

Saboteur

THE LOST MINES



amigo-spiele.de/01800

von Frederic Moyersoen mit Illustrationen von Alexander Jung
 Spieler: 3-9 Personen Alter: ab 10 Jahren Dauer: ca. 45 Minuten

INHALT



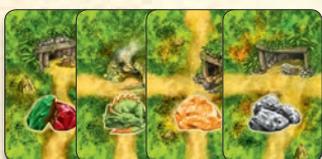
40 Wegekarten



23 Aktionskarten



2 Startkarten



4 Minen



12 Schätze



10 Zwergenkarten



10 Zwerge (mit Standfüßen)



10 Zwergenplättchen



32 Siegpunktplättchen



14 Waldplättchen



1 Drachenplättchen

1 Spielplan

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Auf der anderen Seite des alten Waldes befinden sich die vergessenen Minen. Begeht euch mit euren Zwergen-Clans auf die Suche und überwindet gemeinsam Hindernisse, entkommt Fallen und Trollen – und vor allem: Findet die wertvollen Schätze. Doch nehmt euch vor dem Drachen in Acht und seid stets wachsam, denn vielleicht arbeiten Mitglieder eures Clans gegen euch.

Karte um Karte legt ihr gemeinsam den Weg durch den Wald. Um Hindernisse zu überwinden, braucht ihr die passenden Hilfsmittel. Trolle versperren euch den Weg, Fallen kosten euch Handkarten. Mit euren Zwergen zieht ihr auf den Wegen zu den vier Minen, um darin Schätze zu finden. Am Ende der Runde wird aufgeteilt: Alle Mitglieder eines Clans bekommen ihren Anteil – doch ein Zwerg arbeitet egoistisch nur für sich und ein anderer Zwerg gar für den gegnerischen Clan! Wer nach zwei Runden die wertvollsten Schätze und damit die meisten Siegpunkte sammeln konnte, gewinnt.

DIE ZWERGEN-CLANS

In *Saboteur – The Lost Mines* seid ihr Mitglieder zweier rivalisierender Clans, den blauen und den gelben Zwergen. Bis zu fünf Zwerge suchen für jeden Clan nach Schätzen. Doch nicht alle arbeiten auch loyal für den eigenen Clan.



Die Zwergen-Clans

loyale Zwerge beider Clans

Jeweils bis zu drei **loyale Zwerge** arbeiten bedingungslos für ihren Clan. Alles, was sie finden, werfen sie am Ende der Runde in den gemeinsamen Topf und verlassen sich auf ihre Kameraden.



In jedem Clan gibt es einen **selbstsüchtigen Zwerge**. Er arbeitet egoistisch und behält am Ende einer Runde alle von ihm gefundenen Schätze für sich. Er wird jedoch **nicht** an dem beteiligt, was seine Clan-Mitglieder einsammeln.



In jedem Clan gibt es außerdem einen **Saboteur**. Er gibt vor, für den eigenen Clan zu arbeiten, doch steht er tatsächlich in Diensten des Gegners. Die von ihm gefundenen Schätze gehen in den Topf des anderen Clans – und er wird auch an deren Gewinn beteiligt.

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den **Spielplan** zwischen euch auf den Tisch.
- 2 Mischt die **4 Minen** und legt sie **verdeckt** auf die dafür vorgesehenen Felder.
- 3 Legt die beiden **Startkarten** auf die dafür vorgesehenen Felder.
- 4 Mischt die **Schätze** und legt **verdeckt** so viele an den Rand des Spielplans, wie Spieler am Spiel beteiligt sind. Die übrigen Schätze braucht ihr in dieser Runde nicht. Legt sie unesehen zur Seite.

Startaufbau für 6 Spieler



- 5 Mischt die **Zwergenkarten** und teilt an jeden Spieler eine davon aus. Schaut euch eure Karte geheim an und legt sie **verdeckt** vor euch ab. Die Mitspieler dürfen jederzeit sehen, welchem Clan ihr angehört (= Kartenrückseite), euren Charakter (= Kartenvorderseite) haltet ihr aber bis zum Ende der Runde geheim. Legt die nicht verteilten Zwergenkarten unesehen zur Seite.

