

Правила настольной игры

Гномы-вредители

Автор: Фредерик Мойерсон (Frederic Moyersoен)
Иллюстратор: Андреа Бекхофф (Andrea Boekhoff)

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.



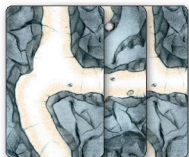
Базовая игра

Количество участников: 3–10 Возраст: от 8 лет
Продолжительность партии: 30 минут

Компоненты базовой игры

110 карточек, в том числе:

44 карточки туннелей



27 карточек действия



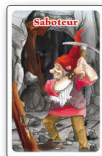
28 карточек золотых самородков



7 карточек гномов-золотоискателей



4 карточки гномов-вредителей



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

*Для игры в эту версию вам эти карточки не понадобятся (уберите их в коробку).

Описание и цель игры

Что объединяет всех гномов? Несомненно – любовь к золоту! Вы, как один из представителей этого отважного народца, жаждете собрать как можно больше золотых самородков. Но вы честный гном или вредитель?

Игра длится три раунда, в ходе которых каждый участник может побывать как в роли гнома-золотоискателя, энергично прокладывающего туннели внутри горы в поисках золотой жилы, так и в роли гнома-вредителя, пытающегося всячески помешать золотоискателям добраться до сокровища. Тем не менее, игроки будут работать сообща, до конца раунда не догадываясь, кто из них честный гном, а кто – вредитель.

Если золотоискателям удастся проложить туннель к золотой жиле, в награду они получат золотые самородки, а гномы-вредители останутся ни с чем. А вот если гномы-золотоискатели не сумеют отыскать путь к золоту, то тогда гномы-вредители получают всё найденное золото. В конце игры победу одержит игрок с наибольшим количеством золотых самородков.



Подготовка к игре

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

В зависимости от числа участников вам потребуются следующие карточки гномов:

Количество игроков	Карточки гномов для игры:	
	Вредители	Золотоискатели
3	1	3
4	1	4
5	2	4
6	2	5
7	3	5
8	3	6
9	3	7
10	4	7

Оставшиеся карточки гномов уберите в коробку.

Карточки гномов. Тщательно перемешайте колоду гномов и раздайте закрытую по одной карточке каждому игроку. Оставшуюся карточку отложите в сторону до конца раунда (рубашкой вверх). Игроки тайне от других смотрят свою карточку и кладут её перед собой рубашкой вверх.

Карточки туннелей. Найдите карточку входа в шахту (с лестницей) и положите с одной стороны игрового стола лицом вверх. Найдите 3 карточки золотой жилы (с золотым самородком на одной карточке и с булыжниками на двух карточках), тщательно перемешайте их и положите рубашкой вверх с другой стороны стола так, как показано на рис. 1. Игроки будут выкладывать карточки туннелей, создавая лабиринт проходов между входом в шахту и карточками



золотой жилы. Между карточкой входа в шахту и карточками золотой жилы должно быть расстояние в 7 карточек.

Карточки действия и 40 оставшихся карточек соедините вместе и тщательно перемешайте. Раздайте каждому игроку карточки:

3–5 игроков

по 6 карточек каждому

6–7 игроков

по 5 карточек каждому

8–10 игроков

по 4 карточки каждому

Положите оставшиеся карточки рубашкой вверх. Это будет игровая колода.

Карточки золотых самородков тщательно перемешайте и положите рядом рубашкой вверх (рис. 1).

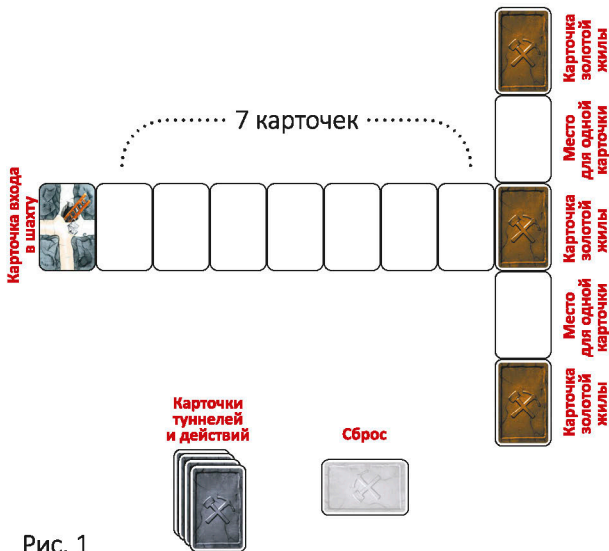


Рис. 1



Ход игры

Игру начинает самый младший игрок. Он становится активным игроком и должен сначала разыграть 1 карточку из руки, выполнив одно из следующих действий:

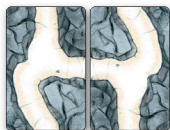
- разыграть карточку туннелей в общий лабиринт подземных ходов,
- выложить карточку действия перед собой или тем игроком, на которого он хочет направить эффект,
- пропустить ход, сбросив одну карточку из руки в стопку сброса рубашкой вверх.

Затем игрок **обязан** взять верхнюю карточку из игровой колоды и добавить её к себе в руку. На этом ход игрока завершается. Право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

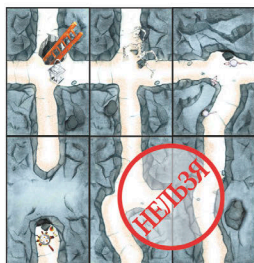
ВАЖНО: *когда игровая колода опустеет, игроки больше не будут добирать карточки в руку. В свой ход игроки смогут только разыгрывать карточки.*

ВЫКЛАДЫВАНИЕ КАРТОЧКИ ТУННЕЛЕЙ

Игроки выкладывают карточки туннелей, чтобы построить подземный лабиринт от входа в шахту к карточке золотой жилы. Карточку туннелей следует выкладывать только к уже ранее выложенной карточке (включая и стартовую карточку со входом в шахту), стыкуя карточки сторона к стороне (длинная к длинной, короткая к короткой). Карточку нельзя выкладывать, соединяя с уже выложенной карточкой только углом (см. рис. 2).



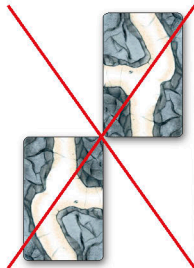
ПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО

Рис. 2

ВАЖНО: новая выложенная карточка туннеля должна непрерывно вести к стартовой карточке со входом в шахту.

Подсказка: золотоискатели будут строить непрерывный туннель между карточкой входа и карточкой золотой жилы с золотым самородком, тогда как гномы-вредители будут пытаться этому

помешать. В каждом раунде игрок может оказаться как в одной, так и в другой команде в зависимости от выпавшей карточки гнома, поэтому постарайтесь не выдать себя своими действиями!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

Для применения карточки действия её надо положить лицевой стороной вверх перед собой или перед другим игроком. С помощью карточек действия игроки могут создавать препятствия другим игрокам или, наоборот, помогать им, убирать карточки туннелей из подземного лабиринта и получать информацию о карточках золотой жилы.

КАРТОЧКИ ВРЕДИТЕЛЬСТВА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ СЛОМАННЫХ ПРЕДМЕТОВ (ЛАМПА, ВАГОНЕТКА, КИРКА)



Если перед игроком находится по крайней мере 1 карточка вредительства, он не может сыграть карточку туннелей до тех пор, пока карточка вредительства не уйдёт в сброс. При

этом игрок может играть карточку действия. Перед игроком может находиться только по одной карточке каждого типа.

РЕМОНТНЫЕ КАРТОЧКИ С НЕПОВРЕЖДЁННЫМИ ПРЕДМЕТАМИ (ВАГОНЕТКА, ЛАМПА, КИРКА)



Карточку можно выложить перед собой или другим игроком — и только в том случае, если там уже выложена соответствующая карточка вредительства

со сломанным предметом. Эти карточки помогут отремонтировать сломанные предметы, позволяя убрать одну из карточек вредительства в сброс.

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

На некоторых ремонтных карточках изображены два предмета (лампа + кирка, вагонетка + лампа, вагонетка + кирка).



