



Автор: Фредерик Мойерсон  
Иллюстратор: Александр Юнг

# Гномы-вредители

## ДРЕВНИЕ ШАХТЫ

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### Компоненты



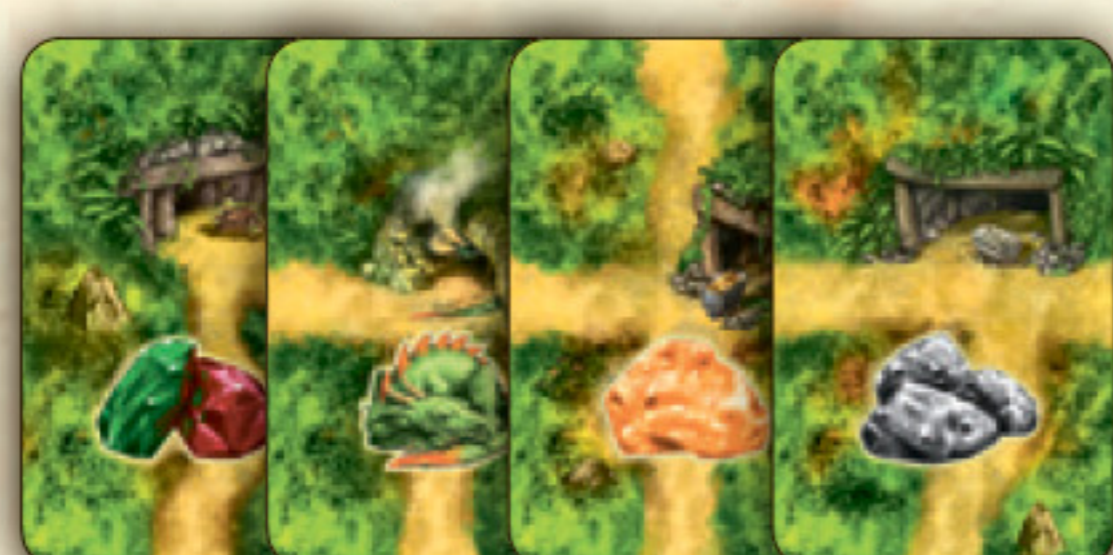
40 карточек тропинок



23 карточки действий



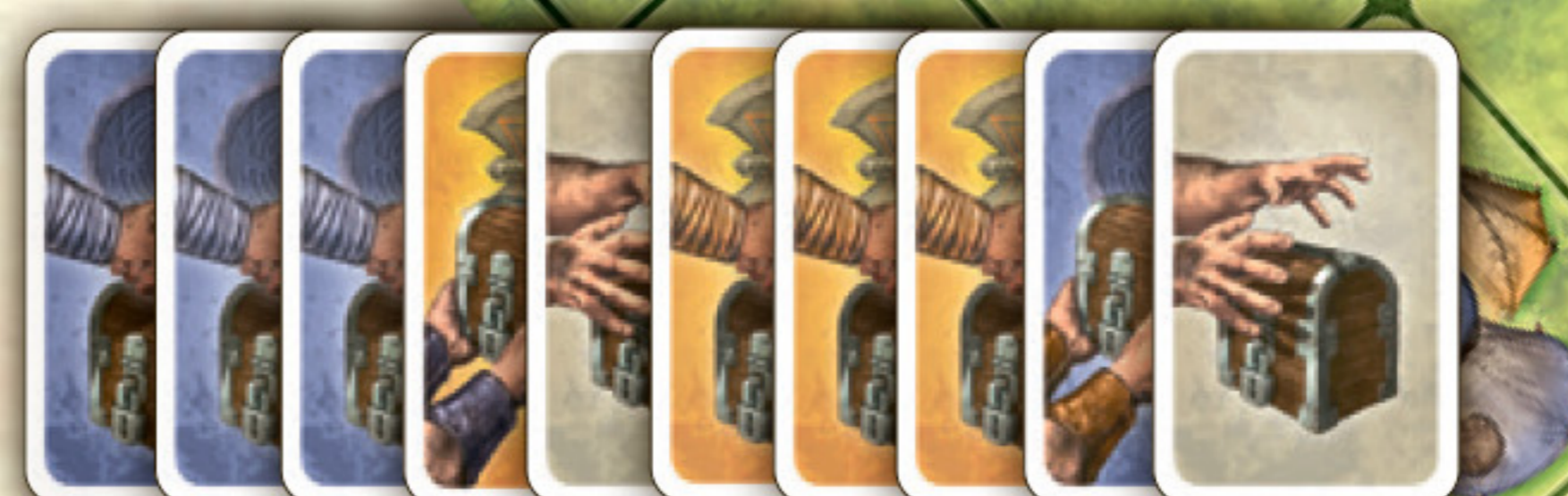
2 карточки старта



4 карточки шахт



12 карточек сокровищ



10 карточек гномов



10 гномов с подставками



10 жетонов гномов



32 жетона победных очков



14 жетонов леса



1 жетон дракона

1 игровое поле

#### Цель игры

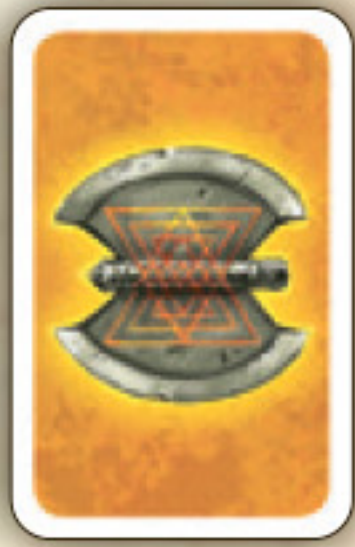
Где-то в лесной глуши есть старые заброшенные шахты, и вы намерены их отыскать! Вам нужно собрать свой клан гномов и отправиться в лес. Вместе вы сможете преодолеть препятствия, избежать ловушек, спастись от троллей и, что самое главное, найти ценнейшие сокровища! Остерегайтесь дракона и внимательно присматривайтесь к своему клану: не все гномы действуют в ваших интересах!

Карточка за карточкой вы все вместе прокладываете тропинку через лес. Вам будут преграждать путь тролли, а ловушки будут лишать вас карточек из руки. Чтобы преодолеть препятствия, необходимы соответствующие инструменты. Ваша цель: привести своих гномов по тропинке к четырём шахтам, чтобы заполучить хранящиеся в них сокровища. В конце каждого раунда вам предстоит делить добычу: каждый гном из вашего клана получит причитающуюся ему долю, но один из гномов думает только о себе, а другой действует в интересах клана соперников!

Игрок, который соберёт больше всех ценнейших сокровищ (и больше всех победных очков) по итогам двух раундов, объявляется победителем.

# Кланы гномов

В игре «Гномы-вредители: Древние шахты» два соперничающих клана гномов: синий и жёлтый. В каждом клане может быть до пяти гномов, все они ищут сокровища, но не все действуют в интересах своей команды.



Кланы гномов

Честные гномы из двух кланов

В каждом клане может быть до трёх **честных гномов**, они преданы общему делу безусловно. Все сокровища, которые они находят, идут в общую копилку клана в конце раунда. Честные гномы рассчитывают на помощь товарищей.



В каждой команде также есть один **жадный гном**. Он действует только в своих интересах и в конце раунда забирает себе все сокровища, которые нашёл. Однако он **не получает** свою долю тех сокровищ, которые нашёл весь его клан.

