

Saboteur



AMIGO

Saboteur

Frederic Moyersoen
Andrea Boekhoff



amigo-spiele.de/02402

ab 8 Jahren

2-12 Personen

ca. 30 Minuten

SEIT 20 JAHREN ...

... suchen die Zwerge in den Höhlen nach wertvollem Gold. Saboteure versuchen sie von diesem Vorhaben abzuhalten. Lege Wegekarten zu einem weitverzweigten Tunnel und erkunde die Minen in der Hoffnung auf den großen Goldfund. Blockiere diejenigen, von denen du denkst, sie arbeiten gegen dich. Und halte deine eigenen Absichten geheim, damit du selbst nicht zum Ziel von Sabotagen wirst. Sei wachsam und überlege gut, wem du vertraust. Denn am Ende zählt nur das Gold!

Neben dem Grundspiel *Saboteur* und der Erweiterung *Saboteur 2* enthält diese Jubiläumsausgabe zusätzlich die Sonderkarten der *Saboteur-Weltmeisterschaften 2016-2023*, die Mini-Erweiterungen *Wegezoll*, *Kleiderkammer* & *Stollenfest* sowie zwei ganz neue Mini-Erweiterungen *Neue Ziele* und *Schatztruhen*.

INHALTSVERZEICHNIS

<i>Saboteur</i> – Grundspiel	Seite 4
<i>Saboteur 2</i> – Erweiterung.....	Seite 10
Sonderkarten <i>Saboteur</i> -Weltmeisterschaften	Seite 18
Mini-Erweiterungen	Seite 20
Wegezoll	Seite 20
Kleiderkammer	Seite 21
Stollenfest	Seite 21
Neue Ziele NEU	Seite 22
Schatztruhen NEU	Seite 23
Regelvarianten	Seite 25

INHALT

Grundspiel:



44 Wege-
karten



27 Aktions-
karten



28 Gold-
karten



11 Zwergenkarten
(7 Goldsucher, 4 Saboteure)

Erweiterung:



30 Wege-
karten



21 Aktions-
karten



15 Zwergenkarten



33 Goldstücke
(1/2/5 Gold)

Exklusiv in der Jubiläumsausgabe:



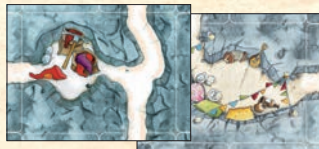
9 *WM-Sonderkarten*
2016–2023



Mini-Erweiterung *Wegezoll*
(2 Zwerge, 2 Zwergenmarker)



Mini-Erweiterung *Neue Ziele*
(8 Karten)



Postkarte mit den Mini-Erweiterungen
Kleiderkammer und *Stollenfest*



Mini-Erweiterung *Schatztruhen*
(17 Karten)

Saboteur

Grundspiel (3-10 Personen)

SPIELIDEE

Ihr seid auf der Suche nach dem wertvollen Gold. Doch nicht alle Zwerge arbeiten dafür miteinander. Als Goldsucher versuchst du, eine ununterbrochene Verbindung zu der Zielkarte mit dem Goldschatz herzustellen. Als Saboteur hingegen versuchst du genau das zu verhindern. Gehe dabei aber nicht zu offensichtlich vor, um nicht sofort entlarvt zu werden.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt die 44 Wegekarten, 27 Aktionskarten, 28 Goldkarten und 11 Zwergenkarten des Grundspiels (ohne Markierung auf den Vorderseiten der Karten).

Je nach Anzahl der mitspielenden Personen benötigt ihr eine bestimmte Anzahl an Goldsuchern und Saboteuren aus den **Zwergenkarten**:

- 3 Personen: 1 Saboteur + 3 Goldsucher
- 4 Personen: 1 Saboteur + 4 Goldsucher
- 5 Personen: 2 Saboteure + 4 Goldsucher
- 6 Personen: 2 Saboteure + 5 Goldsucher
- 7 Personen: 3 Saboteure + 5 Goldsucher
- 8 Personen: 3 Saboteure + 6 Goldsucher
- 9 Personen: 3 Saboteure + 7 Goldsucher
- 10 Personen: alle Zwergenkarten

Nicht benötigte Zwergenkarten legt ihr in die Schachtel zurück.

Mischt die ausgewählten Zwergenkarten und teilt euch jeweils eine davon aus. Schaut euch eure eigene Karte **geheim** an und legt sie **verdeckt** vor euch ab. Legt die nicht verteilte Zwergenkarte verdeckt beiseite. Erst am Ende einer Runde deckt ihr alle Zwergenkarten auf.

Sucht aus den 44 **Wegekarten** die Startkarte (Leiter auf beiden Seiten) und die 3 Zielkarten (braune Rückseite) heraus. Eine Zielkarte zeigt auf der Vorderseite den Goldschatz, die anderen beiden jeweils einen schwarzen Stein. Mischt die Zielkarten und legt sie verdeckt, wie in der folgenden Abbildung zu sehen, zusammen mit der Startkarte auf den Tisch.

Zielkarte verdeckt

eine Kartenlänge Abstand

Startkarte *sieben Kartenbreiten Abstand*

Zielkarte verdeckt

Zielkarte verdeckt

Mischt die übrigen 40 Wegekarten zusammen mit allen **Aktionskarten**. Verteilt von diesem Kartenstapel verdeckt folgende Handkarten:

- 3–5 Personen: je 6 Handkarten
- 6–7 Personen: je 5 Handkarten
- 8–10 Personen: je 4 Handkarten



Legt die nicht verteilten Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit. Lasst daneben Platz für einen **verdeckten** Ablagestapel.



Mischt die **Goldkarten** und legt sie als verdeckten Stapel für das Ende der Runde bereit.

