

Фредерік Мойерсон

# Саботажер

# 2



UA

2



# Саботер 2

Автор: Фредерік Мойерсон  
Художник: Андреа Бойкхофф

Кількість гравців: 2-12    Вік гравців: від 8 років    Час гри: приблизно 30 хвилин

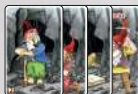
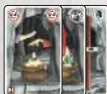
**Компоненти:** правила, 32 жетони з золотом



30 карт тунелів,

21 карта дій,

15 карт гномів: 4 зелених та 4 синіх  
золотошукачі, 1 бос, 2 геологи,  
1 посередник, 3 саботери



**Увага!** «Саботер 2» не є самостійним доповненням.  
Вам обов'язково знадобляться карти з базової гри  
«Саботер».

## Мета гри

Будь-який добрий гном прагне дістатися золота. Але на його шляху виникає багато перепон: то саботери знищують важливу частину тунелю, то золотошукачі з ворожої команди зламують необхідний для роботи інструмент. Так-так, вам не почулося – в цьому доповненні на вас чекають не тільки абсолютно нові карти тунелів та дій, а ще й незвичні ролі. Гномам-золотошукачам доведеться розділитися на дві конкуруючі команди, тож стисле та затхле повітря підземелля аж бриньчатиме від напруги!

*Грайте за правилами базової гри з урахуванням описаних нижче особливостей.*

*Для зручності всі карти з цього доповнення мають цифру «2» в нижньому лівому куті.*

## **Підготовка**

Передусім відкладіть убік карти гномів і золотих самородків з базової гри. У цій партії вони не знадобляться. Потім візьміть карту початку, на якій зображені перехрестя та сходи, і три карти кінця та покладіть їх так, як описано у правилах базової гри.

Перемішайте разом усі карти тунелів і дій базової гри та доповнення. Покладіть колоду, що утворилася, долілиць. Перед початком раунду візьміть з неї взакриту 10 верхніх карт і відкладіть їх у коробку з грою. Вони не знадобляться в поточному раунді. Роздайте кожному гравцю по 6 карт, незалежно від кількості учасників.

Візьміть карти гномів з цього доповнення та ретельно перемішайте їх. Роздайте кожному гравцю по одній карті долілиць, всі інші відкладіть убік. Вони ще можуть знадобитися у цьому раунді. Учасники дивляться свої карти гномів і кладуть їх перед собою долілиць. Тримайте свою роль у таємниці до кінця раунду.

Першим ходить наймолодший гравець, потім усі інші за годинниковою стрілкою.

## Нові карти гномів і умови їхньої перемоги:



### Сині та зелені золотошукачі (по 4 карти)

Відтепер золотошукачі розділені на дві конкуруючі команди - синю та зелену. Але, як і раніше, всі вони прагнуть дістатися золота.

#### **Команда виграє раунд:**

- якщо золотошукач з цієї команди завершує шлях до золота і тунель не перекритий дверима іншого кольору;
- якщо тунель до золота завершено, проте шлях блокують двері, перемагає команда, котрій належать ці двері.



Якщо **бос**, **геолог** або **посередник** завершують тунель до золота і він не перекритий будь-якими дверима, то обидві команди золотошукачів виграють.



### Бос (1 карта)

**Бос** будує тунель як для зеленої, так і для синьої команди, і виграє щоразу, коли перемагає одна з команд. При розподілі скарбів бос завжди отримує на один золотий менше, ніж зазначено в таблиці на с. 9.



### Посередник (1 карта)

Незалежно від того, кому вдалося отримати перемогу, золотошукачам або саботерам, **посередник** завжди опиняється у виграші. Проте, при розподілі скарбів він отримує на два золоті менше, ніж зазначено в таблиці на с. 9.



### Геолог (2 карти)

**Геолога** зовсім не цікавить скарб, але він дуже любить кристали. При розподілі нагород геолог отримує стільки золотих, скільки кристалів знаходиться в лабіринті тунелю.

Якщо у грі два геологи, то вони ділять золото між собою (з округленням вниз).

## **Ігровий процес**

Під час свого ходу ви повинні зробити тільки один із таких чотирьох кроків:

<b>Ви можете:</b>	<b>Після цього візьміть з колоди:</b>
Додати карту тунелю до лабіринту	1 карту
Зіграти карту дії	1 карту
Скинути з руки 2 карти, щоб прибрати карту дії, що лежить перед вами	1 карту
Пропустити хід і скинути з руки від 1 до 3 карт до колоди скинутих карт долілиць	Від 1 до 3 карт

Після цього хід переходить до наступного гравця.

