



# Saboteur

di Frederic Moyersoén

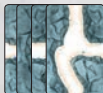
Illustrazioni: Andrea Boekhoff

Giocatori: 3-10

Età: a partire dagli 8 anni

Durata: circa 30 minuti

Contenuto:



44 Carte percorso, 27 Carte azione, 28 Carte oro, 7 Cercatori d'oro, 4 Sabotatori.

## Idea del gioco

I giocatori assumono il ruolo di un cercatore d'oro, per cui scavano profonde gallerie nella montagna, oppure diventano dei sabotatori ed ostacolano la ricerca dell'oro. Entrambi i gruppi dovrebbero supportarsi reciprocamente, anche se talvolta ciascun giocatore è in grado solo di ipotizzare quale ruolo gli altri rivestano. Se i cercatori d'oro riescono a creare un percorso verso il tesoro, vengono ricompensati con pepite d'oro e i sabotatori rimangono a mani vuote. Se invece i cercatori non riescono nel loro intento, sono i sabotatori a ricevere la ricompensa. I ruoli vengono svelati solo quando si tratta di dividere il tesoro. Dopo tre round, vince il giocatore che possiede il numero maggiore di pepite d'oro.

## Preparazione del gioco

Separare le carte dei percorsi, quelle d'azione, quelle dell'oro e quelle con gli gnomi (sia Cercatori d'oro che Sabotatori).

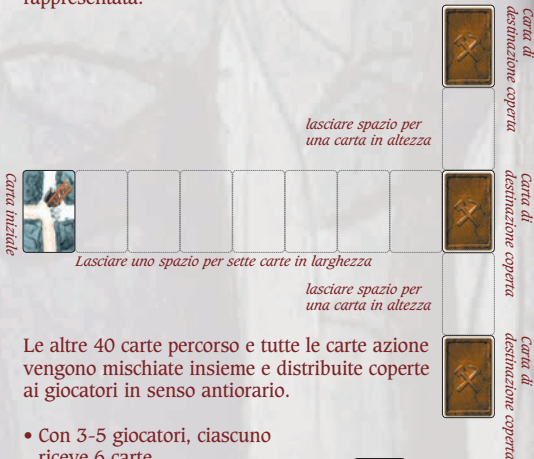
A seconda del numero di giocatori sarà necessario un numero diverso di cercatori d'oro e sabotatori. Riporre nella scatola le carte degli gnomi restanti.

- Con 3 giocatori: 1 sabotatore e 3 cercatori d'oro
- Con 4 giocatori: 1 sabotatore e 4 cercatori d'oro
- Con 5 giocatori: 2 sabotatori e 4 cercatori d'oro
- Con 6 giocatori: 2 sabotatori e 5 cercatori d'oro
- Con 7 giocatori: 3 sabotatori e 5 cercatori d'oro
- Con 8 giocatori: 3 sabotatori e 6 cercatori d'oro
- Con 9 giocatori: 3 sabotatori e 7 cercatori d'oro
- Con 10 giocatori: tutte le carte degli gnomi

Mischiare le carte preparate e distribuirle coperte ai giocatori. Ogni giocatore riceve una carta, la guarda, la depone davanti a sé senza rivelarla. Una sola carta non viene distribuita e viene messa da parte, coperta. Solo al termine del round verranno scoperte tutte le carte degli gnomi.

Fra le 44 carte percorso vi è una carta iniziale (con sopra raffigurata una scala) e tre carte di destinazione. Su una carta di destinazione è raffigurato il tesoro in oro, sulle altre due è presente una pietra. Le carte di destinazione vengono mescolate e poste coperte sul tavolo insieme

alla carta iniziale come illustrato nella figura. Man mano che il gioco avanza, partendo dalla carta iniziale si forma un labirinto di percorsi. Durante il gioco è possibile porre le carte del percorso anche oltre i limiti della figura qui rappresentata.



Le altre 40 carte percorso e tutte le carte azione vengono mischiate insieme e distribuite coperte ai giocatori in senso antiorario.

