

ПОДЗЕМНЫЕ КОРОЛИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Гномы, копясь к глубинам скал,
Жаши подозрительно дикный металл.
Бронзы надежней, алмаза крепче
И к обработке всех прочих легче.

Секир, топорок и просто граблей
Создали они как можно скорей,
И вынесли кеш на общий базар,
Сменять это все на кристаллы и коралл.

Здесь Гоклинны казали их образцов,
Что бы нарезать себе изразцов,
К три дня изучили посылку они с
Но быстро копать одни не смогли.

Соседей позвали на помощь себе:
Великаны и Орки прилежны к труде.
Пришла им на помощь лухая братка,
К надежде ухватить кусок или два.

Как только дошли они до металла,
Тут началась, естественно, скара.
И разошлись деловые партнеры,
Страстно желая рыть личные горы.

С тех пор по отдельности расы живут
Друг у друга кося механизмы и лут:
Известно, кто больше металла найдет,
Тот остальных без труда окофлет.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок повелевает одной из рас, сражающихся за богатства, скрытые в глубинах гор. Его задача – захватить наиболее богатые рудники и добыть сокровища. Полностью раз-

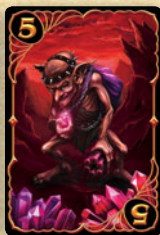
работанные месторождения приносят в конце игры победные очки. Если в руднике оказалось недостаточно шахтеров – он принесет штрафные очки.

КАРТЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ИГРЕ

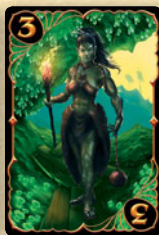
На лицевой стороне карт изображены отряды, относящиеся к одной из четырех рас. Расы различаются по цвету. В углу карты указана цифра от 0 до 9, обозначающая силу отряда.



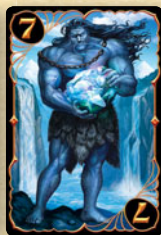
Гномы



Орки



Гоблины



Великаны



Карты королей

отличаются от обычных карт особой золотой рубашкой с изображением атрибутов королевской власти.

Рудники – оборотная сторона (рубашка) карт. Цифрами на карте рудника обозначаются:

РАЗМЕР КОПИ

— сколько отрядов невольников-шахтеров нужно для разработки рудника

ЗАЩИТА РУДНИКА

— сколько карт отрядов потребуется для его захвата

ЗНАК НАДСМОТРИЦА

— его наличие показывает, что в руднике необходим надсмотрщик



ЦЕННОСТЬ РУДНИКА

— сколько победных очков получит игрок, добывший сокровище, и/или сколько он получит штрафных очков, если не успеет завершить разработку рудника

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Прежде всего определите, кто за какую расу будет играть. Возьмите четыре карты королей и перемешайте их рубашкой вверх. Каждый игрок берет одну из карт и кладет ее перед собой в открытом виде. Если игроков двое или трое, то неиспользованные карты королей уберите в коробку.

2. Все оставшиеся карты тщательно перемешайте, сложите в колоду и поместите на стол рубашкой (изображением рудника) вверх. **Четыре верхние карты с колоды положите в центре стола изображением рудника вверх.** Игрокам предстоит сражаться за эти рудники. Все игроки должны видеть эти карты.

3. Следующие 4 карты с колоды выложите рядом с ней, изображениями отрядов вверх. Эти карты образуют Лагерь шахтеров. Карты одинаковой расы складываются в одну стопку. Всего в Лагере может быть четыре стопки карт, по количеству рас.

4. Каждому игроку раздайте по 6 карт из колоды.

Игрок держит их в руке изображениями отрядов к себе. Эти карты называются «рука игрока».

Первым ходит игрок, который недавно побывал в пещерах или в горах. Либо первого игрока можно определить жребием.

ХОДИГРЫ

В свой ход игрок должен выложить из руки одну карту отряда. Выложить карту можно:

- на один из рудников, лежащих в центре стола;

либо

- на собственный рудник, уже захваченный игроком ранее.

