

Для игры с этим расширением вам понадобится копия оригинальной игры "Вредитель"

Вредитель 2

игра
Фредерика Моерсона

Количество игроков: 2 - 12

Возраст: от 8 лет

Длительность: прибл. 30 минут

Содержимое: эти правила

32 жетона золотых



15 карт гномов (4 зеленых и 4 синих копателя, 1 босс, 2 геолога, 1 перекупщик и 3 вредителя)

30 карт пути

21 карта действий



Описание

В этом расширении игроков ожидают новые роли гномов, а также новые карты действий и путей. Гномы по-прежнему копают золото, но теперь они разделились на две команды: зеленую и синюю. Как и ранее, копатели хотят проложить тоннель до сокровищ. Но теперь они не одиноки, а для достижения успеха должны сотрудничать с членами своей команды. Одним из новых персонажей является **босс**. Он побеждает не зависимо от того, какая из команд победит, зеленая или синяя, но всегда получает на один **золотой** меньше чем они. Также теперь доступен **перекупщик**, который, полностью соответствуя своему званию, побеждает не только вместе с золотоискателями (зелеными или синими), но даже в том случае, если побеждают вредители. Однако он получает на два **золотых** меньше. **Геолог** не сильно интересуется охота за сокровищами. Его целью являются кристаллы, встречающиеся в тоннелях. За каждый видимый кристалл он получает по 1 **золотому**. Игра с расширением длится три раунда (так же, как и базовая игра), и в конце побеждает игрок, набравший наибольшее количество **золотых**.

Играйте по правилам базовой игры с учетом описанных ниже дополнений. Для удобства хранения все карты из этого расширения помечены цифрой "2" в нижнем левом углу.

Подготовка

Прежде всего отложите в сторону карты гномов и золотых из базовой игры. В этой игре они вам не понадобятся.

Затем выберите карту входа в тоннель с тремя картами целей и выложите их так, как описано в правилах базовой игры.

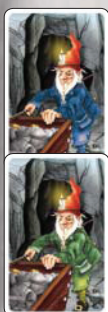
Перетасуйте вместе все карты путей и действий из базовой игры и этого расширения. Отложите колоду в сторону рубашками кверху. Перед началом каждого раунда возьмите из колоды 10 верхних карт и не глядя удалите их из игры. Затем раздайте каждому игроку по 6 карт, независимо от количества участников.

Наконец перетасуйте 15 новых карт гномов и раздайте в закрытую по одной каждому игроку. Опять таки, независимо от количества участников.

Каждый игрок смотрит свою карту гнома, стараясь сделать так, чтобы другие игроки не увидели его роль в этом раунде, и кладет ее перед собой. Оставшиеся карты гномов не раздаются и откладываются в сторону рубашками кверху. Карты гномов открываются только в конце в конце раунда.

Первым ходит младший игрок, затем все остальные в порядке часовой стрелки.

Новые карты гномов и условия их победы



Синие и зеленые золотоискатели (по 4 каждого цвета)

Обе команды пытаются проложить тоннель к сокровищам, но при этом они выступают как соперники.

Команда выигрывает если:

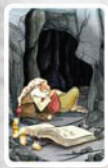
- гном из команды завершает тоннель к сокровищу и путь не перекрыт дверью другого цвета, или;
- гном из противоположной команды завершает тоннель к сокровищу, но путь его команде блокирует дверь цвета противоположной команды.

Если **босс**, **геолог** или **перекупщик** завершают тоннель к золоту и путь не перекрыт любой дверью другого цвета, то обе команды выигрывают (вместе с остальными не-вредителями).



Босс (представлен 1-й картой)

Босс строит тоннель как для зеленой, так и для синей команды и выигрывает каждый раз, когда выигрывает одна из команд. При дележе сокровищ, **босс** всегда получает на один **золотой** меньше, чем прочие победители.



Перекупщик (представлен 1-й картой)

Независимо от того, кому удалось одержать победу, **золотоискателям** или **вредителям**, **перекупщик** всегда оказывается в выигрыше. Однако, при дележе сокровищ, **перекупщик** получает на два **золотых** меньше чем остальные.



Геолог (представлен 2-я картами)

Геолог, так сказать, копает по своим собственным делам. Золото его не интересует. При дележе сокровищ, **геолог** получает столько **золотых**, сколько кристаллов можно увидеть в лабиринте тоннеля. Если играют оба **геолога**, то они делят **золотые** между собой (с округлением вниз).

Игровой процесс

Во время своего хода вы должны выбрать одно из следующих четырех действий:

- Добавить карту пути к лабиринту тоннеля.....затем взять 1 карту.
- Сыграть карту действия.....затем взять 1 карту.
- Сбросить с руки 2 карты и убрать лежащую перед вами карту.....затем взять 1 карту.*
- Пропустить ход и сбросить с руки 1-3 карты рубашками кверхузатем взять 1-3 карты.

После чего ваш ход завершается и следующий игрок начинает свой ход.

На заметку: если в колода закончилась, то карты больше не берутся, но игроки должны по-прежнему играть минимум одну карту за ход. Если у игрока не остается карт, то он должен пропустить все оставшиеся ходы в этом раунде. (Такое может происходить ближе к концу игры.)

Новые карты путей



Мост (в кол-ве 2 шт.)

На этой карте изображены два прямых не соединенных между собой пути. При помощи этой карты вы не можете поворачивать налево или направо и как минимум один из двух путей должен быть соединен с входом.



Путь с лестницей (в кол-ве 4 шт.)

Путь на этой карте всегда соединен с входом и всеми остальными картами с лестницами. Она всегда должна касаться другой карты пути и не может быть выложена рядом с картой цели.