Achtung: Bei weniger als 7 Spielern nehmt ihr vor dem Mischen einige Zwergenkarten **aus dem Spiel**:

- bei 5–6 Spielern 1 loyalen Charakter je Clan,
- bei 3–4 Spielern 2 loyale Charaktere je Clan.

- 6 Nehmt euch einen beliebigen **Zwerg** eures Clans und das entsprechende **Zwergenplättchen**. Stellt den Zwerg auf die Startkarte eures Clans und legt das Plättchen für alle Mitspieler gut sichtbar vor euch ab.
- 7 Mischt alle **Wege-** und **Aktionskarten** zusammen. Zählt von diesem Stapel 10 Karten ab und legt sie unesehen zur Seite – ihr braucht sie in der laufenden Runde nicht mehr. Bei 3–6 Spielern teilt ihr jedem Spieler verdeckt 5 Handkarten aus, bei 7–9 Spielern 4 Handkarten. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. Lasst daneben Platz für einen (verdeckten) Ablagestapel, der sich im Laufe der Runde bilden wird.
- 8 Legt die **Waldplättchen**, das **Drachenplättchen** und die **Siegpunktplättchen** bereit.

SPIELABLAUF

Der abenteuerlustigste Spieler beginnt die erste Runde, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du am Zug, führst du die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Spiele 1 Karte aus oder wirf 1–2 Karten ab (muss)
2. Bewege deinen Zwerg um bis zu 3 Karten weiter (darf)
3. Ziehe 1 oder 2 Karten vom Nachziehstapel auf deine Hand (muss)

Damit ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist dran.

Achtung: Ist der Nachziehstapel leer, entfällt das Nachziehen und du führst den dritten Schritt nicht mehr durch. Hast du zu **Beginn** deines Zuges keine Handkarten mehr, setzt du für den Rest der Runde aus.

1. KARTEN AUSSPIELEN

Zu Beginn deines Zuges **musst** du eine der folgenden Aktionen ausführen:

- A – Lege 1 Wegekarte auf den Spielplan
- B – Spiele 1 Aktionskarte aus
- C – Passe und wirf 1–2 Karten ab



A – Lege 1 Wegekarte auf den Spielplan

Mit den Wegekarten entstehen auf dem Spielplan Wege von den Startkarten zu den Minen. Eine neue Wegekarte muss an eine der beiden Startkarten, eine bereits liegende Wegekarte oder eine aufgedeckte Mine (siehe Seite 5) angelegt werden. Dabei müssen alle Wege auf allen Seiten genau zueinander passen. Jede neu gelegte Karte muss einen bestehenden Weg verlängern.

Achtung: Die von dir gelegte Karte muss dabei **nicht** zwangsläufig an deine eigene Startkarte oder deinen Zwerg angebunden sein, solange sie nach den oben beschriebenen Regeln gelegt wurde.

Beispiele für falsch gelegte Wegekarten: ① nicht an bereits liegende Karte angelegt
② nicht auf allen Seiten passend ③ verlängert keinen bestehenden Weg

Besondere Wegekarten

Hindernisse: Hindernisse blockieren den Weg. Zwerge können erst dann auf bzw. über diese Wegekarten gezogen werden, wenn das passende Hilfsmittel ausgespielt und das Hindernis so überbrückt wurde.

Es gibt drei verschiedene Hindernisse: Baumstämme, Seen und Gräben.



Felsen: Felsen sind Engstellen. Auf einer solchen Karte kann **nur 1 Zwerg** stehen und ein besetzter Felsen kann von keinem anderen Zwerg passiert werden.



Lagerfeuer: Beginnt ein Zwerg seine Bewegung bei einem Lagerfeuer, kann er **um bis zu 5 Karten** bewegt werden (statt bis zu 3 Karten – siehe Seite 5 „2. Zwerg bewegen“).

B – Spiele 1 Aktionskarte aus

Mit den Aktionskarten könnt ihr Hindernisse überbrücken, geheime Informationen erlangen, Fallen legen, Trolle anlocken oder Wegekarten und Waldplättchen vom Spielplan entfernen.

