



RU

Saboteur

Идея – Фредерик Мойерсоен

Вредитель

Количество игроков: 3-10

Возраст игроков: от 8 лет

Время игры: прибл. 30 минут

Содержание:



44 карты «путь», 27 карт «действие», 28 карт «золотой самородок»,
7 золотоискателей, 4 вредителя.

Суть игры

Игроки выступают в роли гномов – они могут быть золотоискателями, все глубже разрабатывающими свои подземные туннели в поисках сокровищ, или вредителями, пытающимися создать препятствия на пути золотоискателей. Члены каждой группы должны поддерживать друг друга, несмотря на то что очень часто они могут только догадываться, кто есть кто. Если золотоискатели сумели проложить путь к сокровищам, то они должным образом награждаются золотым самородком, в то время как вредители остаются с пустыми руками. А если золотоискатели терпят неудачу, то вредители пожинают плоды. Роли раскрываются только тогда, когда пришло время делить золото. Побеждает игрок, набравший после трех раундов наибольшее количество золотых самородков.

Подготовка

Разделите карты на карты «путь», «действие», «золотой самородок» и «гном».

Количество золотоискателей и вредителей в игре зависит от количества игроков. Уберите оставшиеся карты «гном» обратно в коробку. Они вам не понадобятся до конца игры.

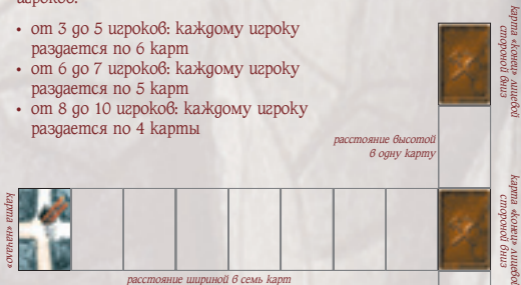
- 3 игрока: 1 вредитель и 3 золотоискателя
- 4 игрока: 1 вредитель и 4 золотоискателя
- 5 игроков: 2 вредителя и 4 золотоискателя
- 6 игроков: 2 вредителя и 5 золотоискателей
- 7 игроков: 3 вредителя и 5 золотоискателей
- 8 игроков: 3 вредителя и 6 золотоискателей
- 9 игроков: 3 вредителя и 7 золотоискателей
- 10 игроков: все карты «гном»

Положите соответствующее количество золотоискателей и вредителей в одну колоду и перетасуйте ее. Каждому игроку раздается по одной карте, которую он смотрит и кладет на стол напротив себя лицевой стороной вниз, не раскрывая свою роль кому-либо из игроков. Оставшаяся карта откладывается в сторону до конца раунда (также лицевой стороной вниз).

Среди 44 карт «путь» имеется одна карта «начало» (показывающая лестницу) и три карты «конец». На одной из карт «конец» изображены сокровища, а на двух других – просто камни. Перетасуйте карты «конец» и положите их на стол (лицевой стороной вниз) вместе с картой «начало» (лицевой стороной вверх), как показано на приведенной ниже иллюстрации. По ходу игры строится лабиринт путей от карты «начало» до карты «конец». Имейте в виду, что данные пути могут выходить за рамки границ условного прямоугольника размером 5 на 9 карт, изображенного на иллюстрации в качестве примера.

Оставшиеся карты «путь» и все карты «действие» сложите в одну колоду, перетасуйте и раздайте каждому игроку одинаковое количество. Количество карт зависит от числа игроков:

- от 3 до 5 игроков: каждому игроку раздается по 6 карт
- от 6 до 7 игроков: каждому игроку раздается по 5 карт
- от 8 до 10 игроков: каждому игроку раздается по 4 карты



Положите оставшиеся карты в легкодоступном месте рядом с картами «конец». Эта колода запасов.

Перетасуйте карты «золотой самородок» и положите их рядом с оставшейся картой «гном» в виде колоды лицевой стороной вниз. Игроки договариваются о том, кто начинает игру, и потом право сделать ход передается по часовой стрелке.



Ход игры

В свой ход игрок сначала должен разыграть карту.