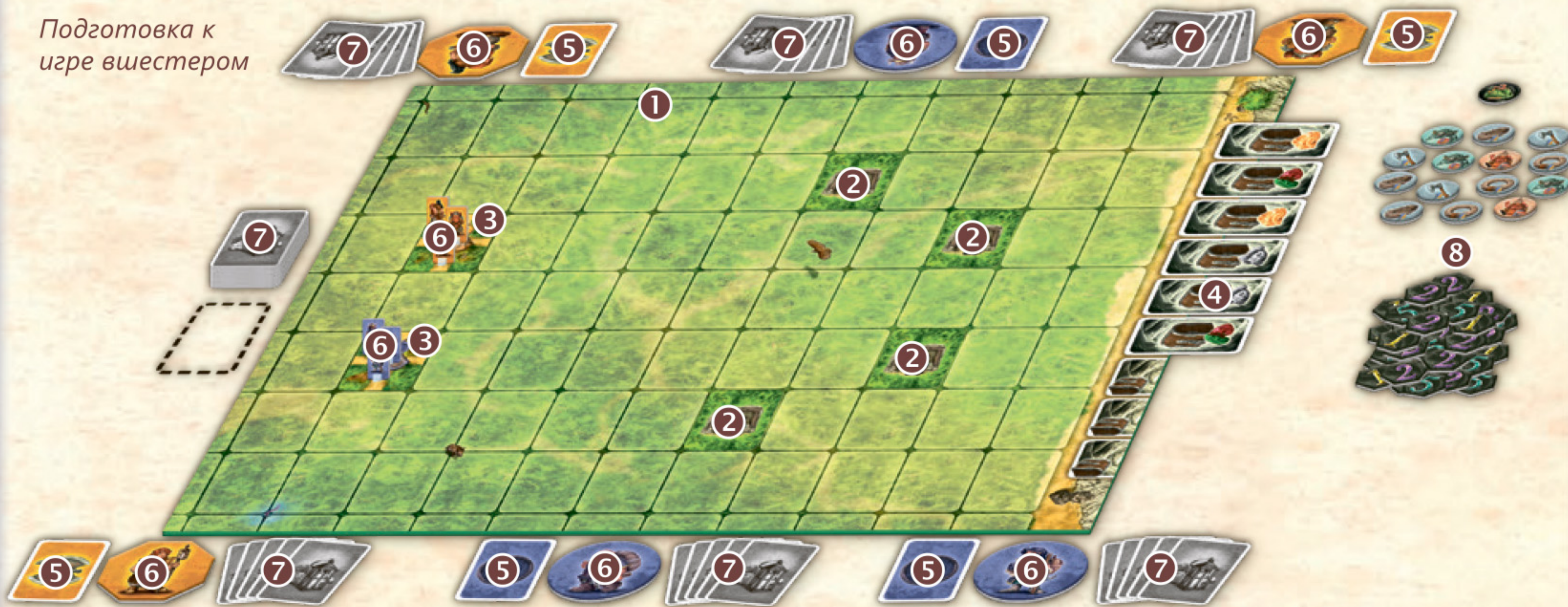


Есть в каждой команде и **гном-вредитель**. Он только притворяется, что работает на свой клан, а на самом деле действует в интересах клана соперников! Любые сокровища, которые он находит, идут в копилку клана соперников – и свою долю найденных сокровищ он тоже получает от клана соперников.

## Подготовка к игре

- 1 Положите **игровое поле** на стол.
- 2 Перемешайте **4 карточки шахт** и положите их на поле на места для шахт **рубашкой вверх**.
- 3 Положите **две карточки старта** на стартовые позиции на поле.
- 4 Перемешайте **карточки сокровищ** и положите столько же карточек сокровищ, сколько игроков, на край поля **рубашкой вверх**. Отложите оставшиеся сокровища, не разглядывая: в этом раунде они не понадобятся.

Подготовка к игре вшестером



- 5 Подготовьте **карточки гномов** в зависимости от числа участников:
  - ◆ 7, 8 или 9 игроков: используйте все карточки.
  - ◆ 5 или 6 игроков: уберите **одного честного гнома** из каждого клана.
  - ◆ 3 или 4 игрока: уберите **двух честных гномов** из каждого клана.

