



LT

# Saboteur

Frederiko Mojersono žaidimas

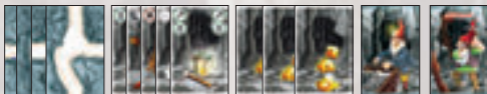
## Diversantas

Žaidėjai: 3—10

Amžius: nuo 8 metų.

Žaidimo laikas: apie 30 minučių

Žaidimo rinkinys



44 kelio kortos, 27 veiksmo kortos, 28 aukso grynuolių kortos, 7 auksakasiai, 4 diversantai

## Žaidimo idėja

Žaidėjai įsikūnija į nykštukų vaidmenį. Jie yra arba auksakasiai, visada kasantys savo tunelius gilyn į kalną ieškodami lobių, arba diversantai, besistengiantys pridaryti kliūčių kasėjų kelyje. Kiekvienos grupės nariai turėtų remti vieni kitus, nežiūrint į tai, kad labai dažnai jie gali tik spėlioti, kuris yra kuris. Jei auksakasiams pavyksta sukurti kelią iki lobiai, jie yra deramai apdovanojami aukso grynuoliais, tuo tarpu diversantai lieka tuščiomis rankomis. Tačiau, jeigu auksakasiams nepasiseka, apdovanojimą susižeria diversantai. Vaidmenys atskleidžiami tik tada, kai ateina laikas dalintis auksą. Po trijų raundų daugiausiai aukso grynuolių turintis žaidėjas laimi.

## Pasiruošimas žaidimui

Atskirkite visas kortas į kelio, veiksmo, grynuolių ir nykštukų kortas.

Auksakasių ir diversantų kortų skaičius, reikalingas žaidimui, priklauso nuo žaidėjų skaičiaus. Likusias nykštukų kortas padėkite atgal į dėžutę, jų likusio žaidimo metu neprireiks.

- 3 žaidėjai: 1 diversantas ir 3 auksakasiai
- 4 žaidėjai: 1 diversantas ir 4 auksakasiai
- 5 žaidėjai: 2 diversantai ir 4 auksakasiai
- 6 žaidėjai: 2 diversantai ir 5 auksakasiai
- 7 žaidėjai: 3 diversantai ir 5 auksakasiai
- 8 žaidėjai: 3 diversantai ir 6 auksakasiai
- 9 žaidėjai: 3 diversantai ir 7 auksakasiai
- 10 žaidėjų: visos nykštukų kortos

Sudėkite atitinkamą skaičių auksakasių ir diversantų kortų į vieną krūvelę ir išmaišykite. Kiekvienam žaidėjui padalinama viena korta, į kurią jis pasižiūri ir užversta padeda ant stalo priešais save, neparodydamas savo vaidmens nei vienam iš kitų žaidėjų. Likusi korta atidedama į šalį (taip pat užversta) iki raundo pabaigos.

Tarp 44 kelio kortų yra viena pradinė korta (vaizduojanti kopėčias) ir trys pabaigos kortos. Viena iš pastarųjų vaizduoja lobį, likusios dvi — tiktai akmenį. Sumaišykite pabaigos kortas ir padėkite jas užverstas ant stalo kartu su atversta pradine korta, kaip parodyta iliustracijoje apačioje. Žaidimo metu tarp pradinės kortos ir pabaigos kortų yra sukuriamas kelių labirintas. Atsiminkite, kad keliai gali tęstis už 5x9 kortų pavyzdžio, pavaizduoto iliustracijoje, ribų.

Sudėkite likusias kelio kortas ir visas veiksmo kortas į vieną krūvelę, sumaišykite ir išdalinkite atitinkamą skaičių kortų kiekvienam žaidėjui. Šis skaičius taip pat priklauso nuo to, kiek žaidėjų dalyvauja žaidime:

- 3—5 žaidėjai: kiekvienas žaidėjas gauna 6 kortas
- 6—7 žaidėjai: kiekvienas žaidėjas gauna 5 kortas
- 8—10 žaidėjų: kiekvienas žaidėjas gauna 4 kortas



Likusias kortas sudėkite į krūvelę šalia pabaigos kortų taip, kad būtų lengvai pasiekiamos.