Aktionskarten mit Hilfsmitteln

Zu jedem der drei Hindernisse gibt es ein spezielles Hilfsmittel. Ein Hilfsmittel darfst du nur ausspielen, wenn das entsprechende Hindernis auf dem Spielplan liegt. Spielst du eine solche Aktionskarte aus, zeige sie deinen Mitspielern und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel. Nimm das passende Waldplättchen aus dem Vorrat und lege es auf das Hindernis. Dieses ist ab sofort überbrückt und die Wegekarte dadurch für alle Zwerge passierbar.



Axt → Baumstämme



Boot → See



Seil → Graben

Achtung: Wurde ein Hindernis überbrückt, kann auf dieser Karte nur 1 Zwerg stehen und eine besetzte Karte von keinem anderen Zwerg passiert werden.



Aktionskarten zur Informationsbeschaffung

Mit diesen Aktionskarten erlangt ihr Informationen über Minen, Schätze oder Mitspieler. Spielst du eine solche Karte aus, zeige sie deinen Mitspielern und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel. Jede Karte bietet **zwei Optionen** – entscheide dich dabei für **eine der beiden** und führe sie aus.

Die erlangten Informationen behältst du für dich, zeige sie nicht den anderen Spielern.



Schaue dir geheim eine noch nicht aufgedeckte **Mine** an. Lege die Mine danach verdeckt an ihren Platz zurück.



Schaue dir geheim einen noch nicht eingesammelten **Schatz** an. Lege den Schatz danach verdeckt an seinen Platz zurück.



Schaue dir geheim die **Zwergenkarte** eines Mitspielers an. Lege die Zwergenkarte danach verdeckt an ihren Platz zurück.

Aktionskarten mit Ereignissen



Spielst du die Aktionskarte „**Falle**“ aus, zeige sie deinen Mitspielern und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel. Nimm das passende Waldplättchen „**Falle**“ und lege es ...

- entweder auf die Wegverbindung zwischen zwei ausliegenden Karten oder
- an ein offenes Wegende, d. h. auf die Wegverbindung zwischen einer liegenden Karte und einem unbenutzten Feld des Spielplans.

Immer wenn sich ein Zwerg über eine Falle bewegt, verliert der betroffene Spieler **sofort eine** seiner Handkarten. Sein linker Nachbar zieht zufällig eine Karte aus der Hand dieses Spielers und legt sie **unbesehen** verdeckt auf den Ablagestapel. Der Spieler muss **für den Rest der Runde** mit einer Handkarte weniger auskommen.



Spielst du die Aktionskarte „**Troll**“ aus, legst du die Karte offen vor dir ab. Nimm das passende Waldplättchen „**Troll**“ und lege es ...

- entweder auf die Wegverbindung zwischen zwei ausliegenden Karten oder
- an ein offenes Wegende, d. h. auf die Wegverbindung zwischen einer liegenden Karte und einem unbenutzten Feld des Spielplans.

Der Troll blockiert den Wegabschnitt für alle Zwerge so lange, bis du selbst wieder an der Reihe bist. Zu Beginn deines **nächsten** Zuges entfernst du den Troll und legst die Aktionskarte verdeckt auf den Ablagestapel.



Einige Beispiele dafür, wo Falle und Troll korrekt gelegt werden können

Achtung: Liegt eine Falle oder ein Troll an einem offenen Wegende, kann eine Wegekarte unter das entsprechende Waldplättchen gelegt werden, um den Weg fortzusetzen.



Spielst du die Aktionskarte „**Gewitter**“ aus, zeige sie deinen Mitspielern und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel. Anschließend entfernst du vom Spielplan eine **beliebige Wegekarte, auf der kein Zwerg steht**. Befindet sich auf der gewählten Karte ein Hilfsmittel (Axt, Boot oder Seil), wird dieses ebenfalls entfernt. Die entfernte Karte legst du auf den Ablagestapel.

Eine Falle oder ein Troll wird nur dann mit entfernt, wenn das entsprechende Waldplättchen nach dem Entfernen der Wegekarte **auf zwei unbenutzten Feldern** des Spielplans liegt.