Такие карточки действуют аналогично обычным ремонтным карточкам, отличие в том, что они ремонтируют только один из предметов по выбору игрока.

ВАЖНО: ремонтные карточки можно разыграть, только если перед игроком лежит карточка соответствующего сломанного предмета.

ОБВАЛ

Карточку можно выложить только перед собой. Игрок берёт одну любую из уже выложенных карточек туннелей (исключая карточку входа в шахту и карточки золотой жилы) и помещает её и карточку обвала в сброс. Образующиеся пустоты в дальнейшем могут быть заполнены подходящими карточками туннелей.



Подсказка: *гном-вредитель может использовать эту карточку, чтобы отсечь часть туннеля от карточки входа в шахту, а золотоискатель может убрать тупик, чтобы построить новый туннель.*

СЕКРЕТНАЯ КАРТОЧКА



Разыгрывая эту карточку, игрок может взять одну из карточек золотой жилы, посмотреть её значение, а затем вернуть на прежнее место. Секретная карточка помещается в сброс. Игрок узнает, стоит ли прокладывать туннель к золотой жиле дальше или нет (так как только на одной карточке есть золотой самородок).

ПРОПУСК ХОДА

Если игрок не может или не хочет разыгрывать карточку, он должен пропустить ход и сбросить 1 карточку из руки рубашкой вверх, не показывая её другим игрокам.

Важно: *если у игрока не осталось карточек в руке, он всё равно может пропускать ход, не сбрасывая при этом карточек.*

Конец раунда

Если игрок выкладывает карточку и завершает непрерывный туннель от входа в шахту до золотой жилы, он открывает эту карточку золотой жилы:

- если на перевернутой карточке оказался золотой самородок, раунд завершается!
- если на перевернутой карточке оказался булыжник, игра продолжается. Эта карточка кладётся лицом вверх рядом с последней выложенной карточкой туннелей по правилам выкладывания карточек (рис. 3).

ВАЖНО: в редких случаях может случиться, что карточку золотой жилы нельзя выложить к ранее выложенным карточкам, чтобы туннели стыковались. Вы можете добавить карточку золотой жилы, нарушив правило выкладывания карточек туннелей. Но помните, что все остальные карточки всегда нужно выкладывать по правилам!

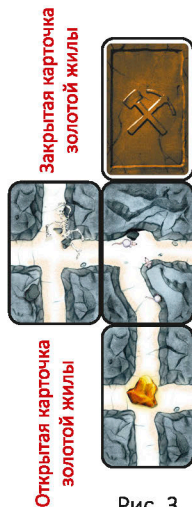


Рис. 3

Раунд также заканчивается, если игровая колода опустела, и все участники по очереди пропустили ход из-за отсутствия подходящих карточек.

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

Распределение золота

Гномы-золотоискатели побеждают в раунде, если они проложили непрерывный туннель от входа в шахту до карточки золотой жилы. В таком случае игрок, который положил последнюю карточку туннеля (примыкающую непосредственно к карточке золотой жилы), берёт из колоды столько карточек золота (взакрытую), сколько за столом золотоискателей (например, 5 карточек, если в игре 5 золотоискателей). Этот игрок тайно смотрит на эти карточки и выбирает из них 1 карточку, которую оставляет себе. Оставшиеся карточки он передаёт следующему золотоискателю справа (против часовой стрелки), который также выбирает себе 1 карточку, и т. д. до тех пор, пока у каждого золотоискателя не окажется по 1 карточке.

ВАЖНО: *если туннель к золотой жиле завершил гном-вредитель, победу всё равно одерживает команда золотоискателей. Карточки золота передаются так же, как описано выше, против часовой стрелки, начиная с первого золотоискателя, который находится справа от этого гнома-вредителя.*

Гномы-вредители побеждают в раунде, если туннель от входа в шахту до карточки золотой жилы не был проложен. Если в команде был всего 1 вредитель, он получает карточки золота из колоды ценностью 4 самородка. Если в команде 2 или 3 вредителя, каждый из них получает карточки ценностью 3 самородка. Если в команде 4 вредителя, каждый из них получает по карточке ценностью 2 самородка.

