

Фредерик Мойерсон

Саботаж



2



12



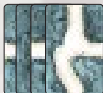
Ідея - Фредерік Мойерсон

Кількість гравців: 3-10

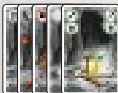
Вік гравців: від 8 років

Час гри: приблизно 30 хвилин

Компоненти:



44 карти тунелів



27 карт дій



28 карт золотих
самородків



7 карт
золотошукачів



4 карти
саботерів

Суть гри

Гравці виступають у ролі маленьких гномів. Вони можуть бути золотошукачами, що все глибше розробляють свої підземні тунелі у пошуках скарбів, або саботерами, що намагаються створити перешкоди на шляху золотошукачів. Члени кожної з команд повинні підтримувати один одного, незважаючи на те, що дуже часто вони можуть тільки здогадуватися, хто є хто. Якщо золотошукачі зуміли прокласти шлях до скарбів, то вони належним чином будуть нагороджені золотими самородками, тоді як саботери залишаються з порожніми руками. А якщо золотошукачі терплять невдачу, то саботери пожинають плоди. Ролі розкриваються тільки тоді, коли прийшов час ділити скарб. Перемагає гравець, який набрав після трьох раундів найбільшу кількість золотих самородків.

Підготовка до гри

Розділіть всі карти на колоди: „тунелів“, „дій“, „скарбів“ і „гномів“.

Кількість золотошукачів і саботерів у грі залежить від кількості гравців. Приберіть карти „гномів“, що залишилися, назад до коробки. Вони вам не знадобляться до кінця гри.

3 гравці: 1 саботер і 3 золотошукачі

4 гравці: 1 саботер і 4 золотошукачі

5 гравців: 2 саботери і 4 золотошукачі

6 гравців: 2 саботери і 5 золотошукачів

7 гравців: 3 саботери і 5 золотошукачів

8 гравців: 3 саботери і 6 золотошукачів

9 гравців: 3 саботери і 7 золотошукачів

10 гравців: усі карти „гномів“

Покладіть відповідну кількість золотошукачів і саботерів в одну колоду і перетасуйте її. Кожному гравцю роздається по одній карті, яку він дивиться і кладе на стіл навпроти себе лицьовою стороною вниз, не розкриваючи свою роль нікому з гравців. Карта, що залишилася, відкладається убік до кінця раунду також лицьовою стороною вниз.

Серед 44-х карт тунелів є одна карта „початок“, на якій зображені сходи і три карти „кінець“. На одній з карт „кінець“ зображений скарб, а на двох інших – просто камені. Перетасуйте карти „кінець“ і покладіть їх на стіл, лицьовою стороною вниз, разом з картою „початок“, лицьовою стороною вгору, як показано на приведеній нижче схемі. У ході гри будується лабіринт з

карт тунелів від карти „початок“ до карт „кінець“. Майте на увазі, що у майбутньому ці шляхи можуть виходити за межі умовного прямокутника розміром 5 на 9 карт, що зображений на схемі.

Складіть карти „тунелів“, що залишилися, та усі карти „дій“ в одну колоду, добре перетасуйте її та роздайте кожному гравцю однакову кількість карт. Кількість карт залежить від числа гравців:

від 3 до 5 гравців:

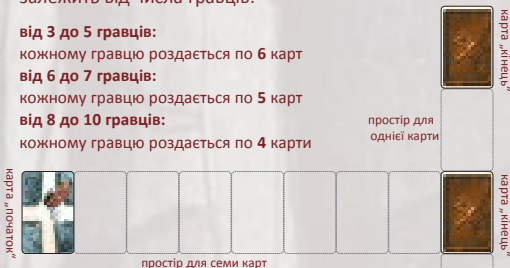
кожному гравцю роздається по **6** карт

від 6 до 7 гравців:

кожному гравцю роздається по **5** карт

від 8 до 10 гравців:

кожному гравцю роздається по **4** карти



Покладіть карти, що залишилися, поряд з картами „кінець“. Це колода запасів.

Перетасуйте карти „золотих самородків“ і покладіть їх у вигляді колоди лицьовою стороною вниз поряд з картою „гнома“, що залишилися. Гру починає наймолодший гравець і потім право зробити хід передається за годинниковою стрілкою.



Хід гри

У свій хід гравець повинен зіграти карту. Це означає, що він:

- або додає карту „тунелів“ до лабіринту;
- або кладе карту „дії“ навпроти одного з гравців;
- або пропускає хід, кладучи будь-яку карту лицьовою стороною вниз у колоду скинутих карт.

Після цього гравець бере собі з колоди запасів верхню карту. Цим завершується його хід і право ходу переходить до наступного гравця.

Примітка: коли колода запасів закінчується, гравці ходять тільки наявними картами, що залишилися у них на руках.

