

Saboteur THE DARK CAVE

Хитрая игра Фредерика Мойерсоена
С иллюстрациями Александра Юнга

Для 2-8 игроков от 10 лет и старше, время игры около 45 минут



Элементы игры

50 карт путей (с пометкой I/II/III)(19
x "I", 17 x "II", 14 x "III")

30 карт действий (с пометкой I/II/III)
(10 x "I", 10 x "II", 12 x "III")

1 стартовая карта

4 карты целей

10 карт кланов

8 карт гномов

5 карт помощи

8 Гномов (с подставкой)

3 Существа (с подставкой)

3 жетона с паутиной

46 золотых самородков

Цель игры

Как только вы берете в руки золото, земля начинает трястись. Крыша пещеры проваливается, и сквозь трещины начинает просачиваться вода. Остается только одно: быстро найти выход! Но вдруг вы понимаете, что не все гномы в клане верны друг другу. Некоторые из них могут даже работать на другой клан! Спасите золото! Иначе все будет потеряно...

Карточка за карточкой вы будете вместе прокладывать пути через пещеру, надеясь найти безопасный выход. Паутина и твари еще больше усложняют задачу, но лестницы и секретные туннели помогут вам выйти из тупика или проложить кратчайший путь. Перемещайте гномов быстро, пока уровень воды в туннелях не поднялся и не затруднил передвижение. В конце концов, единственное, что имеет значение, - это золото, которое члены вашего клана сумеют вынести из пещеры. Но будьте осторожны! В каждом клане может быть вредитель, тайно сотрудничающий с врагом. В игре побеждает клан с самым ценным кладом!

Кланы гномов

В игре **Гномы-вредители – Темная пещера** вы играете за представителей двух враждующих кланов: Клан Золотого Топора (желтый) и Гномы Голубой Луны (синий). У каждого клана есть до четырех гномов, активно действующих в темной пещере. Однако не все они преданно работают на клан, к которому себя причисляют...

Кланы
гномов



Верные гномы из
обоих кланов





Вредители в кланах

В каждом клане есть один или два вредителя, которые притворяются, что работают на свой клан, но на самом деле сотрудничают с другим кланом!

Золото, спасенное этими гномами, в итоге засчитывается в копилку противоположного клана, и они получают соответствующее вознаграждение.

Подготовка

- 1 Поместите **стартовую карту** в центр стола.
- 2 Перемешайте **4 карты целей** и положите их в углы игрового поля лицом вниз.
Для **2-5 игроков** эта область должна быть размером **9x9 карт**.
Для **6-8 игроков** используйте область **7x7 карт**.
- 3 Подготовьте **карты кланов** в соответствии с количеством игроков:
Для **2 игроков** используйте по одному верному гному из каждого клана.
Для **3-4 игроков** используйте все карты одного клана, но уберите одного верного гнома. Для **5-8 игроков** используйте все карты, но уберите по одному вредителю из каждого клана.
Перемешайте **карты кланов** и раздайте **по одной** каждому игроку. Тайно посмотрите на свою карту и положите ее перед собой лицом вниз. Другие игроки всегда могут увидеть, к какому клану вы принадлежите (желтая/синяя сторона карты), но ваша личность (верный/вредитель на лице карты) останется в тайне до конца игры. Отложите **все оставшиеся карты кланов в сторону**, не глядя на них. Они снова понадобятся вам, когда первый гном покинет пещеру.
- 4 Каждый игрок выбирает **одного гнома** из своего клана и **берет** соответствующую **карту гнома**. Поставьте своего гнома на **стартовую карту** и положите **карту гнома перед собой**, чтобы все могли ее видеть. Затем возьмите по **3 самородка** и положите их на свои карты гномов.
- 5 Отсортируйте **карты путей и действий** в три колоды: **I, II и III**. Перемешайте каждую из трех колод отдельно и отсчитайте по **5 карт** из каждой. Положите эти карты обратно в коробку, не глядя на них - в этой игре они вам не понадобятся. Затем раздайте каждому игроку по **5 карт** из следующих колод:

2-4 игрока: 5 x I

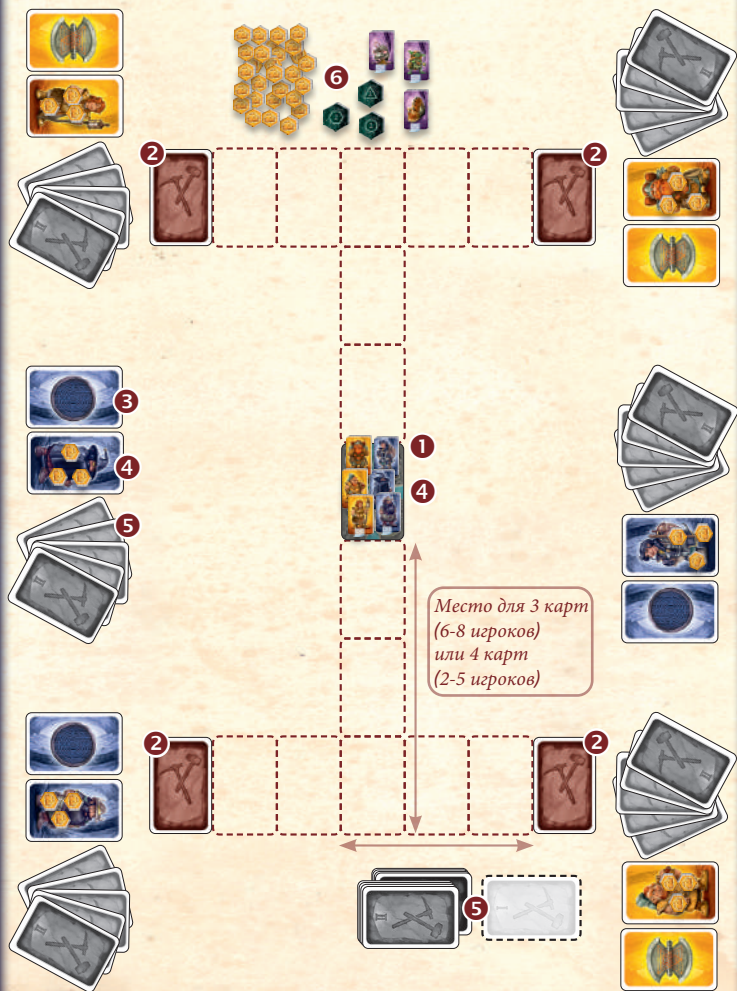
5-6 игроков: 5 x I и 1 x II

7-8 игроков: 3 x I и 2 x II

Оставшиеся карты составляют игровую колоду, лежащую лицом вниз: Положите сначала колоду III, затем колоду II, а колоду I (если в ней остались карты) - на самый верх. Держите колоду рядом и оставьте место для стопки сброса (лицом вниз), которую вы создадите в процессе игры.

- 6 Соберите **3 существа**, **3 паутины** и оставшееся **золото** в общий пул.

Расклад на 6 игроков



Ход игры

Самый надежный игрок ходит первым, затем ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить эти действия в таком порядке:

1. Разыграйте 1 карту или сбросьте 1-2 карты (обязательно)
2. Переместите своего гнома на 3 шага (необязательно)
3. Возьмите 1 или 2 карты из колоды (обязательно)

Затем ваш ход заканчивается и ходит следующий игрок.

Шаг 1. Розыгрыш карт

В начале своего хода вы должны выполнить одно из этих действий:

- A - разыграть 1 карту путей в сеть туннелей
- B - разыграть 1 карту действия
- C - пасовать и сбросить 1 или 2 карты

A – Розыгрыш карты путей в сеть туннелей (Подробное описание карт смотри на стр. 8)

Карты путей позволяют вам создать сеть туннелей, протянувшихся от центральной стартовой карты до четырех карт ворот. Когда вы разыгрываете карту пути, она должна соединиться с картой пути, которая уже является частью сети, или с перевернутой картой цели (см. стр. 11). Все карты пути должны лежать одинаково: Вы не можете поворачивать их на 90 градусов. Все пути на картах должны точно совпадать. Каждая новая сыгранная карта должна продлевать существующий путь. Вы можете расширять сеть в любом направлении, даже за пределы игрового поля.



