Saboteur

Materialien und Richtlinien für lokale Saboteur Turniere

Saboteur Organized Play Saison 2026

Durchführung eines Saboteur Turniers (Tipps für Organisatoren)

Dokumente:

- **Anmeldeliste**
- **Tischverteilungsliste**
- **Spielerübersichtsliste**
- **Punktezettel**
- **Regeln zur Promokarte 2026 – „Karussell“**
- **Strafrichtlinien**

Die Durchführung von Saboteur Turnieren ermöglicht Ihnen sowohl bestehende als auch potentielle Neukunden anzusprechen. Die folgenden Tipps und Hinweise helfen Ihnen bei der Durchführung eines solchen Turniers.

Spieleranzahl:

Eine kleine Spielrunde sollte mindestens fünf Spieler umfassen. Für ein kleines Turnier empfehlen wir mindestens zwei Tische á sechs Spielern.

benötigter Platz:

Empfehlenswert sind zwei Tische mit zwölf Stühlen, damit ein kleines Turnier stattfinden kann. Die Spieler sollten die Möglichkeit haben eine nahegelegene Toilette zu nutzen.

Dauer:

Ein kleines Turnier dauert ca. 2 – 3 Stunden. Je nachdem wie viele Spieler am Turnier teilnehmen, werden ein oder mehrere Matches gespielt. Jedes Match besteht aus drei Runden á 15 Minuten.
Sie können das Turnier während der Ladenöffnungszeiten durchführen oder danach, das liegt ganz bei Ihnen.

benötigtes Material:

Pro Tisch wird ein Grundspiel Saboteur benötigt. Am besten bereiten Sie für den Gewinner kleine Preise vor, das AMIGO Organized Play hat ihnen dafür ein Saboteur-Kit zur Verfügung gestellt (für die Qualifikationsturniere).
Es enthält genügend Materialien um zwei Tische mit jeweils sechs Spielern zu versorgen:

- 2 Poster Spielpläne
- 2 Ersatzdecks des Saboteur Grundspiels
- 15 Saboteur Promokarten (zwei sind für das Turnier vorgesehen, der Rest kann als Give-Away ausgegeben werden, wenn weniger Teilnehmer anwesend sind)
- Tischnummernaufsteller für größere Turniere
- Goodies/Giveaways

Sie sollten außerdem einige Kopien des Punktezettels (siehe folgende Seiten) anfertigen.

Organisation des Events

Auf den folgenden Seiten finden Sie Vorlagen, die Ihnen die Durchführung eines Saboteur Events erleichtern sollen:

- **Anmeldeliste** (als Voranmeldeliste für das Turniers nutzbar)
- **Tischverteilungsliste** (Hilfestellung zur Strukturierung Ihres Turniers)
- **Spielerübersichtsliste** (hier werden alle Teilnehmer des Turniers eingetragen und über alle Spielrunden hinweg die Punkte festgehalten
- **Punktezettel** (Dokumentation der Punkte aller Spieler – pro Spiel und Tisch wird eine Kopie benötigt. Bei einem kleinen Turnier mit zwölf Teilnehmern werden 5 Kopien benötigt: zwei Spiele mit zwei Tischen und ein Finalspiel an einem Tisch. Zusätzliche Kopien können nicht schaden.

Zur Auflockerung der Atmosphäre können Sie ein paar Snacks und Getränke vorbereiten. Essen sollte jedoch nur zwischen den Runden verzehrt werden, damit das Spielmaterial nicht beschädigt wird.

Werbung:

Bewerben Sie Ihr Event! Hängen Sie ein Schild oder Poster auf, vielleicht können Sie auch ein paar Flyer in Ihrem Geschäft auslegen. Beginnen Sie mit der Bewerbung frühzeitig – zwei Wochen wären gut, vier sind besser.
Richten Sie eine Voranmeldemöglichkeit für Spieler ein – Sie können z. B. eine Anmeldeliste auslegen, in die sich Interessierte eintragen können. Wenn Sie die Handynummer / Mailadresse von Ihren Spielern notieren, können Sie diese ein paar Tage vor dem Event noch einmal daran erinnern.

Während des Events:

1.) Wer ist da? Nutzen Sie die Spielerübersichtsliste um alle Spieler zu registrieren.
2.) Nutzen Sie die Punktezettel und paaren Sie die erste Runde des Turniers.
➔ (Die **Tischverteilungsliste** zeigt Ihnen wie viele Tische Sie für die registrierten Spieler benötigen!)
Die Verteilung der Rollenkarten finden Sie auf dem Punktezettel auf Seite 9.
➔ Starten Sie die erste Runde. Dauer ca. 45 Minuten
3.) Tragen Sie die Punkte des ersten Spiels in die Spielerübersichtsliste ein.
4.) Nutzen Sie die Punktezettel um die zweite Runde zu paaren. Stellen Sie neue Tischkonstellationen zusammen indem Sie die Spieler mit dem höchsten Rang des ersten Spiels austauschen, danach die Spieler mit Rang 3, usw.)
➔ Starten Sie die zweite Runde. Dauer ca. 45 Minuten
5.) Tragen Sie die Punkte des zweiten Spiels in die Spielerübersichtsliste ein. Addieren Sie im Anschluss die Ergebnisse aus dem ersten und zweiten Spiel.
➔ Die sechs Spieler mit den höchsten Punktzahlen nach zwei Spielen nehmen an der Finalrunde teil.
6) Verkünden Sie die sechs Finalspieler; alle anderen Spieler erhalten jetzt ihre Promokarte.
➔ Starten Sie die Finalrunde. Dauer ca. 45 Minuten
7) Verkünden Sie den Gewinner und geben Sie die Preise aus (z. B. die Preise aus dem Event-Kit).