Перемешайте **карточки гномов** и раздайте каждому игроку по одной карточке. Посмотрите на свою карточку, не показывая остальным, а потом положите её перед собой рубашкой вверх. Остальные игроки видят, к какому клану гномов вы принадлежите (об этом говорит цвет рубашки карточки), но ваши истинные намерения (лицевая сторона карточки) **остаются в секрете** до конца раунда. Отложите оставшиеся карточки гномов в сторону, **не разглядывая их**.

- 6 Возьмите **гнома** из вашего клана (перед первой игрой вставьте гномов в подставки) и соответствующий **жетон гнома**. Поместите вашего гнома на карточку старта вашего клана, а жетон гнома положите перед собой, чтобы все игроки видели его и знали, какой гном ваш.
- 7 Перемешайте вместе все **карточки тропинок** и **карточки действий** и отложите 10 из них в сторону, не разглядывая их: в этом раунде они вам не понадобятся. Если игроков от 3 до 6, раздайте каждому игроку по 5 карточек рубашкой вверх или по 4 карточки, если игроков от 7 до 9. Положите оставшиеся карточки в стопку рубашкой вверх рядом с игровым полем. Оставьте достаточно места для стопки сброса (карточки сбрасываются рубашкой вверх), которая образуется в ходе раунда.
- 8 Положите рядом с полем **жетоны леса**, **жетон дракона** и **жетоны победных очков**.

# Ход игры

Начинает самый смелый игрок, затем ход переходит к его соседу слева. В свой ход игроку нужно выполнить определённый набор действий в следующем порядке:

1. Разыграть 1 карточку или отправить в стопку сброса 1-2 карточки (обязательно).
2. Переместить гнома на 1-3 карточки (необязательно).
3. Взять 1 или 2 карточки из колоды (обязательно).

На этом ход игрока завершается, и начинается ход другого игрока.

**Важно:** если игровая колода опустела, игроки пропускают третье действие и больше не берут новые карточки. Если в начале вашего хода у вас нет карточек в руке, вы пропускаете свой ход до конца раунда.

## 1. Разыграть карточку.

В начале хода игроку нужно разыграть 1 карточку или сбросить 1 или 2 карточки из руки. Вы можете выбрать один из следующих вариантов:

- А – Разыграть карточку тропинки**
- Б – Разыграть карточку действия**
- В – Сбросить 1 или 2 карточки**

### А – Разыграть 1 карточку тропинки



С помощью карточек тропинок игроки прокладывают тропинки на поле от карточки старта к шахтам. Если вы решаете разыграть карточку тропинки, вам нужно положить её либо рядом с одной из карточек старта, либо рядом с ранее выложенной карточкой тропинки, либо рядом с шахтой лицевой стороной вверх. При этом все тропинки должны переходить в тропинки, а каждая карточка, которую вы разыгрываете, должна продолжать уже имеющуюся тропинку.

**Примечание:** карточка, которую вы разыгрываете, необязательно должна продолжать тропинку, идущую от карточки старта или от вашего гнома, – вы можете продолжать любую тропинку.

Примеры неправильно выложенных карточек тропинок: карточка 1 размещена не рядом с ранее выложенной картой, не все тропинки на карточке 2 переходят в тропинки, карточка 3 не продолжает уже имеющуюся тропинку.

### Специальные карточки тропинок

**Препятствия:** препятствия преграждают путь. Гномы могут остановиться на карточке с препятствием или пройти мимо неё только после того, как разыгран соответствующая карточка инструмента. На пути гномов встречаются три типа препятствий: стволы деревьев, озёра, ямы.



**Камни:** камни образуют на тропинках узкие места. **Только 1 гном** может стоять на карточке с камнями, и другие гномы не могут пройти мимо уже занятой карточке с камнем.



**Кострище:** если гном в свой ход **начинает** движение с карточки с кострищем, он может в этот ход пройти **до пяти карточек** (вместо обычных трёх – см. «ПЕРЕМЕСТИТЬ ГНОМА» на стр. 5).



### Б – Разыграть карточку действия

Карточки действий позволяют преодолевать препятствия, выяснять секретную информацию, ставить ловушки, привлекать троллей или убирать с игрового поля карточки тропинок и карточки леса.

