



Фредерік Мойерсон

Саботер

2



UA

2

RU

11



Саботер 2

Ідея - Фредерік Мойерсон

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

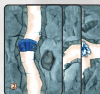
Компоненти: правила, 32 жетони з золотом



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 зламають 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.



влин

«
логи,



м.

е на
цать
ржой
ент.
вас
ій, а
ться
е та
и!

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 полюбляє 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:

Ви можете:	Після цього візьміть з колоди:
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 <u>долілиць</u>	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)

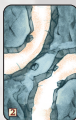
Два прямих тунелів на цій карті не поєднані між собою, тому ви не зможете повертати ліворуч або праворуч. Коли ви розіграєте міст, як мінімум один з двох тунелів має бути з'єднаним з картою початку.





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 розігруєте 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 вкрати 1 золотий у будь-якого гравця. Скиньте цю карту.

Ви н
були



розг



Ви не можете використовувати карту злодія, якщо ви були спійманий (*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.

К
5 і б
4 гн
3 гн
2 гн
1 гн

Гр
у ін
декі
мож
стрі
жетс
Н
прот

При

У а
1 б
тун
пере
леж
«Спі
В с
посе
3 - 1
Саб
яког
оскі
За
з'єд
ком
пере



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 вкрати у іншого учасника один золотий самородок. Якщо в грі декілька злодіїв, то той, хто останнім зіграв свою карту, може вкрати першим, потім усі інші за годинниковою стрілкою. Якщо необхідно, гравці можуть розміняти 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.

Зуважте! 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.



RU Saboter 2

игра Фредерика Мойерсона

Количество игроков: 2-12

Возраст: от 8 лет

Время игры: около 30 минут

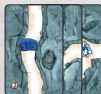
Содержимое : правила, 32 жетона золота



30 карт пути,

21 карта действий,

15 карт гномов: 4 зеленых и 4 синих золотоискателя, 1 босс, 2 геолога, 1 перекупщик, 3 саботера.



Внимание! «Saboter 2» – не самостоятельное дополнение. Вам обязательно понадобятся карты из базовой игры «Saboter».

Цель игры

Как известно, мечта любого гнома — раздобыть золотишко. Но у него на пути может возникнуть большое количество препятствий: то саботеры организуют завал в тоннеле, то золотоискатели из конкурирующей команды сломают кирку или разобьют фонарь. А могут и вовсе подстроить ловушку для совсем безобидного гнома!

В этом дополнении вас ждут не только новые карты пути и действий, но и необычные роли. Гномам-золотоискателям предстоит разделить на две противоборствующие команды и оказать максимальное сопротивление всем противникам, чтобы добраться до драгоценного клада.



Играйте по правилам базовой игры с учетом описанных ниже особенностей. Для удобства хранения все карты из этого дополнения помечены цифрой «2» в нижнем левом углу.

Подготовка

Прежде всего отложите в сторону карты гномов и золотых самородков из базовой игры. В этой партии они вам не понадобятся. Затем возьмите карту входа в тоннель и три карты целей, чтобы выложить их так, как описано в правилах базовой игры.

Перетасуйте вместе все карты путей и действий из базовой игры и этого дополнения. Отложите колоду в сторону рубашкой вверх. Перед началом раунда возьмите из нее 10 верхних карт и, не глядя, отложите в коробку с игрой. Эти карты не понадобятся в текущем раунде.

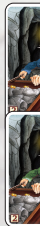
Раздайте каждому игроку по 6 карт, независимо от количества участников.

Перетасуйте 15 новых карт гномов и раздайте взакрытую по одной каждому игроку, все остальные отложите в сторону. Они могут понадобиться в этом раунде.

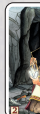
Каждый игрок смотрит свою карту гнома так, чтобы другие не увидели его роль, и кладет ее перед собой рубашкой вверх.

Не открывайте свою карту гнома до конца раунда.

Первым ходит самый младший игрок, затем ход передается по часовой стрелке.



Е
к 30
обе





Новые карты гномов и условия их победы



Синие и зеленые золотоискатели (по 4 карты)

Золотоискатели разделены на две конкурирующие команды — синюю и зеленую, и каждая из них мечтает добраться до золота.

Команда выигрывает раунд, если:

- золотоискатель из этой команды завершает путь к золоту и он не перекрыт дверью другого цвета;
- если путь к золоту завершен, но его перекрывает дверь, побеждает команда, которой принадлежит эта дверь.

Если **босс**, **геолог** или **перекупщик** прокладывают путь к золоту и тоннель не загорожен никакими дверями, то обе команды золотоискателей выигрывают.

