Гномы-вредители

настольная игра для взрослых и детей

ДУЭЛЬ

Автор:
Фредерик Мойерсон

Иллюстратор:
Андреа Бекхофф

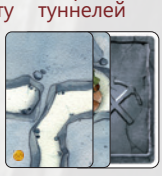
Количество игроков: 1-2 **Возраст:** 8+ **Время игры:** 30 мин.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

74 карточки, в том числе:

2 двусторонние карточки входа в шахту

34 карточки туннелей



18 карточек действий

18 карточек золотой жилы

2 карточки гномов

8 двусторонних жетонов гномов (одна сторона зелёная, другая — синяя)

2 жетона ключа

2 фигурки гномов

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — гном, исследующий шахту в поисках золотой жилы. Прокладывайте новые туннели, ломайте инструменты соперника и избегайте троллей. Чтобы победить, вам нужно собрать как можно больше золотых самородков!

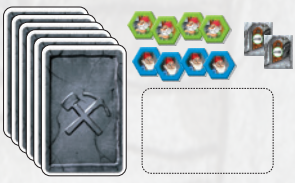
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берёт карточку гнома и кладёт её перед собой на стол (можете использовать фигурки гномов вместо карточек).
- Тщательно перемешайте колоду карточек золотой жилы, возьмите оттуда 6 карточек. Расположите карточки входа в шахту и 6 карточек золотой жилы так, как показано на рисунке. В ходе игры лабиринт из туннелей начинается с карточек входа в шахту и идет к карточкам золотой жилы.

Важно! Во время игры карточки туннелей можно выкладывать за пределы схемы, показанной на рисунке.

- Замешайте в одну колоду карточки туннелей и карточки действий и тщательно перетасуйте. Раздайте по 6 карточек из получившейся колоды каждому игроку. Оставшиеся карточки положите в виде колоды рубашкой вверх в зоне доступа для обоих игроков.
- Рядом оставьте место для колоды сброса.
- Рядом положите 8 двусторонних жетонов гномов и 2 жетона ключей.

Первым ходит игрок с карточкой (или фигуркой) зелёного гнома. Игроки ходят по очереди.



ХОД ИГРЫ

В свой ход активный игрок должен выполнить одно из возможных четырёх действий:

Действие	Сколько карт добрать из колоды
1. Разыграть карточку туннелей	1
2. Выложить карточку действия перед собой или перед противником	1
3. Сбросить две карточки с руки, чтобы сбросить карточку действия, лежащую перед собой	1
4. Пропустить ход и сбросить 1 или 2 карточки	1 или 2

Игрок совершает какое-либо действие, затем берёт определённое количество карточек из игровой колоды в руку (см. таблицу выше) и завершает свой ход. Далее ход переходит ко второму игроку.

Примечание. Когда игровая колода опустеет, игроки больше не будут добирать карточки в руку. Тем не менее игроки должны выполнять одно из возможных действий в свой ход. Если у игрока закончились карточки в руке, он больше не может совершать действия до конца раунда (см. раздел «Конец раунда»).

1. Разыграть карточку туннелей

Карточки туннелей образуют лабиринт между карточками входа в шахту и карточками золотой жилы. Карточку туннеля следует выкладывать только к уже ранее выложенной карточке, стыкуя сторона к стороне (длинная к длинной, короткая к короткой). При этом туннели должны переходить в туннели. Новая карточка туннеля должна продолжать непрерывный путь от вашей карты входа в шахту.

Примечание. В процессе игры может случиться так, что туннели игроков соединятся друг с другом. Такими туннелями могут пользоваться оба игрока.

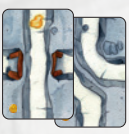
Карточки золотой жилы

Если, выложив карточку туннелей, игрок завершает непрерывный туннель от входа в шахту до одной из карточек золотой жилы, игрок переворачивает карточку золотой жилы и размещает её в соответствии с правилами присоединения карточек. Если существует несколько вариантов расположения карточек золотой жилы, игрок сам выбирает, как её расположить.

Примечание. В редких случаях карточка золотой жилы не может быть размещена на своём месте с соблюдением правил. В качестве исключения она может быть расположена с нарушением основных правил.

