



Saboteur

von Frederic Moyersoén



Varianten

Diese Varianten empfehlen wir besonders für das Spiel mit geringer Personenanzahl, um mehr Wettbewerb zwischen den Goldsuchern zu schaffen. Doch auch bei größeren Spielrunden bringen sie eine interessante Note ins Spiel. Viel Spaß!

1. Sabotierte Goldsucher

- Goldsucher, die **am Ende einer Runde** noch eine Aktionskarte mit beschädigter Lore, zerbrochener Spitzhacke oder kaputter Lampe vor sich liegen haben, erhalten **keine** Goldkarte, wenn der Goldschatz erreicht wird.
- Ihr verteilt weiterhin so viele Goldkarten, wie Goldsucher in der Runde mitspielten. Einer oder mehrere Goldsucher können damit mehrere Goldkarten aus dem Schatz bekommen.

2. Eigensinniger Goldsucher

- Unabhängig von der Personenanzahl befindet sich der **Goldsucher mit der roten Jacke** unter den Zwergenkarten, die ihr zu Beginn der Runde unter euch verteilt.
- Bekommst du diesen Zwerg, kannst du nur gewinnen, wenn du selbst die letzte Wegekarte legst, um den Goldschatz zu erreichen. In diesem Fall bekommst du Goldkarten mit dem **Gesamtwert 4**. Alle anderen Zwerge gehen leer aus.
- Erreicht ein anderer Goldsucher die Zielkarte durch das Legen der letzten Wegekarte, geht der eigensinnige Goldsucher mit der roten Jacke leer aus. In diesem Fall zieht und verteilt ihr am Ende der Runde eine Goldkarte weniger.

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.