Хід картою „тунель“

Поступово карти „тунелів“ утворюють лабіринт у напрямку від карти „початок“ до карти „кінець“. Карту „тунелю“ завжди треба класти поряд з іншою картою „тунелю“, що вже лежить на столі.

Тунелі на усіх сторонах карти повинні відповідати тим картам, які вже задіяні у грі. Картою „тунелю“ ніколи не можна ходити навхрест (дивіться схему). Золотошукачі намагатимуться створити безперервний тунель від карти „початок“ до однієї з карт „кінець“.



Саботери намагатимуться цьому завадити. Проте вони не повинні робити це занадто явно, інакше будуть швидко розпізнані.

Хід картою „дії“

Якщо в свій хід гравцю треба розіграти карту „дії“, то її необхідно покласти лицьовою стороною вгору навпроти себе, або навпроти іншого гравця. За допомогою карти „дії“ гравці можуть перешкоджати або допомагати один одному, прибирати будь-яку карту з лабіринту, а також отримувати інформацію про карти „кінець“.



Саботаж (зламаний інструмент).

Поки ця карта лежить навпроти гравця, він не може скористатися картою „тунелів“.

Одночасно біля гравця можуть знаходитися не більше трьох таких карт, по одній кожного виду. Гравець може зробити хід картою „тунелю“ тільки у тому випадку, якщо на початку його ходу перед ним немає жодної з карт „саботажу“.



Ремонт. Ці карти

використовуються для ремонту зламаного інструменту, тобто прибирають одну з карт «Саботажу» навпроти гравця,

цими картами можна допомогти як собі так і іншому гравцю. Так або інакше, карти для ремонту зламаного інструменту і карти „зламаний інструмент“ складаються в колоду скинутих карт лицьовою стороною вниз.

Безумовно, карта для ремонту зламаного інструменту повинна відповідати зламаному інструменту.

Наприклад, зламана вагонетка навпроти гравця може бути відремонтована тільки картою неушкодженої вагонетки, а не ліхтарем або киркою.

Також існують карти для ремонту із зображенням



двох інструментів. Якщо ви граєте одну з цих карт, то вона може бути використана для ремонту одного із зображених інструментів,

але не обох інструментів одночасно.

Примітка: картою ремонту можна ходити тільки у тому випадку, якщо навпроти гравця є відповідний зламаний інструмент.



Хід картою „обвал тунелю“. Карту „обвал тунелю“ гравець кладе навпроти себе. Потім на власний розсуд бере будь-яку карту „тунелю“ з лабіриту (за винятком карти „початок“ і „кінець“), поклавши її в колоду скинутих карт разом зі своєю картою «обвал тунелю» лицьовою стороною вниз. Далі по ходу гри створені таким чином розриви можуть бути заповнені відповідними картами „тунелів“.



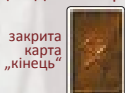
Розвідка. Коли гравець ходить цією картою, він обережно підіймає одну з трьох карт „кінець“, дивиться її, не розкриваючи іншим гравцям, і повертає назад на місце, а карту „розвідка“ кладе до колоди скинутих карт лицьовою стороною вниз. Зараз він знає, чи варто йому прокладати дорогу саме до цієї карти, тому що тільки на одній з трьох карт зображений „скарб“.

Пропуск ходу

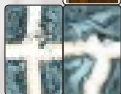
Якщо гравець не може або не хоче розігравати карту, то він повинен передати хід, поклавши будь-яку свою карту лицьовою стороною вниз у колоду скинутих карт, не показуючи її іншим гравцям.

Кінець раунду

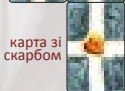
Коли гравець ходить картою „тунель“ так, що створюється безперервний лабіринт від карти „початок“ до однієї з карт „кінець“, він відкриває її.



- Якщо ця карта показує скарб, то раунд завершується.
- Якщо ця карта показує камінь, то раунд триває.



Карта „кінець“ кладеться лицьовою стороною вгору поряд з картою „тунелю“ так, щоб шляхи співпали.



Примітка: в окремих випадках може виникнути така ситуація, коли карта „кінець“ не співпадає з картами „тунелів“. Як виняток у цьому випадку гравцю, що поклав останню карту

„тунелю“, дозволяється вибрати положення карти «кінець». Якщо гравець розіграв карту „тунелю“ таким чином, що одночасно утворився безперервний шлях від карти „початок“ до декількох карт „кінець“, він вибирає тільки одну карту та відкриває її.

Раунд закінчується також у тому випадку, якщо використані усі карти з колоди запасів, і усі гравці по

черзі пропустили свій хід і скинули по одній карті кожен по-черзі, через те, що на руках немає карт, які можна зіграти у свій хід.

Після закінчення раунду, усі гравці відкривають свої ігрові ролі.