Примечание: разыгрываемая вами карта не обязательно должна напрямую соединяться со стартовой картой или вашим гномом, если при ее разыгрывании вы следуете правилам, описанным выше.

Примеры неверного расположения карточек:

- 1 Не соединена с имеющимися картами путей
- 2 Карта повернута
- 3 Путь не совпадает по всем сторонам
- 4 Не продлевает существующий путь

B – Розыгрыш карты действия (Подробное описание карт смотри на стр. 9)

Карты действий помогут вам добыть секретную информацию, получить преимущества, перекрыть пути, поменять карты местами или привлечь определенных существ.

C – Пас и сброс 1 или 2 карт

Если вы не можете сыграть карту в соответствии с действием A или B, или если вы решили не делать этого, вы должны пасовать и сбросить 1 или 2 карты из своей руки. Положите сброшенные карты в стопку сброса, лицевой стороной вниз.

Шаг 2. Перемещение вашего гнома

Сыграв или сбросив карты, вы можете передвинуть своего гнома на **3 шага**. Каждый шаг перемещает вашего гнома на **1 место** по существующему пути. Шаг означает перемещение фигуры через синюю линию или с одной карты на другую.



Пример: Сыграв карту, желтый гном перемещается на 3 шага по дорожке.

Помните следующие правила при перемещении:

- * Если перед вами сапоги, вы можете передвинуть своего гнома на 4 шага.
- * Для карт пути из группы II или группы III вам нужно потратить 2 или 3 шага, чтобы пересечь их полностью.
- * В каждом пространстве может находиться любое количество гномов.
- * Чтобы перейти с любой лестницы на любую другую лестницу, требуется 1 шаг.
- * Если ваш гном пересекает мост, вы немедленно теряете 1 карту из руки.
- * Если ваш гном входит в туннель, вы немедленно теряете 1 золотой; положите 1 золотой с вашей карты гнома обратно в общий фонд.
- * Паутина преграждает путь - если вы не можете или не хотите убрать ее боевым топором, вы не можете использовать этот путь.
- * Если ваш гном перемещается в пространство с существом, движение немедленно заканчивается, а существо атакует, как указано выше (см. стр. 8/9). Если перед вами есть боевой топор, вы можете использовать его, чтобы отогнать существо.

Примечание: если в начале вашего хода у вас в руке нет ни одной карты, ваш гном также не может двигаться во время вашего хода. Ваш ход пропускается полностью.

Достижение карт целей

Если вы первым переместили своего гнома на карту цели, переверните эту карту. Выровняйте ее так, чтобы она соединилась с сетью туннелей в том месте, где вы ее взяли. Затем переместите своего гнома на первое место карты цели и завершите свое движение там.



Пример: Во время своего хода желтый гном перемещается на карту цели. Перед помещением на нее гнома карта раскрывается и выравнивается, чтобы желтый гном мог переместиться туда. Затем гном помещается на первое место карты цели, и его перемещение заканчивается.

Примечание: Когда вы открываете карту цели, она может не совпадать с имеющимися картами пути со всех сторон. В этом случае вы должны положить ее таким образом, чтобы расширить путь, по которому ваш гном входит в нее.



Выход из пещеры

Только на одной из четырех карт целей изображен выход из пещеры. Чтобы покинуть пещеру, ваш гном должен добраться до места выхода. Если это произошло, немедленно снимите своего гнома с карты цели, положите ее перед собой и откройте карту своего клана. Вы продолжаете игру, разыгрывая карты.

Шаг 3. Розыгрыш карт

В конце своего хода вы должны разыграть карты. Если вы разыграли карту пути или действия, возьмите 1 карту из колоды и добавьте ее в руку. Если вы пасовали, возьмите столько карт (1 или 2), сколько вы сбросили.

Примечание: если колода закончилась, карты больше не вытягиваются.

Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается немедленно, когда возникает одна из следующих ситуаций:

- * Колода закончилась, и все сыграли все карты, которые были у них на руках.
- * Все гномы, работающие на один клан, покинули пещеру через выход. Если в начале игры вы отложили карты кланов, то первый игрок, который выведет своего гнома из пещеры, забирает их и тайно просматривает. Это позволяет им точно определить, сколько гномов находится в игре за каждый из кланов, и они объявляют об окончании игры ТОЛЬКО при возникновении такой ситуации.

Подсказка: если никто из оставшихся гномов не находится в таком положении, чтобы добраться до выхода, вы можете договориться о досрочном завершении игры.

Распределение золота

Все раскрывают карты своих кланов и показывают свои личности. Если вы не покинули пещеру, верните свое золото в общий фонд. Затем подсчитайте все золото, которое удалось спасти каждому клану, чтобы определить общую стоимость ваших сокровищ. Имейте в виду, что все золото, сохраненное вредителями, засчитывается в сокровища другого клана. Определите стоимость сокровищ следующим образом:

Количество сохраненного золота

x

Количество гномов, работающих на противоположный клан

Побеждает тот клан, у которого больше сокровищ. При равенстве очков побеждает тот клан, на который работал первый покинувший пещеру гном - либо верный гном из их клана, либо вредитель из клана противника.

Пример стоимости сокровищ в игре для 5 игроков:



На желтый клан работают два гнома. Третий желтый гном - вредитель, работающий на синий клан. По два гнома из каждого клана сумели покинуть пещеру. Третий синий гном, к сожалению, потерял свое золото, потому что не успел вовремя выбраться.

* Желтый клан: $2 + 2 = 4$ золота, умножить на 3 (количество гномов за синий клан) = 12

* Синий клан: $2 + 3 + 0 = 5$ золота, умножить на 2 (количество гномов за желтый клан) = 10

Два гнома из желтого клана смогли спасти большие сокровища и выиграть игру!

Карты пути

Карты пути в группах I, II и III отличаются количеством пространств на них. Чем больше пространств на карточке, тем больше **шагов** нужно гному, чтобы полностью ее пересечь:



Карты пути из **группы I** показывают одно большое пространство.



Карты пути из **группы II** показывают больше пространства: гномам нужно сделать 2 шага, чтобы пересечь его.



Карты пути из **группы III** показывают наибольшее количество пространств, и гномам нужно сделать 3 шага, чтобы пересечь их.

Специальные карты пути



Темная дыра (9 карт пути + 1 карта цели)

В течение игры через эти отверстия будут пробираться существа, угрожающие гномам (см. стр. 8).



Лестница (4 карты пути + стартовая карта + 1 карта цели)

Все лестницы напрямую связаны друг с другом; вы можете переместить своего гнома из одного места с лестницей в любое другое место с лестницей, сделав всего 1 шаг.



Мост (4)

Пересекающиеся тропинки не связаны друг с другом. Ваш гном не может переместиться с моста на тропинку ниже или наоборот.

Если вы перемещаете своего гнома по узкому деревянному мосту, вы немедленно теряете 1 карту из своей руки до конца игры. Игрок слева от вас берет 1 случайную карту из руки и, не глядя, кладет ее лицом вниз на стопку сброса.



Двойной изгиб с туннелем (5)

Два пути на этой карте соединены туннелем. Туннель считается отдельным пространством. Если вы перемещаете своего гнома в туннель, вы немедленно теряете 1 золотой. Снимите золото с карты гнома и положите его обратно в общий фонд.

Примечание: Если у вас не осталось ни одного золотого, ваш гном все равно может войти в туннель. В этом случае вам не нужно платить золото.



Золотая жила (2 карты пути + 1 карта цели)

Когда вы помещаете золотую жилу в сеть туннелей, немедленно возьмите 1 золотой из общего пула и поместите его на символ золота на карте. Если движение вашего гнома заканчивается на золотой жиле, возьмите это золото и положите его на свою карту гнома.

