

Правила настольной игры

Гномы-вредители

автор: Фредерик Мойерсон (Frederic Moyersoен)



Базовая игра

Количество участников: 3-10

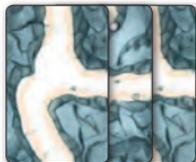
Возраст: от 8 лет

Продолжительность партии: 30 минут

Компоненты базовой игры.

110 карт, в том числе:

44 карты туннелей



27 карт действия



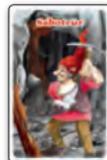
28 карт золотых самородков



7 карт гномов-золотоискателей



4 карты гномов-вредителей



Цифра **2** в левом нижнем углу означает, что карта относится к игре с дополнением.

Мы рекомендуем сначала вдоволь насладиться базовой игрой и только потом браться за дополнение.

Важное замечание про гномов...

Что объединяет всех гномов? Маленький рост? Длинные бороды? Несомненно. Но главное – это любовь к золоту! Итак, вы – гном, а значит, энергично прокладываете туннель в поисках золотой жилы. Рядом стучат кирки других гномов. Судя по всему, золото уже где-то рядом... но вдруг!

Взмах кирки, звон — и туннель погружается во тьму. Кто-то разбил лампу ...и сделал это специально! Значит, в шахте появились гномы-вредители! Чтобы первыми добраться до золота, они готовы ломать инструмент, разрушать туннели, строить ловушки...

Кто же из игроков честный гном, а кто – вредитель? Остаётся только догадываться, ведь ради золота гномы готовы на всё!

Подготовка к игре.

Для игры в базовую версию уберите в коробку карты с цифрой «2» в левом нижнем углу и жетоны золота.

Разделите все карты по типам: карты туннелей, карты действия, карты золотых самородков, карты гномов.

В зависимости от числа участников вам потребуются следующие карты гномов:

- 3 игрока: 1 вредитель и 3 золотоискателя
- 4 игрока: 1 вредитель и 4 золотоискателя
- 5 игроков: 2 вредителя и 4 золотоискателя

- 6 игроков: 2 вредителя и 5 золотоискателей
- 7 игроков: 3 вредителя и 5 золотоискателей
- 8 игроков: 3 вредителя и 6 золотоискателей
- 9 игроков: 3 вредителя и 7 золотоискателей
- 10 игроков: 4 вредителя и 7 золотоискателей

Оставшиеся карты гномов уберите в коробку – они не пригодятся.

Подготовка к 1-му раунду.

Карты гномов. Тщательно перетасуйте колоду гномов и раздайте взакрытую по одной карте каждому игроку. Оставшуюся карту отложите в сторону до конца раунда (рубашкой вверх). Игроки втайне от других смотрят свою карту и кладут её перед собой рубашкой вверх.

Карты туннелей. Найдите карту входа в шахту и положите с одной стороны игрового стола лицом вверх. Найдите 3 карты золотой жилы, тщательно перемешайте их и положите рубашкой вверх с другой стороны стола так, как показано на рисунке далее. Между картой входа в шахту и картами золотой жилы должно быть расстояние в 7 карт. Только на одной карте золотой жилы игроков ждёт золото... а вот на какой – неизвестно.

Карты действия и оставшиеся карты туннелей соедините вместе и тщательно перетасуйте. Раздайте каждому игроку карты:

- 3 – 5 игроков: по 6 карт каждому
- 6 – 7 игроков: по 5 карт каждому
- 8 – 10 игроков: по 4 карты каждому

Положите оставшиеся карты рубашкой вверх. Это будет игровая колода.

Карты золотых самородков тщательно перетасуйте и положите рядом рубашкой вверх. (рис. 1)

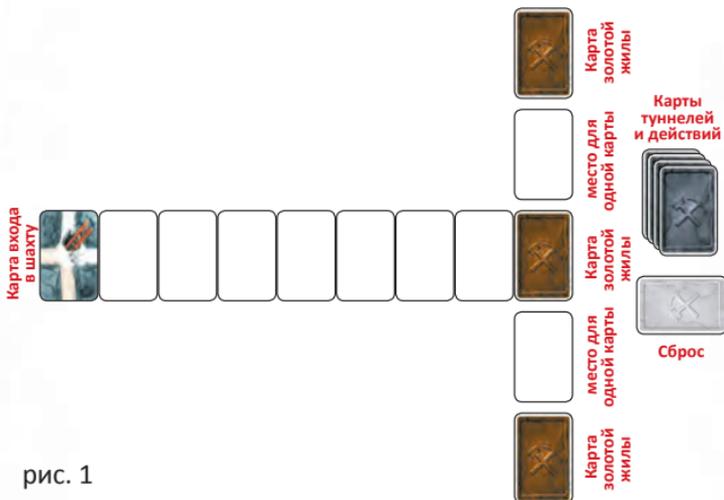


рис. 1

Цель игры.

