

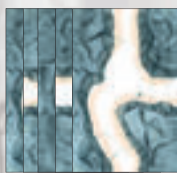
Saboteur

de Frederic Moyersoen

Jucători: 3-10

Vârsta: de la vârsta de 8 ani

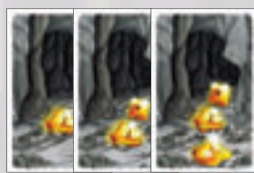
Durata: cca. 30 minute



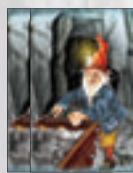
44 cărți cu poteci



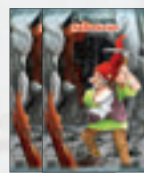
27 cărți de acțiune



28 cărți cu aur



7 căutători de aur



4 sabotori

Esența jocului

Acest joc îți rezervă fie rolul unui căutător de aur – vei săpa deci galerii adânci în pântecul muntelui – fie rolul sabotorului – în acest caz vei încerca să împiedici căutarea de aur. Este recomandabil ca, indiferent de grupul din care faceți parte, să vă ajutați între voi, deși uneori nu o să aveți decât o bănuială despre cine ce rol joacă. Dacă căutătorii de aur reușesc să construiască o potecă spre comoara de aur, sunt răsplătiți cu bulgări aur, iar sabotorii se întorc acasă cu mâinile goale. Dacă însă căutătorii de aur eșuează, sabotorii obțin recompensa. Jucătorii își declară identitatea numai în momentul în care trebuie împărțită comoara de aur. După trei runde câștigă jucătorul care a reușit să câștige cei mai mulți bulgări de aur.

Pregătirea jocului

Separăți cărțile cu poteci, cărțile de acțiune, cărțile cu aur și cărțile cu pitici. În funcție de numărul jucătorilor aveți nevoie de mai mulți sau mai puțini căutători de aur și sabotori. Depuneți restul cărților cu pitici înapoi în cutie.

- La 3 jucători: 1 sabotor și 3 căutători de aur
- La 4 jucători: 1 sabotor și 4 căutători de aur
- La 5 jucători: 2 sabotori și 4 căutători de aur
- La 6 jucători: 2 sabotori și 5 căutători de aur
- La 7 jucători: 3 sabotori și 5 căutători de aur
- La 8 jucători: 3 sabotori și 6 căutători de aur
- La 9 jucători: 3 sabotori și 7 căutători de aur
- La 10 jucători: toate cărțile cu pitici

Amestecați numărul indicat de cărți cu sabotori și căutători de aur și împărțiți-le cu fața în jos jucătorilor. Fiecare jucător primește câte o carte, o privește și o depune în fața lui, fără a divulga nimănui ce rol va juca în această rundă. Una dintre cărți nu se împarte, va fi pusă deoparte cu fața în jos. Toate cărțile cu pitici vor fi descoperite numai la sfârșitul rundei.

Între cele 44 de cărți cu porțiuni de drum există o carte de pornire (cea pe care este reprezentată o scară) și trei cărți de destinație. Pe una dintre cărțile de destinație puteți vedea comoara de aur, pe celelalte două câte o rocă. Amestecați cărțile de destinație și așezați-le pe masă cu fața în jos, împreună cu cartea de pornire, aranjate conform imaginii. Pe parcursul jocului se va forma – începând de la cartea de pornire – un labirint de poteci. Cărțile cu poteci pot fi așezate și dincolo de spațiul limitat din imagine.

Carte de pornire

Spațiu liber de lățimea a șapte cărți



Carte de destinație, cu fața în jos

Spațiu liber de lungimea unei cărți



Carte de destinație, cu fața în jos

Amestecați celelalte 40 de cărți cu poteci și toate cărțile de acțiune și împărțiți jucătorilor numărul de cărți indicat:

- La 3-5 jucători fiecare primește câte 6 cărți în mână.
- La 6-7 jucători fiecare primește câte 5 cărți în mână.
- La 8-10 jucători fiecare primește câte 4 cărți în mână.

Depuneți restul cărților în teancul de rezervă cu fața în jos, în spatele cărților de destinație, astfel încât să fie tot timpul la îndemână.

Amestecați acum și cărțile cu aur și depuneți-le în teanc acoperit în apropierea cărții cu pitici care nu a fost împărțită nimănui. Începe cel mai tânăr jucător, apoi jucați în sensul acelor de ceasornic.



Spațiu liber de lungimea unei cărți

Carte de destinație, cu fața în jos



Teancul de rezervă

Desfășurarea jocului

Cine urmează la rând, trebuie să joace prima dată o carte.

A juca înseamnă:

- fie să așezi o carte cu poteci în labirintul de poteci,
- fie să depui o carte de acțiune în fața unuia dintre jucători,
- fie să spui pas și să depui o carte cu fața în jos pe teancul de aruncare.

După aceasta trebuie să tragi o carte din teancul de rezervă. S-a terminat tura ta și urmează la rând un alt jucător.

Atenție: Dacă s-a golit teancul de rezervă, nu mai puteți trage cărți, în acest caz tura unui jucător constă doar în jucarea unei cărți.

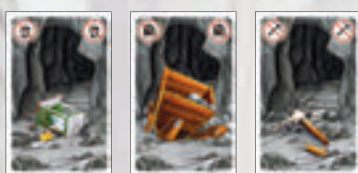
Jucarea unei cărți cu poteci



Cu ajutorul acestor cărți se croiește un drum de la cartea de pornire spre cărțile de destinație. Cartea cu poteci trebuie așezată lângă o carte cu poteci deja depusă. Toate potecile trebuie să se potrivească pe toate laturile exact între ele și este interzis să așezați cărțile cu poteci în direcție transversală (vezi imaginea). Căutătorii de aur se străduiesc să formeze un traseu neîntrerupt între cartea de pornire și una dintre cărțile de destinație. Sabotorii încearcă să împiedice acest demers. Dar este important ca intenția lor să nu fie evidentă, altfel vor fi demascați mult prea repede.

Jucarea unei cărți de acțiune

Cartea de acțiune trebuie depusă cu fața în sus în fața jucătorului vizat. O poți depune fie în fața ta, fie în fața unui alt jucător. Cu ajutorul cărților de acțiune îi poți ajuta sau îi poți obstrucționa pe ceilalți participanți la joc, poți îndepărta cărți din labirintul de poteci, sau poți afla informații despre cărțile de destinație.



Dacă depui una dintre aceste cărți în fața unui alt jucător, acesta nu mai are dreptul de a juca o carte cu poteci, până când această carte nu este îndepărtată din fața lui. Poate juca desigur orice altă carte. În fața unui jucător pot fi depuse cel mult trei cărți, dar numai câte o singură carte de același tip. Jucătorul are voie să așeze o carte cu poteci în labirintul de poteci numai dacă la începutul turei sale nu se află depusă nicio carte de acest gen în fața lui.



Cu aceste cărți pot fi îndepărtate cărțile descrise mai sus din fața unui jucător. Pot fi așezate peste o carte proprie, sau peste cartea unui alt jucător. În ambele cazuri ambele cărți trebuie depuse după această acțiune pe teancul de depunere. Dacă de exemplu în fața unui jucător se află un vagonet defect, acesta poate fi reparat cu un vagonet intact.



Există și cărți pe care sunt reprezentate două obiecte. Dacă joci o asemenea carte, poți repara doar una dintre cele două obiecte reprezentate, nu amândouă.

Atenție: cărțile de reparație pot fi jucate numai dacă în fața unuia dintre jucători este deja depusă o carte potrivită.



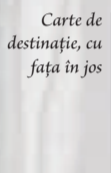
Pe această carte cu căderea de stânci jucătorul și-o joacă sieși. Acum el are dreptul să elimine din labirintul de poteci o carte la alegerea sa (cu excepția cărții de pornire și a celor de destinație) și să o depună împreună cu această carte pe teancul de depunere. Astfel sabotorul poate întrerupe traseul spre cartea de pornire, sau căutătorul de aur poate elimina din labirintul de poteci o carte cu poteci cu fundătură. Golurile astfel formate pot fi completate mai târziu cu cărțile de poteci potrivite.



Dacă un jucător joacă această carte, ridică cu atenție una dintre cărțile de destinație, se uită sub ea, apoi o așează la loc. Acum deține informația, dacă merită să construiască drumul spre această carte de destinație, sau nu. Numai pe una dintre cele trei cărți de destinație se găsește comoara de aur. După aceasta depune cartea pe teancul de depunere.

Pas

Dacă un jucător nu poate sau nu dorește să joace nicio carte, trebuie să spună pas și să depună una dintre cărțile din mână pe teancul de aruncare cu fața în jos, fără a o arăta celorlalți jucători. În consecință: în teancul de aruncare se află atât cărți descoperite, cât și cărți acoperite. Spre finalul unei runde se poate întâmpla ca un jucător să nu mai aibă în mână nicio carte. Desigur, și în acest caz trebuie să spună pas.