Achtung: Ein Gewitter darf nicht auf Startkarten oder Minen angewandt werden.

C – Passe und wirf 1–2 Karten ab

Kannst oder willst du keine Karte gemäß Aktion A oder B ausspielen, **musst** du passen und **1 oder 2** Karten aus deiner Hand abwerfen. Lege die abgeworfenen Karten **verdeckt auf den Ablagestapel**.



2. ZWERG BEWEGEN

Nach dem Ausspielen oder Abwerfen von Karten **darfst** du deinen Zwerg **um 1–3 Karten** bewegen. Dazu ziehst du deinen Zwerg die gewünschte Anzahl an Karten entlang bestehender Wege.

Beispiel: Nach dem Ausspielen seiner Karte bewegt der Spieler seinen blauen Zwerg entlang des Weges 3 Karten weiter.

Folgende Besonderheiten sind beim Bewegen der Zwerge zu beachten:

- Beginnt dein Zwerg seine Bewegung bei einem Lagerfeuer, darfst du ihn sogar **um bis zu 5 Karten** bewegen.
- Eine Wegekarte mit einem Hindernis, das noch nicht durch das passende Hilfsmittel überbrückt wurde, darf nicht betreten oder passiert werden.
- Auf Felsen und auf überbrückten Hindernissen kann nur 1 Zwerg stehen. Hier darf ein zweiter Zwerg weder seine Bewegung beenden, noch die Karte passieren.
- Ein Troll blockiert die Wegverbindung, auf der er steht. Über diese Verbindung kann die Karte nicht betreten oder verlassen werden.
- Läufst du mit deinem Zwerg über eine Falle, verlierst du **sofort** eine Handkarte. Der Spieler links von dir zieht zufällig eine Karte aus deiner Hand und legt sie unesehen auf den Ablagestapel.

Achtung: Hast du **zu Beginn** deines Zuges keine Handkarten mehr, bewegst du auch deinen Zwerg in dieser Runde nicht und setzt aus.

Die Minen und ihre Schätze

Ziehst du als erster Spieler mit deinem Zwerg auf eine Mine, deckst du die Karte auf. Richte sie so aus, dass du sie an dieser Stelle passend ins Wegenetz legen kannst. **Beende** deine Bewegung und stelle deinen Zwerg darauf.

Achtung: Beim Aufdecken einer Mine kann es passieren, dass sie nicht auf allen Seiten an die vorhandenen Wegekarten passt. In diesem Fall musst du sie so legen, dass du sie mit deinem Zwerg über den gewählten Weg betreten kannst.

Es gibt vier verschiedene Minen: drei mit Schätzen und eine, die von einem Drachen bewacht wird.



Edelsteine



Gold



Silber



Drache

Stehst du **am Ende** deiner Bewegung auf einer Mine, nimmst du dir **einen** dazu passenden Schatz, sofern vorhanden. Lege den Schatz verdeckt vor dir ab. Stehst du im nächsten Zug noch immer auf der Mine, weil du deinen Zwerg nicht bewegst, kannst du dir, sofern vorhanden, eine weitere Karte dieser Schatzart nehmen. Zieht ein Mitspieler in der Zwischenzeit mit seinem Zwerg auf die aufgedeckte Mine, kann er sich ebenfalls an den Schätzen bedienen.



Beispiel: Der Spieler bewegt seinen gelben Zwerg auf die verdeckte Mine. Er deckt sie auf und legt sie passend wieder auf ihr Feld zurück. Es handelt sich um die Goldmine, somit nimmt sich der Spieler einen Goldschatz. Den Schatz legt er verdeckt vor sich ab.



Die Mine mit dem Drachen

Drehst du die Mine mit dem Drachen um, weil du sie als Erster erreicht hast, **musst** du dir das **Drachenplättchen** nehmen und es vor dir ablegen. Am Ende der Runde kostet es dich 2 Siegpunkte. Danach wird diese Mine wie eine normale Wegekarte behandelt, ihr könnt also unbeschadet auf und über die Karte ziehen.

3. KARTEN NACHZIEHEN

Am Ende deines Zuges **musst** du Karten nachziehen. Hast du eine Wege- oder Aktionskarte ausgespielt, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Hast du gepasst, ziehst du so viele Karten (1 oder 2) nach, wie du abgeworfen hast.

Achtung: Ist der Nachziehstapel leer, entfällt das Nachziehen.

ENDE DER RUNDE UND WERTUNG

Die Runde endet **sofort**, wenn eine der beiden folgenden Situationen eintritt:

- Der Nachziehstapel ist aufgebraucht **und** alle Spieler haben keine Handkarten mehr.
- Alle Schätze wurden eingesammelt.

Hinweis: Ihr könnt euch gemeinsam auf das Ende der Runde einigen, wenn eine oder mehrere Minen unerreichbar geworden sind und ihr deren Schätze nicht mehr einsammeln könnt.

Verteilung der Siegpunkte

Nun dreht ihr eure Zwergenkarten um und offenbart euren Charakter. Danach werden die gesammelten Schätze aufgedeckt, in Siegpunkte umgewandelt und unter euch verteilt. Geht dabei wie folgt vor:

- Die **selbtsüchtigen Zwerge** bekommen den Wert ihrer jeweils selbst gesammelten Schätze als Siegpunkte.
- Alle anderen Spieler finden sich in ihren Clans zusammen. Ist einer von euch ein **Saboteur**, rechnet er im gegnerischen Clan mit ab. Zählt die Werte eurer Schätze im Clan zusammen und wandelt diese in Siegpunkte um.
- Die Siegpunkte verteilt ihr gleichmäßig unter den beteiligten Spielern. Übrige Siegpunkte erhält der Spieler, dessen Zwerg den wertvollsten Schatz beigesteuert hat. Sind das mehrere, wird wiederum gleichmäßig unter den Beteiligten aufgeteilt. Bleiben jetzt noch Siegpunkte übrig, werden sie nicht mehr verteilt.
- Zuletzt muss der Spieler, der das **Drachenplättchen** erhalten hat, **zwei von seinen in dieser Runde gewonnenen Siegpunkten** abgeben. Hat er nur einen oder keinen Siegpunkt in dieser Runde gewonnen, gibt er auch nur einen bzw. keinen ab.

Beispiel:

- Die beiden loyalen gelben Zwerge sammelten gemeinsam 8 Siegpunkte, die sie unter sich aufteilen.
- Ebenfalls 8 Siegpunkte sammelten die beiden loyalen blauen Zwerge zusammen mit dem Saboteur des gelben Clans. Diese teilen sie unter sich auf – die übrigen beiden Siegpunkte erhält hierbei der gelbe Saboteur, weil er den 4er-Schatz gefunden hat. Einer der beiden loyalen blauen Zwerge sammelte aber auch den Drachen ein. Er muss seine beiden Siegpunkte wieder abgeben und geht in dieser Runde damit leer aus.
- Der selbstsüchtige Zwerg aus dem blauen Clan darf alle seine Schätze für sich beanspruchen und erhält damit 3 Siegpunkte.



Die zweite Runde beginnt

Bereitet die nächste Runde wie die vorherige vor. Die Minen werden neu gemischt, die Schätze neu ausgelegt und jeder Spieler erhält eine neue Zwergenkarte und ggf. einen neuen Zwerg. Mischt wieder alle Wege- und Aktionskarten zusammen, legt davon 10 Karten beiseite und teilt schließlich jedem Spieler 5 Handkarten (bei 7–9 Spielern 4 Handkarten) aus. Die neue Runde beginnt der Spieler links von demjenigen, der die letzte Karte in der vorherigen Runde ausgespielt hat.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der zweiten Runde. Der Spieler, der insgesamt die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Hinweis: Natürlich könnt ihr euch auch darauf einigen, drei oder mehr Runden zu spielen, um den Gewinner zu ermitteln. Jede weitere Runde verlängert die Spieldauer um ca. 20 Minuten.



Die Community App für alle Spiele-Freunde.
Jetzt kostenlos herunterladen!



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

