

НАШ АДРЕС: Г. КИЕВ, УЛ. ЧАПАЕВА 4-В

НАШ ТЕЛЕФОН: (044) 383-63-67

НАШ E-MAIL: DESKTOPGAMES@UKR.NET



Z-MAN  
games

MATT TOLMAN'S  
**UNDERMINING**



**КНИГА ПРАВИЛ**



## ОБЗОР

**Undermining** позволит вам побывать в роли одного из соперничающих горняков, на своих Универсальных Добывающих Машинах (УДМ), опустошающих недра чужеродного мира, с целью получения прибыли и удовольствия ради. Вместе с такими ценными ресурсами, как Уран, Титан, Алмазы и Ниобий, вы также, вероятно, можете обнаружить могущественные технологии пришельцев, которые оставила после себя древняя цивилизация.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- |    |                             |     |                               |
|----|-----------------------------|-----|-------------------------------|
| 1  | Игровое поле                | 5   | Персональных карточек игроков |
| 12 | Карт контрактов             | 10  | Карт технологий пришельцев    |
| 18 | Жетонов звездных долларов   | 5   | Пластиковых моделей УДМ       |
| 16 | Жетонов оборудования        | 129 | Жетонов горной породы         |
| 5  | Жетонов недоступных отсеков | 40  | Деревянных кубиков батарей    |

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разверните игровое поле и положите его в центр стола. Во время вашей первой игры рекомендуется играть на той стороне, которая изображена на диаграмме.
- 2 Положите жетоны оборудования в указанные области игрового поля.
- 3 Перетасуйте и положите рубашками вверх на игровое поле карты технологий пришельцев.
- 4 Перетасуйте и положите лицевой стороной вверх на игровое поле жетоны контрактов. Далее, возьмите сверху стопки 3 контракта и выложите их на игровое поле лицевой стороной вверх, тем самым определив 3 активных контракта. Затем, в зависимости от числа игроков, сформируйте 3 нисходящих стопки с жетонами звездных долларов:  
  
2 или 3 игрока: 8-6-5-3  
4 игрока: 8-7-5-4-3  
5 игроков: 8-7-6-5-4-3  
  
Неиспользованные жетоны возвращаются в коробку с игрой.
- 5 Каждый игрок выбирает карточку игрока и УДМ соответствующего цвета, которые помещает перед собой (заметка: при игре впятером каждый игрок также берет жетон недоступного грузового отсека, который помещает на один из свободных слотов своей персональной игровой карточки).
- 6 Каждый игрок берет из общего резерва пригоршню жетонов горной породы и распределяет их на игровом поле, по одному на каждую область под поверхность. В верхнем ряду можно выкладывать только жетоны твердой каменной породы. Во всех остальных областях жетоны выкладываются случайным образом.
- 7 Поместите кубики батарей в общий резерв так, чтобы все игроки могли их легко достать. Определите, кто из игроков более опытен в вопросе копания ям. Этот участник начинает игру.
- 8 Игроки получают кубики батарей в зависимости от порядка своего хода; 1 для первого игрока, 2 для второго и т.д. В следующем примере оранжевый является первым игроком. Теперь вы готовы начать играть!







## ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Игроки ходят, буря ресурсы на своих УДМ и доставляя их обратно в склад на поверхности планеты, где они могут быть использованы для получения улучшений УДМ или выполнения контрактов за звездные доллары. Игра завершается, когда будет выполнена большая часть контрактов. Побеждает игрок, получивший к концу игры больше звездных долларов.

## ИГРОВОЙ ХОД

В начале игры все участники стартуют с 3-я очками действий, которые они могут тратить на выполнение описанных ниже действий. За ход игрок может несколько раз выполнять одно и тоже действие.

В процессе игры участники могут получать реакторы, которые увеличивают количество доступных в каждом ходе действий, добавляя им по одному дополнительному действию за каждый смонтированный ими реактор. Некоторые игроки могут использовать монеты или любые счетчики для учета числа выполненных действий.

В любой момент своего хода игроки могут также потратить 2 ранее полученных кубика батарей для получения в этом ходу 1-го дополнительного действия (они могут делать это столько раз, сколько могут себе позволить).



Во время первого хода игроков, они должны разместить свои модели УДМ на игровом поле в одной из четырех больших областей в верхней части игрового поля. Эти большие области считаются находящимися "на поверхности", и каждая из них может содержать любое число игроков.

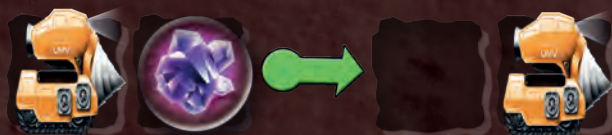
## ДЕЙСТВИЯ

Далее детально описаны доступные действия.

**ПРОБУРИТЬ.** Пробурить соседнюю область и по одной дополнительной области за каждый полученный Бур. Игроки не могут бурить по диагонали.



Игрок, желающий пробурить жетон с ресурсом, просто забирает соседний ресурс с игрового поля и помещает его в свободный грузовой отсек своей игровой карточки, а затем передвигает модель УДМ на область, где ранее находился ресурс. Игроки не могут пробурить жетон ресурса, если у них не осталось свободных грузовых отсеков.



*Оранжевый бурит находящийся рядом "Ниобий"*



*Оранжевый бурит соседний жетон "Твердой Породы"*

Если игрок хочет пробурить соседний жетон с раздробленной породой, то он убирает этот жетон с игрового поля, сбрасывая его в коробку, и перемещает свою модель УДМ на область, которую ранее занимал жетон раздробленной породы.

Игрок, желающий пробурить находящийся рядом жетон твердой породы, просто переворачивает его, отображая сторону жетона с раздробленной породой. При этом игрок не двигает свою модель УДМ.



*Оранжевый бурит жетон с раздробленной породой*

**ДВИГАТЬСЯ.** Переместите на расстояние до 2-х областей, и на 1 дополнительную область за каждый полученный реактивный двигатель.



*Возможные варианты движения оранжевого*

Игрок, желающий переместить свою УДМ, может использовать это действие для перемещения на 2 области, плюс по одной области за каждый установленный им ранее реактивный двигатель. УДМ не может двигаться на содержащую жетон область. Аналогично, УДМ никогда, кроме как над поверхностью, не может передвинуться в область, где уже находится другая УДМ. Игрок может произвольно выбирать и менять направление движения. Каждые "оставшиеся" области, которые игрок не использовал, теряются. И игроки, желающие двигаться вновь позже, в течении этого же хода, должны опять воспользоваться действием "движения".



Во время выполнения действия "движения" игрок может решить сбросить 2 кубика батарей для перемещения через другого игрока. Игрок должен завершить свое действие на пустой области. Такое движение через другого игрока считается за движение через область на игровом поле, поэтому для использования этой способности у игрока должно оставаться достаточное количество очков движения.



*Оранжевый двигается через синего, расходуя на это 2 батареи во время действия "движения"*

**РАЗГРУЗИТЬСЯ.** Находясь в области с перерабатывающим заводом (изображен справа), переместите все ресурсы из ваших грузовых отсеков на ваш склад, изображенный на персональной карточке игрока.



*Оранжевый разгружается*

Жетоны технологий пришельцев не помещаются на склад, а сбрасываются в коробку с игрой. За каждый сброшенный таким образом жетон вытягивается карта технологии пришельцев. На складе может храниться любое количество ресурсов.

**СМОНТИРОВАТЬ УЛУЧШЕНИЕ.** Находясь на области с перерабатывающим заводом, потратите ресурсы и смонтируйте оборудование на УДМ.

На персональных игровых карточках у игроков есть 5 отсеков для расширений. Для получения оборудования игрок должен заплатить ресурсы, указанные в мастерской на данном элементе оборудования. Затем он может забрать оборудование со склада и поместить его в пустой отсек на своем персональном поле игрока.