#### Карточки действий с инструментами

Каждое из трёх препятствий можно преодолеть при помощи соответствующего инструмента. Вы можете разыграть карточку инструмента только если соответствующее препятствие уже находится на поле. Когда вы разыгрываете карточку инструмента, покажите её другим игрокам, а затем положите рубашкой вверх в стопку сброса. Возьмите подходящий жетон леса рядом с полем и положите на препятствие. Оно преодолено, и теперь эту карточку тропинки могут использовать все гномы.



Топор → Ствол дерева



Лодка → Озеро



Верёвка → Яма

**Примечание:** после того как препятствие преодолено, только один гном может находиться на этой карточке, и другие гномы не могут пройти мимо этой карточки, если она занята (как и в случае с камнями).



### Карточки действия для выяснения секретной информации

Эти карточки действия позволяют вам узнать информацию о шахтах, о сокровищах или о других игроках. Когда вы разыгрываете одну из этих карточек, покажите её другим игрокам, а затем положите рубашкой вверх в стопку сброса. Каждая карточка даёт вам право на два действия: выбрать, что именно вы хотите узнать, и подсмотреть выбранную карточку.



Подсмотрите карточку **шахты**, которая ещё не открыта. Затем положите карточку шахты обратно рубашкой вверх.

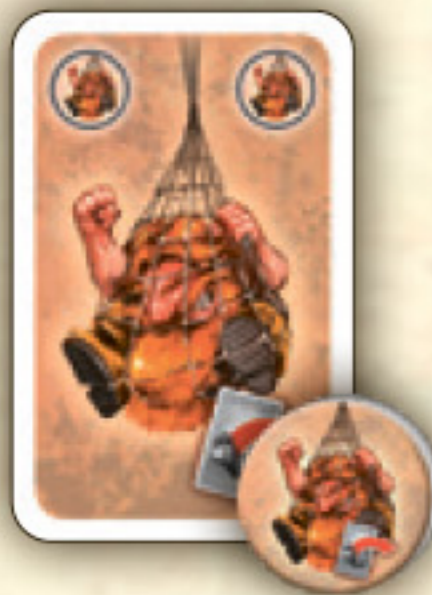


Подсмотрите карточку **сокровищ**, которую ещё не забрали. Затем положите сокровище обратно рубашкой вверх.



Подсмотрите карточку **гнома** другого игрока. Затем положите карточку гнома обратно рубашкой вверх.

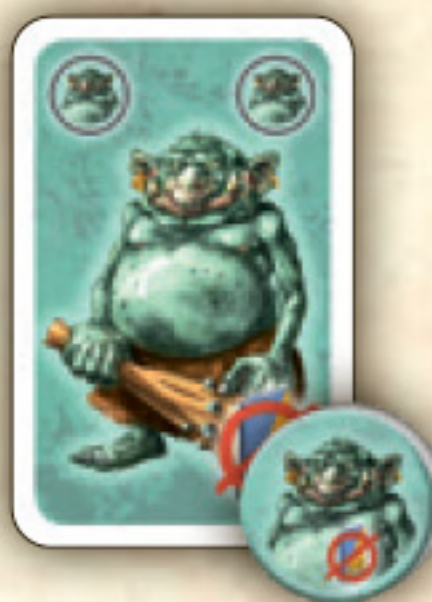
### Карточки действий с событиями



Когда вы разыгрываете карточку **ловушки**, покажите её другим игрокам, затем положите рубашкой вверх в стопку сброса. Возьмите соответствующий жетон леса с **ловушкой** и положите его:

- ◆ на тропинку, связывающую две карточки на поле, или
- ◆ на тропинку без продолжения (то есть на ответвление тропинки в сторону пока пустого поля).

Когда гном попадает в ловушку, он **сразу лишается одной карточки с руки**. Его сосед слева вслепую выбирает одну из его карточек и кладёт её в стопку сброса рубашкой вверх **не глядя**. Игрок, лишившийся карточки, **до конца раунда** играет без одной карточки в руке.