SPIELABLAUF

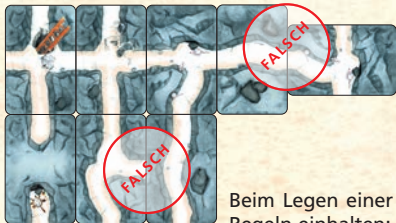
Die jüngste Person beginnt, danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, **musst** du genau 1 Karte aus deiner Hand ausspielen. Hierbei hast du folgende Möglichkeiten:

- Spiele 1 Wegekarte aus
- Spiele 1 Aktionskarte aus
- Passe und lege 1 Karte verdeckt auf den Ablagestapel

Danach **musst** du 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Damit endet dein Zug und die Person links von dir ist dran.

Achtung: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, zieht ihr keine Karten mehr nach. Ihr mischt den Ablagestapel **nicht** neu.

EINE WEGEKARTE AUSSPIELEN



Mit den Wegekarten legt ihr im Verlauf des Spiels ein Wegelabyrinth von der Startkarte ausgehend zu den Zielkarten. Dabei könnt ihr die Wegekarten in alle Richtungen beliebig weit legen.

Beim Legen einer Wegekarte musst du folgende Regeln einhalten:

- Die neue Wegekarte muss an eine bereits liegende angelegt werden.
- Alle Wege auf allen Seiten müssen genau zueinander passen.
- Wegekarten dürfen nicht quer angelegt werden.
- **Achtung:** Die neu gelegte Wegekarte muss eine ununterbrochene Verbindung zur Startkarte haben.

EINE AKTIONSKARTE AUSSPIELEN

Eine Aktionskarte legst du je nach Funktion offen vor dich oder eine andere Person. Mit den Aktionskarten blockiert ihr euch gegenseitig, hebt Blockaden wieder auf, entfernt Karten aus dem Wegelabyrinth oder erhaltet Informationen über die Zielkarten.



Eine **Sabotage-Karte** (rotes Symbol) legst du offen vor eine andere Person. Hast du selbst eine solche Karte zu Beginn deines Zuges vor dir liegen, darfst du in diesem Zug keine Wegekarte ausspielen. Du musst in deinem Zug entsprechend eine Aktionskarte ausspielen oder passen.

Achtung: Es dürfen mehrere Sabotage-Karten vor einer Person liegen, nie aber zweimal die gleiche.



Eine **Reparatur-Karte** (grünes Symbol) spielst du aus, um damit eine ausliegende Sabotage-Karte mit gleichem Symbol bei dir oder einer anderen Person zu entfernen. Lege danach beide Karten auf den Ablagestapel.



Reparatur-Karten mit zwei Symbolen kannst du ausspielen, um damit **eine** passende Sabotage-Karte zu entfernen, nicht zwei. Auch hier legst du danach beide Karten auf den Ablagestapel.

Achtung: Ihr könnt Reparaturkarten nicht zum Schutz vor jemanden legen. Die zu entfernende Sabotage-Karte muss beim Ausspielen schon offen ausliegen.



Spielst du den **Steinschlag** aus, entfernst du sofort eine Wegekarte deiner Wahl aus dem Wegelabyrinth. Lege die entfernte Karte und den Steinschlag danach auf den Ablagestapel. Entstandene Lücken im Wegelabyrinth können im weiteren Spielverlauf mit passenden Wegekarten wieder gefüllt werden.

Achtung: Du darfst mit dem Steinschlag weder die Startkarte noch eine der Zielkarten entfernen.



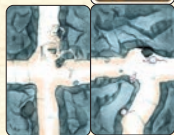
Spielst du eine **Schatzkarte** aus, nimmst du dir eine der verdeckten Zielkarten. Schau sie dir geheim an und lege sie anschließend an ihre Position zurück. Achte darauf, dass niemand sonst sieht, was auf der Zielkarte zu sehen ist. Lege danach die Schatzkarte auf den Ablagestapel.

PASSEN

Kannst oder willst du keine Karte ausspielen, **musst** du passen. Lege 1 beliebige Karte aus deiner Hand **verdeckt** auf den Ablagestapel.

ENDE EINER RUNDE

Zielkarte
verdeckt



Zielkarte
mit Gold-
schatz



Erreichst du durch das Ausspielen einer Wegekarte eine der verdeckten Zielkarten **und** hast einen ununterbrochenen Weg von der Startkarte zu dieser Zielkarte hergestellt, drehst du sie um.

- Ist auf der Zielkarte das Gold, ist die Runde beendet.
- Ist auf der Zielkarte ein schwarzer Stein, geht die Runde weiter. Die Zielkarte bleibt so an ihrer Position liegen, dass die Wege auf allen Seiten wieder zueinander passen.

Achtung: In seltenen Fällen kann es passieren, dass nicht alle Wege einer Zielkarte auf allen Seiten passen. Bei der Zielkarte ist dies ausnahmsweise erlaubt. Die Runde endet ebenfalls, wenn niemand von euch mehr Karten zum Ausspielen auf der Hand hält. Jetzt deckt ihr alle eure Zwergenkarten auf: Wer war Goldsucher und wer war Saboteur?

VERTEILUNG DER GOLDKARTEN

Die **Goldsucher gewinnen**, wenn ein ununterbrochener Weg von der Startkarte zur Zielkarte mit dem Gold hergestellt wurde. Zieht verdeckt so viele Goldkarten vom Stapel, wie Goldsucher in dieser Runde mitgespielt haben, z. B. 5 Goldkarten bei 5 Goldsuchern. Die Person unter den Goldsuchern, die die Zielkarte mit dem Gold erreicht und damit die Runde beendet hat, erhält diese Goldkarten. Sie wählt eine davon aus und gibt die restlichen Goldkarten **gegen** den Uhrzeigersinn an den nächsten Goldsucher weiter usw., bis alle Goldsucher je eine Goldkarte erhalten haben. Alle Saboteure gehen in dieser Runde leer aus.

