

# ГНОМЫ-ВРЕДИТЕЛИ

настольная игра для взрослых и детей

Автор:  
Фредерик Мойерсон

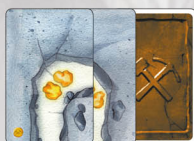
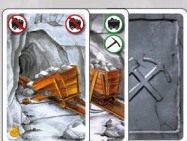
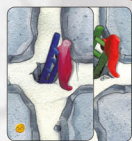
Иллюстратор:  
Андреа Бекхофф



## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

74 карты, в том числе:

- 2 двусторонние карты входа в шахту
- 34 карты туннелей
- 18 карт действий
- 18 карт золотой жилы
- 2 карты гномов



8 двусторонних жетонов гномов (одна сторона зелёная, другая — синяя)



2 жетона ключа



2 фигурки гномов



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — гном, исследующий шахту в поисках золотой жилы. Прокладывайте новые туннели, ломайте инструменты соперника и избегайте троллей. Чтобы победить, вам нужно собрать как можно больше золотых самородков!

## ПРАВИЛА ИГРЫ: ДУЭЛЬ

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

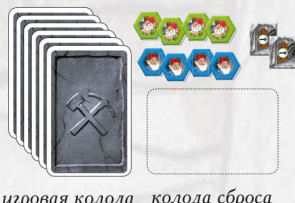
- Каждый игрок берёт карту гнома и кладёт её перед собой на стол (можете использовать фигурки гномов вместо карт).
- Тщательно перемешайте колоду карт золотой жилы, возьмите оттуда 6 карт. Расположите карты входа в шахту и 6 карт золотой жилы так, как показано на рисунке. В ходе игры лабиринт из туннелей начинается от карт входа в шахту и идёт к картам золотой жилы.

**Важно!** Во время игры карты туннелей можно выкладывать за пределы схемы, показанной на рисунке.



Вы можете использовать отметки по краю правил, чтобы отмерить нужную дистанцию между картами входа в шахту и картами золотой жилы.

- Замешайте в одну колоду карты туннелей и карты действий и тщательно перетасуйте. Раздайте по 6 карт из получившейся колоды каждому игроку. Оставшиеся карты положите в виде колоды рубашкой вверх в зоне доступа для обоих игроков.
  - Рядом оставьте место для колоды сброса.
  - Рядом положите 8 двусторонних жетонов гномов и 2 жетона ключей.
- Первым ходит игрок с картой (или фигуркой) зелёного гнома. Игроки ходят по очереди.



## ХОД ИГРЫ

В свой ход активный игрок должен выполнить одно из возможных четырёх действий:

Действие	Сколько карт добрать из колоды
1. Разыграть карту туннелей	1
2. Выложить карту действия перед собой или перед противником	1
3. Сбросить две карты с руки, чтобы сбросить карту действия, лежащую перед собой	1
4. Пропустить ход и сбросить 1 или 2 карты	1 или 2

Игрок совершает какое-либо действие, затем берёт определённое количество карт из игровой колоды в руку (см. таблицу выше) и завершает свой ход. Далее ход переходит ко второму игроку.

**Примечание.** Когда игровая колода опустеет, игроки больше не будут добирать карты в руку. Тем не менее игроки должны выполнять одно из возможных действий в свой ход. Если у игрока закончились карты в руке, он больше не может совершать действия до конца раунда (см. раздел «Конец раунда»).



### 1. Разыграть карту туннелей

Карты туннелей образуют лабиринт между картами входа в шахту и картами золотой жилы. Карту туннеля следует выкладывать только к уже ранее выложенной карте, стыкуя сторона к стороне (длинная к длинной, короткая к короткой). При этом туннели должны переходить в туннели. Выложенная вами новая карта туннеля должна продолжать непрерывный путь от **вашей** карты входа в шахту.

**Примечание.** В процессе игры может случиться так, что туннели игроков соединятся друг с другом. Такими туннелями могут пользоваться оба игрока.

