

Фредерик Мойерсон  
Александр Юнг



# Гномы-вредители

## ТЁМНАЯ ПЕЩЕРА

Обратите внимание:  
мелкий шрифт. Для  
прочтения правил  
может понадобиться  
взрослый игрок.

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### Компоненты игры



1 двусторонняя  
карточка входа  
в пещеру



50 карточек туннелей: 19 карточек уровня I,  
17 карточек уровня II и 14 карточек уровня III  
(уровень указан на рубашке)



32 карточки действий: 10 карточек  
уровня I, 10 карточек уровня II  
и 12 карточек уровня III  
(уровень указан на рубашке)



4 карточки  
целей



10 карточек кланов  
(по 5 карточек жёлтого  
и синего цветов)



8 карточек  
гномов-золотоискателей  
(по 4 из каждого клана)



8 фишек гномов  
с подставками



3 фишки существ  
с подставками



46 жетонов  
золотых самородков



3 жетона паутины (со значением 2 на  
лицевой стороне и 1 — на обратной)



5 карточек-  
памяток

#### Цель игры

Прокладывайте туннели под землёй и перемещайте своих гномов, пытаясь найти безопасный выход из пещеры, пока вода не затопила её полностью! Паутина, опутывающая подземные ходы, и существа, обитающие в тёмных уголках лабиринтов, осложняют ваш путь наверх, но лестницы и секретные туннели помогут вам выбраться из тупика. Единственное, что имеет значение, — спасение золота! Но в вашем клане есть вредитель, помогающий клану соперника. Чтобы ваш клан победил, вам нужно спасти из затопленной пещеры как можно больше золотых самородков.

#### Кланы гномов

В «Гномах-вредителях. Тёмная пещера» вы играете за гномов из двух соперничающих кланов: Золотого топора (жёлтый) и Синей луны (синий). В каждом клане есть по четыре гнома.

Карточки кланов



Рубашка

Карточки верных гномов  
обоих кланов



Лицо

Однако не все из них заслуживают доверия — в каждом клане есть один или два вредителя, работающих на клан соперника, но утверждающих, что верны своему клану. Золото, которое эти гномы найдут и спасут из пещеры, в итоге получит клан соперника, да и сами они будут вознаграждены.

### Карточки гномов-вредителей обоих кланов



Рубашка / Лицо



Лицо / Рубашка

*Примечание: во многих сказках и легендах о народце, живущем под землёй, всегда упоминаются только мужчины-гномы. Но ведь и женщины-гномы всегда играли важную роль в легендарных приключениях! Говоря «гномы», в нашей игре мы подразумеваем как мужчин, так и женщин.*

## Подготовка к игре

- 1 Положите **карточку входа в пещеру** в центр стола.
- 2 Перемешайте **4 карточки целей** и разложите их по четырём углам стола **лицом вниз**, как показано на рисунке на стр. 3.
  - Для 2–5 игроков игровая зона будет размером 9 x 9 карточек.
  - Для 6–8 игроков игровая зона будет размером 7 x 7 карточек.
- 3 Возьмите карточки кланов в соответствии с количеством игроков:
  - 2 игрока: возьмите по одной карточке верного гнома из каждого клана;
  - 3–4 игрока: возьмите все карточки *одного любого клана*, но уберите одну карточку верного гнома;
  - 5–8 игроков: возьмите все карточки, но уберите по одной карточке вредителя из каждого клана.Перемешайте отобранные **карточки кланов** и раздайте по одной карточке каждому игроку. Тайно посмотрите на свою карточку и положите её перед собой **лицом вниз**. Другие игроки всегда могут видеть, к какому клану вы принадлежите (жёлтый или синий цвет рубашки), но ваша личность (верны вы своему клану или же являетесь вредителем) остаётся в секрете до конца игры. Отложите все оставшиеся **карточки кланов** в сторону, *не глядя* на них. Они вам понадобятся позже, когда первый гном покинет пещеру.
- 4 Каждый игрок выбирает одну фишку **гнома** из своего клана и берёт соответствующую **карточку гнома**. Поместите свою фишку гнома на карточку входа в пещеру и положите карточку гнома перед собой **лицом вверх** (гном изображён **лицом**, а не спиной), чтобы её было видно всем игрокам. Затем каждый игрок берёт **3 жетона золотых самородков** и кладёт их на свою **карточку гнома**.
- 5 Разделите **карточки туннелей и действий** по их оборотной стороне на три колоды: уровень **I, II и III**. Перемешайте каждую колоду по отдельности и возьмите по 5 карточек из каждой. Положите эти карточки обратно в коробку, не глядя на них — в этой игре они вам не понадобятся. Затем раздайте каждому игроку по 5 карточек из следующих колод:
  - 2–4 игрока: по 5 карточек из колоды уровня I;
  - 5–6 игроков: по 4 карточки из колоды уровня I и по 1 карточке из колоды уровня II;
  - 7–8 игроков: по 3 карточки из колоды уровня I и по 2 карточки из колоды уровня II.(См. продолжение «Подготовки к игре» на стр. 4.)