Набрать как можно больше золотых самородков по результатам 3 раундов. Золотые самородки по результатам раунда получают:

- Гномы-золотоискатели, если построен туннель между картой входа и картой золотой жилы с золотым самородком.
- Гномы-вредители, если такой туннель не построен.

В каждом раунде игрок может оказаться как в одной, так и в другой команде, в зависимости от выпавшей карты гнома.

Ход игры.

Игру начинает самый младший игрок, этот игрок становится активным, он может разыграть карту из руки или пропустить ход, а потом взять карту из колоды.

1.А Разыграть карту из руки:

- выложить карту туннелей в общий лабиринт подземных ходов;
- или
- выложить карту действия перед собой или тем игроком, на которого он хочет направить её эффект;

1.Б Пропустить ход:

Если игрок не может или не хочет разыгрывать карту – он пропускает ход, сбросив одну карту из руки в стопку сброса рубашкой вверх.

Важно: в стопку сброса все карты помещаются рубашкой вверх. Если у игрока не осталось карт, он все равно может пропускать ход, не сбрасывая при этом карт.

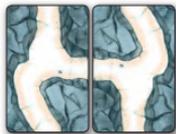
2. Взять карту из колоды. Игрок берёт в руку верхнюю карту из игровой колоды и завершает свой ход. Право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Важно: когда игровая колода опустеет, игроки больше не будут добирать карты в руку.

ВЫКЛАДЫВАНИЕ КАРТЫ ТУННЕЛЕЙ

Карту туннеля следует выкладывать только к уже ранее выложенной карте, стыкуя карты сторона к стороне (длинная к длинной, короткая к короткой). Карту нельзя выкладывать, соединяя с уже выложенной картой только углом.

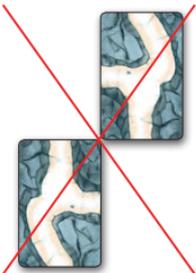
При этом туннели должны переходить в туннели. (рис. 2)



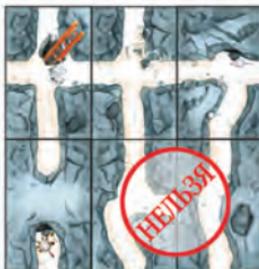
ПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО

рис. 2

Если, выкладывая карту туннелей, игрок завершает непрерывный туннель (минимум из 7 карт) от входа в шахту до одной из карт золотой жилы, игрок переворачивает карту золотой жилы:

- Если на карте изображён самородок золота (золотая жила найдена!) – раунд завершается – смотрите раздел Конец раунда.
- Если на карте изображён обычный камень – раунд продолжается. Открытая карта золотой жилы переворачивается лицевой стороной вверх и, по возможности, размещается так, чтобы все туннели были соединены по правилам.

Важно: в редких случаях открытая карта золотой жилы

не может быть размещена на своём месте с соблюдением правил. В качестве исключения она может быть расположена с нарушением основных правил.

Если выложенная карта прокладывает туннель сразу к двум картам золотой жилы, игрок открывает обе карты.

Карты лабиринта могут выходить за пределы области, ограниченной картой шахты и картами золотой жилы.

Дополнительное правило, которое вы можете использовать по предварительному согласованию с другими игроками: вновь выложенная карта должна обязательно продолжать туннель, ведущий от карты входа в шахту.

Использование карты действия

Для применения карты действия её надо положить лицевой стороной вверх перед собой или перед другим игроком. Вот какие карты действия есть в игре:

Карты вредительства с изображением сломанных предметов (лампа, вагонетка, кирка).



Карту можно выложить перед собой или другим игроком. Если перед игроком находится по крайней мере 1 карта вредительства, он не может сыграть

карту туннелей до тех пор, пока карта вредительства не уйдёт в сброс. При этом игрок может играть карту действия. Перед игроком может находиться не более 3 карт вредительства (со сломанными предметами), и только по одной карте каждого типа.