Важно: если вы берете золото из золотой жилы, вы должны сразу раскрыть свою карту клана и оставить свою личность видимой до конца игры.

Карты действий с мгновенными эффектами

Эти карты действий позволяют вам однократно выполнить действие, изображенное на них. Покажите карту, которую вы хотите сыграть, другим игрокам и положите ее на стопку сброса лицевой стороной вниз (исключение - "Паутина"). Затем выполните соответствующее действие.



Секретная информация (5)

Выберите один из этих двух вариантов и выполните его. Не показывайте информацию другим игрокам.



Взгляните украдкой на одну из **карт целей**, лежащих лицом вниз. Затем положите ее на место лицом вниз.



Подсмотрите **карту клана** другого игрока и положите ее на место лицом вниз.



Камнепад (3)

Уберите из сети любую **1 карту пути**, на которой нет гнома или существа.
Примечание: Вы не можете использовать "Камнепад" на стартовой карте или любой из карт целей. Если вы убираете карту пути с паутиной на открытом конце пути, уберите и паутину. Если вы убрали карту пути с золотой жилой и самородком, верните золото в общий фонд.



Обмен картами (2)

Выберите любого другого игрока и отдайте ему **все** карты из своей руки лицевой стороной вниз. Взамен вы получаете все карты из руки этого игрока лицом вниз. Количество карт, которыми вы обмениваетесь, не обязательно должно быть одинаковым.

Важно: в конце своего хода не тяните карты из колоды. Вместо этого другой игрок разыгрывает 1 карту (см. стр. 11).



Паутина (3)

Положите карту перед собой лицом вверх и возьмите **жетоны паутины** с нужным символом (см. стр. 7). Положите его 2 стороной вверх, либо...

♣ ... на точке соединения между двумя картами в сети.

♣ ... на открытом конце пути на карте в сети.

Одновременно в одном месте может находиться только 1 паутина. Паутина блокирует этот участок пути для всех гномов и существ на 2 раунда. В начале вашего следующего хода переверните ее с 2 на 1. Когда снова наступит ваш ход, и паутина покажет 1, уберите ее и положите карту действия в стопку сброса.

Примечание: Если паутина перекрывает открытый конец дорожки, вы можете продлить ее оттуда.



Примеры правильного размещения паутины

Примечание: Чтобы помочь вам следить за паутиной, на каждой карте действия паука есть маркер, который непосредственно ей соответствует. Символы ●, ▲ или ● вокруг числа показывают, какой маркер соответствует карте действия. Когда вы удаляете паутину, положите соответствующую карту действия в стопку сброса.

Карточки действий с инструментами

Эти карты действий помогут вам справиться с заданиями в пещере. Когда вы разыгрываете одну из них, положите ее лицом вверх перед собой или любым другим игроком.



Сапоги (3)

Когда перед вами лежат сапоги, вы можете передвинуть своего гнома на 1 дополнительный шаг в любой из ваших ходов (см. стр. 10).

Примечание: игрок может иметь перед собой **только 1 карту сапог**.



Боевой топор (3)

Если перед вами боевой топор, вы можете использовать его так:

➤ Если вы оказываетесь в пространстве рядом с **паутиной**, то можете сбросить боевой топор, чтобы перевернуть паутину с 2 на 1, или убрать ее, если 1 уже показана.

➤ Если **существо** перемещается в ваше пространство или вы перемещаетесь в его пространство, вы можете использовать боевой топор, чтобы отогнать существо, прежде чем оно атакует вас; скиньте карту с боевым топором в стопку сброса и удалите существо. Игрок, у которого есть карта действия, соответствующая этому существу, кладет ее в стопку сброса.

Примечание. Чтобы использовать эффект боевого топора, он должен быть уже перед вами. Вы не можете разыграть карту с руки и сразу же использовать ее.

Карточки действий для привлечения и перемещения существ

С помощью этих карт действий вы можете выманивать различных **существ** из их темных нор и перемещать их по сети туннелей, чтобы атаковать других гномов. Каждое существо имеет свой эффект при атаке (см. стр. 12).