Двойной изгиб (в кол-ве 2 шт.)

Эта карта снова изображает два не пересекающихся пути и когда она играет, то как минимум один из них должен быть соединен с входом.



Путь с дверью (по 3 шт. каждого цвета)

Карта пути с зеленой или синей дверью может быть использована только командой того же цвета.



На некоторых других частях пути можно увидеть кристаллы. Они не влияют на способ соединения путей.

Новые карты действий

Так же, как и в базовой игре, в этом расширении ни один игрок не может иметь 2 влияющие на него карты действий одного типа.



Вор (в кол-ве 2 шт.)

Вы играете эту карту на себя, выкладывая ее лицевой стороной вверх. В конце раунда, после распределения золотых, вы можете украсть 1 золотой у любого игрока (если у него таковой имеется). После чего сбросьте эту карту. **Вы не можете использовать эту карту будучи пойманным.**



Обмен колпаками (в кол-ве 2 шт.)

Выберите одного игрока (включая себя самого), который должен будет скинуть свою текущую карту гнома (не показывая ее остальным). Затем этот игрок тянет новую карту гнома из тех, что остались в начале игры. Сбросьте эту карту действия.



Руки прочь (в кол-ве 3 шт.)

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



Обмен инвентаря (в кол-ве 2 шт.)

Сыгравший эту карту игрок, выбирает другого игрока и обменивается с ним инвентарем. Сбросьте эту карту действия, после чего игрок, с которым происходил обмен, получает возможность взять 1 карту.



Инспекция (в кол-ве 2 шт.)

Сыграв эту карту вы можете посмотреть карту гнома любого другого игрока. Затем сбросьте эту карту действия.



Наконец свобода! (в кол-ве 4 шт.)

Сыграв эту карту, уберите одну карту "Пойман!", лежащую напротив любого игрока. Сбросьте обе карты.

Сброс двух карт

Сбросив из руки 2 любые карты, игрок может убрать одну любую карту из лежащих напротив него карт и сбросить ее. Заметьте, что после этого действия игрок берет только одну новую карту. Поступая таким образом, вы каждый раз уменьшаете 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 рубашками вверх 1-3 карты. После чего он берет такое же количество карт.

Конец раунда

Раунд завершается когда завершен путь от входа до одной из карт цели с золотым самородком ИЛИ ни один из игроков не может более играть карты.

Дележ сокровищ

В зависимости от того, прерывается ли путь от входа к сокровищу, побеждают золотоискатели или вредители. Если путь к сокровищу преграждает дверь, то побеждают только гномы из команды того же цвета. Теперь определите сколько **золотых** получит каждый из победителей. В зависимости от числа победителей, каждый из них получает следующее количество **золотых** из общей кучи. Игрок, перед которым лежит карта "Вор", может украсть у другого игрока один золотой. Если необходимо, игроки могут совершить размен золотых. Игрок последним сыгравший карту "Вор" может украсть первым, затем все остальные игроки с картой "Вор" по часовой стрелке. Игроки не могут скрывать факт наличия у них **золотых**, однако они могут держать в тайне из число.

1 гном	5 золотых
2 гнома	4 золотых
3 гнома	3 золотых
4 гнома	2 золотых
5 и более гномов	1 золотой

Пример распределения золотых в конце раунда

В игре принимали участие: 1 синий и 2 зеленых золотоискателя, 1 босс, 1 перекупщик и 2 вредителя.

Босс завершил путь, доведя его до карты цели с сокровищем. Путь преграждает голубая дверь. Перед каждым из вредителей лежит по одной карте "Вор". Один из вредителей находится в заключение (перед ним лежит карта "Пойман!").

Сокровище делится следующим способом: Синие золотоискатели побеждают (так же как босс и перекупщик). Количество победивших: 3 (1 синий гном, 1 босс и 1 перекупщик). Синий гном получает 3 золотых, босс получает 3 - 1 = 2 золотых, перекупщик получает 3 - 2 = 1 золотой. Вредитель сыгравший карту "Вор" забирает 1 золотой у любого другого игрока. Второй вредитель, также сыгравший эту карту, не получает ничего, т.к. находится в заточении.

(Даже бы если зеленый золотоискатель соединил сокровище с входом, все равно победила бы синяя команда, так как путь к сокровищу зеленой команде преграждает синяя дверь.)

Начало нового раунда

Верните **вход** и карты **целей** обратно на стол. Перетасуйте все карты путей и действий, включая 10 карт, которые вы отложили в сторону перед началом предыдущего раунда. И отложите их рубашками вверх, образовав новую колоду. Снова возьмите 10 верхних карт колоды и отложите их в сторону. Раздайте каждому игроку по 6 карт из колоды.

Перетасуйте все 15 карт **гномов** и раздайте по одной каждому игроку. Игрок, сидящий слева от игрока, который последним ходил в предыдущем раунде, начинает новый раунд.

Конец игры

Игра заканчивается после третьего раунда. Каждый игрок подсчитывает накопленные золотые, и набравший больше всех участник, побеждает в игре. При ничьей между двумя и более игроками, они все считаются победителями.

Авторы

Дизайнер: Frederic Moyersoen
Иллюстрации: Andrea Boekhoff
© 2011 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
© 2011 Z-Man Games, Inc.



www.amigo-spiele.com

Издатель
Z-Man Games, Inc.
64 Prince Road
Mahopac, NY 10541



www.zmangames.com

Перевод и верстка:

sNowBODY.org.ua



(если вы обнаружили ошибку или неточность, пожалуйста сообщите мне об этом)