

Saboteur



Frederic Moyersoen Alexander Jung

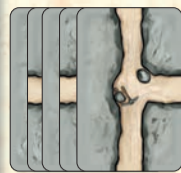
amigo-spiele.de/04900

ab 8 Jahren

3-10 Personen

ca. 30 Minuten

INHALT



44 Wegekarten



27 Aktionskarten



28 Goldkarten



11 Zwergenkarten
(7 Goldsucher, 4 Saboteure)

SPIELIDEE

Ihr seid Zwerge auf der Suche nach wertvollem Gold und grabt tiefe Tunnel durch den Berg. Doch nicht alle Zwerge arbeiten zusammen. Als Goldsucher versuchst du, eine ununterbrochene Verbindung zur Zielkarte mit dem Gold herzustellen. Als Saboteur hingegen versuchst du genau das zu verhindern. Gehe dabei aber nicht zu offensichtlich vor, um nicht sofort entlarvt zu werden!

SPIELVORBEREITUNG

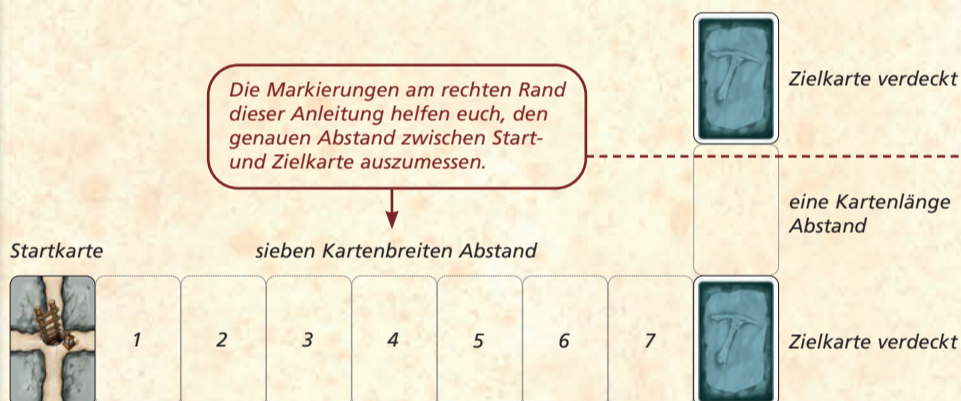
Trennt die Wegekarten, Aktionskarten, Goldkarten und die Zwergenkarten voneinander. Je nach Anzahl der mitspielenden Personen benötigt ihr eine bestimmte Anzahl an Goldsuchern und Saboteuren aus den Zwergenkarten:

- Bei 3 Personen: 1 Saboteur und 3 Goldsucher
- Bei 4 Personen: 1 Saboteur und 4 Goldsucher
- Bei 5 Personen: 2 Saboteure und 4 Goldsucher
- Bei 6 Personen: 2 Saboteure und 5 Goldsucher
- Bei 7 Personen: 3 Saboteure und 5 Goldsucher
- Bei 8 Personen: 3 Saboteure und 6 Goldsucher
- Bei 9 Personen: 3 Saboteure und 7 Goldsucher
- Bei 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 (blaue Rückseite) heraus. Eine Zielkarte zeigt auf der Vorderseite das Gold, 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.



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

- Bei 3-5 Personen: je 6 Handkarten
- Bei 6-7 Personen: je 5 Handkarten
- Bei 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.

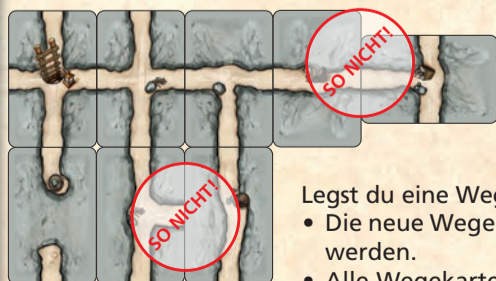
Bist du am Zug, **musst** du genau 1 Karte aus deiner Hand ausspielen.

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.

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.

- Legst du eine Wegekarte, musst du folgende Regeln einhalten:
- Die neue Wegekarte muss an eine bereits vorhandene angelegt werden.
 - Alle Wegekarten müssen auf allen Seiten zueinander passen.
 - Wegekarten dürfen nicht quer angelegt werden.
 - 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 vor 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 daher entweder eine Aktionskarte ausspielen oder passen.

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

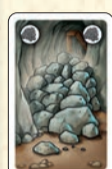


Eine **Reparatur-Karte** (grünes Symbol) spielst du aus, um damit eine ausliegende Sabotage-Karte mit gleichem Symbol bei dir oder einer anderen Person zu entfernen. Lege danach beide Karten auf den Ablagestapel.



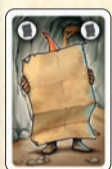
Reparatur-Karten mit zwei Symbolen kannst du ausspielen, um damit eine passende Sabotage-Karte zu entfernen. Auch hier legst du danach beide Karten auf den Ablagestapel.

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.

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



Spielst du eine **Schatzkarte** aus, kannst du dir eine der verdeckten Zielkarten geheim anschauen. 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



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 diese 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.

In seltenen Fällen kann es passieren, dass nicht alle Wege einer Zielkarte auf allen Seiten passen. Das ist bei einer Zielkarte 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 DES GOLDSCHATZES

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.

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 – die Saboteure selbst gehen 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.

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 bekommen 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 gesammelt hat, gewinnt. Haben mehrere Personen die meisten Goldstücke, gewinnen sie gemeinsam.

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