### Карты золотой жилы

Если, выложив карту туннелей, игрок завершает непрерывный туннель от какого-либо входа в шахту до одной из карт золотой жилы, он переворачивает эту карту золотой жилы и размещает её в соответствии с правилами присоединения карт. Если существует несколько вариантов расположения карты золотой жилы, игрок сам выбирает, как её расположить.

**Примечание.** В редких случаях карта золотой жилы не может быть размещена на своём месте с соблюдением правил. В качестве исключения она может быть расположена с нарушением основных правил.

### Карты туннелей

**Мост (2 карты) и Два дугообразных туннеля (2 карты)**

На этих картах изображены два не соединяющихся друг с другом туннеля. Когда вы выкладываете эту карту, как минимум один из двух туннелей должен продолжить туннель, соединённый с картой входа в шахту.

### Карта с троллем (3 карты)

На этой карте изображён тролль, который перекрывает игроку путь. Если игрок хочет пройти такой туннель, ему нужно отдать троллю 1 золотой самородок. Возьмите 1 жетон гнома своего цвета и положите его на тролля. В конце раунда заплатите 1 золотой самородок.

**Примечание.** После того как кто-либо из игроков заплатил дань троллю, тролль свободно пропускает всех игроков через туннель до конца раунда.

**Карта с дверью (6 карт в основной колоде и 8 карт в колоде золотой жилы)**

Эту карту может сыграть любой игрок, но пройти по туннелю с зелёной или синей дверью может только гном того же цвета. Гном другого цвета может открыть дверь только с помощью ключа (см. далее раздел «Выложить карту действия»).

### Карта с лестницей (2 карты)



Тайными обходными путями туннель на этой карте всегда соединён с картой входа в шахту соответствующего цвета. При выкладывании эта карта должна соединяться туннелем хотя бы с одной любой ранее выложенной картой с единственным исключением — эту карту нельзя выкладывать рядом с картой золотой жилы и рядом с картой, на которой изображён самородок.

**Примечание.** Эта карта может не соединяться непрерывным туннелем с картой входа в шахту.

### Золотые самородки

Если игрок, выкладывая карту туннелей, завершает непрерывный туннель от своей карты входа в шахту до карты с золотым самородком, он берёт жетон гнома и кладёт его на карту с золотом стороной своего цвета вверх. Этот золотой самородок он получит в конце раунда, даже если туннель будет впоследствии разрушен.

**Примечание.** Если игрок случайно построил туннель от карты входа в шахту противника до карты с золотым самородком, то противник немедленно кладёт жетон гнома на эту карту (с самородком).

## 2. Выложить карту действия

Карты действия могут помочь вам или навредить сопернику.

### Карты вредительства с изображением сломанных предметов (лампа, вагонетка, кирка)



Карту можно выложить лицом вверх перед соперником. Если перед игроком находится хотя бы одна карта вредительства, он не может сыграть карту туннелей до тех пор, пока не избавится от этой карты. Все остальные возможные действия игроку доступны. Перед каждым игроком может быть только по одной карте каждого типа вредительства.

### Ремонтные карты с изображением неповреждённых предметов (лампа, вагонетка, кирка)



Эта карта позволяет игроку избавиться от одной из карт вредительства, которая лежит перед ним на столе. Ремонтная карта должна ремонтировать именно тот предмет, который изображён на карте вредительства. После применения обе карты отправляются в сброс.

### Ключ



С помощью этой карты игрок может открыть дверь цвета соперника. Игрок берёт один из жетонов ключа и кладёт на карту с дверью, которую хочет открыть. Теперь эта дверь останется открытой до конца раунда. Карта с ключом отправляется в сброс.

**Примечание.** В некоторых случаях применение карты ключа и открытие двери позволяет игроку завершить непрерывный туннель от своей карты входа в шахту до карты с золотым самородком. В этом случае игрок может немедленно взять жетон гнома и положить на карту с самородком стороной своего цвета вверх.

### Обвал



Игрок берёт одну любую из уже выложенных карт туннелей и отправляет её в сброс вместе с картой обвала.

**Важно!** С помощью карты обвала нельзя сбросить стартовые карты игроков, карты золотой жилы, карты, на которых изображён золотой самородок или тролль.