Achtung: Stellt ein Saboteur die Verbindung zum Gold her, gewinnen trotzdem die Goldsucher. Verteilt die Goldkarten von diesem Saboteur aus wie zuvor beschrieben gegen den Uhrzeigersinn – natürlich gehen die Saboteure selbst auch in diesem Fall leer aus.

Die Saboteure gewinnen, wenn bis zum Ende der Runde die Zielkarte mit dem Gold nicht erreicht wurde. Gab es nur 1 Saboteur in der Runde, gebt diesem Goldkarten im Wert von 4 Goldstücken. Bei 2 oder 3 Saboteuren gebt ihr diesen jeweils Goldkarten im Wert von 3, bei 4 Saboteuren im Wert von 2 Goldstücken.

Achtung: Im Spiel zu dritt oder viert kann es passieren, dass kein Saboteur mitspielt. Wird in diesem Fall die Zielkarte mit dem Gold nicht erreicht, verteilt ihr in dieser Runde keine Goldkarten.

Haltet euer Gold bis zum Ende des Spiels vor den anderen geheim.

EINE NEUE RUNDE BEGINNT

Nachdem ihr die Goldkarten verteilt habt, bereitet ihr die nächste Runde vor, wie unter *Spielvorbereitung* beschrieben: Mischt die Zwergenkarten neu und verteilt sie, legt die Start- und Zielkarten wie zuvor als Anfang des Wegelabyrinths aus. Mischt alle übrigen Wege- und Aktionskarten und teilt allen neue Handkarten aus. Nur die Goldkarten, die ihr bereits erhalten habt, behaltet ihr bis zum Ende des Spiels.

Die Person links von derjenigen, die die letzte Karte in der vorherigen Runde ausgespielt hat, beginnt die neue Runde.

ENDE DES SPIELS

Nach der dritten Runde endet das Spiel. Zählt die Goldstücke auf euren Goldkarten zusammen. Wer von euch die meisten Goldstücke sammeln konnte, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle daran Beteiligten gemeinsam.

Saboteur 2

Erweiterung (2–12 Personen)

Es gelten grundsätzlich die Regeln des Grundspiels *Saboteur*. Änderungen und Ergänzungen zu diesen Regeln werden im weiteren Verlauf beschrieben.

Hinweis: Zum Spielen benötigt ihr neben dem Spielmaterial der Erweiterung auch alle Wege- und Aktionskarten des Grundspiels.



SPIELIDEE UND NEUE ZWERGENKARTEN

Erneut macht ihr euch auf die Suche nach dem begehrten Gold. Dieses Mal sind die Goldsucher unter euch jedoch in Teams unterwegs – oder handeln auf eigene Faust. Neue Zwergenkarten verändern die Siegbedingungen, neue Wege- und Aktionskarten gestalten das Stollendasein abwechslungsreicher. Da kann es schon mal vorkommen, dass gewonnenes Gold nicht mehr sicher ist, Zwerge ihre Absichten ändern oder ihr eure Handkarten miteinander tauschen müsst.

DIE NEUEN ZWERGENKARTEN UND IHRE SIEGBEDINGUNGEN



Die blauen und die grünen Goldsucher (je 4x)

Beide Teams wollen den Goldschatz erreichen, konkurrieren aber miteinander.

Du gewinnst als Goldsucher, wenn dein eigenes Team die Verbindung zum Schatz hergestellt hat und der Weg dorthin nicht durch eine Tür blockiert ist (siehe *Neue Wegekarten: Weg mit Tür*).



Beide Teams gewinnen gemeinsam, wenn der Chef, der Profi-teur, ein Geologe oder ein Saboteur die Verbindung zum Schatz hergestellt hat und der Weg dorthin nicht durch eine Tür blockiert ist.

SONDERFALL: Ein Team gewinnt, wenn das **andere** Team die Verbindung zum Schatz hergestellt hat, der Weg für dieses andere Team dorthin aber durch eine Tür blockiert ist.



Der Chef (1x)

Du baust Wege für die blauen und die grünen Goldsucher. Gewinnt eines der Teams oder beide zusammen, gewinnst du mit ihnen. Du bekommst aber bei der Verteilung des Schatzes immer **1 Gold weniger**.

Du gewinnst als Chef alleine, wenn die Verbindung zum Schatz hergestellt wurde, aber durch entsprechende Türen für keines der beiden Goldsucher-Teams eine Verbindung besteht und kein Profiteur mitspielt. In diesem Fall bekommst du **4 Gold**.



Der Profiteur (1x)

Du zählst immer zur gewinnenden Gruppe, egal ob Goldsucher oder Saboteure erfolgreich sind. Du bekommst aber bei der Verteilung des Schatzes immer **2 Gold weniger**.

Du gewinnst als Profiteur alleine, wenn die Verbindung zum Schatz hergestellt wurde, aber durch entsprechende Türen für keines der beiden Goldsucher-Teams eine Verbindung besteht und kein Chef mitspielt. In diesem Fall bekommst du **3 Gold**.

Du gewinnst ebenfalls alleine, wenn am Ende der Runde keine Verbindung zum Schatz besteht und keine Saboteure mitspielen. Auch in diesem Fall bekommst du **3 Gold**.



Der Geologe (2x)

Der Goldschatz interessiert dich nicht, dafür aber die funkeln- den Kristalle. Am Ende der Runde bekommst du so viel Gold, wie **Kristalle** im Wegelabyrinth sichtbar sind.

Seid ihr als Geologen zu zweit im Spiel, teilt ihr euch das Gold. Bei einer ungeraden Anzahl rundet ihr ab.

Außerdem spielen die bereits bekannten Saboteure (3x) mit. Sie gewinnen wie gewohnt, wenn bis zum Ende der Runde keine Verbindung zum Goldschatz hergestellt wurde.