ВАЖНО: *если вредителей вообще не оказалось (что может произойти при игре втроём или вчетвером) и туннель до золотой жилы не проложен, никто не получает карточек золота.*

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

Новый раунд

После того, как игроки распределили золото, начинается новый раунд. Положите на стол карточку входа в шахту и 3 карточки золотой жилы так же, как в начале игры. Перемешайте карточки гномов (включая карточки, которые были отложены в начале игры) и снова раздайте взакрытую по одной карточке каждому игроку. Тщательно перемешайте вместе карточки действия и оставшиеся карточки туннелей и раздайте каждому игроку, как в начале игры.

Игроки сохраняют полученные карточки с золотыми самородками и **не замешивают** их в колоду золотых самородков. Оставшиеся карточки золотых самородков перемешайте и положите на стол в виде стопки рубашкой вверх.

Право первого хода передаётся игроку, находящемуся слева от того, кто сыграл последнюю карточку в предыдущем раунде.

Конец игры

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

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

Удачи на пути к золоту!



Если вы хотите сделать игру более увлекательной, попробуйте играть с дополнительными правилами, которые вы найдёте на нашем сайте:



Правила настольной игры

Гномы- вредители

Автор: Фредерик Мойерсон (Frederic Moyersoen)

с дополнением



Дополнение



(для игры необходимы карточки базовой игры)

Количество участников: 2–12

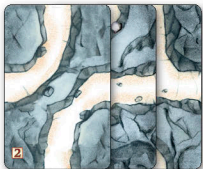
Возраст: от 8 лет

Продолжительность партии: 30 минут

Компоненты дополнения:

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

30 карточек туннелей



21 карточка действия



15 карточек с гномами
(4 зелёных и 4 синих золотоискателя, 1 Босс,
1 Делец, 2 Геолога и 3 вредителя)



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



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 карточки туннелей и действий, а также роли: Босс, Делец и Геолог — и у каждого на уме обогащение... Как видите, борьба будет непростой!

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



Описание новых карточек и условия победы



СИНИЕ И ЗЕЛЁНЫЕ ЗОЛОТОИСКАТЕЛИ

(ПО 4 КАРТОЧКИ КАЖДОГО ЦВЕТА)

Обе команды стараются проложить туннель к золотой жиле с сокровищами, но конкурируют между собой.

Команда гномов одерживает победу, если туннель к золотой жиле прокладывает гном из этой команды, а на пути нет двери цвета конкурентов.

Обе команды одерживают победу, если туннель к золотой жиле с сокровищами завершает Босс, Делец, Геолог или вредитель, а путь к золоту не преграждён никакой дверью.

ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ: команда одерживает победу, если гном из другой команды прокладывает туннель к золотой жиле, но на пути к золоту перед его командой есть дверь цвета конкурентов.

БОСС (1 КАРТОЧКА)

Босс строит туннель и для зелёных, и для синих. Он остаётся в выигрыше в случае победы одной или обеих команд золотоискателей. При разделе золота Босс всегда получает на **1 золотой самородок меньше** остальных.



Босс также становится единственным победителем, если туннель к золотой жиле с сокровищами завершён, но ни одна команда не может туда попасть из-за дверей на пути, а в игре

нет Дельца. В таком случае Босс получает **4 золотых самородка**.



ДЕЛЕЦ (1 КАРТОЧКА)

Делец выигрывает всегда, вне зависимости от успеха золотоискателей или вредителей. При разделе золота Делец получает на **2 золотых самородка меньше**, чем остальные победители.

Делец побеждает, если он завершает туннель к золоту, а обе команды золотоискателей не могут пройти по туннелю из-за дверей конкурентов на своём пути, а в игре нет Босса. В таком случае Делец получает **3 золотых самородка**.

Делец также становится единственным победителем, если туннель к золотой жиле не был проложен и в игре нет вредителей. В таком случае Делец также получает **3 золотых самородка**.

ГЕОЛОГ (2 КАРТОЧКИ)

Геологов интересуют только драгоценные кристаллы. В конце игры они получают **столько золотых самородков, сколько кристаллов видно** на карточках туннелей. Если в игре участвуют оба Геолога, то разделите золотые самородки между ними (округляя в меньшую сторону).



