разыграть карту действия	1
В.Сбросить 2 карты, чтобы отменить действие карты перед вами (саботировать)	1
Г. Пропустить ход - сбросить 1 или 2 карты и взять столько, сколько вы сбросили	1 или 2

После того, как вы взяли карты, начинается ход вашего соперника.
Примечание: Когда карты в колоде закончатся, вам больше не нужно сбрасывать карты. Однако, в свой ход, всегда можно играть, выбрав один из четырех возможных действий. Если у игрока больше нет карт в руке он передает свой ход до конца раунда.

А. Разыграть карту пути

Карты пути образуют маршруты к целевым картам. Игрок должен разыгрывать карту с соседней картой, которая уже есть на столе. Пути со всех сторон карты должны совпадать с теми, что уже находятся в игре, и карта пути никогда не может разыгрываться накрест (*см. диаграмму*).



Карты всегда должны быть размещены в том же направлении (*см. диаграмму*). Оба игрока прокладывают путь от своей начальной карты к целевым картам. Может случиться так, что оба пути сольются в один. С этого момента игроки следуют одному маршруту.
Важно: когда игроки разыгрывает новую карту пути, она должна иметь непрерывную связь с его начальной картой входа.

Карты Целей

Когда любой игрок выкладывает карту пути таким образом, что она достигает любую карту цели и формирует непрерывный путь от начальной карты до данной карты цели, он переворачивает карту достигнутой цели. Открытая карта цели помещается рядом с только что разыгранной картой пути таким образом, чтобы пути лабиринта совпадали.
Примечание: возможно, что карта цели не может быть размещена так, чтобы все пути совпадали с путями на соседних картах. Тогда, в качестве исключения, это разрешается, но только в случае данной карты цели.

Разновидности карт путей

Мост (x2) и двойной изгиб (x2)
Дороги отмеченые на этих картах не соединены между собой. Когда игрок кладет одну из этих двух карт, они должны создать по крайней мере одно непрерывное соединение с начальной картой входа.

Путь с лестницей (x2)
Путь на этой карте напрямую связан с вашей начальной картой. Ваш путь продолжается здесь! Карту можно разместить рядом с любой картой пути, кроме: целевой картой, начальной картой и картой с золотом на ней.

Дорожная карта с дверью (x 6 + x 8 на целевых картах)
Путь с воротами доступен только игроком соответствующего цвета к этой двери. Дверь таким образом, является препятствием на пути другого игрока, если он не использовал ключ, чтобы разблокировать её (*см. раздел «Разыграть карту действия"*)

Путь карты с золотом (x5)
Золотые самородки не оказывают никакого влияния на соединениях дорог. Тем не менее они могут быть собраны игроками. (*см. раздел "Защита золотых самородков"*)

Дорожная карта с Троллем (x3)
Тролль блокирует путь, который лежит за ним. Если игрок хочет пройти он должен подкупить Тролля предлагая ему золотой самородок. В этом случае он помещает жетон миниатюры своего цвета на Тролля. В конце раунда он должен заплатить один золотой самородок.

Примечание: когда Тролль был подкуплен, путь свободен для 2 игроков.

Защита золотых самородков
Если игроку удается установить непрерывную связь между картой, содержащую один или несколько золотых самородков, и начальной картой входа, он кладёт миниатюру гнома (вашего цвета) поверх карты на самородок (и) золота. Игрок получит эту карту в конце раунда, даже если соединение разрушается между ними.
Примечание: если игрок случайно создает путь от начальной карты вашего соперника к карте с золотом, он кладет миниатюру гнома (своего цвета) поверх карты.

Б. Разыграть карту действия

Игроки могут использовать карты действий, чтобы саботировать работу своего противника, сломать кирку, лампу, вагонетку, лабиринт или получить информацию о целевых картах.

Игрок размещает карту саботажа перед другим игроком. Пока перед игроком лежит одна из этих карт, он не может разыгрывать карты пути. Тем не менее, он может выполнять любые другие действия доступные ему. Игрок не может иметь одновременно 2 одинаковые карты саботажа перед собой (тоесть максимум 3). Игрок может добавить путь карту в лабиринт, только если в начале его хода перед игроком нет ни одной из этих карт.

Ремонтные карты позволяют игроку убрать одну из карт саботажа перед ним. Чтобы убрать карту сломанного инструмента, карта ремонта должна совпадать с поломанным инструментом. Например, если перед игроком лежит поломанная вагонетка, она может быть отремонтирована только неповрежденной вагонеткой, а не фонарем или киркой. Затем две карты помещаются в отбой лицом вверх. Ремонтные карты, которые имеют 2 символа, могут отремонтировать только один из двух перечисленных инструментов (на выбор игрока).

Ключ карты, нужны чтобы открыть дверь противоположного цвета. Игрок, который играет эту карту помещает ключ жетон на дверь поверх карты. Эта дверь будет открыта для этого игрока до конца раунда. Карта ключ сбрасывается в отбой.

Примечание: При помощи Ключа можно добраться до золота, на котором нет маркера соперника. В этом случае вы можете незамедлительно разместить жетон миниатюра Гнома поверх карты с золотым самородком.

Карта Обвал удаляет в лабиринте любую карту путь по своему выбору, за исключением целевой карты, карты с золотым самородок или Троллем. Выбранная карта и карта Обвал сбрасывается в отбой.

Карта секретный план позволяет, тому кто её применил, посмотреть целевую карту по своему выбору: он тайно смотрит и кладет ее на свое место, а затем сбрасывает карту секретный план в отбой.

В. Сбросить 2 карты

Игрок может выбрать две карты из своей руки и сбросить их, чтобы убрать карту сломанный инструмент перед собой. В этом случае игрок берет одну карту в конце своего хода. Всякий раз, когда игрок решает выполнить это действие, его количество карт в руке уменьшает на 1 до конца раунда.

Г. Пропустить ход

Если игрок не хочет или не может играть карту, он может передать свой ход. В этом случае он должен сбросить одну или две карты из своей руки в отбой и взять столько, сколько он сбросил.

Конец раунда

Раунд заканчивается, когда:

- Все шесть целевых карт открыты;
- Все восемь жетонов миниатюр гномов в туннелях;
- Колода карт кончилась и у обоих игроков нет карт на руках.

Оба игрока берут карты с золотом на которых есть миниатюры гномов соответствующего цвета и выкладывают перед собой. Эти карты не будут замешиваться в колоду в следующем раунде. Игроки должны заплатить 1 золото за каждого тролля с миниатюрой гнома соответствующего цвета. Тролли не дают сдачу: если у вас только одна карта с двумя кусочками золота и вы должны заплатить один, вы платите 2. Если у игрока нет достаточного количества золота, он платит все, что у него есть.

Уберите все открытые целевые карты в коробку. Остальные целевые карты (если таковые останутся), которые лежали нераскрытыми рубашкой вверх на столе, возвращаются в колоду Целевых карт и перемешиваются.

Начало нового раунда

Разложите начальные карты входа, и шесть новых карт целей как указано выше. Затем карты действий и карты тонелей перемешиваются, чтобы сформировать новую колоду, лицевой стороной вниз. Раздайте 6 карт из новой колоды каждому игроку. Все гномы и жетоны ключей снова доступны. Игрок с наименьшим количеством золотых самородков начинает новый раунд. В противном случае начинает синий гном.

Конец игры

Игра заканчивается после третьего раунда. Побеждает игрок с наибольшим количеством золотых самородков.

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Одиночный режим играется по тем же правилам, что и дуэль с некоторыми изменениями:

Подготовка

Игрок выбирает одну из двух начальных карт входа, а вторую карту уберает в коробку, и берёт только 6 жетонов миниатюр Гнома. Он размещает карты, как показано на рисунке ниже, соблюдая расстояние в 7 карт между его начальной картой входа и Целевыми картами.

В начале каждого раунда, случайным образом, возьмите из колоды 10 верхних карт и не глядя удалите их в сторону до следующего раунда.

В процессе игры - карты действий

Когда игрок берёт карту сломанный инструмент он должен поместить её перед собой и сразу же взять новую карту. Если игрок берёт карту сломанный инструмент, такую же как лежит перед ним, он сбрасывает эту карта в отбой, т.к она не имеет никакого эффекта. Если игрок берет карту Обвал, он должен сыграть её сразу удаляя последнюю карту пути, которой он сыграл, за исключением карты с золотым самородок или Троллем.

Подготовка - новый раунд

В начале нового раунда, игрок перемешивает 10 карт, которые были удалены в предыдущем раунде с другими картами. Затем следуйте инструкциям приготовления, как показано выше.

Конец игры

Нужно собрать как можно больше золотых самородков, насколько это возможно. Смотрите таблицу ниже.

0–14 очков	*Вы не сможете выиграть, попробуйте снова*
15–19 очков	*Не плохо, но могло бы быть лучше*
21–24 очков	*Похоже, у вас есть опыт, в поисках золота*
25+ очков	*Превосходно: ты король Гномов!*

Auteur : Frederic Moyersoen / **Illustrations :** Andrea Boekhoff

AMIGO
© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

0-3
ВНИМАНИЕ! Не подходит для детей в возрасте до 3-х лет. Наличие мелких деталей, которые могут быть проглочены.

Перевод и вёрстка: =Prizrak=
специально для настольщиков
^.~.^ =Prizrak=
(если вы обнаружили ошибку или неточность, пожалуйста сообщите мне об этом)

Informations à conserver. 12-2014