Скрытые глубоко в пещерах неизведанной горы лежат огромные золотые самородки, к которым никто не прикасался в течение тысяч лет. Вы, и группа предприимчивых друзей, решили отправиться в путешествие внутрь неизведанной горы. Все пришли с кирками, фонарями, и другим оборудованием, чтобы выкопать подземную шахту и разыскать скрытые в горе богатства. Работая киркой, вы прорубаете проход в пещеру, внутри которой лежит огромный мерцающий самородок! Гора действительно содержит несметные богатства! Но до них необходимо добраться первыми - ваши друзья так же ищут золото где то рядом с вами. Поторопитесь – собравший больше всех самородков сможет купить эту шахту со всеми её богатствами. Но не забывайте о других шахтёрах: они не остановятся ни перед чем, что бы помешать вам.

Цель игры:
соберите необходимое число Золотых самородков и выйдите из шахты первым, опередив других игроков. Ищите золото в пещерах, выкапывая туннели в горной породе. Препятствуйте тому, чтобы другие игроки разбогатели вместо вас.

Необходимое число Золотых самородков для победы в игре:
2 игрока - 10 самородков
3 - 4 игрока - 7 самородков
5 - 6 игроков - 5 самородков

Подготовка к игре:
1) Разместите тайл с изображением входа в подземелье в центр стола.
2) Перемешайте все оставшиеся тайлы, перевернув их картинкой вниз.
3) Отделите 20 тайлов и сложите их стопкой картинкой вниз, они будут использованы в фазе «**Строительство туннелей**»
4) Сложите оставшиеся тайлы картинкой вниз так, что бы все игроки могли до них дотянуться.
5) Выдайте каждому игроку фигурку шахтёра.
6) Выдайте каждому игроку 3 жетона с «*Кражей золота*» и 3 жетона с «*Летучими мышами*».
7) Определите игрока, который будет ходить первым.

Игра состоит из двух фаз: «**Строительство туннелей**» и «**Добыча золота**».
Во время «**Строительства туннелей**» определяются начальные туннели шахты. Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке, игроки выкладывают один тайл из стопки «**Строительство туннелей**» согласно правилам размещения тайлов на поле (*см. Размещение тайлов*). Если тайл не может быть выложен, он размещается между любыми двумя тайлами, раздвигая их в стороны. Главное, что бы выложенный тайл мог стыковаться, согласно правилам, с ранее выложенными. Как только все тайлы размещены шахтёры могут спуститься в шахту и искать золото в фазе «**Добыча золота**».
В начале фазы «**Добыча золота**» игрок размещает фигурку шахтёра на начальном тайле входа в подземелье и выполняет выбранные действия (*см. Порядок хода*), далее ход переходит к другому игроку по часовой стрелке и так до тех пор, пока один из шахтёров не станет самым богатым (*см. Победа в игре*).

Порядок хода.
Ход состоит из двух фаз:
1. Передвижение шахтёра.
Выполните одно из следующих действий:
- возьмите и разместите на поле один тайл и, если возможно, то переместитесь на расстояние в один тайл по шахте (*см. Размещение тайлов* и *Передвижение*).
- бросьте кубик и переместитесь на необходимое число тайлов по шахте (*см. Передвижение*). Игрок может остановиться в любой момент времени по своему желанию.
- бросьте кубик и пойдите через Секретный проход, расположенный на текущем тайле (*см. Секретные проходы*).

2. Выполните действие.
- соберите самородки
- создайте проблемы (*см. Проблемы*)

Размещение тайлов.

Возьмите из стопки один тайл и разместите его на поле, соблюдая определённые правила, изложенные ниже. Если тайл может быть выложен на поле, даже если это не выгодно игроку, то активный игрок обязан разместить его на поле. Если тайл не может быть выложен на поле, то игрок берёт следующий тайл, а взятый замешивается с оставшимися в стопку.

Размещайте тайлы с так, что бы проход продолжился на следующем тайле. Угловые тайлы можно размещать только в случае совпадения всех граней с выложенными тайлами.

