



# Saboteur

Игра Фредерика Мойерсена

## Вредитель

Количество игроков: 3–10 Возраст: от 8 лет Продолжительность игры: примерно 30 минут

Комплект игры:



44 карты «путь», 27 карт «действие», 28 карт «золотой самородок»,  
7 золотоискателей, 4 вредителя.

## Идея игры

Игроки выступают в роли гномов — они могут быть золотоискателями, которые все глубже разрабатывают свои подземные туннели в поисках сокровищ, или вредителями, которые пытаются создать препятствия на пути золотоискателей. Члены каждой группы должны поддерживать друг друга, несмотря на то, что очень часто они могут лишь догадываться, кто есть кто. Если золотоискатели сумели проложить путь к сокровищам, то они должным образом награждаются золотыми самородками, в то время как вредители остаются с пустыми руками. Если же золотоискатели терпят неудачу, то вредители пожидают плоды. Роли раскрываются только тогда, когда приходит время делить золото. Побеждает игрок, набравший после трех раундов наибольшее количество золотых самородков.

## Подготовка

Разделите колоду на карты «путь», «действие», «золотой самородок» и «гном».

Количество золотоискателей и вредителей в игре зависит от количества игроков. Уберите оставшиеся карты «гном» обратно в коробку. Они вам не понадобятся до конца игры.

- 3 игрока: 1 вредитель и 3 золотоискателя
- 4 игрока: 1 вредитель и 4 золотоискателя
- 5 игроков: 2 вредителя и 4 золотоискателя
- 6 игроков: 2 вредителя и 5 золотоискателей
- 7 игроков: 3 вредителя и 5 золотоискателей
- 8 игроков: 3 вредителя и 6 золотоискателей
- 9 игроков: 3 вредителя и 7 золотоискателей
- 10 игроков: все карты «гном»

Положите соответствующее количество карт золотоискателей и вредителей в одну колоду и перемешайте ее. Каждому игроку раздается по одной карте, в которую он смотрит и кладет на стол напротив себя лицевой стороной вниз, не раскрывая свою роль другим игрокам. Оставшаяся карта откладывается в сторону до конца раунда (также лицевой стороной вниз).

Среди 44 карт «путь» имеется одна карта «начало» (изображающая лестницу) и три карты «конец». На одной из карт «конец» изображены сокровища, а на двух других — обычные камни. Перемешайте карты «конец» и положите их на стол (лицевой стороной вниз) вместе с картой «начало» (лицевой стороной вверх), как показано на приведенной ниже иллюстрации. В ходе игры строится лабиринт путей от карты «начало» до карты «конец». Обратите внимание, что данные пути могут выходить за рамки границ условного прямоугольника размером 5 на 9 карт, изображенного на иллюстрации.

Оставшиеся карты «путь» и все карты «действие» сложите в одну колоду, перемешайте и раздайте каждому игроку одинаковое количество карт, которое зависит от числа игроков:

- 3–5 игроков: каждому игроку раздается по 6 карт
- 6–7 игроков: каждому игроку раздается по 5 карт
- 8–10 игроков: каждому игроку раздается по 4 карты



Положите оставшиеся карты в легкодоступном месте рядом с картами «конец». Это — колода запасов. Перемешайте карты «золотой самородок» и сложите их в стопку рядом с оставшейся картой «гном» (лицевой стороной вниз). Игроки договариваются о том, кто начинает игру.



колода запасов и стопка разыгранных карт

## Ход игры

В свой ход игрок сначала должен разыграть карту.

Это означает, что он:

- либо добавляет карту «путь» к лабиринту;
- либо кладет карту «действие» напротив одного из игроков;
- либо пропускает ход, кладя одну карту лицевой стороной вниз в стопку разыгранных карт.

