

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



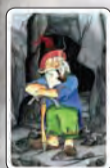
### Синие и зеленые золотоискатели (по 4 каждого цвета)

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 кверху ..... затем 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.)**

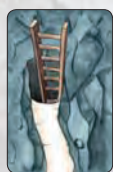


## Новые карты путей



### 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.



### Пойман! (в кол-ве 3 шт.)

Выложите эту карту лицевой стороной вверх напротив другого игрока по вашему выбору. Это игрок попал в ловушку и не может больше играть карт путей. Если игрок остается в заключении когда раунд заканчивается, то он не считается победителем и не участвует в дележе сокровищ.



### 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.



### Наконец свобода! (в кол-ве 4 шт.)

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



### Инспекция (в кол-ве 2 шт.)

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

## 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 Boekho  
© 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)