Правильное расположение

Неправильное размещение

Выкладываемый тайл должен содержать столько же туннелей, что и выложенный на поле. Можно совмещать тайлы стенами.

Правильное расположение

Неправильное размещение

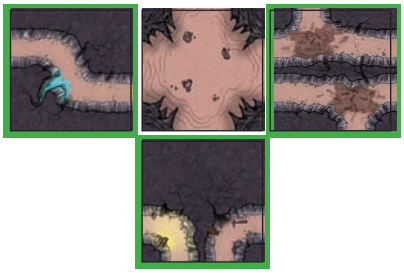
Рядом с тайлом «Выход» нельзя выкладывать тайлы, которые могут заблокировать проход и подстыковку последующих тайлов, а так же нельзя замыкать проход в петлю. Больше никаких ограничений у данного тайла нет.

Правильное расположение

Неправильное размещение

Если на поле выложен тайл с «Пещерой сокровищ», то в её центр должен быть немедленно положен самородок.

У тайлов «Пещеры» нет никаких ограничений, что позволяет стыковать с ним любой тайл подземелья.

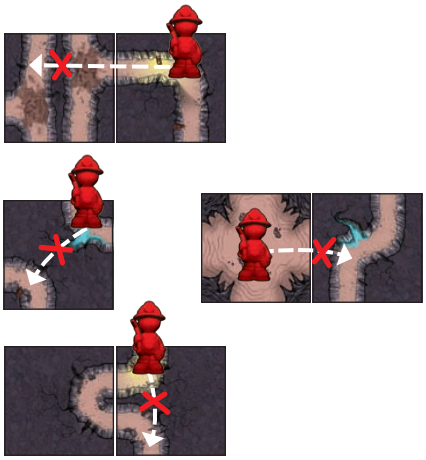


Передвижение.

- Чтобы переместить фигурку Шахтёра, необходимо выбрать необходимый туннель и переместить фигурку на необходимое количество тайлов.
- Фигурка не может переместиться не по туннелю, сквозь скалу, даже если проходы шахты расположены рядом на одном тайле.
- Фигурка может проходить сквозь тайл с другой фигуркой Шахтёра, либо останавливаться на нём.
- Фигурка может проходить сквозь тайл «Выход» без каких либо ограничений.
- Шахтёры могут проходить через любые тоннели, соединённые в одну линию, сквозь пещеры и разветвления коридоров, а так же останавливаться на них.

Правильное перемещение

Неправильное перемещение



Секретные проходы.

В пещерах существуют секретные проходы, связывающие различные тайлы между собой. Входы в эту серию проходов существуют на 15 тайлах и обозначены разломом в стене голубого цвета. Если Шахтёр находится на тайле с секретным проходом, он может попытаться пройти сквозь него в фазу Передвижение. Для перемещения через Секретный проход игрок должен должен бросить два кубика. Если сумма чисел больше или равна семи, то можно переместиться на любой тайл на поле с таким же значком Секретного прохода (считается за полных ход), либо передвинуться на количество перемещений, выпавшее на одном из двух кубиков по выбору игрока. Если число меньше семи, то игрок может переместиться, как в обычную фазу передвижения, либо вообще отказаться от передвижения по шахте. При данном перемещении учитывается меньшее число, выпавшее на одном из двух кубиков.

Добыча самородков.

Золотые самородки размещаются в центре Пещеры сокровищ (*см. Размещение тайлов*). Чтобы добыть самородок, игрок должен закончить движение на тайле с Пещерой сокровищ. Игрок забирает себе самородок и размещает его перед собой. Больше самородков на этом тайле не выставляется, за исключением «*Золотой проблемы*» (*см. Проблемы*).

Проблемы.

Есть два возможных варианта усложнить игру соперникам: «*Кража золота*», которая позволяет украсть самородок у другого игрока, и «*Летучие мыши*», которая позволяет переместить другого шахтёра с текущего тайла. Вначале игры каждому игроку выдаётся по три жетона каждой проблемы, которые могут использоваться во время фазы «*Действия*» любого хода. Во время хода может быть использован только один жетон против любого из игроков.