После этого игрок берет себе из колоды запасов верхнюю карту. Этим завершается его ход, и право хода переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

**Примечание:** Когда колода запасов заканчивается, игроки ходят только имеющимися на руках картами.

### Ход картой «путь»

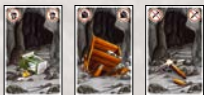
Постепенно карты «путь» образуют туннель в направлении от карты «начало» до карты «конец». Карту «путь» всегда нужно класть рядом с уже лежащей на столе другой картой «путь», продолжая непрерывный путь, начинающийся от карты «начало». Пути на всех сторонах карты должны соответствовать тем картам, которые уже задействованы в игре. Карту «путь» никогда нельзя класть поперек (смотрите иллюстрацию). Золотоискатели будут пытаться создать непрерывный путь от карты «начало»

до одной из карт «конец». Вредители будут пытаться этому помешать. Однако они не должны делать это слишком явно, иначе будут слишком быстро разоблачены.



## Ход картой «действие»

При ходе картой «действие» нужно положить ее лицевой стороной вверх напротив себя или напротив другого игрока. При помощи карт «действие» игроки могут препятствовать или помогать друг другу, убирать какую-либо карту из лабиринта ходов или получать информацию о картах «конец».



Если одна из этих карт положена напротив игрока, то этот игрок не может ходить картой «путь», пока карта «сломанный инструмент» не будет убрана, однако игрок может ходить картами «действие».

Одновременно напротив одного игрока могут находиться не более трех карт «сломанный инструмент», и только по одной карте каждого вида. Только при условии, что в начале хода игрока перед ним нет ни одной такой карты, этот игрок может добавить карту «путь» к лабиринту.



Эти карты используются для починки сломанного инструмента, то есть убирают одну из вышеупомянутых карт, находящихся напротив какого-либо игрока. Этими картами можно

убрать одну из карт напротив себя или напротив другого игрока. В любом случае, карты для починки сломанного инструмента и карты «сломанный инструмент» складываются в стопку разыгранных карт лицевой стороной вниз. Безусловно, карта для починки сломанного инструмента должна соответствовать сломанному инструменту. Например, сломанная вагонетка напротив игрока может быть починена только неповрежденной вагонеткой, а не фонарем или киркой.



Также существуют карты для починки с изображением двух инструментов. Если вы ходите одной из этих карт, то она может быть использована для починки

одного из показанных инструментов, но не обоих инструментов одновременно.

**Примечание:** карты для починки можно разыгрывать только в том случае, если напротив какого-либо из игроков лежит карта соответствующего сломанного инструмента.



Карту «горный обвал» игрок кладет напротив себя. Затем на свое усмотрение он может взять любую карту «путь» из лабиринта путей (за исключением карт «начало» и «конец») и положить ее в стопку разыгранных карт вместе с «горным обвалом» лицевой стороной вниз. Таким образом вредитель может прервать путь от карты «начало» до карты «конец», а золотоискатель может убрать карту «путь», изображающую тупик, что дает ему возможность создать новый путь.

Игроки могут продолжать строить путь только в тех местах, к которым ведет непрерывный туннель от карты «начало». Поэтому в последующих ходах существуют две возможности:

- продолжать другое ответвление туннеля;
- восстанавливать прерванный туннель, кладя на место разрыва соответствующую карту «путь».



Когда игрок ходит этой картой, он осторожно поднимает одну из трех карт «конец», смотрит в нее и кладет обратно на место, а данную карту — в стопку разыгранных карт лицевой стороной вниз. Теперь он знает, стоит ли ему прокладывать дорогу именно к этой карте, потому что только на одной из трех карт изображено сокровище.

## Избавление от карты

Если игрок не может или не хочет разыгрывать карту, то он кладет одну из своих карт лицевой стороной вниз в стопку разыгранных карт, не показывая ее другим игрокам.

## Конец раунда

Когда игрок ходит картой «путь» так, что создается непрерывный путь от карты «начало» до одной из карт «конец», он открывает эту достигнутую карту и кладет лицевой стороной вверх. Если эта карта изображает сокровище, то раунд завершается. Если эта карта изображает камень, то раунд продолжается. Карта «конец» кладется лицевой стороной вверх рядом с картой «путь» таким образом, чтобы пути совпали.