Карточки туннелей

Мост (2 карточки) и Два дугообразных туннеля (2 карточки)

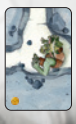


На этих карточках изображены два не соединяющихся друг с другом туннеля. Когда вы выкладываете эту карточку, как минимум один из двух туннелей должен продолжить туннель, соединённый с карточкой входа в шахту.

Карточка с дверью (6 карточек в основной колоде и 8 карточек в колоде золотой жилы)

Эту карточку может сыграть любой игрок, но пройти по туннелю с зелёной или синей дверью может только гном того же цвета. Гном другого цвета может открыть дверь только с помощью ключа (см. далее раздел «Выложить карточку действия»).

Карточка с троллем (3 карточки)



На этой карточке изображён тролль, который перекрывает туннель позади себя. Если игрок хочет пройти такой туннель, ему нужно отдать троллю 1 золотой самородок. Возьмите 1 жетон гнома своего цвета и положите его на тролля. В конце раунда заплатите 1 золотой самородок.

Примечание. После того как кто-либо из игроков заплатил дань троллю, тролль свободно пропускает всех игроков через туннель до конца раунда.

карточка золотой жилы

Карточка с лестницей (2 карточки)

Тайными обходными путями туннель на этой карточке всегда соединён с карточкой входа в шахту соответствующего цвета. При выкладывании эта карточка должна соединяться туннелем хотя бы с одной любой ранее выложенной карточкой с единственным исключением — эту карточку нельзя выкладывать рядом с карточкой золотой жилы и рядом с карточкой, на которой изображён самородок.

Примечание. Эта карточка может не соединяться непрерывным туннелем с карточкой входа в шахту.

Карточка с золотым самородком (5 карочек)

Выложив эту карточку в лабиринт по общим правилам, игрок может взять золотой самородок (см. далее раздел «Золотые самородки»).

Золотые самородки

Если игрок, выкладывая карточку туннелей, завершает непрерывный туннель от своей карточки входа в шахту до карточки с золотым самородком, он берёт жетон гнома и кладёт его на карточку с золотом стороной своего цвета вверх. Этот золотой самородок он получит в конце раунда, даже если туннель будет впоследствии разрушен.

Примечание. Если игрок случайно построил туннель от карточки входа в шахту противника до карточки с золотым самородком, то противник немедленно кладёт жетон гнома на эту карточку (с самородком).

2. Выложить карточку действия

Карточки действия могут помочь вам или навредить сопернику.

Карточки вредительства с изображением сломанных предметов (лампа, вагонетка, кирка)

Карточку можно выложить лицом вверх перед соперником. Если перед игроком находится хотя бы одна карточка вредительства, он не может сыграть карточку туннелей до тех пор, пока не избавится от этой карточки. Все остальные возможные действия игроку доступны. Перед каждым игроком может быть только по одной карточке каждого типа вредительства.

Ремонтные карточки с изображением неповреждённых предметов (лампа, вагонетка, кирка)

Эта карточка позволяет игроку избавиться от одной из карточек вредительства, которая лежит перед ним на столе. Ремонтная карточка должна ремонтировать именно тот предмет, который изображён на карточке вредительства. После применения обе карточки отправляются в сброс.

Ключ

С помощью этой карточки игрок может открыть дверь цвета соперника. Игрок берёт один из жетонов ключа и кладёт на карточку с дверью, которую хочет открыть. Теперь эта дверь останется открытой до конца раунда. Карточка с ключом отправляется в сброс.

Примечание. В некоторых случаях применение карточка ключа и открытие двери позволяет игроку завершить непрерывный туннель от своей карточки входа в шахту до карты с золотым самородком. В этом случае игрок может немедленно взять жетон гнома и положить на карточку с самородком стороной своего цвета вверх.

Обвал

Игрок берёт одну любую из уже выложенных карточек туннелей и отправляет её в сброс вместе с карточкой обвала.

Важно! С помощью карточки обвала нельзя сбросить стартовые карточки игроков, карточки золотой жилы, карточки, на которых изображён золотой самородок или тролль.

Карточка сокровищ

Разыгрывая эту карточку, игрок может взять одну из карточек золотой жилы, посмотреть её лицевую сторону, а затем вернуть на прежнее место. Карточка сокровищ отправляется в сброс.

3. Сбросить 2 карточки

Игрок может сбросить любые две карточки с руки, чтобы отправить в сброс одну из лежащих перед ним карточек вредительства. Затем игрок берёт одну карточку из колоды.