Из оставшихся карточек сформируйте игровую колоду: сложите сначала колоду карточек уровня III рубашкой вверх, затем положите колоду карточек уровня II поверх неё также рубашкой вверх, а колоду карточек уровня I (если такие остались) положите на самый верх получившейся колоды также рубашкой вверх. Держите игровую колоду рядом с игровой зоной и оставьте немного места рядом с ней для стопки сброса (карточки сбрасываются рубашкой вверх).

- 6 Положите 3 фишки существ, 3 жетона паутины и оставшиеся жетоны золотых самородков в общий запас.
- 7 Положите карточки-памятки неподалёку, чтобы игроки могли обращаться к ним во время игры.

## Ход игры

Самый надёжный игрок становится первым игроком, затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход активный игрок должен разыграть следующие фазы в указанном порядке:

1. **Разыграть 1 карточку или сбросить 1–2 карточки (обязательное действие)**
2. **Передвинуть своего гнома (необязательное действие)**
3. **Взять 1 или 2 карточки из игровой колоды (обязательное действие)**

Затем ход игрока заканчивается, и право хода переходит к следующему игроку.

### ФАЗА 1. Разыграть 1 карточку или сбросить 1–2 карточки

В начале своего хода вы должны выполнить одно из следующих действий:

- А** — разыграть 1 карточку туннеля в общий лабиринт подземных ходов
- Б** — разыграть 1 карточку действия
- В** — спасовать и сбросить 1 или 2 карточки

**А** — разыграть 1 карточку туннеля в общий лабиринт подземных ходов (подробное описание карточек смотрите на стр. 8)

Карточки туннелей образуют лабиринт между карточками входа в пещеру и карточками целей. Карточку туннеля следует выкладывать только к ранее выложенной карточке туннеля или к открытой карточке цели, стыкая карточки стороной к стороне (длинная — к длинной, короткая — к короткой). Все карточки туннелей должны быть ориентированы в одну и ту же сторону. При этом туннели должны переходить в туннели.

Новая карточка туннеля должна продолжать непрерывный путь от вашей карточки до входа в пещеру. Карточки лабиринта могут выходить за пределы области, ограниченной карточкой входа в пещеру и карточками целей.



**Примеры неправильного размещения карточек туннелей:**

- 1 Не присоединяется к карточкам, уже выложенным в лабиринт
- 2 Сыгранная карточка повернута
- 3 Туннель соединяется не со всеми туннелями
- 4 Карточка не продолжает непрерывный путь от карточки входа в пещеру

**Примечание:** разыгрываемая вами карточка обязательно должна непрерывно вести к стартовой карте со входом в шахту. Вы можете пристыковать вашу карточку к любой выложенной ранее карточке, пока соблюдаете приведённые выше правила при её розыгрыше.

### **Б — разыграть 1 карточку действия**

(подробное описание карточек смотрите на стр. 9)

Карточки действий помогают вам добывать секретную информацию, получать преимущества, блокировать пути, меняться карточками или привлекать определённых существ.

### **В — спасовать и сбросить 1 или 2 карточки**

Если вы не можете разыграть карточку, выполнив действие А или Б, или если вы решили этого не делать, вы должны сбросить 1 или 2 карточки из своей руки. Положите эти карточки в стопку сброса рубашкой вверх.