- Con 3-5 giocatori, ciascuno riceve 6 carte.
- Con 6-7 giocatori ciascuno riceve 5 carte.
- Con 8-10 giocatori ciascuno riceve 4 carte.



*Mazzo di prelievo*

Le carte restanti vengono poste come mazzo coperto, pronte per essere prese dai giocatori

Le carte oro vengono anch'esse mischiate e poste in un mazzo coperto vicino alle carte degli gnomi non distribuite. Inizia il giocatore più giovane, e dopo di lui il gioco procede in senso antiorario.

## Svolgimento del gioco

Il giocatore che è di turno deve dapprima giocare una carta. Per giocare si intende:

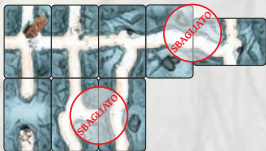
- porre una carta di percorso nel labirinto dei percorsi,
- porre una carta d'azione davanti a un giocatore,
- oppure passare e scartare una carta dalla mano.

Dopo ciò il giocatore deve prendere una carta dal mazzo. In questo modo il giocatore ha terminato la propria azione e il gioco passa al giocatore successivo.

**Attenzione:** quando il mazzo è finito, non si pescano più carte, ma si continua a giocare con le carte che si hanno in mano.

### Gioco di una carta di percorso

Con questa carta si genera un percorso dalla carta iniziale alle carte di destinazione. Una carta di percorso deve essere posta vicino a una carta di percorso già depositata. In tale operazione tutti i percorsi devono coincidere con precisione gli uni con gli altri su tutti i lati, mentre non è possibile deporre una carta di percorso in orizzontale



(vedi. figura). I cercatori d'oro tenteranno di creare un collegamento ininterrotto dalla carta iniziale a una delle carte di destinazione. I sabotatori tenteranno di impedire ciò.

Tuttavia non lo dovranno fare in modo palese, evitando così di essere immediatamente scoperti.

## Gioco di una carta d'azione

Le carte azione vengono deposte scoperte davanti ai giocatori. È possibile giocarle davanti a sé stessi oppure davanti a un altro giocatore. Con le carte azione i giocatori possono aiutarsi reciprocamente oppure ostacolarsi, rimuovere carte dal labirinto del percorso e ricevere informazioni sulle carte di destinazione.



Se una di queste carte viene deposta davanti a un giocatore, tale giocatore non può giocare alcuna carta di percorso fino a che essa si trova davanti a lui.

Naturalmente può giocare ogni altra carta. Davanti a un giocatore possono essere presenti contemporaneamente al massimo tre carte, ma solo una carta dello stesso tipo. Se, all'inizio del turno di un giocatore, non è presente davanti a lui nessuna carta di questo genere, egli può porre una carta di percorso nel labirinto dei percorsi.



Con queste carte si rimuovono dallo spazio davanti a un giocatore le carte di cui sopra. Esse possono essere giocate su una propria carta o su una carta di un altro giocatore. In entrambi i casi entrambe le carte vengono poi poste nel mazzo dello scarto. Se, ad esempio, davanti a un giocatore c'è un vagoncino danneggiato, sarà possibile ripararlo con un vagoncino sano.



Vi sono anche carte con due oggetti. Se viene giocata una di queste carte, essa potrà riparare uno dei due oggetti in essa raffigurati, non entrambi.

**Attenzione:** sarà possibile giocare le carte per la riparazione solo se la carta danno corrispondente è già presente davanti a un giocatore.



Un giocatore gioca davanti a sé questa carta con una caduta massi. Ora può prendere una carta di propria scelta dal labirinto dei percorsi (ad eccezione delle carte di inizio e di destinazione) e deporre entrambe le carte nello scarto. In questo modo un sabotatore può staccare un collegamento a una carta iniziale, mentre un cercatore d'oro può rimuovere una carta di percorso con un vicolo cieco dal labirinto dei percorsi. È possibile riempire di nuovo ogni buco così creato con carte percorso adeguate.



Se un giocatore gioca questa carta, prenda una delle tre carte di destinazione, la guardi e la riponga al suo posto. Ora sa se vale la pena costruire un percorso fino a tale carta di destinazione o no. Infatti il tesoro è raffigurato solo su una delle tre carte. Dopo ciò, questa carta viene scartata.