Для того, чтобы применить Проблему, необходимо вызвать игрока на «дуэль»:

• Активный игрок (Атакующий) объявляет ,кому из игроков он бросает вызов (Атакуемый).

• Активный игрок определяет, какой тип проблемы будет использован и выкладывает жетон.

• Атакующий и защитник бросают три раза кубики (игрок бросает один кубик). Каждый бросок определяется победитель (большее число на выпавшем кубике). Если Атакующий игрок выиграл минимум в двух бросках, то Атакуемый выполняет условия проблемы. Если Атакующий игрок проиграл, то проблема не применяется, а жетон считается истраченным и не возвращается обратно Атакующему игроку.

«Кража золота»

Если Атакующий игрок выигрывает «дуэль», то он забирает самородок у Атакуемого и размещает его на любом свободном тайле с Пещерой сокровищ (на данном тайле не должны находиться Атакующий и Атакуемый). Если самородок некуда выложить, то он кладётся рядом с полем и выкладывается любым игроком в на первый выложенный тайл с Пещерой сокровищ. Если «дуэль» выигрывает Атакуемый, то он может бросить кубик и переместиться на выпавшее количество тайлов (*см. Передвижение шахтёра*). «Кража золота» может быть использована Атакующим игроком только

тогда, когда обе фигурки (Атакующий и Атакуемый) находятся на одном тайле и у Атакуемого игрока есть хотя бы один самородок.

«Летучие мыши»

Если дуэль выигрывает Атакующий игрок, то он бросает кубик и перемещает фигурку Атакуемого игрока на число тайлов, выпавшее на кубике, в любом направлении. Данная Проблема может быть применена против любого игрока на любом тайле Шахты, находиться на одном тайле с Атакуемым игроком не обязательно. Если Атакующий игрок проигрывает «дуэль», то жетон считается использованным и ничего не происходит.

Победа в игре.

Игрок, первым собравший необходимое количество самородков, может переместиться на тайл «Выход» и закончить игру, перевернув его. Побеждает игрок, первым собравший самородки и первым перевернувший тайл «Выход».

Дополнительные правила.

Лужа грязи.

На двенадцати плитках изображены Лужи грязи. Лужи грязи препятствуют движению, заставляя Шахтеров застрять в грязи до следующего хода. Если шахтёр перемещается в фазу проблемы ***«Летучие мыши»***, то он так же обязан остановиться на данном тайле. В свой следующих ход можно продолжить движение без ограничений.

Правила для двух игроков.

Перед началом игры раздайте каждому игроку по одному тайлу с Пещерой сокровищ, два тайла с Секретным проходом, два тайла с Лужами грязи. Плитки выкладываются перед каждым игроком картинкой вверх. В свой ход игрок может взять любой тайл и выложить его на поле, вместо того, чтобы брать тайлы из общей стопки.

Правила для четырёх и шести игроков.

Перед началом игры игроки разбиваются на пары и заключают друг с другом союз. Игроки каждой команды сидят напротив друг друга. Игроки в команде совместными усилиями собирают необходимое число самородков (4 игрока: 12 Золотых самородков за команду; 6 игроков: 8 Золотых самородков за команду).

Собрав необходимое число самородков все игроки одной команды должны добраться до тайла «Выход».

Краткие правила игры.

Цель игры: собрать необходимое по условию число самородков и вернуться с ними на начальный тайл «Выход».

Фаза 1. Подготовка к игре

Определяется очерёдность хода игроков. Затем каждый берёт себе одну фигурку Шахтёра и по 3 жетона каждого из «Проклятий». Выкладываем начальный тайл «Выход» в центр стола, перемешиваем оставшиеся тайлы. Далее, по очереди, выкладываем 20 тайлов, формируя лабиринт. В «Пещеры сокровищ» выкладываем самородки. Выставляем фигурки Шахтёров на тайл «Выход».