**Важливо!** Якщо колода закінчилася, то гравці не отримують нові карти, але все одно повинні виконувати 1 з 4 можливих кроків. Якщо в учасника не залишилося карт, то він має пропустити всі ходи до кінця раунду.

## **Нові карти тунелів**



### **Міст (2 карти)**

Два прямих тунелів на цій карті не поєднані між собою, тому ви не зможете повертати ліворуч або праворуч. Коли ви розіграєте міст, як мінімум один з двох тунелів має бути з'єднаним з картою початку.



### **Лаз** (4 карти)

Тунель на цій карті завжди вважається поєднаним зі входом та усіма іншими картами з драбинами. Лаз завжди має бути з'єднаним з іншою картою тунелю і не може бути приєднаним до карти кінця.



### **Розбіжні стежки** (2 карти)

Два тунелі на цій карті не перетинаються. Коли ви розіграєте розбіжні стежки, як мінімум один з ходів має бути з'єднаним з початком (безпосередньо або за допомогою інших карт).



### **Двері** (6 карт, по 3 кожного кольору)

Якщо на шляху до золота є двері, то переможцем вважається тільки та команда, колір якої співпадає з кольором дверей. Двері не заважають босу, геологу та посереднику.



В лабіринті ходів ви можете побачити **кристали**. Вони не заважають рити тунель і ніяк не впливають на нього.

## ***Нові карти дій***

**Зауважте!** Жоден гравець не може мати перед собою на столі дві чи більше однакові карти дій.



### **Злодій** (4 карти)

Розігруючи цю карту, ви викладаєте її перед собою горілиць. Якщо наприкінці раунду вона все ще лежить перед вами, то після розподілу золотих ви можете вкрасти 1 золотий у будь-якого гравця. Скиньте цю карту.

Ви не можете використовувати карту злодія, якщо ви були спіймані (див. «Спійманий!»).



**Руки геть** (3 карти)

Зігравши цю карту, ви можете прибрати злодія, що лежить перед будь-яким гравцем. Скиньте обидві карти.



**Обмін інвентарем** (2 карти)

Той, хто зіграв цю карту, обирає іншого гравця й обмінюється з ним усіма картами з руки. Він має скинути цю карту дії, а гравець, з яким відбувався обмін, бере 1 карту з колоди запасів.



**Інспекція** (2 карти)

Зігравши цю карту, ви можете подивитися роль будь-якого іншого гравця так, щоб інші не бачили. Потім скиньте цю карту.



**Обмін ковпаками** (2 карти)

Оберіть будь-якого гравця (це може бути навіть ви). Обранець має скинути свою поточну карту гнома та взяти нову з відповідної колоди. Він не повинен показувати свою роль іншим гравцям. Після цього скиньте цю карту.



**Спійманий!** (3 карти)

Покладіть цю карту горілиць навпроти будь-якого іншого гравця. Він потрапив у пастку і не може більше грати карти тунелів. Якщо гравець не звільниться до кінця раунду, то він не вважається переможцем і не бере участь у розподілі золота.



### **Вільний!** (4 карти)

Зігравши цю карту, приберіть одну карту «Спійманий!», що лежить навпроти будь-якого гравця (можете обрати себе). Скиньте обидві карти.

### ***Скидання двох карт***

Скинувши з руки 2 будь-які карти, гравець може скинути одну карту дії, що лежить перед ним.

Зверніть увагу, що після цього гравець бере тільки одну нову карту з колоди запасів! Отже, він щоразу зменшує кількість карт у руці на одну.

### ***Пропуск ходу***

Якщо гравець не може або не хоче грати карту, він повинен пропустити хід і скинути з руки долілиць від 1 до 3 карт. Після цього він бере таку саму кількість карт з колоди.

### ***Кінець раунду***

Раунд завершується, коли тунель з'єднує карту входу із золотом або коли жоден з гравців не може зіграти карту.

### ***Розподіл золота***

Залежно від того, чи вдалося побудувати безперервний тунель від входу до золота, перемагають золотошукачі чи саботери. Якщо шлях до золота перегороджують двері, то перемагають тільки гноми з команди відповідного кольору.