карта  
«конец»  
лицевой  
стороной  
вниз



карта  
«конец»  
с сокровищем



**Примечание:** В редких случаях может возникнуть такая ситуация, когда карта «конец» не может быть размещена таким образом, чтобы все пути совпали. В виде исключения в этом случае игроку, положившему последнюю карту «путь», разрешается выбрать положение этой карты. Если игрок разыграл карту «путь» таким образом, что одновременно образовался непрерывный путь от карты «начало» до двух карт «конец», то он должен открыть обе карты.

Раунд заканчивается также в том случае, если использованы все карты из колоды запасов, и все игроки по очереди пропустили свой ход из-за того, что на руках нет карт, с помощью которых можно сделать ход.

## **Дележ золота**

**Золотоискатели выигрывают раунд, если был создан непрерывный путь от карты «начало» до карты «конец», на которой изображено сокровище.**

Игрок, достигший карты «конец» с сокровищем, берет столько карт «золотой самородок» (лицевой стороной вниз), сколько было игроков — например, если играли пять человек, то следует взять пять карт. Он смотрит в эти карты, не показывая их другим игрокам, берет себе одну из них (предположительно, наиболее ценную) и затем передает оставшиеся карты «золотой самородок» против часовой стрелки следующему золотоискателю (не вредителю), который также выбирает одну из карт. Это продолжается до тех пор, пока все карты «золотой самородок» не будут поделены. Может случиться так, что некоторые золотоискатели получат больше карт, чем другие.

**Примечание:** Если в игре участвуют десять игроков, и золотоискатели побеждают, то раздается только девять карт «золотой самородок». Если в игре участвуют три или четыре игрока, то может случиться так, что вредителя не будет вообще. В таком случае, если золотоискатели не добрались до сокровища, то карты «золотой самородок» не делятся.

**Вредители выигрывают раунд, если карта «конец», изображающая сокровище, не была достигнута.** Если в игре участвовал один вредитель, то ему достаются карты «золотой самородок» общей стоимостью в четыре самородка. Если в игре участвовали два или три вредителя, то каждый из них получает по три золотых самородка. Если в игре участвовали четыре вредителя, то каждый из них получает по два золотых самородка. Вредитель берет по 1 карте из колоды «золотых самородков» до тех пор, пока не получит полагающееся ему количество самородков. Если он превысит это количество, то должен



положить последнюю выбранную карту вниз колоды и взять новую, пока не получит ровно столько, сколько ему полагается. Точно так же действует следующий вредитель.

## Начало нового раунда

Как только золото поделено, начинается новый раунд. Карта «начало» и карты «конец» кладутся на стол так же, как и в начале игры. Карты «гном», использовавшиеся в предыдущем раунде (включая карту, отложенную в сторону) перемешиваются и раздаются снова. Перемешиваются карты «путь» и карты «действие»; игрокам раздается соответствующее количество карт, а оставшиеся кладутся в качестве колоды запасов. Конечно же, игроки держат у себя карты «золотой самородок», которые они заработали в предыдущих раундах. Оставшиеся карты «золотой самородок» снова кладутся в стороне лицевой стороной вниз рядом с дополнительной картой «гном». Сосед, сидящий слева от игрока, сделавшего последний ход в предыдущем раунде, начинает новый раунд.

## Завершение игры

Игра завершается после трех раундов. Все игроки считают золотые самородки на всех своих картах «золотой самородок». Игрок, набравший наибольшее количество золотых самородков, становится победителем. Если одинаковое количество золотых самородков набрали несколько игроков, то они вместе делят первое место.

**BRAIN GAMES**



[www.brain-games.com](http://www.brain-games.com)

**Автор:** Фредерик Мойерсен

**Иллюстрации:** Андреа Бёкхофф

© 2007, 2009 Brain Games SIA

Atlasa 10, Riga, LV-1026, Latvia

T.: (+371) 67334034

[info@Brain-Games.com](mailto:info@Brain-Games.com)

[www.Brain-Games.com](http://www.Brain-Games.com)