Фаза 2. Игра

1. Игрок может сделать выполнить одно из действий:

- Взять тайл, выложить его на поле в любое доступное место, затем передвинуть (по желанию) свою фигурку Шахтёра на один тайл вперёд.
- Бросить кубик и пройти число тайлов, выпавшее на кубике. Использовать все возможные перемещения не обязательно.
- Если игрок пересекает во время движения тайл с «Лужей грязьи» он обязан остановиться, и сможет продолжить движение без ограничений в следующий ход.
- Если игрок стоит на тайле с «Секретным проходом», то он может бросить два кубика и перейти (или нет, если сумма меньше семи) на любой тайл лабиринта с «Секретным проходом». Считается за полное действие.

2. Если игрок стоит на тайле с самородком, то он забирает его себе.
3. Игрок может использовать одно «Проклятие», в зависимости от его свойств. Действие проклятия применяется незамедлительно.
4. Если игрок набрал необходимое число самородков и в конце передвижения стоит на тайле «Выход», то он переворачивает этот тайл стороной «Вход» и игра заканчивается.

Неофициальные дополнения к правилам.

Свойства шахтёров.
У каждого Шахтера есть отличительная способность, которая дает ему преимущество перед другими Шахтерами. В начале игры игроки решают, какую способность они хотят использовать и выбирают Шахтера, который соответствует этой способности.

- Синий Шахтер может перемещаться по Секретным проходам свободно, при этом он не должен бросать кубики. В остальном он подчиняется общим правилам – передвижение по Секретному проходу считается за полное действие.
- Красный Шахтер не подвержен никаким «Проклятьям», при этом он всегда выигрывает «дуэль», если хочет применить проклятье против другого игрока.
- Зеленый Шахтер может бросать два кубика, вместо одного, для перемещения по шахте. Он может передвинуться на число тайлов, равное сумме, выпавшей на гранях кубиков.
- Желтый Шахтер может собрать больше чем один Золотой Самородок во время своего хода. Пересекая тайлы с самородками во время движения, он может собирать их, не останавливаясь и продвигаясь дальше на возможное число тайлов.
- Белый Шахтер может взять два тайла, вместо одного, и выложить его на поле. Размещение обеих тайлов должно произойти до передвижения.
- Чёрный Шахтер может бросить кубики после того, как он выложит один тайл из общей стопки на поле (вместо того, чтобы переместиться только на один тайл).

Прежде, чем выбрать Шахтера, игроки должны бросить кубик. Каждый игрок запоминает число, выпавшее на грани. В порядке очерёдности, от большего числа в сторону уменьшения, игроки выбирают себе фигурки Шахтёров. Игрок, последний выбравший себе фигурку, первым начинает игру после размещения 20-ти тайлов на игровом поле.

Обвал.
Если игрок, во время фазы Движения Шахтера, выбрасывает на грани кубика число «шесть», то он может передвинуться на любое число клеток и вызвать обвал на любом тайле, соседним с тем, на котором он остановился. Игрок передвигает фигурку, затем переворачивает по своему выбору любой тайл на поле (не меняя его положения), кроме тайла «Выход». Тайл остаётся в игре, но по нему невозможно пройти. Перевернуть его можно в случае, если любой игрок так же выбросит «шесть» на кубике и закончит своё движение на соседнем тайле. В таком случае он переворачивает тайл обратно (не меняя его положения).
Обвалы нельзя делать, когда:
- игрок пересекает Секретный проход и бросает кубики для проверки;
- на тайле есть Секретный проход;
- на тайле стоит фигурка Шахтёра;
К «заваленному» тайлу нельзя подстыковывать никакие другие новые тайлы подземелья.

Две кирки.
На нескольких тайлах подземелья изображены кирки, лежащие на пути. Каждый раз, когда Шахтер, в начале своего хода, находится на тайле с изображением кирки, он может взять два тайла, вместо одного и выложить их на поле, перед передвижением. Продвинуться можно по общим правилам – только на один тайл.

Пять тайлов.
В начале игры каждому игроку выдаётся два случайных тайла с Секретным Проходом, два случайных тайла с Лужами Грязи и один тайл с обычной пещерой. Эти тайлы размещаются перед игроками картинкой вврех. Игрок может выложить один из этих тайлов на поле в свой ход, вместо того, что бы брать тайл из общей стопки.

2fishki.ru