Это означает, что он:

- либо добавляет карту «путь» к лабиринту;
- либо кладет карту «действие» напротив одного из игроков;
- либо пропускает ход, кладя одну карту лицевой стороной вниз в стопку сброшенных карт.

После этого игрок берет себе из колоды запасов верхнюю карту. Этим завершается ход игрока, и право хода переходит к следующему игроку.

Примечание: Когда колода запасов заканчивается, игроки ходят только имеющимися на руках картами.

Ход картой «путь»

Постепенно карты «путь» образуют путь в направлении от карты «начало» до карты «конец». Карту «путь» всегда нужно класть рядом с уже лежащей на столе другой картой «путь». Пути на всех сторонах карты должны соответствовать тем картам, которые уже задействованы в игре. Картой «путь» никогда нельзя ходить крестообразно (смотрите иллюстрацию). Золотоискатели будут пытаться создать непрерывный путь от карты «начало» до одной из карт «конец». Вредители будут пытаться этому помешать. Однако они не должны делать это слишком явно, иначе будут слишком быстро разоблачены.



Ход картой «действие»

При ходе картой «действие» нужно положить её лицевой стороной вверх напротив себя или напротив другого игрока. При помощи карт «действие» игроки могут препятствовать или помогать друг другу, убирать какую-либо карту из лабиринта ходов или получать информацию о картах «конец».



Если одна из этих карт положена напротив игрока, то этот игрок не может ходить картой «путь», пока карта «действие» лежит на столе напротив него, но он может ходить другими картами. В любой момент не более трех таких карт «сломанный инструмент» могут находиться напротив конкретного игрока, но только по одной карте каждого вида. Игрок может добавить карту «путь» к лабиринту только в том случае, если в начале его хода перед ним нет ни одной из таких карт.



Эти карты используются для починки сломанного инструмента, т.е. убирают одну из вышеуказанных карт напротив игрока. Этими картами можно убрать одну из карт напротив себя или напротив другого игрока. Так или иначе, карты для починки сломанного инструмента и карты «сломанный инструмент» складываются в стопку сброшенных карт лицевой стороной вниз.

Безусловно, карта для починки сломанного инструмента должна соответствовать сломанному инструменту. Например, сломанная вагонетка напротив игрока может быть починена только неповрежденной вагонеткой, а не фонарем или киркой.



Также существуют карты для починки с изображением двух инструментов. Если вы ходите одной из этих карт, то она может быть использована для починки одного

из показанных инструментов, но не обоих инструментов одновременно.

Примечание: Всеми картами для починки можно ходить только в том случае, если имеется соответствующий сломанный инструмент напротив игрока.



Карту «горный обвал» игрок кладет напротив себя. Затем на свое усмотрение он может взять любую карту «путь» из лабиринта путей (за исключением карты «начало» и «конец»), положив ее в стопку сброшенных карт вместе с горным обвалом лицевой стороной вниз. Таким образом, вредитель может преградить путь от карты «начало» до карты «конец», а золотоискатель может убрать карту «путь», изображающую «тупик», что дает ему возможность для создания нового пути. Созданные таким образом разрывы могут быть заполнены соответствующими картами «путь» при следующих ходах.



Когда игрок ходит этой картой, он осторожно поднимает одну из трех карт «конец», смотрит ее и кладет обратно на место, а данную карту - в стопку сброшенных карт лицевой стороной вниз. Он сейчас знает, стоит ли ему прокладывать дорогу именно к этой карте, потому что только на одной из трех карт изображено «сокровище».

Переход хода

Если игрок не может или не хочет разыгрывать карту, то он должен передать ход, положив одну свою карту лицевой стороной вниз в стопку сброшенных карт, не показывая ее другим игрокам.

карта
«конец»
лицевой
стороной
вниз



Конец раунда

Когда игрок ходит картой «путь» так, что создается непрерывный путь от карты «начало» до одной из карт «конец», он открывает эту достигнутую карту и кладёт лицевой стороной вверх.

- Если эта карта показывает сокровище, то раунд завершается.

- Если эта карта показывает камень, то раунд продолжается. Карта «конец» кладется лицевой стороной вверх рядом с картой «путь» таким образом, чтобы пути совпали.