## **ФАЗА 2. Передвинуть своего гнома**

Разыграв или сбросив свои карточки, вы можете передвинуть своего гнома на 1, 2 или 3 шага. Каждый шаг перемещает вашего гнома на 1 участок существующего туннеля или с одной карточки на другую (обозначен пунктирной линией на карточке или определяется границей между карточками).



*Пример:* после розыгрыша карточки жёлтый гном перемещается на 3 шага по туннелю.

При перемещении вы обязаны соблюдать следующие правила:

- \* Если перед вами лежит карточка «Сапоги», вы можете передвинуть своего гнома на 4 шага.
- \* Чтобы полностью пересечь карточки туннелей **уровней II или III**, вам нужно сделать 2 или 3 шага.
- \* На одном участке туннеля может находиться любое количество гномов.
- \* Чтобы перейти с **одной лестницы на другую**, вам нужно сделать 1 шаг.
- \* Если ваш гном пересекает **мост**, вы *немедленно* теряете 1 карточку из своей руки.
- \* Если ваш гном входит в **туннель**, вы *немедленно* теряете 1 жетон золотого самородка; верните 1 жетон золотого самородка с вашей **карточки гнома** обратно в общий запас.
- \* **Паутина** преграждает путь — если вы не можете или не хотите убрать её **боевым топором**, вы не можете использовать этот путь.

- \* Если ваш гном перемещается на участок туннеля с существом, ваше перемещение немедленно заканчивается, и существо атакует вас (см. стр. 11). Если перед вами лежит карточка «**Боевой топор**», вы можете использовать топор, чтобы отогнать существо.

*Примечание:* если в начале вашего хода у вас нет карточек в руке, вы также не можете перемещать гнома во время вашего хода. Вы пропускаете ход.

### Вы завершили своё перемещение на карточке цели?

Если вы первым переместили вашего гнома на карточку цели, переверните эту карточку. Присоедините карточку цели к карточке туннеля, с которой вы пришли, стыкуя туннели друг с другом. Затем переместите вашего гнома на первый участок пути на карточке цели — на этом ваше перемещение заканчивается.

*Пример:* жёлтый гном перемещается на карточку цели во время своего хода. Прежде чем он переместится на карточку, игрок переворачивает карточку и выкладывает её так, чтобы получился непрерывный туннель. Затем гном перемещается и встаёт на первый участок пути на карточке цели, где и завершает своё перемещение.



*Примечание:* в редких случаях карточка цели не может быть помещена на своём месте с соблюдением правил. В качестве исключения она может быть расположена с нарушением основных правил, но вы должны поместить её таким образом, чтобы образовывался непрерывный туннель.

### Выход из пещеры



Выход из пещеры изображён только **на одной из четырёх карточек цели**. Чтобы покинуть пещеру, ваш гном должен добраться до места выхода. Если гному удалось добраться до выхода, **немедленно** уберите фишку гнома с карточки цели и поставьте её перед собой. Откройте вашу карточку клана. Вы продолжаете играть, разыгрывая карточки и беря их из колоды.

## ФАЗА 3. Взять 1 или 2 карточки из игровой колоды

В конце своего хода вы *должны* взять карточки.

Если вы разыграли **карточку туннеля или действия** во время фазы 1, возьмите 1 карточку из игровой колоды к себе в руку. Если вы спасовали, возьмите столько карточек (1 или 2), сколько вы сбросили во время фазы 1.

*Примечание:* если игровая колода опустела, вы больше не можете брать карточки.

## Конец игры и подсчёт золотых самородков

Игра немедленно заканчивается в одной из следующих ситуаций:

- \* Карточки в игровой колоде закончились, а игроки разыграли все карточки, которые были у них в руках.
- \* Все гномы, работающие на один и тот же клан, покинули пещеру через выход. Если вы отложили какие-либо карточки клана в начале игры, *первый* игрок, который выведет своего гнома из пещеры, берёт их и смотрит на них втайне от других игроков. Это необходимо для того, чтобы точно определить, сколько гномов каждого клана участвует в игре. Когда наступает эта ситуация, именно этот игрок объявляет об окончании игры.

**Подсказка:** если ни один из оставшихся гномов не может добраться до выхода, вы можете договориться и закончить игру досрочно.