Tai bus nepanaudotų kortų krūvelė. Sumaišykite aukso grynuolių kortas ir padėkite jas užverstas į krūvelę šalia likusios nykštuko kortos. Žaidėjai patys nusprendžia, kuris darys ėjimą pirmas.



Nepanaudotų ir panaudotų kortų krūvelės

## Kaip žaisti

Savo ėjimo pradžioje žaidėjas privalo panaudoti vieną kortą. Tai reiškia, kad jis turi pasirinkti ir atlikti vieną iš trijų galimų ėjimų:

- pridėti kelio kortą prie labirinto;
- panaudoti kurią nors veiksmo kortą;
- padėti vieną kortą į panaudotų kortų krūvelę nugarėle į viršų.

Po to žaidėjas paima viršutinę kortą iš nepanaudotų kortų krūvelės į rankas. Tai pabaigia jo ėjimą, ir žaidimą pagal laikrodžio rodyklę tęsia kitas žaidėjas.

**Pastaba:** kai tik krūvelė pasibaigia, žaidėjai daugiau nebetraukia naujų kortų, ėjimą tada sudaro tik kortos panaudojimas.

## Kelio kortos naudojimas

Po truputį kelio kortos suformuoja kelią nuo pradinės iki pabaigos kortų. Kelio korta visada privalo būtų padėta šalia jau padėtos kitos kelio kortos, pratęsiant nepertrauktą kelią, prasidedantį nuo pradinės kortos. Keliai iš visų kortos kraštų turi atitikti kitų besiliečiančių kortų kraštus, ir kelio korta niekada negali būti padėta skersai (žiūrėkite iliustraciją). Auksakasiai stengsis sukurti kelią nuo pradinės



kortos iki vienos iš pabaigos kortų; diversantai bandys tam sutrukdyti. Tačiau jie neturėtų to daryti per daug akivaizdžiai, nes kitaip jie bus labai greitai demaskuoti.

## Veiksmo kortos naudojimas

Veiksmo kortos yra panaudojamos, padedant jas atverstas priešais save ar kitą žaidėją. Veiksmo kortų pagalba žaidėjai gali trukdyti arba padėti vieni kitiems, išimti kortą iš kelių labirinto arba gauti informacijos apie pabaigos kortas.



Jei viena iš šių kortų yra padedama priešais žaidėją, tas žaidėjas negali naudoti kelio kortų tol, kol ši korta yra priešais jį. Tačiau, jis vistiek gali naudoti kitas kortas.

Bet kuriuo momentu ne daugiau kaip trys tokios sulaužyto įrankio kortos gali būti priešais tam tikrą žaidėją, bet tik po vieną iš kiekvienos rūšies. Tik tada, kai priešais žaidėją nėra nei vienos tokios kortos ėjimo pradžioje, jis gali pridėti kelio kortą prie labirinto.



Šios kortos yra naudojamos, kad pataisyti sulaužytus įrankius, tai yra — pašalinti vieną iš pavaizduotų viršuje kortų, padėtą priešais kurį nors žaidėją. Šios

kortos gali būti panaudotos pašalinti kortą, esančią prieš jus patį, arba bet kurį kitą žaidėją. Bet kuriuo atveju abi kortos (sulaužyto įrankio ir taisymo) yra užverčiamos ir padedamos į panaudotų kortų krūvelę. Žinoma, taisymo korta turi atitikti sulaužytą įrankį — pavyzdžiui, jeigu priešais žaidėją yra sulaužytas šachtos vežimėlis, jis gali būti pataisytas tik su sveiku šachtos vežimėliu, o ne su kirtikliu arba žibintu.



Yra ir tokių taisymo kortų, kurios vaizduoja du įrankius. Jeigu viena iš tokių yra naudojama, ji gali pataisyti vieną iš dviejų pavaizduotų įrankių, bet ne abu.

