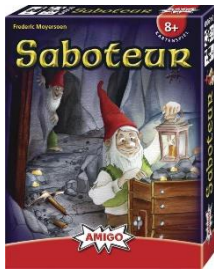


PRESSEINFORMATION

AMIGO-Kartenspiel

Saboteur – Unter den 7 Bergen ...



Von wegen „Glück auf!“ Unter die fleißigen Goldgräber-Zwerge hat sich ein heimtückischer **Saboteur** geschmuggelt, der die Suche seiner Kollegen nach der Goldader lahmzulegen versucht! Auf einmal verschwinden Wege, zerbrechen Spitzäxte, oder werden falsche Wege gegraben. Doch wer könnte es sein? Gibt es überhaupt einen, oder sind es gleich mehrere? Bist du es – oder du? Bei *Saboteur* ziehen (fast) alle Spieler an einem Strang und gewinnen und verlieren auch (fast) alle gemeinsam!

So spielt man *Saboteur*:

Abhängig von der Spieleranzahl bekommt jeder Spieler Wege- und Aktionskarten sowie eine Zwergenkarte. Letztere muss streng geheim gehalten werden und entscheidet darüber, wer in dieser Spielrunde Goldgräber und wer Saboteur ist. Eine Karte wird als Startkarte auf den Tisch gelegt, in einigem Abstand davon drei verdeckte Zielkarten, von denen eine den Goldschatz beherbergt. Reihum bauen alle Spieler mit ihren Wegekarten den Stollen aus, um eine Verbindung von der Startkarte zu einer der Zielkarten zu legen. Alle ... bis auf die Saboteure! Sie können zwar ebenfalls zum Schein am Tunnelsystem bauen, genauso aber Aktionskarten einsetzen, die zum Einsturz des Stollens führen oder die Grabausrüstung eines Mitspielers zerstören. Aktionskarten können natürlich auch die Goldgräber nutzen, um vermeintliche Saboteure auszubremsen.

Das Spielende ist mit der Entdeckung des Schatzes oder des Ausspielens der letzten Karte erreicht. Nun werden die Saboteure enthüllt und es wird abgerechnet! Die goldsuchenden Zwerge teilen den Schatz bei ihrem Sieg untereinander auf. Finden sie den Schatz nicht, gewinnen die Saboteure und freuen sich über den goldglänzenden Lohn ihrer klammheimlichen Bemühungen.

Saboteur ist ein etwas anderes Legespiel, das durch die zusätzlichen Aktionskarten viele taktische Möglichkeiten bietet. Durch die geheime Verteilung der Rollen zu Beginn erhält das Spiel ein Bluff-Element, das jede neue Partie zu einem unterhaltsamen Abenteuer mit ungewissem Ausgang werden lässt. Wer wird gewinnen? Wir werden sehen – spätestens bei der Revanche!

(2.064 Zeichen)

Spieler:	3-10 Personen	Inhalt:	44 Wegekarten
Alter:	ab 8 Jahren		28 Goldkarten
Dauer:	ca. 30 Minuten		27 Aktionskarten
Autor:	Frederic Moyersoan		11 Zwergenkarten
Grafik:	Andrea Boekhoffean & Matthew Rivaldi		1 Spielanleitung
Art.-Nr.:	04900		
UVP:	8,99 EUR		



AMIGO
SPIEL + FREIZEIT GMBH
Waldstraße 23-D5
63128 Dietzenbach

Telefon: (0 60 74) 37 55-700
Telefax: (0 60 74) 37 55-558
E-Mail: presse@amigo-spiele.de
Internet: www.amigo-spiele.de

Geschäftsführer: Uwe Pauli
Sitz der Gesellschaft: Dietzenbach
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:
Andrea Milke