Когда вы разыгрываете карточку **тролля**, положите её перед собой лицевой стороной вверх. Возьмите соответствующий жетон леса с троллем и положите его:

- ◆ на тропинку, связывающую две карточки на поле, или
- ◆ на тропинку без продолжения (то есть на ответвление тропинки в сторону пока пустого поля).

Троль блокирует эту часть тропинки для всех гномов, пока ход не возвращается к игроку, разыгравшему тролля. **В начале следующего хода** этот игрок убирает тролля и кладёт карточку действия рубашкой вверх в стопку сброса.



Примеры правильного размещения ловушек и троллей

Примечание: если ловушка или тролль находятся на тропинке без продолжения, вы можете добавлять к ней карточки тропинки и прокладывать её дальше.



Когда вы разыгрываете карточку действия с **грозой**, покажите её другим игрокам, а затем положите рубашкой вверх в стопку сброса. Затем уберите с поля **одну любую карточку тропинки без гномов**.

Если на ней лежит жетон с инструментом (топором, лодкой или верёвкой), его тоже нужно убрать. Положите карточку, которую решили убрать, в стопку сброса рубашкой вверх.

Жетон тролля или ловушки тоже можно убрать, но только если под троллем нет ни одной карточки тропинки (они были убраны с поля).

**Важно!** Вы не можете использовать карточку с грозой, чтобы убрать карточки старта или шахты.

### В – Сбросить 1 или 2 карточки

Если вы не можете разыграть карточки, как предложено в вариантах А и Б, или не хотите этого делать, вы **обязаны сбросить 1 или 2 карточки** с руки в стопку сброса рубашкой вверх.





## 2. Переместить гнома.

После того как вы разыграли или сбросили карточки, ваш гном может пройти до трёх карточек (максимальная длина хода). Гнома можно перемещать только по уже проложенным тропинкам.

*Пример: после разыгрывания карточки игрок перемещает синего гнома на три карты вперёд по тропинке.*

На перемещение гнома влияют следующие факторы:

- Если у вас в руке нет карточек в начале хода, вы не можете двигать гнома и пропускаете ход.
- Если гном начинает движение с карточки с кострищем, его можно переместить на 5 карточек (максимальная длина хода).
- Гном не может остановиться или пройти мимо карточек с препятствиями, которые ещё не преодолены (при помощи инструментов).
- На карточках с камнями или препятствиями, которые были преодолены, может находиться только 1 гном. Другой гном не может ни останавливаться на этой карточке, ни проходить мимо.
- Троль блокирует тропинку, на которой находится. Вы не можете остановиться на карточке или начать движение с карточки, если ваш путь преграждает троль.
- Если ваш гном попадает на карточку с ловушкой, вы сразу лишаетесь 1 карточки из руки. Ваш сосед слева вслепую забирает у вас одну из карточек и отправляет в стопку сброса, не подсматривая.

### Шахты и сокровища

Если ваш гном **первым** попадает на карточку шахты, откройте её и поверните так, чтобы она стыковалась с имеющейся сетью тропинок. **Прекратите движение** и поставьте гнома на шахту.

**Примечание:** иногда открытая карточка шахты не стыкуется со всех сторон с имеющейся сетью тропинок. В этом случае поверните её так, чтобы в неё можно было попасть по той тропинке, по которой вы до неё дошли. Шахты бывают четырёх типов: три шахты с сокровищами и одна шахта, которую охраняет дракон. Символы на трёх шахтах с сокровищами соответствуют символам на обороте карточек с сокровищами.



- Если вы заканчиваете движение на карточке с шахтой, возьмите одну подходящую карточку сокровищ, если они ещё остались. Положите сокровище перед собой рубашкой вверх.
- Если после этого другой игрок перемещает своего гнома на открытую карточку шахты, он также получает карточку сокровищ.
- Если в конце следующего хода вы по-прежнему остаётесь на шахте (поскольку не перемещали своего гнома), возьмите другую карточку этого типа сокровищ, если они остались.