Роздача золотих самородків

Золотошукачі виграють раунд, якщо був створений безперервний тунель від карти „початок“ до карти „кінець“, на якій зображений скарб. Візьміть стільки карт „золотий самородок“, не розкриваючи їх, скільки гравців, тобто якщо грає п'ять чоловік, то кількість карт теж повинна дорівнювати п'яти.

Гравець, що досяг карти „кінець“ зі скарбом, дивлячись, бере одну з цих карт „золотий самородок“. Потім він передає карти „золотий самородок“, що залишилися у нього, проти годинникової стрілки наступному золотошукачу (не саботеру), який також бере одну карту. Це триває до тих пір, поки усі карти „золотий самородок“ не будуть поділені. Може вийти так, що деякі золотошукачі отримають більше карт, ніж інші.

Примітка: якщо в грі бере участь десять гравців і золотошукачі перемагають, то ділять тільки дев'ять карт „золотий самородок“. Якщо в грі бере участь три або чотири гравці, то може вийти так, що саботера не буде взагалі. У такому разі, якщо не дісталися до скарбу, карти „золотий самородок“ не діляться.

Саботери виграють раунд, якщо карта „кінець“, що показує скарб, не була досягнута. Якщо в грі брав участь один саботер, то йому дістаються карти „золотий самородок“ загальною вартістю в чотири самородки. Якщо в грі брало участь два або три саботери, то кожен з них отримує по три золоті самородки. Якщо в грі брали участь чотири саботери, то кожен з них отримує по два золоті самородки. Саботер бере по одній карті з колоди „золотий самородок“, до тих пір, поки не отримає належну йому кількість самородків. Якщо він перевищить цю кількість, він кладе останню вибрану карту вниз колоди та бере нову, поки не отримає рівно стільки, скільки йому належить. І так по черзі робить кожен саботер.

Початок нового раунду

Як тільки золото поділене, починається новий раунд. Карта „початок“ і карти „кінець“ розміщуються на столі так само, як і на початку гри. Ті ж карти «гномів», що грали в попередньому раунді, включаючи ту, яка була осторонь, тасуються знову і здаються. Тасуються карти „тунелів“ і карти „дій“, гравцям роздається відповідна кількість карт, а ті, що залишилися, кладуться в якості колоди запасів. Звичайно ж, гравці тримають у себе карти „золотий самородок“, які вони заробили в попередніх раундах. Карти „золотий самородок“, що залишилися, знову кладуться поряд лицьовою стороною вниз. Сусід, що сидить зліва від гравця, який зробив останній хід в попередньому раунді, починає новий раунд.

Завершення гри

Гра завершується після трьох раундів. Усі гравці рахують золоті самородки на усіх своїх картах „золотий самородок“. Гравець, що набрав найбільшу кількість золотих самородків, стає переможцем. Якщо декілька гравців набрали однакову кількість золотих самородків, то вони разом займають перше місце.



Ексклюзивні права на видання даної гри в Україні належать компанії «ІГРОМАГ™». <http://igromag.ua>
Усі права захищені © 2016р.



Підготовка гри до видання: Іванченко Ольга, Білоус Дмитро.
Переклад правил: Дирда Антон, Карпенко Ірина.





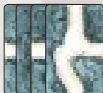
игра Фредерика Мойерсона

Количество игроков: 3-10

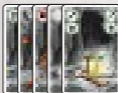
Возраст: от 8 лет

Время игры: прилб. 30 минут

Компоненты:



44 карты пути



27 карт действий



28 карт золотых
самородков



7 карт
золотоискателей



4 карты
саботеров

Суть игры

Игроки выступают в роли гномов. Либо на стороне золотоискателей, прокладывающих в глубину горы свои тоннели в поисках сокровищ, либо саботеров, строящих препятствия на пути золотоискателей. Члены каждой группы должны поддерживать друг друга, как только они смогут определить, кто именно на их стороне. Если золотоискателям удастся создать путь к сокровищу, они будут надлежащим образом вознаграждены за свои старания золотыми самородками, а саботеры останутся с пустыми руками. Однако, если золотоискатели потерпят неудачу, награда достанется саботерам. 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 золотоискателей и саботеров зависит от числа игроков. Остальные карты гномов возвращаются в коробку и в игре не используются

3 игрока: 1 саботер и 3 золотоискателя

4 игрока: 1 саботер и 4 золотоискателя

5 игроков: 2 саботера и 4 золотоискателя

6 игроков: 2 саботера и 5 золотоискателей

7 игроков: 3 саботера и 5 золотоискателей

8 игроков: 3 саботера и 6 золотоискателей

9 игроков: 3 саботера и 7 золотоискателей

10 игроков: все карты гномов

Перетасуйте вместе указанное выше число карт золотоискателей и саботеров. Каждый игрок в закрытую получает по одной случайной карте гнома. Посмотрите полученную карту, не показывая другим игрокам, и положите ее перед собой. Оставшаяся карта гнома до конца раунда откладывается в сторону (также рубашкой 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

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 колоду сброса.