Если на карте рудника еще не лежат карты отрядов, на нее можно выложить любой отряд. В противном случае выложить можно только **карту с большим значением на карту с меньшим значением силы отряда** (эти карты могут принадлежать разным расам). К примеру, на карту со значением силы 2 можно выложить любую из карт со значением силы от 3 до 9. **Карту с силой 0 можно выложить только на карту с силой 9.**

Существуют дополнительные правила по выкладыванию отрядов на собственный рудник игрока, но о них чуть ниже (см. Добыча сокровищ).

Захват рудника

Игроки пытаются захватить рудники, карты которых лежат в центре стола. **Если на руднике лежат карты отрядов в количестве, равном «Защите рудника», он считается захваченным.** Некоторые рудники можно захватить одной картой, другие потребуют двух или трех карт отрядов. Когда на рудник выложено необходимое для его захвата количество карт, происходит следующее:



1. Все карты отрядов с рудника перемещаются в Лагерь. Отряды раскладываются по расам в соответствующие стопки, в том порядке, как они лежали на руднике. Карты кладутся изображениями отрядов вверх. Если на руднике было несколько карт одной расы, карты, выложенные на рудник позже, окажутся в стопке карт Лагеря ниже.

2. Кто из игроков захватил рудник, определяется по последней выложенной на рудник карте отряда. Карта захваченного рудника кладется на стол перед тем игроком, к чьей расе принадлежал этот отряд. (картинка) Например, если последней была выложена карта орка, то шахту берет себе игрок – король Орков, независимо от того, кто из игроков положил эту карту. Может так случиться, что никто не контролирует расу, которой достался рудник. В этом случае рудник забирает тот, кто положил последнюю карту.

3. На место захваченного рудника кладется новый рудник с верха колоды.

Добыча сокровищ

Захватить рудник мало, нужно добыть из него сокровища – золото и драгоценные камни. Для этого в рудник следует послать шахтеров-невольников. **Важно! В качестве шахтеров можно использовать только отряды других рас. «Размер копи» показывает, сколько карт отрядов нужно выложить на рудник для его разработки.**

Если на карте изображен знак «Надсмотрщик», то после заполнения рудника отрядами шахтеров на него придется выложить еще один отряд – надсмотрщика. Им может быть только отряд своей расы. Здесь также действует общее правило по выкладыванию отрядов: надсмотрщик должен превосходить по силе верхнюю карту отряда шахтеров.



Когда на захваченный рудник выложено необходимое количество отрядов для его разработки, все карты отрядов удаляются с него в сброс – они больше не участвуют в игре. Карта рудника кладется под карту короля: теперь его «Ценность» – это победные очки игрока.

Игрок может просматривать лежащие под его картой короля рудники, но не должен показывать их другим игрокам. Все игроки могут просматривать карты, лежащие в сбросе.

Добор карты

Сыграв тем или иным способом одну карту отряда из руки, игрок должен добрать в руку недостающую карту. **Можно взять верхнюю карту из любой стопки в Лагере или верхнюю карту из колоды.** После этого ход игрока заканчивается, и право хода передается по часовой стрелке следующему игроку.

Внимание! Игрок обязан сыграть в свой ход одну карту, даже если это для него невыгодно. Очень редко бывает, что игрок вообще не может сделать ход – у него нет в руке подходящей карты. В этом случае он должен показать остальным свои карты, после чего они кладутся в сброс и в игре более не участвуют. Игрок набирает с колоды новые 6 карт и продолжает свой ход.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Как только в колоде не останется карт, игра завершается. Игроки подсчитывают свои победные очки. Каждый захваченный и разработанный рудник приносит победные очки, равные «Ценности рудника». Очки этих рудников суммируются, затем из них вычитаются

штрафные очки – «Ценность» рудников, которые захвачены игроком, но не полностью им разработаны, т.е. к концу игры остались незаполненными нужным количеством отрядов. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.