В игре также есть три вредителя. Они побеждают, если в конце раунда туннель к золотой жиле не был завершён.

Подготовка к игре

Возьмите карточки базовой игры и карточки дополнения. Отложите в коробку карточки гномов из базовой игры (без цифры 2 в левом нижнем углу) и карточки золотых самородков — они не потребуются для игры с дополнением.

Расположите на игровом столе карточку входа в шахту и три карточки золотой жилы так, как вы это делали при подготовке к базовой игре.

Перемешайте вместе карточки туннелей и карточки действия базовой игры и данного дополнения и сформируйте из них игровую колоду. Верхние 10 карточек отложите в сторону рубашкой вверх. После этого раздайте каждому игроку **по 6 карточек** вне зависимости от количества участников.

Затем возьмите **15 новых карточек гномов**, входящих в комплект дополнения, перемешайте их и раздайте по одной рубашкой вверх каждому игроку.

Посмотрев свои карточки гномов, игроки кладут их на стол перед собой также рубашкой вверх. Свою карточку гнома каждый игрок покажет только в конце раунда. Неиспользованные карточки гномов отложите в сторону, никому не показывая. Жетоны золота положите неподалёку.

Ход игры

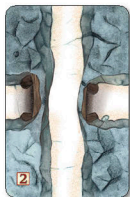
Начинает игру самый юный игрок. В свой ход активный игрок **должен** выбрать и совершить **одно** из четырёх следующих действий:

Действие	Сколько карточек нужно взять
Поместить 1 карточку туннелей	1
Сыграть 1 карточку действия	1
Сбросить 2 карточки из руки, чтобы убрать карточку, лежащую перед ним	1
Пропустить ход и сбросить 1–3 карточки из руки	1–3

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

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

НОВЫЕ КАРТОЧКИ ТУННЕЛЕЙ

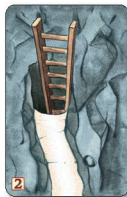


МОСТ (2 КАРТОЧКИ)

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

ЛЕСТНИЦА (4 КАРТОЧКИ)

Тайными обходными путями туннель на этой карточке всегда соединён с карточкой входа в шахту и со всеми остальными карточками с лестницами.



При выкладывании эта карточка должна соединяться туннелем хотя бы с одной любой ранее выложенной карточкой туннелей с единственным исключением — эту карточку нельзя выкладывать рядом с карточкой золотой жилы.



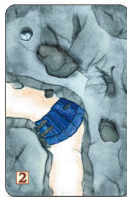
ДВА ДУГООБРАЗНЫХ ТУННЕЛЯ (2 КАРТОЧКИ)

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

ДВЕРЬ

(ПО 3 КАРТОЧКИ КАЖДОГО ИЗ ДВУХ ЦВЕТОВ)

Эту карточку может сыграть любой игрок, но по туннелю с зелёной или синей дверью могут пройти только гномы из команды золотоискателей того же цвета. Босс, Делец и Геолог могут проходить по туннелям с дверями любого цвета.



ДРАГОЦЕННЫЕ КРИСТАЛЛЫ

На некоторых карточках туннелей вы встретите изображение кристаллов. Они не оказывают никакого влияния на правила строительства карточек туннелей.

НОВЫЕ КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЯ

ВОР (4 КАРТОЧКИ)

Сыграйте эту карточку, 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 по своему выбору (конечно, нужно выбирать тех, у кого есть золотые самородки).



ВАЖНО: нельзя использовать свойство этой карточки, если вы в ловушке!



РУКИ ПРОЧЬ (3 КАРТОЧКИ)

Если вы сыграли эту карточку, вы можете убрать одну карточку «Вор», лежащую перед каким-либо игроком. Затем сбросьте обе карточки.

СМЕНА КАРТОЧЕК (2 КАРТОЧКИ)

Сыгравший данную карточку выбирает другого игрока и обменивается с ним всеми карточками в руке, независимо от числа карточек в руке у обоих игроков (не показывая их другим игрокам). Затем сбросьте эту карточку действия, а ваш оппонент пусть возьмёт из игровой колоды 1 карточку.