### Распределение золота

Теперь каждый игрок раскрывает свою карточку клана и показывает, верный он гном или вредитель. Если ваш гном ещё не покинул пещеру, верните собранные золотые самородки в общий запас. Затем подсчитайте всё золото, которое удалось спасти каждому клану. Имейте в виду, что все золотые самородки, собранные гномами-вредителями, засчитываются в сокровищницу клана соперников. Определите ценность ваших сокровищ следующим образом:

$$\text{Количество собранного золота} \times \text{Количество гномов, работающих на клан соперников}$$

Побеждает клан с более ценным сокровищем. При равенстве очков побеждает тот клан, на который работал первый гном, покинувший пещеру, — либо верный гном из собственного клана, либо гном-вредитель из клана соперников.

**Пример определения ценности сокровищ в игре с 5 участниками:**



В клане **Золотого топора** (жёлтый) работают два гнома. Третий жёлтый гном — вредитель, работающий на клан **Синей луны** (синий). Двум гномам из каждого клана удалось покинуть пещеру. Третий гном из клана **Синей луны**, к сожалению, потерял своё золото, потому что не успел вовремя выбраться из пещеры.

- **Клан Золотого топора (жёлтый):**  $2 + 2 = 4$  золота, умножить на 3 (количество синих гномов) = 12
- **Клан Синей луны (синий):**  $3 + 2 + 0 = 5$  золота, умножить на 2 (количество жёлтых гномов) = 10

Два гнома из жёлтого клана смогли спасти золото большей ценностью, поэтому они одерживают победу!

### Карточки туннелей

На карточках туннелей уровней I, II и III изображены туннели, разделённые пунктирной линией на участки. Чем больше участков на карточке, тем больше **шагов** нужно сделать гному, чтобы полностью пересечь карточку. Уровень карточки указан на рубашке.



На карточках туннелей **уровня I** изображены туннели, не разделённые на участки (однако самих туннелей может быть изображено несколько).



На карточках туннелей **уровня II** изображены туннели, поделённые на 2 и больше участков.



На карточках туннелей **уровня III** изображены туннели, поделённые на 3 и больше участков.

### Особые карточки туннелей



**Тёмная дыра (9 карточек туннелей + 1 карточка цели)**

Во время игры из тёмных дыр могут появляться существа, чтобы сделать путь гномов по лабиринтам пещеры ещё опаснее (см. стр. 11).



**Лестница (4 карточки туннелей + карточка входа в пещеру + 1 карточка цели)**

Туннель на такой карточке всегда соединён тайными путями с лестницей на другой карточке. Вы можете переместить вашего гнома с этой карточки на любую другую карточку с лестницей, потратив 1 шаг.



**Мост (4 карточки туннелей)**

На этих карточках изображены два не соединяющихся друг с другом туннеля. Ваш гном не может спуститься с моста в туннель внизу или, наоборот, подняться на него.

Если вы перемещаете вашего гнома по узкому деревянному мосту, вы *немедленно* теряете 1 карточку из вашей руки до конца игры. Игрок слева от вас берёт 1 случайную карточку из вашей руки, не глядя на неё, и кладёт её рубашкой вверх в стопку сброса.



**Дугообразный туннель (5 карточек туннелей)**

На этих карточках изображены два туннеля, соединённые между собой тайным проходом. Проход считается отдельным участком. Если вы перемещаете вашего гнома в проход, вы *немедленно* теряете 1 золотой самородок. Верните жетон золотого самородка с вашей карточки в общий запас.

**Примечание:** если ваш гном зашёл в проход между туннелями, но у вас не осталось жетонов золотых самородков, то вы ничего не теряете.



### Золотая жила (2 карточки туннелей + 1 карточка цели)

Когда вы выкладываете карточку туннеля с золотой жилой, немедленно возьмите 1 жетон золотого самородка из общего запаса и положите его на символ золота на этой карточке. Если ваш гном завершает своё перемещение на карточке золотой жилы, возьмите жетон золотого самородка себе и положите его на вашу карточку гнома.

**Важно:** если вы берёте жетон золотого самородка с карточки золотой жилы, вы должны немедленно открыть свою карточку клана и положить её рядом с собой. Карточка клана остаётся лежать открытой до конца игры.