**Pastaba:** taisymo kortos gali būti panaudojamos tik tada, jeigu priešais kažkurį žaidėją yra atitinkamas sulaužytas įrankis.



Šią kortą, akmenų griūtį, žaidėjas padeda priešais save. Tada jis gali nuimti bet kurią kelio kortą (bet ne pradžios arba pabaigos kortas) nuo kelių labirinto, padedant ją kartu su akmenų griūties korta nugarėlėmis į viršų į panaudotų kortų krūvelę. Diversantas šiuo būdu gali pertraukti kelią nuo pradinės kortos link pabaigos kortos; auksakasys gali nuimti aklavietę, suteikdamas naują progą pratęsti kelią.

Žaidėjai gali tęsti kelią tik vietose, į kurias veda nepertrauktas kelias nuo pradinės kortos. Todėl kitų ėjimų metu po griūties yra dvi galimybės:

- tęsti kitą kelio atšaką,
- atstatyti pertrauktą kelią, griūties vietoje padedant tinkamą kelio kortą.



Kai žaidėjas panaudoja šią kortą, jis atidžiai paima vieną iš trijų pabaigos kortų ir slapta pažiūri į ją. Tada pabaigos kortą padeda atgal į jos vietą, o šią kortą užvertęs padeda į panaudotų kortų krūvelę. Dabar jis žino ar verta kasti kelią į būtent šią pabaigos kortą – nes tik viena iš trijų vaizduoja lobį.

## Kortos išmetimas

Jeigu žaidėjas negali arba nenori panaudoti kortos, jis turi padėti vieną iš savo rankose turimų kortų nugarėle į viršų į panaudotų kortų krūvelę, nerodydamas jos kitiems žaidėjams.

## Raundo pabaiga

Kai žaidėjas panaudoja kelio kortą taip, kad ji pasiekia pabaigos kortą ir sukuria nepertrauktą kelią nuo pradinės kortos iki pabaigos kortos, jis ją atverčia.

*Užversta pabaigos korta*



*Lobį vaizduojanti pabaigos korta*



- Jeigu korta vaizduoja lobį, raundas baigėsi.
- Jeigu ji vaizduoja akmenį, raundas tęsiasi. Atversta pabaigos korta padedama atgal į jos buvusią vietą tokiu būdu, kad keliai atitiktų šalia esančias kelio kortas.

**Pastaba:** retais atvejais gali atsitikti taip, kad pabaigos kortos nėra įmanoma padėti tokiu būdu, kad visi keliai atitiktų šalia esančias kelio kortas. Tokiu atveju galioja taisyklės išimtis — žaidėjas, kuris padėjo paskutinę kelio kortą, nusprendžia, koku būdu ji bus padėta.

Jei žaidėjas padeda kelio kortą tokiu būdu, kad tuo pačiu metu sukuriamas nepertrauktas kelias nuo pradinės kortos iki dviejų pabaigos kortų, jis turi atversti abi šias kortas.

Raundas taip pat baigiasi, jeigu nepanaudotų kortų krūvelė baigiasi, ir žaidėjų rankose nelieka nei vienos kortos.

## Aukso išdalinimas

**Auksakasiai laimėjo raundą**, jeigu nepertrauktas kelias buvo sukurtas nuo pradinės kortos iki lobį vaizduojančios pabaigos kortos.

Žaidėjas, pasiekęs pabaigos kortą su lobiu, pasiima tiek užverstų aukso grynuolių kortų, kiek yra žaidėjų — pavyzdžiui, 5 kortas jeigu yra 5 žaidėjai. Jis slapta pasižiūri į šias kortas ir pasirenka vieną sau (manoma, pačią vertingiausią), bet likusias aukso grynuolių kortas paduoda **priešais laikrodžio rodyklę** kitam auksakasiui (ne diversantui), ir šis pasirenka sau vieną kortą. Tai tęsiasi iki tol, kol visos aukso grynuolių kortos yra išsirenkamos. Gali pilnai atsitikti taip, kad kai kurie auksakasiai gauna daugiau kortų nei kiti.