карта «конец»
с сокровищем



Примечание: В редких случаях может возникнуть такая ситуация, когда карта «конец» не может быть размещена таким образом, чтобы все пути совпали. В виде исключения в этом случае игроку, поставившему последнюю карту «путь», разрешается выбрать положение этой карты. Если игрок разыграл карту «путь» таким образом, что одновременно образовался непрерывный путь от карты «начало» до нескольких карт «конец», он выбирает только одну карту и открывает её.

Раунд заканчивается также в том случае, если использованы все карты из колоды запасов, и все игроки по очереди пропустили свой ход из-за того, что на руках нет карт, с помощью которых можно сделать ход.

Раздача золота

Золотоискатели выигрывают раунд, если был создан непрерывный путь от карты «начало» до карты «конец», на которой изображено сокровище. Возьмите столько карт «золотой самородок» (лицевой стороной вниз), сколько игроков, т.е. если играет пять человек, то количество карт тоже должно равняться пяти.

Игрок, достигший карты «конец» с сокровищем, берёт одну из этих карт «золотой самородок». Затем он передаёт оставшиеся карты «золотой самородок» против часовой стрелки следующему золотоискателю (не вредителю), который также берёт одну карту. Это продолжается до тех пор, пока все карты «золотой самородок» не будут поделены. Может получиться так, что некоторые золотоискатели получают больше карт, чем другие.

Примечание: Если в игре участвует десять игроков и золотоискатели побеждают, то раздается только девять карт «золотой самородок». Если в игре участвует три или четыре игрока, то может получиться так, что вредителя не будет вообще. В таком случае, если не добрались до сокровища, карты «золотой самородок» не делятся.

Вредители выигрывают раунд, если карта «конец», показывающая сокровище, не была достигнута. Если в игре участвовал один вредитель, то ему достаются карты «золотой самородок» общей стоимостью в четыре самородка. Если в игре участвовало два или три вредителя, то каждый из них получает по три золотых самородка. Если в игре участвовало четыре вредителя, то каждый из них получает по два золотых самородка. Вредитель берёт по 1 карте из колоды «золотой самородок», до тех пор пока не получит полагающееся ему количество самородков. Если он превысит это количество, он кладёт последнюю выбранную карту вниз колоды и берёт новую, пока не получит ровно столько,

сколько ему полагается. Точно так же действует следующий вредитель.

Начало нового раунда

Как только золото поделено, начинается новый раунд. Карта «начало» и карты «конец» кладутся на стол так же, как и в начале игры. Те же карты «гном», что в предыдущем раунде (включая одну, которая кладется в стороне) тасуются и раздаются снова. Тасуются карты «путь» и карты «действие»; игрокам раздается соответствующее количество карт, а оставшиеся кладутся в качестве колоды запасов. Конечно же, игроки держат у себя карты «золотой самородок», которые они заработали в предыдущих раундах. Оставшиеся карты «золотой самородок» снова кладутся в стороне лицевой стороной вниз рядом с дополнительной картой «гном».

Сосед, сидящий слева от игрока, сделавшего последний ход в предыдущем раунде, начинает новый раунд.

Завершение игры

Игра завершается после трех раундов. Все игроки считают золотые самородки на всех своих картах «золотой самородок». Игрок, набравший наибольшее количество золотых самородков, становится победителем. Если более чем один игрок набрал одинаковое количество золотых самородков, то они вместе делят первое место.

BRAIN GAMES



Посетите наш сайт: в Латвии www.prataspeles.lv, в Эстонии www.taibumangud.ee, в Литве www.protozaidimai.lt. Там вы найдете дополнительную информацию об игре и сможете в форуме познакомиться с другими игроками. Если у вас возникли вопросы по правилам игры, пишите Умнику на gudrinieks@prataspeles.lv, taibu@taibumangud.ee или gudragalvis@protozaidimai.lt.

По вопросам приобретения игры оптом и в розницу звоните по тел. +371 67334034 или пишите на info@prataspeles.lv, info@taibumangud.ee или info@protozaidimai.lt. © Prāta Spēles 2007