

# Правила «Саботеры»: Дуэль

Материалы игры:

36 карт пути (18 обычных, 5 с 1 золотом, 2 с лестницей, 6 с дверьми, 3 с троллями, 2 начальные карты с лестницей)

18 карт действия (2 карты обрушения, 2 карты ключей, 2 карточки «карты» и остальные карты: ремонтные, ломающие для ламп, тележек и кирок)

2 карты персонажей (1 синяя, 1 зеленая) и 2 миниатюры гнома (вам нужна только карты ИЛИ миниатюры)

18 целевые карты (с 0,1,2 или 3 штук золота и даже с дверьми на них)

8 миниатюр гномов (1 сторона голубая,

1 сторона зеленая)

2 ключевые отметки

Новинки и изменения, вышедшие после 1 и 2 Саботеров, отмечены знаком «new». Таким образом, изучать новые правила вы можете, лишь изучив предыдущие две части.

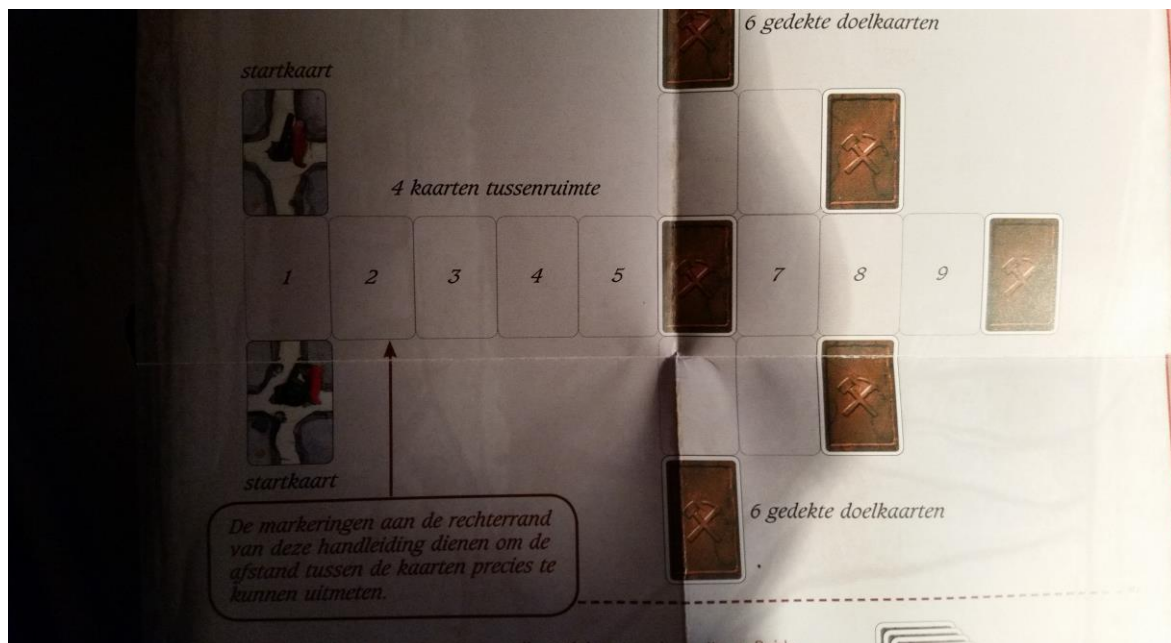
## Саботеры для 2 игроков:

Приготовление:

Снимите две начальные карты пути (на них голубая или зеленая лестница и шляпа) и затем перемешайте карты и задействуйте обе.

Каждый игрок берет одну ролевую карту (или миниатюру) и 6 карт из колоды. Перемешайте 18 целевых карт золота и возьмите 6 из них «new».

Выложите внизу, как на рисунке «new».



Зеленые гномы начинают. **new!**

### Ваш ход:

Вы выбираете один из 4-х вариантов:

A. Сыграть карту пути и взять 1 карту.

B. Разыграть карту действия и взять 1 карту.

C. Сбросить 2 карты и отменить действие карты перед вами (саботировать). Взять 1 карту.

D. Сбросить 1 или 2 карты и взять столько, сколько вы сбросили.

После того, как вы взяли карты, очередь вашего соперника.