РАССЛЕДОВАНИЕ (2 КАРТОЧКИ)

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

СМЕНА РОЛЕЙ (2 КАРТОЧКИ)

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





ЛОВУШКА (3 КАРТОЧКИ)

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

Игрок, находящийся в ловушке, также не может украсть золотой самородок при помощи карточки «Вор».

ОСВОБОЖДЕНИЕ (4 КАРТОЧКИ)

Сыграв эту карточку, вы можете убрать одну карточку «Ловушка», лежащую перед каким-либо игроком. Затем сбросьте обе карточки.



ВАЖНО: как и по правилам базовой игры, никто из игроков не может быть подвержен воздействию двух одинаковых карточек действия одновременно.

СБРОС ДВУХ КАРТОЧЕК

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

ПРОПУСК ХОДА

Если игрок не может или не хочет вводить карточку в игру, он **должен** пропустить ход и сбросить из руки от 1 до 3 карточек по своему выбору в стопку сброса (рубашкой вверх). Затем игрок добирает в руку столько карточек из игровой колоды, сколько он сбросил.

Конец раунда

Раунд заканчивается в одном из двух случаев:

- если от входа в шахту до золотой жилы построен туннель или
- если все участники по очереди пропустили ход из-за отсутствия подходящих карточек.

Распределение золота

Команда гномов-золотоискателей выигрывает, если к золотой жиле был проложен непрерывный туннель и путь к ней не преграждён дверью цвета конкурентов. Если такого туннеля проложено не было, то победу одерживают гномы-вредители.

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	4 самородка каждый
3 гнома	3 самородка каждый
4 гнома	2 самородка каждый
5 и более гномов	1 самородок каждый

Полученные жетоны золотых самородков игроки держат перед собой рубашкой вверх. При необходимости игроки могут производить обмен жетонов золота в любой момент игры.

Как только игроки получили причитающееся им золото, игроки разыгрывают все карточки «Вор», которые есть в игре. Если у нескольких игроков есть карточки «Вор», то первым её действие разыгрывает игрок, который последним выложил карточку туннеля, а затем остальные игроки по часовой стрелке от него.

ПРИМЕР РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ЗОЛОТА В КОНЦЕ РАУНДА:

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

Босс завершает непрерывный туннель до золотой жилы, но сам путь заблокирован синей дверью. Оба вредителя имеют перед собой карточки «Вор». Один вредитель находится в ловушке (перед ним лежит карточка «Ловушка»).

Золото делится следующим образом: победу одержала команда синих гномов, поэтому в общее число заработавших золото входят 1 синий золотоискатель, Босс и Делец. Синий гном получает 3 золотых самородка; Босс получает $3 - 1 = 2$ золотых самородка; Делец получает $3 - 2 = 1$ золотой самородок. Вредитель с карточкой «Вор» забирает 1 золотой самородок у любого из этих игроков. Второй вредитель с карточкой «Вор» ничего не забирает, так как находится в ловушке.

Новый раунд

Новый раунд начинается так же, как и первый.

Положите стартовую карточку и карточки золотой жилы на стол. Добавьте в колоду туннелей и действий 10 карточек, которые были отложены в начале прошлого раунда, и тщательно перемешайте все карточки. Снова отложите в сторону 10 карточек, а получившуюся колоду положите рубашкой вверх.

Затем раздайте игрокам по 6 карточек.

Тщательно перемешайте все 15 карточек гномов и раздайте по 1 карточке каждому игроку. Право первого хода передаётся игроку, находящемуся слева от того, кто сыграл последнюю карточку 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.

*Есть вопросы?
Ответы на самые
часто задаваемые
вопросы вы найдёте
на нашем сайте:*



*Настольные игры «Гномы-вредители» и «Гномы-вредители
с дополнением» (Оригинальное название «Saboteur» и «Saboteur 2»).*



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach,
2004, 2011



Перевод на русский язык выполнен строго в соответствии
с требованиями правообладателя Amigo Spiel + Freizeit GmbH.

Редакторы: Анастасия Ермакова, Мария Кравченко, Полина
Басалаева. Вёрстка: Алёна Наумова, Артур Бурлаков.

**Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru**