

Фредерік Мойерсон

# Саботер





# Саботер

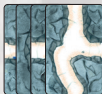
Автор: **Фредерік Мойерсон**  
Художник: **Андреа Бойкхофф**

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 золота, то вони належним чином будуть нагороджені золотими самородками, тоді як саботери залишаються з порожніми руками. А якщо золотошукачі зазнають невдачі, то саботери пожинають плоди. Ролі розкриваються тільки тоді, коли настав 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 долілиць, не розкриваючи свою роль нікому з гравців. Карта, що залишилася, відкладається убік до кінця раунду також долілиць.

Серед 44 карт тунелів є одна карта «початок», на якій зображені сходи, і три карти «кінець». На одній з карт «кінець» зображене золото, а на двох інших – просто камені. Перетасуйте карти «кінець» і покладіть їх на стіл долілиць разом з картою «початок» (горілиць), як показано на приведеній далі 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 всі 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:**

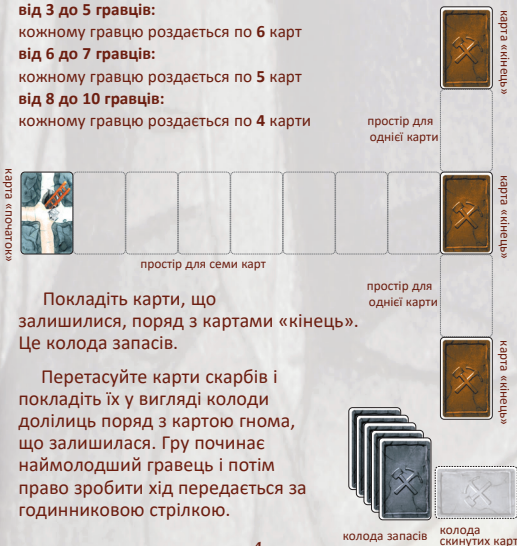
кожному гравцю роздається по 6 карт

**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 скарбів і покладіть їх у вигляді колоди долілиць поряд з картою гнома, що залишилася. 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 тунелю до лабіринту;
- або кладе карту дії навпроти одного з гравців;
- або пропускає хід, кладучи будь-яку карту долілиць у колоду з скинутих карт.

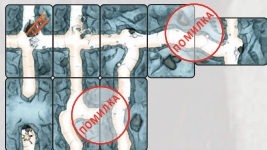
Після цього гравець бере собі з колоди запасів верхню карту. Цим завершується його хід і право ходу переходить до наступного гравця.

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

## Хід картою тунелю

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 з усіх сторін 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 у свій хід гравцю треба розіграти карту дії, то її необхідно покласти горілиць 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 тунелю.

Одночасно біля гравця можуть знаходитися не більше трьох таких карт, по одній кожного виду. Гравець може зробити хід картою тунелю тільки у тому разі, 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 саботажу складаються в колоду скинутих карт долілиць.

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 разі, якщо навпроти гравця є відповідний зламаний інструмент.



**Хід картою обвалу тунелю.** Цю карту гравець кладе навпроти себе. Потім на власний розсуд бере будь-яку карту тунелю з лабіринту (за винятком карт «початок» і «кінець»), поклавши її в колоду скинутих карт разом зі своєю картою обвалу тунелю долілиць. Далі по ходу гри створені таким чином розриви можуть бути заповнені відповідними картами тунелів.



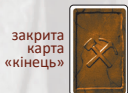
**Розвідка.** Коли гравець ходить цією картою, він обережно підіймає одну з трьох карт «кінець», дивиться її, не розкриваючи іншим гравцям, і повертає назад на місце, а карту розвідки кладе до колоди скинутих карт долілиць. Тепер він знає, чи варто йому прокладати тунель саме до цієї карти, тому що тільки на одній з трьох карт зображене золото.

## Пропуск ходу

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

## Кінець раунду

Коли гравець ходить картою тунелю так, що створюється безперервний лабіринт від карти «початок» до однієї з карт «кінець», він відкриває її.

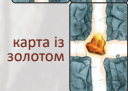


- Якщо на цій карті зображено золото, то раунд завершується.

- Якщо на цій карті зображено камінь, то раунд триває.



Карта «кінець» кладеться горілиць 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 разі гравцю, що поклав останню карту

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

Раунд закінчується також у тому разі, якщо використані всі карти з колоди запасів і всі гравці по



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

Після закінчення раунду всі гравці відкривають свої ігрові ролі.

## ***Роздача золотих самородків***

**Золотошукачі перемагають у раунді**, якщо їм вдалося створити безперервний тунель від початкової карти до карти із зображенням золота. Якщо їм це вдалося, гравець, який зіграв останню карту тунелю (яка з'єднала тунель із золотом), бере стільки карт скарбів (долілиць), скільки золотошукачів беруть участь у грі (наприклад, 5 карт, якщо грають 5 золотошукачів), таємно переглядає ці карти і обирає одну, яку залишає собі. Потім він передає решту карт скарбів наступному золотошукачеві (не саботеру) проти годинникової стрілки, той також обирає одну карту, а решту передає далі, доки кожен із золотошукачів не отримає по 1 карті.

***Примітка:*** якщо саботер завершує тунель до золота, перемагають золотошукачі. Карти скарбів передаються гравцям вказаним вище способом, проти годинникової стрілки, починаючи від золотошукача, який сидить справа від саботера.

Саботери виграють раунд, якщо карта «кінець» із зображенням золота не була відкрита. Якщо в грі брав участь один саботер, то йому дістаються карти скарбів загальною вартістю в чотири самородки. Якщо в грі брали 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 скарбів доти, доки не отримає потрібну 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***

Щойно золото поділене, починається новий раунд. Карта «початок» і карти «кінець» розміщуються на столі так само, як і на початку гри. Карти гномів тасуються і роздаються знову відповідно до кількості гравців. Тасуються карти тунелів і карти дій, гравцям роздається відповідна кількість карт, а решта кладеться як колода запасів. Звісно, гравці тримають у себе карти золотих самородків, які вони заробили в попередніх раундах. Карти золотих самородків, що залишилися, знову формують колоду скарбів і кладуться поряд долілиць. Сусід, що сидить зліва від гравця, який зробив останній хід у попередньому раунді, починає новий раунд.

## Завершення гри

Гра завершується після трьох раундів. Усі гравці рахують золоті самородки на всіх своїх картах скарбів. Гравець, що набрав найбільшу кількість золотих самородків, стає переможцем. Якщо декілька гравців набрали однакову кількість золотих самородків, то вони разом посідають перше місце.



Ексклюзивні права на видання даної гри в Україні належать

ТОВ «ІГРОМАГ™». [www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)

Усі права захищені © 2017р.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, MMIV.

Підготовка гри до видання: Шлехт Віктор, Білоус Дмитро.

Переклад правил: Дирда Антон, Карпенко Ірина.