4. Пропустить ход

Если игрок не может или не хочет совершать первые три действия, он может сбросить 1 или 2 карточки с руки и пропустить ход. Затем он берёт из колоды столько карточек, сколько отправил в сброс.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается при выполнении одного из следующих условий:

1. Все 6 карточек золотой жилы открыты.

2. Все 8 жетонов гномов размещены в лабиринте.

3. Закончились карточки в колоде и в руках у обоих игроков.

Каждый игрок забирает себе карточки туннелей, на которых лежат жетоны его цвета. Эти карточки остаются перед игроком до конца игры и не замешиваются в колоду карточек туннелей.

Если кто-то из игроков в течение раунда подкупал тролля, он должен выплатить ему дань. Каждому троллю нужно заплатить по одному золотому самородку. Если у игрока нет карточек с одним самородком, то он должен сбросить карточку, на которой самородков больше. Сдачи тролль не даёт.

Нераскрытые карточки золотой жилы и карточки, которые вы заплатили в качестве дани троллю, уберите в коробку. Больше они в игре участвовать не будут.

НОВЫЙ РАУНД

Новый раунд начинается так же, как и первый. Все жетоны возвращаются в запас, а карточки входа в шахту и карточки золотой жилы располагаются на столе по первоначальной схеме.

Первым игроком становится тот, кто заработал меньше золотых самородков в предыдущем раунде. Если игроки заработали одинаковое количество самородков, первым ходит синий гном.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только были сыграны 3 раунда. Игрок, собравший больше всего золотых самородков, побеждает в игре.

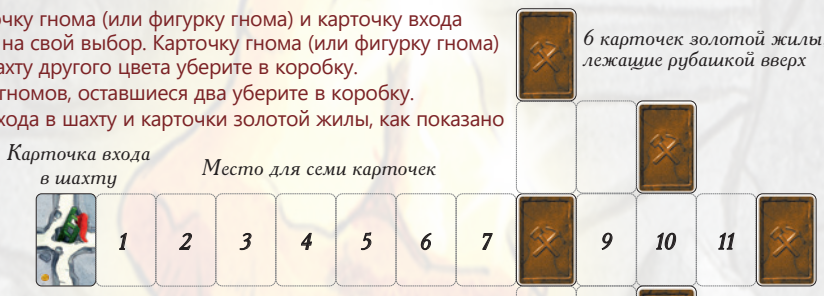
ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Одиночный вариант игры проходит по тем же правилам, что и вариант для двух игроков со следующими изменениями.

Возьмите одну картуочку гнома (или фигурку гнома) и карточку входа в шахту одного цвета на свой выбор. Карточку гнома (или фигурку гнома) и карточку входа в шахту другого цвета уберите в коробку.

Возьмите **6 жетонов** гномов, оставшиеся два уберите в коробку.

Выложите карточку входа в шахту и карточки золотой жилы, как показано на рисунке.



В начале каждого раунда (кроме первого) возьмите из колоды сброса любые 10 карточек. Отложите их в сторону — они понадобятся вам в начале следующего раунда.

Карточки действий

Если вы взяли из колоды карточку вредительства, вы должны немедленно положить её на стол перед собой, а затем взять ещё одну карточку из колоды. Если перед вами уже лежит карточка вредительства и вы взяли из колоды карточку вредительства того же типа, сбросьте вторую карточку без применения её эффекта.

Если вы взяли из колоды карточку обвала, вы должны немедленно её сыграть и удалить из лабиринта последнюю выложенную карточку туннеля (если на ней нет золотого самородка или тролля — в противном случае удалите последнюю выложенную карточку туннеля без золотого самородка или тролля).

НОВЫЙ РАУНД

Верните в колоду отложенные с прошлого раунда карточки. Затем подготовьтесь к новому раунду, как написано выше.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только сыграны 3 раунда. Подсчитайте очки и посмотрите свой результат в таблице.

0-14 очков	Всё не соберёшь...
15-19 очков	Неплохо
20-24 очка	Да у тебя нюх на золото!
25 и более очков	Ты — повелитель туннелей!

А если вы хотите сыграть в Гномов-вредителей большой компанией, то рекомендуем основную игру «Гномы-вредители» с дополнением Делюкс!

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СТИЛЬ ЖИЗНИ

AMIGO

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!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2014

карточка входа в шахту