Ремонтные карты с одним неповрежденным предметом (лампа, вагонетка, кирка).



Карту можно выложить перед собой или другим игроком — и только в том случае, если там уже выложена соответствующая карта вредительства со сломанным предметом.

Эти карты помогут отремонтировать сломанные предметы, позволяя убрать одну из карт вредительства в сброс.

Ремонтная карта должна ремонтировать именно тот предмет, который сломан. Например, если перед игроком лежит карта сломанной вагонетки, то ремонт возможен только с помощью карты исправной вагонетки. После применения ремонтная карта и соответствующая карта вредительства помещаются в сброс.

Ремонтные карты с двумя неповрежденными предметами (лампа+кирка, кирка+вагонетка, вагонетка+лампа).



Карту можно выложить перед собой или другим игроком. Такие карты действуют аналогично обычным ремонтным картам, отличие в том, что они ремонтируют

один из предметов по выбору игроку. Но только один!



Обвал.



Карту можно выложить только перед собой. Игрок берёт одну любую из уже выложенных карт туннелей (исключая карту входа в шахту и карты золотой жилы) и помещает её и карту обвала в сброс. Гномы-вредители таким образом могут прерывать туннель к золотой жиле, а гномы-золотоискатели могут убирать с дороги тупики, получая возможность продолжить путь к золотой жиле. Образующиеся пустоты в дальнейшем могут быть заполнены подходящими картами туннелей.

Важно: если в результате обвала часть туннеля оказалась отсечена от карты входа в шахту, то для его продолжения необходимо сначала восстановить связь туннеля с картой входа.

Секретная Карта.

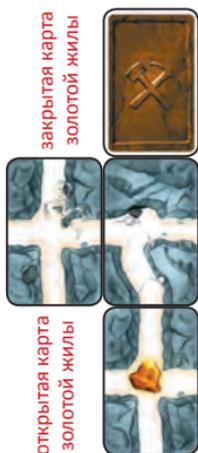


Разыгрывая эту карту, игрок может взять одну из карт золотой жилы, посмотреть её значение, а затем вернуть на прежнее место. Секретная карта помещается в сброс. Игрок не имеет права показывать карту другим игрокам, но он может говорить о её значении — правду или нет, на своё усмотрение.

Конец раунда.

Раунд заканчивается, если произошло одно из следующих событий:

- Игровая колода опустела, и все участники по очереди пропустили ход из-за отсутствия подходящих карт.
- Игрок разыграл карту туннелей и завершил непрерывный туннель (минимум из 7 карт) от входа в шахту до карты золотой жилы, при этом на перевёрнутой карте золотой жилы оказался золотой самородок.



После окончания раунда все участники открывают свои карты гномов, чтобы узнать, кто был золотоискателем, а кто вредителем. Потом переходят к распределению золота между победителями...

Победа в раунде.

- Гномы-золотоискатели выигрывают, если от входа в шахту до карты золотой жилы с золотым самородком был проложен туннель (минимум из 7 карт).
- Гномы-вредители выигрывают, если такого туннеля проложено не было.

Распределение золота между победителями.

Если победила команда гномов-золотоискателей:

Возьмите из колоды столько карт золота (взакрытую), сколько за столом участников игры, например, 5 карт, если в игре 5 участников. Однако при игре вдесятером возьмите всего 9 карт золота.

Игрок, который завершил туннель к золотой жиле, получает эти карты золота первым и выбирает из них одну, которую оставляет себе. Оставшиеся карты он передает следующему золотоискателю (не вредителю) справа (против хода часовой стрелки), который также выбирает для себя карту и т.д. до тех пор, пока игроки не разберут эти карты золота. Некоторые золотоискатели получают больше карт золота, чем другие.

Дополнительное правило, которое вы можете использовать по предварительному согласованию с другими игроками: золотоискатели, перед которыми в конце раунда лежат карты сломанных предметов (лампа, вагонетка, кирка), не получают карт золота в случае победы их

команды. Это правило не влияет на команду вредителей.

Важно: данное дополнительное правило может быть использовано только в базовой игре.

Если победила команда гномов-вредителей:

Если в команде всего 1 вредитель, он получает карты золота ценностью в 4 самородка. Если в команде 2 или 3 вредителя, каждый из них получает по карте с 3 золотыми самородками. Если в команде 4 вредителя, каждый из них получает по карте с 2 золотыми самородками. Если вредителей вообще не оказалось (что может произойти при игре втроём или вчетвером), карты золота не раздаются.

Игрокам следует держать в секрете свои карты золота до конца игры.

Новый раунд.

Новый раунд начинается так же, как и первый. За исключением только 2-х моментов:

- Игроки сохраняют полученные карты с золотыми самородкам и не замешивают их в колоду золотых самородков.
- Право первого хода передаётся игроку, находящемуся слева от того, кто сыграл последнюю карту в предыдущем раунде.

Конец игры.

Игра завершается после окончания третьего раунда. Каждый игрок подсчитывает количество добытых золотых

самородков на всех своих картах золота – обладатель самого большого золотого запаса становится победителем. При равном результате победителями становятся сразу несколько игроков.

Удачи на пути к золоту!



Правила настольной игры

**Гномы-
вредители**

автор: Фредерик Мойерсон (Frederic Moyersoen)

с дополнением



Дополнение

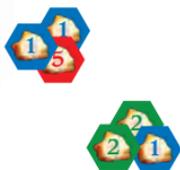
(для игры необходимы карты базовой игры)

Количество участников: 2-12

Возраст: от 8 лет

Продолжительность партии: 30-60 минут

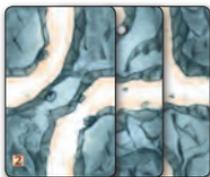
Компоненты дополнения:



32 шестигранных
жетона золота
(ценностью «1», «2», «5»)

66 карт (отмечены цифрой **2** в левом нижнем углу),
в том числе:

30 карт туннелей



21 карта действия



15 карт гномов (4 зелёных и 4 синих золотоискателя,
1 Босс, 2 Геолога, 1 Делец и 3 вредителя)



Новое о гномах и золоте...

Итак, вы сыграли не один десяток партий в базовую игру, и вам хочется новых острых ощущений. Дополнение к игре Гномы-вредители добавляет напряжённости и позволяет вовлечь в игру до 12 участников! Что новенького вас ждёт? Гномы-золотоискатели всё те же, но теперь они поделены на две конкурирующие команды: команда зелёных и команда синих. В дополнении появились новые карты туннелей и действий, а также роли: Босс, Делец и Геолог – и у каждого на уме золото... Как видите, борьба будет непростой!

Для игры с дополнением используются базовые правила с изложенными ниже изменениями.

Подготовка к игре

Возьмите карты базовой игры и карты дополнения. Отложите в коробку карты гномов из базовой игры (без цифры 2 в левом нижнем углу) и карты золотых самородков – они не потребуются для игры с дополнением. Вместо карт золотых самородков в игре с дополнением используются специальные жетоны золота номиналом «1», «2» и «5» самородков.

Подготовка к 1-му раунду

Найдите карту входа в шахту и три карты золотой жилы. Расположите их на игровом столе так, как вы это делали при подготовке к базовой игре.

Перемешайте карты туннелей, карты действия базовой

игры и карты действия данного дополнения вместе, сформируйте из них игровую колоду, верхние 10 карт отложите в сторону рубашкой вверх. После этого раздайте каждому игроку по 6 карт вне зависимости от количества участников.

Затем возьмите 15 новых карт гномов, входящих в комплект дополнения (вне зависимости от числа участников возьмите все эти карты), перемешайте их и раздайте по одной рубашкой вверх каждому игроку. Неиспользованные карты гномов отложите в сторону, никому не показывая.

Посмотрев свои карты гномов, игроки кладут их на стол перед собой также рубашкой вверх. Постарайтесь не выдать своим поведением информацию о том, какую карту вы получили. Свою карту гнома каждый игрок покажет только в конце раунда.

Цель игры

Набрать как можно больше золотых самородков (не жетонов!) по результатам 3 раундов. Золотые самородки гномы получают за достижение своих личных целей:

- Гномы-золотоискатели стремятся построить туннель между картой входа и картой золотой жилы с золотым самородком. При этом путь к золоту не должен быть закрыт дверью цвета конкурентов.
- Гномы-вредители стараются не дать возможности Гномам-золотоискателям добраться до карты золотой жилы с золотым самородком (не дать построить туннель).
- Босс выигрывает, если побеждают золотоискатели.
- Геолог старается, чтобы в построенном лабиринте было как можно больше кристаллов.
- Делец побеждает всегда.

В каждом раунде игрок может оказаться в любой роли — в зависимости от выпавшей карты гнома.