SPIELVORBEREITUNG

Ihr benötigt aus dem Grundspiel **Saboteur** alle Wege- und Aktionskarten. Sonstige Karten des Grundspiels (Zwergen- und Goldkarten) verwendet ihr nicht und legt sie in die Schachtel zurück.

Der Startaufbau mit Start- und Zielkarten entspricht dem des Grundspiels.

Mischt alle **Wege- und Aktionskarten** aus **Saboteur** und **Saboteur 2** zusammen. Legt die obersten 10 Karten dieses Stapels **verdeckt** beiseite. Diese Karten benötigt ihr erst in der nächsten Runde wieder. Verteilt außerdem **verdeckt an alle je 6 Handkarten**. Legt die nicht verteilten Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit. Lasst daneben Platz für einen verdeckten Ablagestapel.

Mischt alle **15 Zwergenkarten** dieser Erweiterung und teilt **verdeckt an alle je eine Karte** aus. Schaut euch eure Zwergenkarte **geheim** an und legt sie **verdeckt** vor euch ab. Ihr deckt sie wie gewohnt erst am Ende der Runde auf. Legt die nicht verteilten Zwergenkarten als verdeckten Stapel beiseite.

Legt schließlich noch die **Goldstücke** bereit.

SPIELABLAUF

Die jüngste Person beginnt die erste Runde, danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, **musst du genau eine** der folgenden vier Möglichkeiten wählen:

Aktion	Karten nachziehen
1 Wegekarte ausspielen	1
1 Aktionskarte ausspielen	1
2 Handkarten abwerfen und 1 vor dir liegende Karte entfernen	1
Passen und 1 bis 3 Karten verdeckt abwerfen	1 bis 3

Damit endet dein Zug und die Person links von dir ist dran.

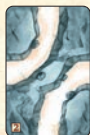
Achtung: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, zieht ihr keine Karten mehr nach. Ihr mischt den Ablagestapel **nicht** neu. Trotzdem musst du, wenn du am Zug bist, eine der vier Möglichkeiten wählen. Hast du keine Handkarte mehr, setzt du für den Rest der Runde aus.

NEUE WEGEKARTEN



Die Brücke (2x)

Die beiden sich kreuzenden Wege auf der Karte sind **nicht** miteinander verbunden, ein Abbiegen ist nicht möglich. Lege die Brücke so ins Wegelabyrinth, dass mindestens einer der beiden Wege eine Verbindung zur Startkarte aufweist.



Die Doppelkurve (2x)

Die beiden Wege auf der Karte sind nicht miteinander verbunden. Lege die Doppelkurve so ins Wegelabyrinth, dass mindestens einer der beiden Wege eine Verbindung zur Startkarte aufweist.



Weg mit Leiter (4x)

Die Leiter stellt eine direkte Verbindung zur Startkarte und zu allen anderen Karten mit Leiter dar. Lege die Leiter angrenzend an eine beliebige Wegekarte, nicht aber direkt an eine Zielkarte.

Achtung: Beim Legen einer Leiter muss vorher keine Verbindung zur Startkarte bestanden haben.



Weg mit Tür (je Farbe 3x)

Türen blockieren den Weg für die Goldsucher der jeweils anderen Farbe. Blaue Türen sind nur für die blauen Goldsucher offen, grüne Türen nur für die grünen Goldsucher. Für den Chef, den Profiteur und die Geologen stellen die Türen keine Hindernisse dar.



Auf verschiedenen Wegekarten findet ihr **Kristalle**. Diese haben keinen Einfluss auf Wegverbindungen. Sie sind nur für die Geologen von Bedeutung.

NEUE AKTIONSKARTEN



Diebstahl (4x)

Lege den Diebstahl offen **vor dich**, wenn du ihn ausspielst. Am Ende der Runde, nach der Verteilung des Goldschatzes, stiehlt du einer beliebigen anderen Person ein Goldstück im Wert von **1 Gold**.

Achtung: Du darfst den Diebstahl am Ende der Runde **nicht** nutzen, wenn du gefangen bist.



Hände weg (3x)

Entferne eine ausliegende Diebstahl-Karte. Lege die gewählte Diebstahl-Karte zusammen mit der Hände weg-Karte danach auf den Ablagestapel.



Gefangen (3x)

Lege die Gefangen-Karte offen vor eine andere Person. Hast du eine Gefangen-Karte vor dir liegen, darfst du in deinem Zug keine Wegekarte ausspielen. Liegt die Gefangen-Karte am Ende der Runde noch vor dir, wirst du bei der Verteilung des Goldschatzes nicht berücksichtigt. Außerdem darfst du keinen Diebstahl durchführen.



Befreit (4x)

Entferne eine ausliegende Gefangen-Karte. Lege die entfernte Gefangen-Karte zusammen mit der Befreit-Karte danach auf den Ablagestapel.



Inspektion (2x)

Schau dir geheim die Zwergenkarte einer beliebigen anderen Person an. Lege die Inspektion-Karte danach auf den Ablagestapel.



Mützentausch (2x)

Wähle **dich** oder eine beliebige andere Person, die ihre Zwergenkarte austauschen muss. Diese Person zieht vom Stapel der nicht verteilten Zwergenkarten die oberste und legt dafür ihre bisherige Zwergenkarte unter den Stapel. Lege die Mützentausch-Karte danach auf den Ablagestapel.



Handkarten tauschen (2x)

Wähle eine beliebige andere Person und tausche mit ihr verdeckt **alle** Handkarten. Die Anzahl der Karten spielt dabei keine Rolle. Lege die Handkarten-tauschen-Karte danach auf den Ablagestapel. Die **andere** Person zieht am Ende deines Zuges 1 Karte nach.

Achtung: Du darfst jede Aktionskarte nur einmal gleichzeitig vor dir liegen haben!