Визначте, скільки золотих отримають переможці, згідно з таблицею на наступній сторінці та роздайте золото.



Кількість переможців:	Кількість золота:
5 і більше гномів	1 золотий кожному
4 гноми	по 2 золоті кожному
3 гноми	по 3 золоті кожному
2 гноми	по 4 золоті кожному
1 гном	5 золотих

Гравець, перед яким лежить карта злодія, може вкрасти у іншого учасника один золотий самородок. Якщо в грі декілька злодіїв, то той, хто останнім зіграв свою карту, може вкрасти першим, потім усі інші за годинниковою стрілкою. Якщо необхідно, гравці можуть розмінати свої жетони із золотом.

Ніхто не може приховувати факт наявності золота, проте може тримати в таємниці його кількість.

#### Приклад розподілу золотих наприкінці раунду №1

У грі брали участь: 1 синій і 2 зелених золотошукачі, 1 бос, 1 посередник та 2 саботери. Бос завершив тунель, приєднавши його до карти із золотом, але шлях перегороджують сині двері. Перед кожним з саботерів лежить карта злодія, а перед одним ще й карта «Спійманий!».

В цьому раунді 3 переможці – синій золотошукач, бос і посередник. Синій гном отримує 3 золоті, бос отримує  $3 - 1 = 2$  золоті, посередник отримує  $3 - 2 = 1$  золотий. Саботер з картою злодія забирає 1 золотий у будь-якого іншого гравця. Інший саботер не отримує нічого, оскільки знаходиться у пастці.

**Зауважте!** Навіть якщо зелений золотошукач з'єднав би золото із входом, все одно перемогла б синя команда, оскільки тунель до золота зеленій команді перегороджують сині двері.

## Приклад розподілу золотих наприкінці раунду №2

В грі були: 1 зелений та 1 синій золотошукачі, 1 бос, 1 саботер, 2 геологи. Геолог відкрив золото, з'єднавши його тунелем із входом, але зелені двері перекривають шлях. В проритих коридорах можна побачити 5 кристалів. Перед зеленим гномом лежить карта «Спійманий!».

Зелена команда виграє, але зелений гном у пастці, тому переможцем вважається тільки бос.

Бос отримує 4 золоті (5 дають, коли лише 1 переможець, а бос завжди отримує на 1 золотий менше). Геологи ділять кошти за кристали на двох з округленням у меншу сторону і отримують по 2 золоті. Золотошукачі та саботери не отримують нічого.

**Зауважте!** Якщо тунель, що веде до відкритого золота, блокують два типи дверей — і сині, і зелені, то переможцями можуть вважатися тільки бос і посередник.

## **Початок нового раунду**

Розташуйте на столі карту початку і три карти кінця. Перетасуйте всі карти тунелів і дій, включно з 10 картами, які ви відклали вбік перед початком попереднього раунду. Покладіть їх долілиць, утворивши нову колоду. Візьміть 10 верхніх карт і відкладіть їх у коробку. Роздайте кожному гравцю по 6 карт. Перемішайте всі 15 карт гномів і роздайте по одній кожному гравцю. Починає раунд гравець, що сидить ліворуч від учасника, який останнім ходив у попередньому раунді.

## **Кінець гри**

Гра закінчується після третього раунду. Кожен гравець підраховує накопичене золото і найбагатший перемагає. В разі нічиєї між двома і більше гравцями вони всі вважаються переможцями.



*«Ігромаг» – безмежні світи на вашому столі.  
Так сталося, що настільні ігри в нашій країні  
асоціюють скоріш з дитячими розвагами на  
киталт солдатиків чи машинок. «Ігромаг» з  
2008-го року виправляє це прикре непорозуміння.*

В нашому магазині можна знайти понад 4000 найрізноманітніших настолок на будь-який смак. Від простих дитячих розважалонок до неймовірно складних дорослих стратегій. Від фентезійних пригод для одного гравця до веселих патігеймів для великих компаній. І кількість настільних ігор збільшується щодня. А ми знаємо про них все. Ми їх обожнюємо! Та жадаємо розділити це захоплення з вами. Завітайте до нас на [www.igromag.ua](http://www.igromag.ua) і ми допоможемо вам підібрати настільну гру до душі.

**Підготовка гри до видання:** Шлехт Віктор, Білоус Дмитро.  
**Переклад правил:** Дирда Антон, Карпенко Ірина.



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, MMXI.