Ход игры

Начинает игру самый младший игрок. В свой ход активный игрок должен выбрать и совершить **одно** из четырех следующих действий:

- Разместить карту туннелей, затем взять в руку 1 карту.
- Сыграть карту действия, затем взять в руку 1 карту.
- Сбросить две карты из руки, чтобы убрать карту, лежащую перед ним, затем взять в руку 1 карту. Подробно-сти в разделе «Чем может помочь сброс двух карт?».
- Пропустить ход и сбросить 1-3 карты из руки рубашкой вверх, затем взять в руку такое же количество карт.

После этого ход завершается и право хода передается следующему игроку по часовой стрелке.

Важно: когда игровая колода опустеет, игроки не добирают больше карт, но они всё ещё должны играть или сбрасывать карты. Если у игрока закончились карты в руке, он пропускает ход до конца раунда.

Чем может помочь сброс двух карт?

Сбросив из руки 2 карты, игрок может убрать 1 карту действия, лежащую перед ним и воздействующую на него, в сброс. Важно помнить, что после этого он берёт только 1 карту из игровой колоды, тем самым сокращая количество карт в руке на одну.

Пропуск хода

Если игрок не может или не хочет вводить карту в игру, он должен пропустить ход и сбросить из руки от 1 до 3 карт

по своему выбору в стопку сброса (рубашкой вверх). Затем игрок добирает в руку столько карт из игровой колоды, сколько он сбросил.

Конец раунда

Раунд заканчивается, если произошло одно из следующих событий:

- Игровая колода опустела, и все участники по очереди пропустили ход из-за отсутствия подходящих карт.
- Игрок разыграл карту туннелей и завершил непрерывный туннель (минимум из 7 карт) от входа в шахту до карты золотой жилы, при этом на перевернутой карте золотой жилы оказался золотой самородок.

После окончания раунда все участники показывают свои карты гномов, чтобы узнать, кто какую роль исполнял. Потом переходят к распределению золота между победителями...

Победа в раунде

Посмотрите на получившийся подземный лабиринт:

- Если от входа в шахту до карты золотой жилы с золотым самородком был **проложен туннель** (минимум из 7 карт), выигрывает команда золотоискателей, а вместе с ними Босс и Делец. При этом получение награды зависит от наличия дверей на пути от входа в шахту до карты золотой жилы с золотым самородком (смотрите следующий раздел «Распределение золота между победителями»).
- Если **туннель к золоту построить не удалось** – выигрывает команда вредителей, а вместе с ними побеждает и Делец (да, Делец побеждает всегда).

- **Победа Геолога** не зависит от построенного туннеля и связана только с наличием драгоценных кристаллов в подземном лабиринте.

Распределение золота между победителями.

Золотоискатели, Босс и Делец. Если выиграли золотоискатели, получение золота зависит от наличия дверей на пути от входа в шахту до карты золотой жилы с золотым самородком:

- туннель не заблокирован ни одной дверью – золото получают обе команды золотоискателей, а также Босс и Делец;
- туннель заблокирован зелёной дверью – золото получает зелёная команда золотоискателей, а также Босс и Делец;
- туннель заблокирован синей дверью – золото получает синяя команда золотоискателей, а также Босс и Делец;
- туннель заблокирован дверями обеих цветов – обе команды золотоискателей остаются без золота. Золото получают только Босс и Делец, если они есть в игре (то есть возможна ситуация, когда победители есть, но никто не получает золота).

Вредители и Делец. Если выиграли вредители, то золото получают вредители и Делец.

В зависимости от общего числа участников, заработавших золото, количество самородков, которое достанется каждому из них, определяется по следующей схеме:

- 1 гном – 5 самородков.
- 2 гнома – по 4 самородка каждый.
- 3 гнома – по 3 самородка каждый.

- 4 гнома – по 2 самородка каждый.
- 5 или более гномов – по 1 самородку каждый.
- Босс всегда получает на 1 самородок меньше, чем указано выше.
- Делец всегда получает на 2 самородка меньше, чем указано выше.

При необходимости игроки могут производить обмен жетонов золота (жетоны имеют номинал «1», «2» и «5» золотых самородков).

Геолог получает столько золотых самородков, сколько драгоценных кристаллов находится в построенном подземном лабиринте.