### Карточки действий с мгновенными эффектами

Эти карточки могут помочь вам или навредить сопернику сразу же, как только вы разыграете карточку. Покажите карточку, которую вы хотите разыграть, другим игрокам и положите её в стопку сброса рубашкой вверх (исключение: карточка «Паутина»). Затем выполните соответствующее действие.



### Секретная информация (5 карточек)

Выберите одно из двух предложенных действий и выполните его. Не раскрывайте полученную с помощью действия информацию другим игрокам.

 Втайне посмотрите на одну из закрытых карточек целей, затем положите её обратно лицом вниз.

 Втайне посмотрите на карточку клана другого игрока и положите её обратно перед игроком лицом вниз.



### Камнепад (3 карточки)

Уберите из сети лабиринтов 1 любую карточку туннелей, на которой не стоит гном или существо.

**Примечание:** вы не можете сбросить карточку входа в пещеру или любую карточку цели, используя карточку «Камнепад». Если вы убираете карточку туннеля с паутиной на открытом конце пути, то также сбросьте и жетон паутины. Если вы убираете карточку туннеля с золотой жилой и жетоном золотого самородка на ней, верните жетон в общий запас.



### Обмен карточками (2 карточки)

Выберите любого другого игрока и отдайте ему все карточки, которые есть у вас на руках, рубашкой вверх. Взамен заберите все карточки из руки этого игрока (также рубашкой вверх). Количество карточек, которыми вы обмениваетесь, не обязательно должно быть одинаковым.

**Важно:** в конце вашего хода не берите никаких карточек из игровой колоды. Вместо этого другой игрок берёт 1 карточку (см. стр. 6).



### Паутина (3 карточки)

Положите эту карточку перед собой лицом вверх и возьмите жетон «Паутина» с соответствующим символом (см. далее). Положите его стороной с символом ② вверх:

♣ ...либо на точку соединения между двумя карточками, уже выложенными в лабиринт туннелей,

♣ ...либо на карточку туннеля на открытом конце пути.

В любом месте одновременно может находиться только одна паутина. Паутина блокирует этот участок пути для всех гномов и существ на **2 раунда**. В начале вашего следующего хода переверните жетон паутины на другую сторону и положите его стороной с символом ① вверх. Когда снова настанет ваш ход, а жетон паутины лежит стороной с символом ① вверх, уберите жетон с карточки и сбросьте карточку действия в стопку сброса.

**Примечание:** если паутина блокирует карточку на открытом конце пути, вы всё равно можете присоединять к ней новые карточки и расширять сеть туннелей.

**Совет:** в игре есть три жетона паутины с разными символами (▲, ● и ◆). Чтобы вы не забыли, какой именно жетон должны перевернуть вы, на карточке действия изображён жетон паутины с соответствующим символом. Когда вы убираете жетон паутины, уберите соответствующую карточку действия в стопку сброса.



### Карточки действий с предметами

Эти карточки дают вам снаряжение для успешного прохождения пещеры. Когда вы разыгрываете такую карточку, положите её лицом вверх перед собой или перед любым другим игроком.



#### Сапоги (3 карточки)

Если перед вами лежит карточка «Сапоги», вы можете перемещать вашего гнома на 1 дополнительный шаг в каждый из ваших ходов (см. стр. 5).

**Примечание:** перед каждым игроком может лежать только 1 карточка «Сапоги».



#### Боевой топор (3 карточки)

Если перед вами лежит карточка «Боевой топор», вы можете использовать его следующим образом:

- Если вы оказываетесь на участке рядом с **паутиной** в любой момент вашего хода, вы можете сбросить эту карточку, чтобы перевернуть жетон паутины стороной с символом ① вверх или сбросить его, если он уже лежит стороной с символом ① вверх.
- Если **существо** заходит на участок, где вы стоите, или, наоборот, вы заходите на участок с существом, вы можете использовать боевой топор, чтобы отогнать существо, пока оно не напало на вас. Сбросьте карточку «Боевой топор» и уберите существо из лабиринта туннелей. Игрок, перед которым лежит карточка соответствующего существа, убирает эту карточку в стопку сброса.

**Примечание:** чтобы воспользоваться эффектом боевого топора, он уже должен быть выложен перед вами. Вы не можете разыграть карточку из руки и сразу же применить её эффект.