### Карта сокровищ



Разыгрывая эту карту, игрок может взять одну из карт золотой жилы, посмотреть её лицевую сторону, а затем вернуть на прежнее место. Карта сокровищ отправляется в сброс.

## 3. Сбросить 2 карты

Игрок может сбросить любые две карты с руки, чтобы отправить в сброс одну из лежащих перед ним карт вредительства. Затем игрок берёт одну карту из колоды.

## 4. Пропустить ход

Если игрок не может или не хочет совершать ни одно из трёх первых действий, он может сбросить 1 или 2 карты с руки и пропустить ход. Затем он берёт из колоды столько карт, сколько отправил в сброс.

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается при выполнении одного из следующих условий:

1. Все 6 карт золотой жилы открыты.
2. Все 8 жетонов гномов размещены в лабиринте.
3. Закончились карты в колоде и в руках у обоих игроков.

Каждый игрок забирает себе карты, на которых лежат жетоны его цвета. Если кто-то из игроков в течение раунда подкупал тролля, он должен выплатить ему дань. Каждому троллю нужно заплатить по одному золотому самородку. Если у игрока нет карт с одним самородком, то он должен сбросить карту, на которой самородков больше. Сдачи тролль не даёт. Оставшиеся карты с золотым самородком остаются перед игроком до конца игры и не замешиваются в колоду карт туннелей и колоду карт золотой жилы. Карты с троллем замешайте в колоду карт туннелей. Нераскрытые карты золотой жилы и карты, которые вы заплатили в качестве дани троллю, уберите в коробку. Больше они в игре участвовать не будут.

## НОВЫЙ РАУНД

Новый раунд начинается так же, как и первый. Все жетоны возвращаются в запас, а карты входа в шахту и новые 6 карт золотой жилы располагаются на столе по первоначальной схеме.

Первым игроком становится тот, кто заработал меньше золотых самородков в предыдущем раунде. Если игроки заработали одинаковое количество самородков, первым ходит синий гном.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только были сыграны 3 раунда. Игрок, собравший больше всего золотых самородков, побеждает в игре.

## ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Одиночный вариант игры проходит по тем же правилам, что и вариант для двух игроков со следующими изменениями.

Возьмите карту гнома (или фигурку гнома) и карту входа в шахту одного цвета на свой выбор. Карту гнома (или фигурку гнома) и карту входа в шахту другого цвета уберите в коробку.

Возьмите **6 жетонов** гномов, оставшиеся два уберите в коробку. Выложите карту входа в шахту и карты золотой жилы, как показано на рисунке.

Карта входа в шахту

Место для семи карт



1 2 3 4 5 6 7



6 карт золотой жилы, лежащие рубашкой вверх



В начале каждого раунда случайным образом уберите 10 карт из колоды — они не будут использоваться в игре до конца текущего раунда. Отложите их в сторону — они понадобятся вам в начале следующего раунда.

### Карты действий

Если вы взяли из колоды карту вредительства, вы должны немедленно положить её на стол перед собой, а затем взять ещё одну карту из колоды.

Если перед вами уже лежит карта вредительства и вы взяли из колоды карту вредительства того же типа, сбросьте вторую карту без применения её эффекта.

Если вы взяли из колоды карту обвала, вы должны немедленно её сыграть и удалить из лабиринта последнюю выложенную карту туннеля (если на ней нет золотого самородка или тролля — в противном случае удалите последнюю выложенную карту туннеля без золотого самородка или тролля).

## НОВЫЙ РАУНД

Верните в колоду отложенные с прошлого раунда карты. Затем подготовьтесь к новому раунду, как написано выше.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только сыграны 3 раунда. Подсчитайте очки и посмотрите свой результат в таблице.

0-14 очков	Всего не соберёшь...
15-19 очков	Неплохо
20-24 очка	Да у тебя нюх на золото!
25 и более очков	Ты — повелитель туннелей!

А если вы хотите сыграть в Гномов-вредителей

большой компанией, то рекомендуем основную игру «Гномы-вредители» с дополнением Делюкс!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVII AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

карта входа в шахту