Когда вы разыгрываете карту действия с существом, положите ее перед собой лицевой стороной вверх. Возьмите соответствующее существо и положите его на любое место в сети, где есть **темная дыра**.

Примечание: Если в сети туннелей еще нет ни одной темной дыры, вы **не сможете привлечь существо**.

Затем переместите существо на количество шагов, указанное на карточке действия, по существующим путям сети.

При перемещении существа обратите внимание:

♣ Вам не обязательно перемещать существо на все количество шагов. Можно отказаться от любого количества шагов, которое вы не хотите использовать.

♣ Вы можете переместить существо в одну сторону, а затем обратно.

♣ Если существо сталкивается с **гномом**, оно немедленно останавливается в пространстве гнома и атакует его. Если в одном пространстве находится несколько гномов, они все атакуют одновременно. Если один гном отгоняет существо боевым топором, все гномы в этом пространстве избавляются от атаки.

Примечание: Атака происходит, если гном перемещается в пространство, занятое существом (см. стр. 10).

- ♣ Существа могут без ограничений перемещаться с лестницы на лестницу, по мостам и туннелям, но не могут перемещаться по **паутине**.
- ♣ Существа не могут раскрывать **карты целей**, лежащие лицом вниз.

Существа исчезают из сети туннелей через **один раунд** - пока их снова не привлечет другая карта действия. Уберите существо в начале вашего следующего хода и сбросьте карту действия, лежащую перед вами.

Если существо уже в игре

Если вы разыгрываете карту действия для существа, которое уже перемещается по сети туннелей, не помещайте его в темное отверстие. Вместо этого переместите его из пространства, которое оно сейчас занимает. Если существо начинает игру в пространстве с одним или несколькими гномами, оно атакует этих гномов, только если покинет это пространство и вернется в него позже.

Игрок, перед которым до сих пор лежала карта действия этого существа, сбрасывает ее. Теперь существо остается в игре до вашего следующего хода.

Существа и их эффекты



Крыса (5)

Крысы передвигаются на **3 шага**. Если они попадают в пространство гнома, тот немедленно теряет 1 карту из руки до конца игры. Их сосед слева берет 1 карту из руки наугад и кладет ее лицом вниз в стопку сброса, не глядя на нее.



Линдворм (4)

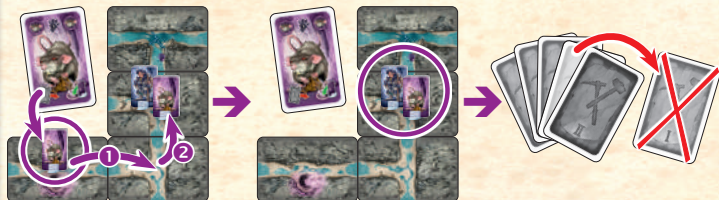
Линдвормы передвигаются на **4 шага**. Если они входят в пространство гнома, тот парализуется на один раунд. Немедленно уложите гнома в его пространство. В следующий ход этого игрока поставьте его на место, но не перемещайте.



Гоблин (4)

Гоблины передвигаются на **5 шагов**. Если они входят в пространство гнома, этот гном немедленно теряет 1 самородок. Возьмите золото с карты гнома и положите его обратно в общий фонд.

Примечание: Если у вас нет золота, гoblin не может украсть его у вас. Он все равно останавливается, если перемещается в пространство вашего гнома.



Пример: Разыгрывается карта действия "Крыса". Активный игрок кладет карту действия перед собой и запускает крысу на пространство темной дыры, перемещаясь на расстояние до 3 шагов. Через 2 шага крыса сталкивается с синим гномом и атакует его. Синий гном теряет 1 карту.

**More Fun in
the World of
Saboteur!**



You have purchased a quality product. Should you have any reason for complaint, please do not hesitate to contact us directly.

Do you have any questions? We would be happy to help:

Amigo Games, + Freizeit GmbH, 5126 S Royal Atlanta Dr Tucker GA 30084 www.amigo.games, E-Mail: info@amigo.games

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, 2022

Version 1.0