Действуют вора. После распределения золота игроки, которые имеют перед собой действующую карту Вора, могут украсть один золотой самородок у любого другого игрока. Игрок, последним сыгравший карту Вора, действует первым, затем действуют остальные игроки с картой Вора по ходу часовой стрелки. Игроки не вправе скрывать наличие у них золотых самородков, но их количество должны держать в секрете.

Новый раунд

Новый раунд начинается так же, как и первый.

- Игроки сохраняют полученные жетоны с золотыми самородками.
- В колоду туннелей и действий добавляются те 10 карт, что были отложены в начале прошлого раунда. Колода тщательно тасуется, и из неё снова откладывается в сторону 10 карт. Игрокам раздаётся по 6 карт.
- Тщательно тасуются все 15 карт гномов. Каждому игроку раздаётся по 1 карте.
- Право первого хода передаётся игроку, находящемуся слева от того, кто сыграл последнюю карту в предыдущем раунде.

Конец игры

Игра завершается после окончания третьего раунда. Каждый игрок подсчитывает количество добытых золотых самородков – обладатель самого большого золотого запаса становится победителем. При равном результате победителями становятся сразу несколько игроков.

Описание новых карт

Синие и зелёные золотоискатели (по 4 карты каждого цвета)



Обе команды стараются проложить туннель к золотой жиле с сокровищами, но конкурируют между собой. Если в туннеле на пути к золоту окажется дверь цвета вашей команды, конкуренты не смогут через неё пройти. А значит, вашей команде достанется больше золота!

Босс (1 карта)



Босс строит туннель и для зелёных, и для синих. Он остаётся в выигрыше в случае победы одной или обеих команд золотоискателей. Учитывайте Босса при определении общего числа победителей. При разделе золота Босс всегда получает на 1 золотой самородок меньше остальных.

Делец (1 карта)



Делец выигрывает всегда, вне зависимости от успеха золотоискателей или вредителей. Учитывайте Дельца при определении общего числа победителей. При разделе золота Делец получает на два золотых самородка меньше, чем остальные победители.

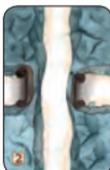
Геолог (2 карты)



Геолога интересуют только драгоценные кристаллы. Именно за них он получит свои золотые самородки. Если в игре участвуют оба Геолога, то разделите золотые самородки между ними (округляя в меньшую сторону). Не учитывайте Геолога при определении общего числа победителей во время распределения золота.

КАРТЫ ТУННЕЛЕЙ

Мост (2 карты)



На этой карте изображены два не соединяющихся друг с другом туннеля. Вы не можете использовать её как крестообразный перекресток, чтобы свернуть, и когда вы её выкладываете, как минимум один из двух туннелей на этой карте должен продолжить туннель, так или иначе соединённый с картой входа в шахту.

Карта с лестницей (4 карты)

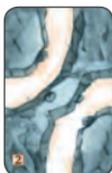


Тайными обходными путями туннель на этой карте всегда соединён с картой входа в шахту и со всеми остальными картами с лестницами. Подразумевается, что с этой картой вы нахо-

дите секретный путь, ведущий к карте входа в шахту и всем другим картам с лестницами в обход разрушенных участков туннеля или препятствий в виде дверей.

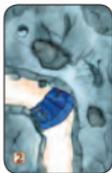
При выкладывании эта карта должна соединяться туннелем хотя бы с одной любой ранее выложенной картой туннелей с единственным исключением – эту карту нельзя выкладывать рядом с картой золотой жилы.

Два дугообразных туннеля (2 карты)



На этой карте также пролегают два не соединяющихся друг с другом туннеля. При выкладывании этой карты, как минимум один её туннель должен продолжить туннель, так или иначе соединённый с картой входа в шахту.

Карта с дверью (по 3 карты каждого из двух цветов)



Эту карту может сыграть любой игрок, но по туннелю с зелёной или синей дверью могут пройти только гномы из команды золотоискателей того же цвета.

Драгоценные кристаллы



На некоторых картах туннелей вы встретите изображение кристаллов. Они не оказывают никакого влияния на правила строительства карт туннелей. Но нужны Геологам для дальнейшего обмена на золото.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Как и по правилам базовой игры, никто из игроков не может быть подвержен воздействию двух одинаковых карт действия одновременно.

Вор (4 карты)



Сыграйте эту карту, положив её перед собой лицевой стороной вверх. В конце раунда, после того как будет распределено золото, вы можете похитить один золотой самородок у любого игрока (конечно, нужно выбирать тех, у кого есть золотые самородки). Затем сбросьте эту карту. Нельзя использовать свойство этой карты, если вы в ловушке.