*Оранжевый монтирует бур*

Количество оборудования ограничено, так что если все оборудование определенного типа уже было смонтировано, игроки больше не могут устанавливать оборудование данного типа. Во время выполнения этого действия игроки могут монтировать любое количество оборудования. Х-аниум является джокером и при установке может быть использован вместо любого ресурса.



**ВЫПОЛНИТЬ КОНТРАКТ.** Находясь на области с перерабатывающим заводом, потратьте ресурсы на выполнение условий контракта и получите звездные доллары.



Для выполнения контракта игрок должен вернуть в коробку с игрой ресурсы, указанные на любом из текущих контрактов. Затем он берет верхний жетон звездных долларов из соответствующей стопки и сбрасывает карту контракта, заменяя ее верхней картой из колоды контрактов. Х-аниум является джокером и при выполнении контракта может быть использован вместо любого ресурса.

**ПОДЗАРЯДИТСЯ.** Возьмите из резерва один кубик и положите его в отсек батареи вашей УДМ. Вы не можете одновременно иметь более 8-и кубиков.



**ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОРТАЛ.** Переместитесь из одного портала в другой.



Если игрок находится в любой области с порталом, он может использовать портал для перемещения в любой другой портал. Портал считается открытым если на нем нет жетона или область с ним не занимает УДМ, с учетом одного исключения: расположенные на поверхности порталы всегда считаются открытыми.

## КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Будучи полученными, карты технологий пришельцев могут быть использованы в любое время хода игрока. Все карты технологий пришельцев могут быть использованы единожды, после чего они возвращаются в коробку с игрой. Использование карты технологии пришельцев не требует затраты очков действий.





## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно завершается, когда заканчивается одна или более стопок звездных долларов. Если это происходит, текущий игрок завершает свой ход, и все остальные игроки выполняют по одному ходу.

Игроки складывают значения на своих жетонах звездных долларов, получают 1 звездный доллар за каждый жетон на своем складе/в грузовых отсеках, 1 звездный доллар за каждую неиспользованную карту технологии пришельцев и получают звездные доллары в соответствии с количеством установленных улучшений:

Улучшения: 1 = 4 звездных долларов  
2 = 7 звездных долларов  
3 = 9 звездных долларов  
4 или 5 = 10 звездных долларов

Побеждает игрок с наибольшим количеством звездных долларов. При ничьей вручите каждому из этих игроков по лопате. Первый из них, кто выкопает во дворе яму глубиной 10 футов, объявляется победителем.



*Оранжевый игрок имеет 34 звездных доллара: 22 звездных доллара за жетоны контрактов, 9 за улучшения, 2 за ресурсы и 1 за неиспользованную карту технологии пришельцев.*

## СОЗДАТЕЛИ

Дизайн и разработка: Matt Tolman

Графический дизайн: Gavan Brown

3D моделирование: Evan Kawa

Особая благодарность выражается Game Artisans of Canada, и Shawni Tolman Благодарности всем игровым тестерам, а именно: Kathy Tolman, Gavan Brown, Mike Barnes, Orin Bishop, Tom Sarsons, Paul Saxberg, Greg Jackson, Tracy Jackson, Adam Wilson, Brendan Huang, Ben Tsui, Jonathan Gartshore-Baxter, Rob Bartel, Jim Drinkle, Ryley Tolman, Alan Biggs, Sean Ross, Michael Xuereb.

Matt Tolman является членом Game Artisans of Canada.

© 2011 Z-MAN Games

64 Prince Road

Mahopac, NY 10541

[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

Контактная информация для клиентов

электронный адрес [sales@zmangames.com](mailto:sales@zmangames.com)

Сделано в Китае

**Z-MAN**  
games

Перевод и верстка:

[sNowBODY.org.ua](http://sNowBODY.org.ua)

специально для друзей из  
магазина настольных игр

[DesktopGames.com.ua](http://DesktopGames.com.ua)