Босс (1 карта)



Босс строит тоннель как для синей, так и для зеленой команды, и выигрывает каждый раз, когда побеждает одна из них. При дележе сокровищ **босс** всегда получает на один золотой меньше, чем указано в таблице на [стр. 18](#).

Перекупщик (1 карта)



Независимо от того, кому удалось одержать победу, золотоискателям или саботерам, **перекупщик** всегда оказывается в выигрыше. Однако, при дележе сокровищ перекупщик получает на два золотых меньше, чем указано в таблице на [стр. 18](#).

Геолог (2 карты)



Геолога абсолютно не интересуют сокровища, но он обожает кристаллы. При дележе золота геолог получает столько золотых, сколько кристаллов находится в лабиринте тоннеля.





Если играют оба геолога, то они делят золотые между собой (с округлением вниз).

Игровой процесс

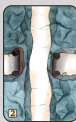
Во время своего хода вы должны совершить один из четырех шагов на выбор:

Вы можете:	После этого возьмите из колоды:
Добавить карту пути к лабиринту тоннелей	1 карту
Сыграть карту действия	1 карту
Сбросить с руки 2 карты и убрать лежащую перед вами карту действия	1 карту
Пропустить ход и сбросить с руки от 1 до 3 карт рубашкой вверх	От 1 до 3 карт

После этого ход переходит к следующему игроку.

На заметку: если колода закончилась, то игроки не получают новые карты, но все равно должны выполнить один из 4 возможных шагов. Если у участника не осталось карт, то он обязан пропустить все ходы до конца раунда.

Новые карты путей



Мост (2 карты)

Два прямых пути не соединены между собой, поэтому при помощи этой карты вы не можете поворачивать налево или направо. Как минимум один из двух путей должен быть соединен со входом.



Нов

В
две



1 30



жду

н из

0
3

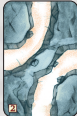
роки
жны
ника
ы до

бой,
кете
мум
н со



Лаз (4 карты)

Всегда считается соединенным со входом и другими картами с лестницами. Располагая эту карту, необходимо проследить, чтобы тоннель на ней был совмещен с тоннелем на другой карте пути. Нельзя присоединять лаз к карте цели.



Неоконченный перекресток (2 карты)

Два пути на этой карте не пересекаются. Когда вы выкладываете на стол неоконченный перекресток, как минимум один из тоннелей должен быть соединен со входом.



Дверь (6 карт, по 3 каждого цвета)

Если путь к сокровищу перекрывают двери, то победителем становится только та команда, цвет которой совпадает с их цветом. Дверь не мешает боссу, геологам и перекупщику.



В лабиринте тоннелей вы можете увидеть кристаллы. Они никоим образом не мешают рыть путь и никак не влияют на другие карты.

Новые карты действий

Внимание! Ни один игрок не может иметь перед собой две или более одинаковые карты действий.



Вор (4 карты)

Для того, чтобы сыграть эту карту, положите ее перед собой лицевой стороной вверх. Если в конце раунда она все еще находится перед вами, то после распределения золотых вы можете украсть 1 золотой у любого игрока. Затем сбросьте эту карту.



Вы не можете использовать карту вора, будучи пойманным (см. пункт «Пойман!»).



Руки прочь (3 карты)

Сыграв эту карту, вы можете убрать карту вора, лежащую перед любым игроком. Сбросьте обе карты.



Обмен инвентарем (2 карты)

Сыграв эту карту, выберите другого игрока и обменяйтесь с ним всеми картами с руки. После действия сбросьте эту карту. Игрок, с которым производился обмен, должен взять одну карту из колоды.



Инспекция (2 карты)

Сыграв эту карту, вы можете посмотреть карту гнома любого другого игрока, не показывая ее остальным. Затем сбросьте эту карту действия.



Обмен колпаками (2 карты)

Выберите одного игрока (это можете быть даже вы). Он должен скинуть свою карту гнома, не показывая ее остальным, и взять новую. Сбросьте эту карту действия.



Пойман! (3 карты)

Выложите эту карту лицевой стороной вверх напротив любого другого игрока. Он попал в ловушку и не может больше играть карты путей. Если игрок остается в заключении до самого завершения раунда, то он не считается победителем и не участвует в дележе сокровищ.



Сбр

С

одну

В

карт

умен

Про

Е

дол

т 1

карт

Кон

Р

цели

сыгр

Дел

В

к 30

тонн

толь

О

побе

стра



Наконец, свобода! (4 карты)

Сыграв эту карту, уберите карту «Пойман!», лежащую напротив любого игрока. Сбросьте обе карты.

Сброс двух карт

Сбросив с руки 2 любые карты, игрок может убрать одну карту действия, лежащую перед ним.