## **Passare**

Quando un giocatore non può o non vuole giocare alcuna carta, deve passare e scartarne una fra quelle che ha in mano, senza mostrarla agli altri giocatori. Quindi nel mazzo dello scarto ci sono sia carte scoperte che carte coperte. Verso la fine del round è possibile che un giocatore non abbia più carte in mano. In tale caso egli dovrà naturalmente passare.

## **Fine di un round**

Quando un giocatore raggiunge una carta di destinazione, creando in questo modo un percorso ininterrotto dalla carta iniziale a tale carta di destinazione, deve scoprire tale carta di destinazione.

- Se si tratta della carta con il tesoro d'oro, il round termina.
- Se è una carta di destinazione con la pietra, il round continua. La carta di destinazione ora scoperta viene posta vicino all'ultima carta depositata, in modo da unire i percorsi.

*Carta di  
destinazione  
coperta*



*Carta di  
destinazione  
coperta*



**Attenzione:** in alcuni rari casi può accadere che la carta di destinazione non abbia tutti i percorsi collegati, ciò viene concesso in via del tutto eccezionale.

Oppure il round termina quando tutti i giocatori hanno finito le carte in mano. Ora vengono scoperte tutte le carte degli gnomi: chi era cercatore d'oro e chi era sabotatore?

## Distribuzione delle carte oro

**Vincono i cercatori d'oro quando viene** completato un percorso ininterrotto dalla carta iniziale a quella di destinazione con il tesoro. Dalla pila vengono prelevate tante carte oro coperte quanti erano i cercatori d'oro. Se, ad esempio, hanno giocato cinque cercatori d'oro, si prendono cinque carte.

Il giocatore che ha raggiunto la carta di destinazione con il tesoro riceve queste carte oro e sceglie per primo una carta. Quindi consegna il resto delle carte in senso antiorario al cercatore d'oro successivo (saltando i sabotatori), che a sua volta sceglie una carta. Ciò continua fino alla distribuzione completa delle carte oro.

**Attenzione:** Se un sabotatore stabilisce la connessione con il tesoro d'oro, tuttavia i cercatori d'oro vincono. Le carte d'oro tirate sono distribuite da questo sabotatore in senso antiorario come descritto sopra ai cercatori d'oro.



**I sabotatori hanno vinto** se non si riesce a raggiungere la carta di destinazione con il tesoro. Se vi era un solo sabotatore, egli riceve quattro pepite d'oro. Se vi erano due o tre sabotatori, ciascuno riceve delle carte oro per un valore di tre pepite d'oro. Se vi erano quattro sabotatori, ciascuno riceve due pepite d'oro.

**Attenzione:** Con tre o quattro giocatori può capitare che non sia presente nessun sabotatore. Se in questo caso il tesoro non viene raggiunto, le carte oro non vengono distribuite.

### **Inizio di un nuovo round**

Dopo la distribuzione delle carte oro, ha inizio il round successivo. Le carte iniziale e di destinazione vengono distribuite di nuovo sul tavolo esattamente come all'inizio del gioco. Le stesse carte degli gnomi vengono di nuovo mischiate e passate ai giocatori. Anche le carte percorso e d'azione vengono di nuovo mescolate, poi, come all'inizio del gioco, vengono di nuovo distribuite ai giocatori e le restanti vengono riposte nel mazzo da cui pescare.

Naturalmente i giocatori conservano le proprie carte oro. Le rimanenti carte oro vengono di nuovo poste come mazzo vicino alle carte non distribuite degli gnomi.

Il giocatore che siede alla sinistra di quello che ha giocato l'ultima carta nel round precedente dà inizio al nuovo round.

## Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del terzo round. Ora tutti i giocatori contano le pepite d'oro che sono riusciti ad accumulare. Vince il giocatore con il numero più elevato di pepite d'oro. Se più giocatori hanno lo stesso numero massimo di pepite, hanno vinto a pari merito.

**Più divertimento con  
l'espansione *Saboteur 2!***



Avete ancora domande? Vi aiutiamo volentieri!  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)