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

Заметка: если в процессе игры в колоде запасов закончатся карты, игроки более не тянут карт; при этом ход состоит только из розыгрыша карты 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. схему).

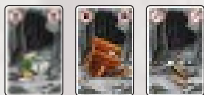


Золотоискатели будут пытаться построить непрерывный путь от начальной карты к одной из карт целей; саботеры должны во что бы то ни стало это предотвратить. Однако

им не стоит делать это слишком очевидно, иначе их личности будут быстро раскрыты.

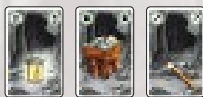
Розыгрыш карты действия

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 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 поломанного инструмента, помещаются рубашками вверх в колоду сброса. Естественно, 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.

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 поломанного 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 колоду сброса. Таким образом, саботер может разорвать путь, ведущий от начальной карты к карте цели; золотоискатель 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 разведки. Теперь он точно знает, стоит ли продолжать копать путь к данной карте цели, так как сокровище изображено только на одной из трех карт.

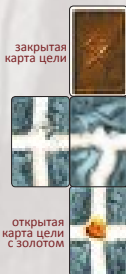
Пропустить ход

Если игрок не может или не хочет разыгрывать карту, он должен пропустить ход, скинув одну из находящихся в его руках карту в сброс, не показывая ее другим игрокам.

Заметка: все карты в колоде 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-ми 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 совпадали с 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 запасов не остается карт и каждый игрок, в порядке очереди, пропустил свой ход, так как не имеет на руках карт, которые может разыграть. Теперь открываются все карты гномов: кто же был трудолюбивым золотоискателем, а кто хитрым саботером?

Делим золото

Золотоискатели выигрывают раунд, если был проложен непрерывный путь (из минимум 7-ми карт) от начальной карты до карты цели с сокровищем. В закрытую вытяните количество карт золотых самородков, равное числу игроков. Т.е. пять карт при пяти игроках. Однако, при игре вдесятером, 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 золотоискателю (не саботеру), который также выбирает одну карту. Процесс продолжается аналогичным образом, пока не будут разобраны все карты золотых самородков. Вполне может случиться так, что некоторые золотоискатели получат больше карт, чем остальные.

Примечание: если в игре принимают участие десять игроков и золотоискатели побеждают, то делят только девять карт «золотой самородок». Если в

игре принимает участие три или четыре игрока, то может выйти так, что саботера не будет вовсе. В таком случае, если сокровище не было найдено, то карты «золотой самородок» не делятся.

Саботеры выигрывают раунд, если карта «конец», которая показывает сокровище, не была достигнута. Если в игре принимал участие один саботер, то он получает карты «золотой самородок» номинальной стоимостью в четыре самородка. Если в игре принимало участие два или три саботера, то каждый из них получает по три золотых самородка. Если в игре принимало участие четыре саботера, то каждый из них получает по два золотых самородка. Саботер берет по одной карте из колоды «золотой самородок», до тех пор пока не получит соответствующее количество золотых самородков. Если он превышает соответствующее количество, он кладёт последнюю взятую карту вниз колоды и берёт новую, пока не получит ровно столько, сколько нужно. И так по очереди делает каждый саботер.

Начало нового раунда

Как только золото поделено, начинается новый раунд. Карта «начало» и карты «конец» размещаются на столе точно так же как и в начале игры. Те же карты «гномов», что играли в предыдущем раунде, включая ту, которая лежала рядом, тасуются снова и раздаются. Тасуются карты «путей» и карты «действий»; игрокам раздаётся соответствующее количество карт, а те, которые остались, кладутся в качестве колоды запасов. Конечно же, игроки оставляют у себя карты «золотой самородок», которые они заработали в предыдущих

раундах. Карты «золотой самородок», которые остались, снова кладутся рядом лицевой стороной вниз. Сосед, сидящий слева от игрока, который сделал последний ход в предыдущем раунде, начинает новый раунд.

Конец игры

Игра заканчивается после трёх раундов. Все игроки считают золотые самородки на всех своих картах «золотой самородок». Игрок, который набрал наибольшее количество золотых самородков, становится победителем. Если несколько игроков набрали одинаковое количество золотых самородков, то все они занимают первое место.



Эксклюзивные права на издание данной игры в Украине принадлежат компании «ИГРОМАГ™». <http://igromag.ua>
Все права защищены. © 2016г.



Подготовка игры к изданию: Иванченко Ольга, Белоус Дмитрий.

Перевод правил: Дырда Антон, Карпенко Ирина.





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>