Руки прочь (3 карты)



Если вы сыграли эту карту, вы можете убрать одну карту Вора, лежащую перед каким-либо игроком. Затем сбросьте обе карты.

Смена карт (2 карты)



Сыгравший данную карту выбирает другого игрока и обменивается с ним всеми картами в руке. Затем сбросьте эту карту действия, а ваш оппонент пусть возьмет из игровой колоды 1 карту!

Расследование (2 карты)



Сыграв эту карту, вы можете посмотреть карту гнома любого другого игрока и узнать его роль. Затем сбросьте эту карту действия.

Смена ролей (2 карты)



Выберите одного игрока (можно себя), которому придется сбросить свою карту гнома (не показывая её другим), после чего этот игрок берёт новую карту гнома из числа оставшихся в начале игры и смотрит на неё, не показывая другим игрокам. В завершение сбросьте сыгранную карту действия.

Ловушка (3 карты)



Сыграйте эту карту лицевой стороной вверх перед любым другим игроком. Этот игрок попал в ловушку и не может выкладывать карты туннелей. Если игрок оказывается в ловушке в конце раунда, он не участвует в распределении золота.

Освобождение (4 карты)



Сыграв эту карту, вы можете убрать одну карту Ловушка, лежащую перед каким-либо игроком. Затем сбросьте обе карты.

ПРИМЕР РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ЗОЛОТА В КОНЦЕ РАУНДА:

Игровая ситуация: в игре 1 синий и 2 зелёных золотоискателя, 1 Босс, 1 Делец, 2 вредителя и 2 Геолога.

Босс завершает туннель до золотой жилы, но сам путь заблокирован синей дверью. Оба вредителя имеют перед собой действующие карты Вора. Один Вредитель и один Геолог находится в ловушке (перед ними лежат действующие карты «Ловушка»). В конце раунда на картах туннелей находится 5 кристаллов.

Золото делится следующим образом:

В общее число победителей входят 1 синий золотоискатель, Босс и Делец. Геологи не имеют отношения к золотой жиле и не учитываются в числе золотоискателей, между которыми будет распределено найденное золото, они получают награду в виде золота, собирая кристаллы.

Итак, число победителей раунда: 3 (1 Гном, 1 Босс, 1 Делец), доля золота каждого: 3 самородка. Синий гном получает 3 золотых самородка; Босс получает $3-1=2$ золотых самородка; Делец получает $3-2=1$ золотой самородок. Вредитель с картой Вора забирает 1 золотой самородок у любого из этих игроков. Другой вредитель с картой Вора ничего не забирает, так как находится в ловушке.

Если бы путь к золотой жиле завершил зелёный золотоискатель, то синяя команда одержала бы победу всё равно, т.к. путь до сокровищницы для зелёной команды заблокирован синей дверью.

Геологи получают свой доход отдельно от остальных и в соответствии с числом кристаллов, сверкающих на выложенных картах туннелей. В данном примере первый Геолог получает 5 золотых самородков, а второй не получает ничего, так как находится в ловушке. Если бы второму Геологу удалось выбраться из ловушки до конца

раунда, то они поделили бы добычу между собой (округляя в меньшую сторону) и таким образом доход каждого составил бы 2 самородка ($5 / 2 = 2.5$ с округлением в меньшую сторону).



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании **Стиль Жизни** www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Настольная игра «Гномы-вредители» с дополнением (оригинальное название «Saboteur 2»), автор Frederic Moyersoen, художник: Andrea Boekhoff.

Игра от компании
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Эксклюзивные права на издание данной игры на территории РФ, Республик Беларусь, Казахстан принадлежат ООО «Настольные игры – Стиль Жизни». Все права защищены. © 2014 г. Подготовка игры к изданию: Екатерина Плужникова и Александр Пешков. Перевод правил: Владимир Максимов. Изготовитель: ООО «Настольные игры – Стиль Жизни»: 125167, г. Москва, пр-д Соломенной Сторожки, д. 5, корп. 1, тел. +7(495) 510-0539. e-mail: Mail@LifeStyleLtd.ru, www.LifeStyleLtd.ru



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5,
D-63128 Dietzenbach. www.amigo-spiele.de,
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128
Dietzenbach, MMIV