

Памятка по игре «Вредитель» (Saboteur) от UniversalHead

Перевод Юрия Тапилина

<http://www.boardgamer.ru>

версия памятки 1.1

редакция перевода от 04.03.2011

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите карты по колодам **тоннелей, действий, золота** и **гномов**. В зависимости от числа игроков возьмите следующие карты из колоды гномов:

3 игрока: 1 вредитель, 3 золотоискателя;

4 игрока: 1 вредитель, 4 золотоискателя;

5 игроков: 2 вредителя, 4 золотоискателя;

6 игроков: 2 вредителя, 5 золотоискателей;

7 игроков: 3 вредителя, 5 золотоискателей;

8 игроков: 3 вредителя, 6 золотоискателей;

9 игроков: 3 вредителя, 7 золотоискателя;

10 игроков: все карты гномов

Перемешайте эти карты и раздайте по одной каждому игроку. Игроки смотрят на свои карты и кладут их перед собой лицом вниз, не показывая друг другу. Оставшаяся карта в закрытую откладывается в сторону.

Перемешайте 3 **карты цели** и положите их на стол лицом вниз. Средняя карта цели должна лежать на расстоянии 7 карт от **стартовой карты**, а две остальные карты – сверху и снизу от неё на расстоянии 1 карты. Перемешайте все остальные карты тоннелей и раздайте игрокам по: **3-5 игроков** – 6 карт, **6-7 игроков** – 5 карт, **8-10 игроков** – 4 карты.

Перемешайте колоду золота. Выберите игрока, который будет ходить первым.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен сыграть карту: либо сыграть карту тоннелей и продолжить создание лабиринта; либо сыграть карту действия; либо сбросить карту в отбой лицом вниз.

Затем игрок должен набрать карту из колоды тоннелей. После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если колода тоннелей закончилась, игроки больше не могут набирать карты.

Карты тоннелей выкладываются на стол рядом с ранее выложенными картами тоннелей. Тоннели всегда должны продолжать ранее выложенные тоннелями. Карты тоннелей выкладываются вертикально.

Карты действий выкладываются лицом вверх перед любым игроком.

Сломанные инструменты: если перед игроком лежит карта сломанного инструмента, он не может разыгрывать карты тоннелей. Перед игроком можно выложить только 3 карты сломанных инструментов, причём все они должны быть разными.

Отремонтированные инструменты: эта карта кладётся в отбой и позволяет избавиться от сломанного инструмента (он тоже помещается в отбой). На некоторых картах изображено сразу два

инструмента – они позволяют отремонтировать только один из них по выбору игрока, но не оба сразу.

Обвал: эта карта кладётся в отбой и позволяет удалить из лабиринта одну карту тоннеля (она также кладётся в отбой).

Карта сокровищ: эта карта кладётся в отбой и позволяет посмотреть одну из трёх карт цели.

КОНЕЦ РАУНДА

Если игрок достраивает тоннель от стартовой карты до одной из карт цели, эта карта переворачивается. Если это **сокровище**, раунд заканчивается. Если это камень, раунд продолжается.

Раунд также заканчивается, если в колоде тоннелей закончились карты, а все игроки по очереди спасовали.

В конце раунда все карты гномов вскрываются, и выясняется, кто вредитель, а кто – золотодобытчик.

Делёж золота

Золотодобытчики выигрывают раунд, если удалось докопаться до золота. Возьмите из колоды золота столько карт, сколько игроков участвует в игре (если игроков 10 – возьмите 9 карт). Игрок, который докопался до золота, выбирает себе одну из них, после чего передаёт остальные следующему золотодобытчику. Тот также выбирает себе одну карту и передаёт оставшиеся дальше и т.д. пока не будут разобраны все карты золота.

Оptionальное правило: золотодобытчики со сломанными инструментами не получают золота. Вредители – получают.

Вредители выигрывают раунд, если до сокровища докопаться не удалось или если в колоде закончились карты и все игроки спасовали. Если в игре 1 вредитель, он получает 4 карты золота, 2-3 вредителя – каждый получает по 3 карты золота, 4 – по 2.

Начинается новый раунд. Перемешайте карты гномов (в т.ч. отложенную в сторону) и раздайте по одной каждому игроку. Первый ход делает игрок, сидящий слева от того, кто сделал последний ход в предыдущем раунде.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после окончания третьего раунда. Игроки должны сохранять свои карты золота в тайне друг от друга до конца партии. Побеждает тот, кто наберёт больше всех золота. Если одинаковое количество слитков наберут несколько игроков, все они становятся победителями.