**Pastaba:** jei yra dešimt žaidėjų ir laimi auksakasiai, yra išdalinamos tik 9 aukso grynuolių kortos. Jei yra trys ar keturi žaidėjai, gali būti taip, kad diversanto iš viso nėra. Šiuo atveju, jei lobis nėra pasiektas, aukso grynuolių kortos nėra dalinamos.

**Diversantai laimėjo raundą**, jeigu lobį vaizduojanti pabaigos korta nebuvo pasiekta. Jeigu žaidime buvo tik vienas diversantas, jis gauna keturis aukso grynuolius (bet ne keturias aukso grynuolių kortas). Jeigu buvo du arba trys diversantai, kiekvienas gauna tris aukso grynuolius; jeigu buvo keturi diversantai, kiekvienas gauna du aukso grynuolius.

Diversantas ima po vieną aukso grynuolių kortą nuo krūvelės viršaus tol, kol surenka jam priklausančių grynuolių skaičių. Jeigu atsitiko taip, kad, ištraukęs kortą,



jis turi daugiau nei jam priklauso, paskutinę kortą jis turi padėti užverstą į krūvelės apačią ir traukti dar vieną, ir taip kartoti tol, kol turės lygiai grynuolių, kiek jam priklauso. Taip pat elgiasi ir sekantis diversantas.

Žaidėjai savo aukso grynuolių kortas turėtų laikyti paslapyje iki žaidimo pabaigos.

## **Prasideda naujas raundas**

Kai tik auksas buvo padalintas, prasideda naujas raundas. Pradinė ir pabaigos kortos yra padedamos ant stalo taip, kaip ir žaidimo pradžioje. Iš naujo sumaišykite ir išdalinkite tas pačias nykštukų kortas, kurios buvo panaudotos paskutiniame raunde (**įskaitant ir tą, kuri buvo atidėta į šalį**). Sumaišykite kelio ir veiksmo kortas, išdalinkite atitinkamą skaičių kortų žaidėjams, ir padėkite likusias į nepanaudotų kortų krūvelę. Žinoma, žaidėjai pasilieka aukso grynuolių kortas, gautas praėjusiuose raunduose. Likusios aukso grynuolių kortos yra vėl padedamos į šalį nugarėlėmis į viršų, šalia likusios nykštukų kortos. Naują raundą pradeda kairysis kaimynas to žaidėjo, kurio ėjimas buvo paskutinis praėjusiam raunde.

## **Žaidimo pabaiga**

Žaidimas baigiasi po trečio raundo. Visi žaidėjai suskaičiuoja aukso grynuolius, esančius ant jų visų aukso grynuolių kortų. Daugiausiai grynuolių turintis žaidėjas laimi. Jeigu keli žaidėjai turi vienodą skaičių grynuolių, jie visi pasidalina pirmą vietą.



**BRAIN GAMES**



Apsilankykite „Brain Games“ Interneto puslapyje — [www.protozaidimai.lt](http://www.protozaidimai.lt). Ten jūs rasite papildomą informaciją apie šį žaidimą, taip pat forume susipažinsite su kitais žaidėjais.

Jei iškils koks klausimas dėl žaidimo taisyklių, į kurį knygelėje nerasite atsakymo, rašykite „Brain Games“ Gudragalviui adresu [gudragalvis@protozaidimai.lt](mailto:gudragalvis@protozaidimai.lt)!

Kiekvienam žaidimui, kurį išleidžia „Brain Games“, galioja amžina garantija. Jei pametėte ar sugadinote kurią nors žaidimo detalę ir ją reikia pakeisti, susisiekite su mumis.

UAB Brain Games

Telefonas: 52030868

E-paštas: [info@protozaidimai.lt](mailto:info@protozaidimai.lt)

Adresas: Žalgirio 90—222a, LT-09303 Vilnius

© Brain Games 2009