Когда карты в колоде закончатся, вам больше не нужно сбрасывать карты. Круг кончается, когда ни у одного из игроков не останется карт. **new!**

#### **А. Разыграть карту пути и взять 1 карту**

Карты пути образуют маршруты к целевым картам. Игрок должен разыгрывать карту с соседней картой, которая уже есть на столе. Все возможные пути должны согласоваться с существующими туннелями. Вы не можете класть карту горизонтально. Оба игрока прокладывают путь от своей начальной карты к целевым картам. Может случиться так, что оба пути сольются в один. С этого момента игроки следуют одному маршруту. **При размещении новой карты пути. Прерванный маршрут должен начинаться от ВАШЕЙ начальной карты к новой.**

Когда обнаружили целевую карту на своем маршруте и знаете, как к ней добраться, вы ее переворачиваете. Вы должны так положить карту между другими, чтобы образовать путь к новым лежащим картам. Может случиться, что это невозможно, но вам все еще необходимо расположить карту так, чтобы можно было проложить путь к новым лежащим картам.

#### **Карта пути с лестницей:**

Путь на этой карте напрямую связан с вашей начальной картой. Ваш путь продолжается здесь! Карту можно разместить рядом с любой картой пути, кроме: целевой картой, начальной картой и картой с золотом на ней.

#### **Путь с дверью:**

Дальнейший маршрут может осуществлять только гном ЭТОГО цвета. Для гнома ДРУГОГО цвета путь на этом месте прерывается.

#### **Пути с троллем: new!**

Троль блокирует путь вперед. Если игрок желает продолжить, он должен заплатить троллю 1 золото. Для этого вам нужно покрыть карту тролля одной из миниатюр гнома (вашего цвета). **С этого момента тролль не может блокировать путь обоих игроков.**

#### **Соберите золото: new!**

Когда вы воссоздаете прерванный путь от **вашей** начальной карты к карте с золотом, вы кладете миниатюру гнома (вашего цвета) поверх карты. В конце маршрута гном получает карту с золотом на ней, вне зависимости от наличия пути.

Когда вы создаете путь от начальной карты вашего соперника к карте с золотом, **он** кладет миниатюру гнома (своего цвета) поверх карты.

#### **Б. Разыграть карту действия и взять 1 карту**

Игрок размещает карту саботажа перед другим игроком. На карте саботажа изображена сломанная кирка, лампа или карта в виде рисунка. Игрок не может иметь одновременно 2 одинаковые карты саботажа перед собой. До тех пор, пока игрок не починит поломку, он не может выбрать действие А.

С картой починки игрок может отремонтировать свою кирку, лампу или тележку. На восстановительных картах изображены кирка, лампа, тележка или два из трех вариантов на рисунке. Используя восстановительную карту, игрок может сбросить карту саботажа с тем же рисунком (кирка и т.д.). Вы сбрасываете обе карты. Восстановительная карта с двумя вариантами может быть использована лишь однажды для 1 или 2 инструмента. Не для обоих!

Карты с ключом могут быть использованы для дверей другого цвета. **new!** Вы сбрасываете карту с ключом вместе с картой двери. Очевидно, далее вы можете пройти путь за дверью. **Возможен и вариант, когда игрок создает путь от своей начальной карты к карте с золотом. В этом случае вы можете незамедлительно разместить карту гнома поверх этой карты.**

С картой взрыва вы можете удалить карту из проложенного пути. Это также может быть карта в середине пути. Вы сбрасываете карту взрыва и карту пути. Запрещено убирать карту начала, целевую или карту пути с золотом или троллем. **new!**

Карточка с картой: вы можете в одну карточку в надежде обнаружить золота и положить ее обратно. Другой игрок не может увидеть эту карту.

Б. Сбросьте две карты и перекройте карту саботажа перед вами. Возьмите 1 карту. Название говорит само за себя.

В. Сбросьте 1 или 2 карты и возьмите столько, сколько вы сбросили. Название говорит за себя. В этот ход вы не разыгрываете никаких карт, только сбрасываете.

Конец раунда: **new!**

Раунд заканчивается, когда:

- Все шесть целевых карт открыты
- Все восемь миниатюр гномов в туннелях.
- Колода кончилась и у обоих игроков нет карт на руках.

Оба игрока берут карты с золотом на которых есть миниатюры гномов соответствующего цвета и выкладывают перед собой. Эти карты не будут перемешаны в колоду в следующем раунде. Игроки должны заплатить 1 золото за каждого тролля с миниатюрой гнома соответствующего цвета. Вам не выдают сдачу: если у вас только одна карта с двумя кусочками золота и вы должны заплатить один, вы платите 2. Если у игрока нет достаточного количества золота, он платит все, что у него есть.

Разместите другие открытые целевые карты в коробке. Перемешайте с теми картами, которые лежали нераскрытыми рубашкой вверх на столе.

**Новый раунд:**

Следуйте инструкциям приготовления. Все гномы и отметки ключей снова доступны. Игрок с наименьшим количеством золота начинает, в противном случае начинает синий гном.

**new!**

**Конец игры:**

Игра завершается после третьего раунда, побеждает игрок с наибольшим количеством золота.