Carte de destinație, cu fața în jos

Sfârșitul unei runde

Dacă unul dintre jucători ajunge la una dintre cărțile de destinație și reușește să realizeze astfel un traseu neîntrerupt între cartea de pornire și această carte de destinație, întoarce această carte de destinație cu fața în sus.

- Dacă a găsit cartea cu comoara de aur, runda a luat sfârșit.
- Dacă însă a găsit una dintre cele două cărți cu rocă, runda continuă. Cartea de destinație descoperită trebuie așezată lângă ultima carte depusă în labirint în asemenea mod, încât drumurile să fie legate între ele.

Atenție: În cazuri rare se poate întâmpla să nu puteți potrivi cartea de destinație cu restul potecii create. Ca o excepție de la regulă, doar cartea de destinație se poate potrivi adiacent cu celelalte cărți, și doar în cazul descris mai sus.

Runda se consideră de asemeni încheiată, dacă toți jucătorii care urmează la rând succesiv nu mai au în mână nicio carte de jucat. Acum trebuie descoperite toate cărțile cu pitici. Cine a fost căutător de aur, cine a fost sabotor?

Împărțirea cărților cu aur

Au câștigat căutătorii de aur dacă există un traseu neîntrerupt între cartea de pornire și cartea de destinație cu comoara de aur. Trageți de pe teanc atâtea cărți cu aur întoarse cu fața în jos, câte persoane au participat la joc. Dacă de exemplu au participat cinci jucători, trageți cinci cărți cu aur.

Jucătorul care a ajuns la cartea de destinație cu comoara de aur, primește aceste cărți de aur și este primul care își alege o carte. Apoi predă restul de cărți cu aur în sens contrar acelor de ceasornic următorului căutător de aur (nu și sabotorului), iar acesta își alege de asemeni una dintre cărți. Continuați în acest fel, până când cărțile cu aur sunt împărțite. La împărțire este posibil ca unii dintre jucători să primească mai multe cărți cu aur, decât ceilalți.

Atenție: Dacă într-un joc cu zece participanți câștigă căutătorii de aur, se împart numai nouă cărți cu aur. La trei sau patru participanți se poate întâmpla ca niciunul dintre aceștia să nu fie sabotor. Dacă în acest caz nu ajungeți până la comoara de aur, nimeni nu primește cărți cu aur.

Au câștigat sabotorii dacă nu s-a ajuns la cartea de destinație cu comoara de aur. Dacă a existat un singur sabotor, acesta primește cărți cu aur în valoare de patru bulgări de aur. Dacă au existat doi sau trei sabotori, fiecare dintre aceștia primește cărți de aur în valoare de trei bulgări de aur. Dacă au existat patru sabotori, fiecare dintre aceștia primește doi bulgări de aur.

Jucătorii trebuie să păstreze secretul cărților lor cu aur până la sfârșitul jocului.

Începe o rundă nouă

După împărțirea cărților cu aur începe o rundă nouă. Așezați cărțile de pornire și destinație din nou pe masă, ca și la începutul jocului. Amestecați din nou aceleași cărți cu pitici și împărțiți-le jucătorilor. Amestecați și cărțile cu poteci și cele de acțiune ca și la începutul jocului și împărțiți-le jucătorilor, apoi depuneți restul cărților în teancul de rezervă.

Desigur, fiecare jucător își păstrează cărțile cu aur. Depuneți restul cărților de aur din nou în teanc lângă cartea cu pitici care nu a fost dată nimănui.

Începe runda jucătorul din stânga aceluia jucător care a jucat ultima carte din runda anterioară.

Sfârșitul jocului

Jocul se sfârșește după cea de-a treia rundă. Acum jucătorii adună bulgării de aur de pe cărțile lor cu aur. Câștigător este jucătorul care a reușit să obțină cei mai mulți bulgări de aur. Dacă mai mulți jucători au același număr maxim de bulgări de aur, sunt cu toții câștigători.

Ați cumpărat un produs de calitate. Dacă aveți totuși o reclamație, vă rugăm să vă adresați direct nouă.

Aveți întrebări suplimentare? Vă ajutăm cu plăcere:

SC PEAK TOYS SRL Calea Baciului nr. 47, 400230, Cluj Napoca

Tel/fax: +40-264-434083, 483044

e-mail: info@peaktoys.ro

www.peaktoys.ro