## Карточки действий для привлечения и перемещения существ

С помощью этих карточек действий вы можете выманивать различных существ из их тёмных нор и перемещать их по лабиринту туннелей, чтобы атаковать других гномов. Каждое существо имеет разный эффект при атаке (см. далее).



Когда вы разыгрываете карточку действия существа, положите её перед собой лицом вверх. Возьмите соответствующее существо и поместите его в любое место в лабиринте туннелей, где есть **тёмная дыра**.

**Примечание:** если в лабиринте туннелей ещё нет тёмных дыр, вы не можете привлечь существо.

После того как вы выставили существо, переместите его по существующим туннелям на количество шагов, указанное на карточке действия.

### Особенности перемещения существ:

♣ Вы можете переместить существо на меньшее число шагов, чем указано на его карточке действия.

♣ Вы можете перемещать существо вперёд и назад.

♣ Если существо встречает **гнома**, оно немедленно завершает своё перемещение и атакует гнома. Если существо встречает нескольких гномов, то оно атакует **всех** гномов. Если какой-то гном отгоняет существо боевым топором, то все гномы, которые находятся вместе с ним, спасаются от атаки.

**Примечание:** существо также атакует гнома, если гном перемещается на участок с существом (см. стр. 10).

♣ Существа могут свободно перемещаться с лестницы на лестницу, по мостам и туннелям, но не могут пройти через паутину.

♣ Существа не могут открыть **карточку цели**, если оказываются на ней.

Существа остаются в игре только на один раунд и затем убираются из туннелей — до тех пор, пока их снова не привлечёт другая карточка действия. Уберите существо в начале вашего следующего хода и сбросьте карточку действия, лежащую перед вами.

### Если существо уже находится в игре

Если вы разыгрываете карточку действия существа, которое уже бродит по лабиринту туннелей, *не ставьте* фишку существа на тёмную дыру. Вместо этого переместите существо с того места, где оно находится в данный момент. Если существо начинает перемещение на участке с одним или несколькими гномами, оно атакует этих гномов только в том случае, если уйдёт с этого участка и вернётся на него позже. Игрок, у которого до этого момента была карточка действия этого существа, сбрасывает её. Теперь существо остаётся в игре до тех пор, пока не настанет *ваш* следующий ход.

### Существа и их эффекты



#### Крыса (5 карточек)

Крыса передвигается максимально на **3 шага**. Если крыса заходит на участок с вашим гномом, вы *немедленно* теряете 1 карточку из вашей руки до конца игры. Игрок слева от вас берёт 1 карточку из вашей руки, не глядя на неё, и кладёт её в стопку сброса рубашкой вверх.





### Змий (4 карточки)

Змий передвигается максимально на **4 шага**. Если змий заходит на участок с вашим гномом, он парализует вас на один раунд. Немедленно положите фишку гнома горизонтально на участок, где он стоит. В ваш следующий ход поставьте фишку снова вертикально, но не перемещайте.



### Гоблин (4 карточки)

Гоблин передвигается максимально на **5 шагов**. Если гоблин заходит на участок с вашим гномом, вы немедленно теряете 1 золотой самородок. Уберите жетон золотого самородка с вашей карточки гнома в общий запас.

**Примечание:** если у вас нет золотых самородков, гоблин не может их у вас украсть. Он всё равно останавливается, когда перемещается на участок с вашим гномом.



**Пример:** игрок разыграл карточку действия «Крыса». Он кладёт перед собой карточку действия и ставит фишку крысы на тёмную дыру. Затем он перемещает крысу на 2 шага и встречает синего гнома. Крыса атакует гнома, и игрок теряет 1 карточку.

Перевод на русский язык:

Анастасия Губанова

Корректор: Полина Басалаева,  
Мария Кравченко

Вёрстка: Алёна Наумова

Руководитель редакции:

Анастасия Дурова

Особая благодарность  
выражается

Александрю Пешкову

и Екатерине Плужниковой.



© AMIGO Spiel  
+ Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach,  
Deutschland, 2022

Автор игры: Фредерик Мойерсон (Frederic Moyersoen), иллюстрации: Александр Юнг (Alexander Jung)



Больше интересных  
настольных игр для взрослых  
и детей на сайте компании  
«Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)



Версия 1.0