Внимание! После этого игрок берет только одну новую карту из колоды. Поступая таким образом, он каждый раз уменьшает количество карт в руке на одну.

Пропуск хода

Если игрок не может или не хочет играть карту, он должен пропустить ход и сбросить с руки рубашкой вверх от 1 до 3 карт. После этого он берет такое же количество карт из колоды.

Конец раунда

Раунд завершается, когда окончен путь от входа к карте цели с золотом или ни один из игроков не может более сыграть карту.

Дележ сокровищ

В зависимости от того, прерывается ли путь от входа к золоту, побеждают золотоискатели или саботеры. Если тоннель к золоту преграждает дверь, то побеждают только гномы из команды того же цвета.

Определите, сколько золотых получит каждый из победителей, в соответствии с таблицей на следующей странице и раздайте золото.



Количество победителей:	Количество золота:
5 и больше гномов	1 золотой каждому
4 гнома	по 2 золотых каждому
3 гнома	по 3 золотых каждому
2 гнома	по 4 золотых каждому
1 гном	5 золотых

Игрок, перед которым лежит карта вора, может украсть у другого игрока один золотой. Если в игре несколько воров, то первым крадет золото тот, кто последним разыграл свою карту. Затем это делают остальные, по часовой стрелке. Если необходимо, игроки могут совершить размен жетонов с золотом.

Игроки не могут скрывать факт наличия у них золота, однако они могут держать в тайне его количество.

Пример распределения золотых в конце раунда №1

В игре принимали участие: 1 синий и 2 зеленых золотоискателя, 1 босс, 1 перекупщик и 2 саботера. Босс завершил путь, доведя его до карты цели с золотом. Путь преграждает синяя дверь.

Перед каждым из саботеров лежит карта вора, а перед одним еще и карта «Пойман!».

В раунде 3 победителя: синий золотоискатель, босс и перекупщик. Синий гном получает 3 золотых, босс получает $3 - 1 = 2$ золотых, перекупщик получает $3 - 2 = 1$ золотой. Саботер, сыгравший карту вора, забирает 1 золотой у любого другого игрока. Второй саботер не получает ничего, т.к. находится в заточении.

Важно! Даже если бы зеленый золотоискатель соединил золото со входом, все равно победила бы синяя команда, так как путь к сокровищу зеленой команде преграждает синяя дверь.

При

В

золо

отк

тон

зеле

кори

За

зати

босс

Би

1 по

мени

двои

Золо

В

обеи

чип

Нач

В

целе

10 к

пред

обра

коре

колс

одна

Н

учас

Кон

и

игро

выи

они



Пример распределения золотых в конце раунда №2

В игре участвовали: 1 синий и 1 зеленый золотоискатели, 1 босс, 1 саботер, 2 геолога. Геолог открыл золото, соединив его со входом с помощью тоннеля. Путь перекрывает зеленая дверь. Перед зеленым гномом лежит карта «Пойман!». В прорытых коридорах можно увидеть 5 кристаллов.

Зеленая команда выигрывает, но зеленый гном в заточении, поэтому победителем считается только босс.

Босс получает 4 золотых (5 дают, когда в игре всего 1 победитель, а босс всегда получает на 1 золотой меньше). Геологи делят награду за кристаллы на двоих, с округлением вниз, и получают по 2 золотых. Золотоискатели и саботеры не получают ничего.

Внимание! Если путь к сокровищу преграждают двери обеих цветов – и синего, и зеленого, то победителями считаются только босс и перекупщик.

Начало нового раунда

Выложите на стол карту входа в тоннель и три карты целей. Перетасуйте все карты путей и действий, включая 10 карт, которые вы отложили в сторону перед началом предыдущего раунда. Положите их рубашкой вверх, образуя новую колоду. 10 верхних карт положите в коробку с игрой. Раздайте каждому игроку по 6 карт из колоды. Перетасуйте все 15 карт гномов и раздайте по одной каждому участнику.

Начинает новый раунд игрок, который сидит слева от участника, сделавшего последний ход в прошлом раунде.

Конец игры

Игра заканчивается после третьего раунда. Каждый игрок подсчитывает накопленное золото и самый богатый выигрывает. При ничьей между двумя и более игроками они все считаются победителями.





*«Ігромаг» – безмежні світи
на вашому столі.*

*Так сталося, що настільні
ігри в нашій країні асоціюють
скоріш з дитячими розвагами
на кшталт 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 розважалок 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 і ми допоможемо вам підібрати настільну гру до душі.

Підготовка гри до видання: Шлехт Віктор, Білоус Дмитро.

Переклад правил: Дирда Антон, Карпенко Ірина.