**Пример:** один игрок перемещает своего жёлтого гнома на закрытую карточку шахты. Он переворачивает её и кладёт обратно. Это шахта с золотом, поэтому он забирает одну карточку сокровищ с золотом и кладёт перед собой рубашкой вверх.



#### Шахта с драконом

Если вы переворачиваете карточку шахты, которую охраняет дракон, вы **обязаны взять жетон дракона** и положить его перед собой (что ж поделать, раз именно вы на него нарвались). В конце раунда он лишит вас двух победных очков.

После этого играйте так, как будто эта карточка шахты стала обычной карточкой с тропинкой: теперь все игроки могут проходить мимо этой карточки без ущерба для себя.

## 3. Взять карточки.

В конце хода вам нужно взять карточки из колоды, если в ней ещё есть карточки. Если в этот ход вы разыграли карточку тропинки или карточку действия, возьмите одну карточку из колоды. Если вы сбросили карточки, возьмите столько же карточек, сколько вы сбросили (1 или 2).

**Примечание:** когда колода опустеет, игроки до конца раунда больше не берут карточки в руку.

# Конец раунда

Раунд сразу заканчивается, если:

- ◆ колода опустела, и ни у одного из игроков не осталось карточек, ИЛИ
- ◆ все сокровища собраны.

**Примечание:** вы все вместе можете решить, что раунд заканчивается, если в одну из шахт больше нельзя попасть и её сокровища нельзя забрать.

## Распределение золота

В конце раунда переверните свои карточки гномов и покажите другим игрокам, каким гномом вы были. Затем переверните карточки сокровищ и распределите их следующим образом:

- ◆ Жадные гномы в качестве победных очков получают все сокровища, которые они сами нашли.
- ◆ Все остальные игроки собираются по кланам. Если ваш гном был **вредителем**, то вы присоединяетесь к клану соперников на время подсчёта очков. Сложите все сокровища клана — это и будут ваши победные очки.
- ◆ Разделите победные очки клана поровну между всеми (нежадными) гномами этого клана. Если победные очки ещё остались, отдайте их игроку, который нашёл самое ценное сокровище. Если сокровища с одинаково высокой ценностью оказались у двух игроков, распределите оставшиеся победные очки между ними. Если победные очки ещё остались, их никто не получает.
- ◆ После этого игрок, у которого лежит **жетон дракона**, лишается двух победных очков в этом раунде. Если он получил только одно победное очко или вообще не получил очков в этом раунде, то он лишается только одного очка или вообще ничего не лишается.

Пример:

- 1 Два честных жёлтых гнома набрали 8 победных очков и теперь делят их поровну.
- 2 Два честных синих гнома и жёлтый гном-вредитель тоже набрали 8 победных очков и теперь делят их поровну (насколько это возможно) между собой (по 2 каждому). Два оставшихся победных очка отдают жёлтому гному-вредителю, потому что он принёс команде самое ценное сокровище (на 4 очка). У одного из двух честных синих гномов есть жетон дракона. Этот гном лишается двух победных очков.
- 3 Синий жадный гном оставляет все свои сокровища себе и получает 3 победных очка.



## Начало нового раунда

Подготовка ко второму раунду идёт так же, как и подготовка к первому: перемешайте шахты, перераспределите сокровища, перемешайте и раздайте новые карточки гномов и, если нужно, дайте нового гнома каждому игроку. Перемешайте все карточки тропинок и действий, отложите 10 из них в сторону и раздайте по 5 карточек каждому игроку (по 4 карточки, если игроков от 7 до 9).

Новый раунд начинается с игрока слева от того, который последним разыграл карточку в первом раунде.

# Конец игры

Игра заканчивается после второго раунда. Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей все игроки с наибольшим количеством очков объявляются победителями.

**Примечание:** вы можете решить играть три или больше раундов, чтобы однозначно определить победителя. Каждый раунд удлиняет игру примерно на 20 минут.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



© AMIGO Spiel und Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, 63128 Dietzenbach, Germany, 2018