ZWEI KARTEN ABLEGEN

Lege 2 beliebige Karten aus deiner Hand verdeckt auf den Ablagestapel. Danach entfernst du 1 beliebige **vor dir** liegende Aktionskarte. Am Ende deines Zuges ziehst du nur 1 Karte nach und spielst für den Rest der Runde entsprechend mit einer Karte weniger.

PASSEN

Kannst oder willst du keine Karte ausspielen, **musst** du passen. Lege 1 bis 3 Karten aus deiner Hand **verdeckt** auf den Ablagestapel. Ziehe danach die gleiche Anzahl Karten vom Nachziehstapel auf deine Hand.

ENDE EINER RUNDE

Die Runde endet sofort, wenn ihr eine Verbindung zwischen der Startkarte und der Zielkarte mit dem Gold hergestellt habt. Die Runde endet ebenfalls, wenn niemand von euch mehr Karten zum Ausspielen auf der Hand hält.

VERTEILUNG DES GOLDSCHATZES

Je nachdem, ob ihr einen ununterbrochenen Weg von der Startkarte zur Zielkarte mit dem Gold herstellen konntet, gewinnen die Goldsucher oder die Saboteure. Ist der Weg zum Gold durch eine Tür blockiert, gewinnen nur die Goldsucher der entsprechenden Farbe.

Ermittelt die Zwerge, die der gewinnenden Gruppe angehören. Hierzu zählen auch Chef und Profiteur, wenn sie im Spiel sind. Abhängig von der Anzahl dieser Zwerge, steht jedem von ihnen so viel Gold zu, wie in der Tabelle angegeben ist.

Achtung: Chef und Profiteur bekommen entsprechend ihrer Rolle 1 bzw. 2 Gold weniger.

1 Zwerg	5 Gold
2 Zwerge	je 4 Gold
3 Zwerge	je 3 Gold
4 Zwerge	je 2 Gold
5+ Zwerge	je 1 Gold

Ihr dürft eure Goldstücke verdeckt vor euch ablegen. Ihr dürft auch jederzeit mit dem Vorrat euer Gold in andere Stückelungen tauschen.

Anschließend handelt ihr die Diebstahl-Karten ab. Haben mehrere von euch eine solche Karte vor sich liegen, beginnt die Person, die als letzte ihre Diebstahl-Karte ausgespielt hat. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Achtung: Ist eine Person am Ende der Runde noch immer „gefangen“, wird sie bei der Verteilung des Goldschatzes **nicht** berücksichtigt, egal welche Zwerge Karte sie hat. Sie zählt nicht zur gewinnenden Gruppe, bekommt kein Gold und darf auch keinen Diebstahl durchführen.

Beispiel für die Verteilung des Goldschatzes.

Folgende Zwerge sind im Spiel: 1 blauer Goldsucher, 2 grüne Goldsucher, 1 Chef, 1 Profiteur, 2 Saboteure

Der Chef vollendet den Weg zur Zielkarte mit dem Schatz. Der Weg ist durch eine blaue Tür blockiert. Beide Saboteure haben jeweils eine Diebstahl-Karte vor sich ausliegen. Ein Saboteur ist „gefangen“ (vor ihm liegt die Gefangen-Karte).

Für die Verteilung des Goldes ergibt sich: Gewonnen hat der blaue Goldsucher einschließlich Chef und Profiteur. Das ergibt eine gewinnende Gruppe von 3 Zwergen. Der blaue Goldsucher erhält 3 Gold, der Chef erhält $3 - 1 = 2$ Gold, der Profiteur $3 - 2 = 1$ Gold. Der Saboteur mit der Diebstahl-Karte nimmt sich 1 Gold von einer beliebigen anderen Person. Der andere Saboteur mit der gleichen Karte erhält nichts, weil er gefangen ist.

EINE NEUE RUNDE BEGINNT

Nachdem ihr das Gold verteilt habt, bereitet ihr die nächste Runde vor wie unter *Spielvorbereitung* beschrieben: Mischt alle Zwergenkarten neu und verteilt sie, legt die Start- und Zielkarten wie zuvor als Beginn des Wegelabyrinths aus. Mischt alle übrigen Wege- und Aktionskarten einschließlich der in der vorherigen Runde entfernten 10 Karten. Legt erneut die obersten 10 Karten beiseite und teilt allen je 6 neue Handkarten aus. Euer bereits gesammeltes Gold behaltet ihr.

Die Person links von derjenigen, die die letzte Karte in der vorherigen Runde ausgespielt hat, beginnt die neue Runde.

ENDE DES SPIELS

Nach der dritten Runde endet das Spiel. Wer von euch dann das meiste Gold hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle daran Beteiligten gemeinsam.

Sonderkarten

Saboteur-Weltmeisterschaften 2016–2023

Seit der **Saboteur**-Weltmeisterschaft 2016 erhalten die Teilnehmenden der Turniere jedes Jahr eine spezielle Sonderkarte für das Spiel. Diese Sonderkarten können (mit Ausnahme der Karte von 2016) einzeln oder beliebig kombiniert im Grundspiel **Saboteur** und mit der Erweiterung **Saboteur 2** genutzt werden.

Diese Jubiläumsausgabe enthält Nachdrucke der Sonderkarten von 2016 bis 2023.



2016 – Gieriger Zwerg (2x)

Den Gierigen Zwerg könnt ihr nur im Grundspiel **Saboteur** nutzen. Ersetzt bei der Spielvorbereitung einen der Goldsucher durch den Gierigen Zwerg. Verteilt danach wie gewohnt die Zwerghenkarten. Die restliche Spielvorbereitung und der Spielablauf bleiben unverändert.

Verteilung der Goldkarten:

Bist du der Gierige Zwerg, gewinnst du die Runde nur, wenn du **selbst** die Verbindung zum Gold hergestellt hast. In diesem Fall erhältst du **4 Gold**. In jedem anderen Fall gehst du in dieser Runde leer aus.

Hinweis: Den zweiten Gierigen Zwerg benötigt ihr nur in der Variante (siehe Seite 26).

Alle anderen Sonderkarten sind Aktionskarten. Wollt ihr sie nutzen, mischt sie bei der Spielvorbereitung in den Stapel der Wege- und Aktionskarten ein. Mit Ausnahme der Veto-Karte spielt ihr die Sonderkarten wie normale Aktionskarten aus. Nachdem ihr die jeweilige Aktion ausgeführt habt, legt ihr die Karte auf den Ablagestapel.

Die Aktionen der einzelnen Sonderkarten sind wie folgt:



2017 – Zielkarten-Tausch

Wähle 2 verdeckte Zielkarten und nimm sie, **ohne** ihre Vorderseiten dabei anzusehen. Entscheide, ob du die beiden Karten vertauschen willst oder nicht, und lege sie dann zurück.



2018 – Fundgrube

Anstatt eine Karte vom Nachziehstapel zu nehmen, ziehst du die **obersten 5 Karten** vom **Ablagestapel**. Schau dir diese Karten an, nimm **eine** davon auf die Hand und lege die restlichen Karten verdeckt zurück auf den Ablagestapel.

Hinweis: Besteht der Ablagestapel aus weniger als 5 Karten, ziehst du alle vorhandenen und wählst aus diesen eine Karte aus.



2019 – Veto

Das Veto spielt du **im Zug einer anderen Person** als Reaktion auf eine soeben ausgespielte Wege- oder Aktionskarte. Entferne diese ausgespielte Karte, ohne dass ihr Effekt in Kraft tritt, und lege sie zusammen mit der Veto-Karte auf den Ablagestapel. Anschließend zieht erst die andere Person, dann du selbst eine Karte vom Nachziehstapel.



2020 – Richtungswechsel

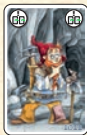
Ab sofort ändert sich für den Rest der Runde die Spielreihenfolge. Habt ihr zuvor im Uhrzeigersinn gespielt, spielt ihr ab sofort gegen den Uhrzeigersinn und umgekehrt.

Im Grundspiel berücksichtigt ihr die geänderte Spielreihenfolge außerdem bei der Verteilung der Goldkarten.



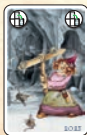
2021 – Meisterhandwerker

Der Meisterhandwerker ist eine Reparatur-Karte mit drei Symbolen. Entferne damit **eine Sabotage-Karte** (kaputte Axt, kaputte Lore oder kaputte Lampe). Lege die entfernte Sabotage-Karte zusammen mit dem Meisterhandwerker auf den Ablagestapel.



2022 – Wege-Spezialist

Spiele noch im gleichen Zug nacheinander 2 Wegekarten aus. Lege sie nach den üblichen Regeln ins Wegelabyrinth. Am Ende deines Zuges ziehst du **2 Karten** vom Nachziehstapel und spielst für den Rest der Runde entsprechend mit einer Karte weniger.



2023 – Umleitung

Verschiebe die **zuletzt** gelegte Wegekarte von ihrer Position im Wegelabyrinth an eine andere – gemäß den üblichen Lege-regeln.

Saboteur-Mini-Erweiterungen

WEGEZOLL

Diese Mini-Erweiterung erschien 2016 im Rahmen eines Spiele-Adventskalenders von Frosted Games. Um sie mit **Saboteur** oder **Saboteur 2** zu nutzen, benötigt ihr die beiden Zwerge, die beiden Zwergenmarker sowie aus **Saboteur 2** die Goldstücke.

Spielvorbereitung:

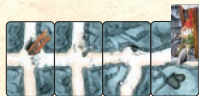
Steckt die **Zwerge** in ihre Standfüße und stellt sie gemeinsam mit den **Zwergenmarkern** bereit. Gebt außerdem allen von euch je **1 Goldstück**.



Spielablauf:

Bist du am Zug, hast du eine weitere Aktionsmöglichkeit, die euch jede Runde genau einmal pro Zwerg zur Verfügung steht.

Zwerg einsetzen: Lege 1 Karte aus deiner Hand verdeckt auf den Ablagestapel. Nimm einen der beiden Zwerge und den dazugehörigen Marker. Platziere den Zwerg an einem freien Ende eines Weges. Der Zwerg blockiert an dieser Stelle das Anlegen weiterer Wegekarten. Lege den Zwergenmarker vor dir ab, um anzuzeigen, dass du den Zwerg platziert hast.



Achtung: Du ziehst nach dieser Aktion **keine** Karte vom Nachziehstapel und spielst für den Rest der Runde entsprechend mit einer Karte weniger.

Zwerg bezahlen und entfernen: Willst du eine Wegekarte an die Stelle mit dem Zwerg anlegen, musst du dafür **1 Gold** bezahlen. Gib das Gold der Person, die den Zwerg eingesetzt hat. Legt den Zwerg und den entsprechenden Zwergenmarker danach beiseite, sie können in dieser Runde nicht noch einmal eingesetzt werden.

Achtung: Du kannst auch eine andere Person bitten, das Gold für dich zu bezahlen.

Die nächste Runde:

Stellt die Zwerge und die Marker wieder bereit. Sie stehen euch in der neuen Runde wieder zur Verfügung. Ab der zweiten Runde könnt ihr die Zwerge auch mit dem Gold bezahlen, dass ihr zuvor gewonnen habt.

KLEIDERKAMMER

Die Kleiderkammer erschien 2016 als Mini-Erweiterung auf der Weihnachtspostkarte des Podcasts Bretterwisser. Um sie mit **Saboteur** oder **Saboteur 2** zu nutzen, benötigt ihr nur die Postkarte aus dieser Jubiläumsausgabe.

Spielvorbereitung:

Legt die Postkarte mit der Kleiderkammer beim Startaufbau wie abgebildet ins Wegelabyrinth.

Spielablauf:

Bist du die erste Person, die die Kleiderkammer mit der Startkarte verbindet, **musst du sofort** deine Zwergenkarte austauschen. Tausche deine Karte gegen die zu Spielbeginn beiseitegelegte Zwergenkarte aus (**Saboteur**) bzw. ziehe vom Stapel der nicht verteilten Zwergenkarten die oberste und lege dafür deine bisherige Zwergenkarte unter den Stapel (**Saboteur 2**).



STOLLENFEST

Das Stollenfest erschien 2019 als Mini-Erweiterung auf einer AMIGO-Postkarte. Um es mit **Saboteur** oder **Saboteur 2** zu nutzen, benötigt ihr nur die Postkarte aus dieser Jubiläumsausgabe.

Spielvorbereitung:

Legt die Postkarte mit dem Stollenfest beim Startaufbau wie abgebildet ins Wegelabyrinth.

Spielablauf:

Bist du die erste Person, die das Stollenfest mit der Startkarte verbindet, sammelst du verdeckt die Zwergenkarten aller Personen ein. Mische sie und teile sie **verdeckt** wieder an alle aus. Den Rest der Runde spielt ihr alle mit eurer neuen Zwergenkarte.



Neue Ziele

Auf euch warten neue Ziele im Wegelabyrinth! Findet zusätzliches Gold oder trifft auf unheilvolle Kreaturen, die euch nichts Gutes wollen. Um die neuen Ziele mit **Saboteur** oder **Saboteur 2** zu nutzen, benötigt ihr die 8 neuen Zielkarten und die Goldstücke aus **Saboteur 2**.

Spielvorbereitung:

Ersetzt die gewohnten Zielkarten aus dem Grundspiel **Saboteur** durch die 8 neuen. Mischt diese und legt beim Startaufbau wie abgebildet **5 davon verdeckt** auf den Tisch. Die nicht verwendeten 3 Zielkarten legt ihr verdeckt beiseite, ihr benötigt sie erst in der nächsten Runde wieder.



1 2 3 4 5 6 7



Spielablauf:

Erreichst du eine der Zielkarten, drehst du sie wie gewohnt um und legst sie passend ins Wegelabyrinth. Dann führst du den **Effekt** aus, der auf der Karte zu sehen ist:



Goldsack: Nimm dir sofort wie auf der Karte abgebildet 1 oder 2 Goldstücke.



Drache: Gib sofort 1 Goldstück ab, falls du schon eines besitzt.



Riesenspinne: Die Runde ist sofort beendet und die Saboteure gewinnen!

Außerdem findet ihr auf den Zielkarten die bereits bekannten **schwarzen Steine** (ohne Effekt) und den **Goldschatz** (Runde endet und die Goldsucher gewinnen).

Hinweis: Erreichst du mit einer neuen Wegekarte zwei verdeckte Zielkarten gleichzeitig, drehst du erst eine um und führst ihren Effekt aus, danach die zweite. Die Reihenfolge darfst du bestimmen.

Die nächste Runde:

Mischt zu Rundenbeginn alle 8 Zielkarten und zieht 5 neue für den Startaufbau.

Schnell hat sich herumgesprochen, dass Schatztruhen im Wegelabyrinth gefunden wurden. Neugierig wie Zwerge nun mal sind, wollt ihr euch diese nicht entgehen lassen. Doch nicht immer steckt auch das drin, was ihr euch insgeheim erhofft.

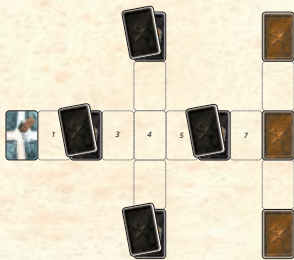
Um die Schatztruhen mit **Saboteur** oder **Saboteur 2** zu nutzen, benötigt ihr die 17 Sonderkarten dieser Mini-Erweiterung.



Spielvorbereitung:

Mischt die **7 Wegekarten** (dunkle Rückseite) und die **10 Schatztruhen** (dunkle Rückseite mit Schatztruhe) jeweils für sich. Legt verdeckt 4 Schatztruhen beim Startaufbau ins Wegelabyrinth. Legt jeweils verdeckt 1 Wegekarte **auf** die Schatztruhen. Die nicht verwendeten 6 Schatztruhen und 3 Wegekarten legt ihr beiseite, ihr benötigt sie erst wieder für die nächste Runde.

Beispiele für einen möglichen Startaufbau:



Hinweis: Ihr könnt die Schatztruhen auch beliebig ins Wegelabyrinth verbauen, sie dürfen nur nicht direkt nebeneinander liegen.

Spielablauf:

Verbindest du eine verdeckte Wegekarte, nimmst du sie zusammen mit der darunterliegenden Schatztruhe auf. Lege die Schatztruhe zunächst verdeckt vor dir ab. Drehe die Wegekarte um und lege sie offen an ihre Position zurück. Achte darauf, dass die Wege auf allen Seiten passen. Decke dann die Schatztruhe auf und führe ihren Effekt aus (*siehe Die Effekte der Schatztruhen*). Lege danach die Schatztruhe beiseite.



Steinschlag: Spielst du einen Steinschlag aus, darfst du damit sowohl eine verdeckte, als auch eine bereits umgedrehte Wegekarte entfernen.



Schatzkarte: Spielst du eine Schatzkarte aus, darfst du dir anstelle einer Zielkarte auch geheim eine Schatztruhe zusammen mit der auf ihr liegenden Wegekarte anschauen. Lege beide Karten danach verdeckt an ihre Position zurück.

Die Effekte der Schatztruhen:



Nimm dir **1 Gold** aus dem Vorrat.

Hinweis: Spielt ihr das Grundspiel *Saboteur*, dann nimm dir eine Goldkarte mit 1 Goldstück.



Ab sofort dürft ihr euch keine verdeckten Zielkarten mehr mit einer Schatzkarte anschauen. Lass diese Karte zur Erinnerung bei den Zielkarten auf dem Tisch liegen.



Ziehe am Ende deines Zuges **keine** Karte vom Nachziehstapel. Für den Rest der Runde spielst du mit einer Karte weniger.



Ziehe am Ende deines Zuges eine **zusätzliche** Karte vom Nachziehstapel. Für den Rest der Runde spielst du mit einer Karte mehr.



Verschiebe eine verdeckte Zielkarte um ein Feld **weg** von der Startkarte.



Ziehe am Ende deines Zuges keine Karte vom Nachziehstapel. Ziehe stattdessen eine Karte von **einer beliebigen anderen Person** und nimm diese Karte auf deine Hand. Die andere Person spielt für den Rest der Runde mit einer Karte weniger.



Ziehe am Ende deines Zuges **3 Karten** vom Nachziehstapel. Schau dir die Karten geheim an, nimm eine davon auf die Hand und lege die anderen beiden verdeckt auf den Ablagestapel.



Schaue dir geheim die Zwergenkarte einer anderen Person an.



Mische den **Ablagestapel**. Ziehe die **obersten 5 Karten**, schau sie dir geheim an und nimm **eine** davon auf die Hand. Ziehe am Ende deines Zuges keine weitere Karte vom Nachziehstapel. Sind nicht genug Karten im Ablagestapel, ziehst du entsprechend weniger.



Ziehe die obersten **5 Karten** vom Nachziehstapel und lege sie verdeckt auf den Ablagestapel.

Saboteur-Varianten

SABOTIERTER ZWERG

Diese Variante könnt ihr im Grundspiel **Saboteur** spielen. Sie ist vor allem für Spielerunden mit geringer Personenanzahl empfohlen.

Verteilung der Goldkarten:

Gewinnen die Goldsucher und einer von ihnen hat noch mindestens eine **Sabotage-Karte** vor sich liegen, erhält er in dieser Runde **keine** Goldkarte.

Zieht trotzdem so viele Goldkarten, wie Goldsucher in der Runde mitspielen, und verteilt sie wie gewohnt reihum. Überspringt dabei aber die Personen mit Sabotage-Karten. Dadurch können eine oder mehrere Personen auch mehrere Goldkarten erhalten.

Hinweis: Haben **alle** Goldsucher eine Sabotage-Karte, erhält in dieser Runde niemand Goldkarten.

TURNIER-VARIANTE

Diese Variante könnt ihr im Grundspiel **Saboteur** spielen. Sie wird in offiziellen **Saboteur**-Turnieren angewandt für Partien mit **5–9 Personen**. Ihr benötigt neben dem Grundspiel **Saboteur** die Goldstücke aus **Saboteur 2** und die beiden WM-Sonderkarten **Gieriger Zwerg**.

Spielvorbereitung:

Benutzt anstelle der Goldkarten die Goldstücke aus **Saboteur 2**.

Je nachdem wie viele Personen mitspielen, verwendet ihr jede Runde folgende **Zwergenkarten**:

- 5 Personen: 1 Saboteur + 3 Goldsucher + 1 Gieriger Zwerg
- 6 Personen: 2 Saboteure + 3 Goldsucher + 1 Gieriger Zwerg
- 7 Personen: 2 Saboteure + 3 Goldsucher + 2 Gierige Zwerge
- 8 Personen: 3 Saboteure + 3 Goldsucher + 2 Gierige Zwerge
- 9 Personen: 3 Saboteure + 4 Goldsucher + 2 Gierige Zwerge

Bereitet das Spiel wie gewohnt vor. Zieht außerdem eine **zufällige Wegekarte** und legt sie offen auf die Position genau in der Mitte zwischen der Startkarte und der mittleren Zielkarte. Mischt danach den Stapel mit den Wege- und Aktionskarten und bildet daraus den Nachziehstapel. Verteilt von diesem Stapel verdeckt folgende Handkarten:

- 5 Personen: je 6 Handkarten
- 6–7 Personen: je 5 Handkarten
- 8–9 Personen: je 4 Handkarten

Verteilung der Goldkarten:

In der Turnier-Variante werden keine Goldkarten verteilt, sondern Goldstücke. Die jeweilige Anzahl bemisst sich daran, wer die Runde gewonnen hat.

Gewinnen die Goldsucher, erhält die Person unter ihnen, die die Zielkarte mit dem Gold erreicht und damit die Runde beendet hat, **3 Gold**. Alle anderen Goldsucher erhalten je **2 Gold**.

Gewinnt ein Gieriger Zwerg, erhält er **4 Gold**, alle anderen gehen leer aus. **Achtung:** Der Gierige Zwerg gewinnt nur, wenn er **selbst** die Verbindung zum Gold herstellt.

Gewinnen die Saboteure, erhalten sie je **3 Gold**.

Ausnahme: Im Spiel mit 5 Personen ist nur 1 Saboteur im Spiel. Gewinnt dieser die Runde, erhält er **4 Gold**.

Wir freuen uns auf dich!

Stollenstarke Turniere in deiner Nähe!



Hier gibt es weitere Infos zu den Turnieren und Spielen:



www.amigo-spiele.de

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir unter anderem die Worte „Zwerg“, „Goldsucher“ und „Saboteur“ als übergeordnete Begriffe. Selbstverständlich sind damit Abenteuerlustige aller Geschlechter gemeint.

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

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1997–2024

Version 1.0

02402PGM2401