Saboteur Turnier

Datum: **Uhrzeit:** **Ort:**

Betritt die Minen und freu dich auf eine völlig neue Spielerfahrung!
Spiel‘ Saboteur mit deinen Freunden und lerne neue Spieler kennen.
Qualifiziere dich für die Nationalen Saboteur Meisterschaften, welche dir den Weg zur Weltmeisterschaft ebnen.
Freue dich auf eine großartige Zeit – verdiene dir Ruhm und gewinne tolle Preise!

Sei dabei:

Name	Handynummer	Emailadresse
1.)		
2.)		
3.)		
4.)		
5.)		
6.)		
7.)		
8.)		
9.)		
10.)		
11.)		
12.)		
13.)		
14.)		
15.)		
16.)		
17.)		
18.)		
19.)		

Tischverteilungsliste

Spiel 1						Bis zu 10 Spieler: kein Spiel 2						Final Spiel
Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	Cut to	Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4		Tisch 1
4	4	-	-	-	-	**-**	-	-			-	-
5	5	-	-	-	-	**-**	-	-			-	-
6	6	-	-	-	-	**-**	-	-			-	-
7	7	-	-	-	6	**-**	-	-			-	6
8	8	-	-	-	6	**-**	-	-			-	6
9	9	-	-	-	6	**-**	-	-			-	6

Spiel 1						alle Spieler: Spiel 2						Final Spiel
Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	no cut	Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	Cut to best	Tisch 1
10	5	5	-		-	**10**	5	5			6*	6*
11	6	5	-		-	**11**	6	5			6*	6*
12	6	6	-		-	**12**	6	6			6*	6*
13	7	6	-		-	**13**	7	6			6*	6*
14	7	7	-		-	**14**	7	7			6*	6*
15	5	5	5		-	**15**	5	5	5		6*	6*
16	6	5	5		-	**16**	6	5	5		6*	6*
17	6	6	5		-	**17**	6	6	5		6*	6*
18	6	6	6		-	**18**	6	6	6		6*	6*

Spiel 1						alle Spieler: Spiel2						Final Spiel
Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	no cut	Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	Cut to best	Tisch 1
19	7	6	6	-	-	**19**	7	6	6	-	6*	6*
20	5	5	5	5	-	**20**	5	5	5	5	6*	6*
21	6	5	5	5	-	**21**	6	5	5	5	6*	6*
22	6	6	5	5	-	**22**	6	6	5	5	6*	6*
23	6	6	6	5	-	**23**	6	6	6	5	6*	6*
24	6	6	6	6	-	**24**	6	6	6	6	6*	6*

* Die besten sechs Spieler kommen in die Finalrunde. Bei Punktgleichstand kommen alle betroffenen Spieler an den Finaltisch (max. zehn Spieler an diesem Tisch). Sollten mehr als zehn Spieler für den Finaltisch in Frage kommen, dann teilen Sie die Spieler in zwei Gruppen auf und lassen ein extra Spiel (3 Runden) an zwei Tischen spielen, um die Spieler für den Finaltisch zu bestimmen. Sollten dann noch immer mehr als zehn Spieler für den Finaltisch in Frage kommen, lassen Sie eine extra Runde als Tiebreaker spielen.

Spielerübersichtsliste - Teilnehmer

Tragen Sie nach jedem Spiel die Punkte ein (jedes Spiel hat 3 Runden)

Name	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 1+2	Finalspiel	gesamt	Platz
1.)						
2.)						
3.)						
4.)						
5.)						
6.)						
7.)						
8.)						
9.)						
10.)						
11.)						
12.)						
13.)						
14.)						
15.)						
16.)						
17.)						
18.)						
19.)						
20.)						
21.)						
22.)						
23.)						
24.)						

* Die besten sechs Spieler kommen in die Finalrunde. Bei Punktgleichstand kommen alle betroffenen Spieler an den Finaltisch (max. zehn Spieler an diesem Tisch). Sollten mehr als zehn Spieler für den Finaltisch in Frage kommen, dann teilen Sie die Spieler in zwei Gruppen auf und lassen ein extra Spiel (3 Runden) an zwei Tischen spielen, um die Spieler für den Finaltisch zu bestimmen. Sollten dann noch immer mehr als zehn Spieler für den Finaltisch in Frage kommen, lassen Sie eine extra Runde als Tie-Breaker spielen.

Punktezettel

Spiel:	
Tischnummer:	

	Punkte im aktuellen Spiel				
Spieler (Name)	**Runde 1**	**Runde 2**	**Runde 3**	**Gesamt-punkte:**	**Platz**
1.)					
2.)					
3.)					
4.)					
5.)					
6.)					
7.)					
8.)					
9.)					
10.)					

Bei 3 Personen: 1 Saboteur und 3 Goldsucher • Bei 7 Personen: 3 Saboteure und 5 Goldsucher
Bei 4 Personen: 1 Saboteur und 4 Goldsucher • Bei 8 Personen: 3 Saboteure und 6 Goldsucher
Bei 5 Personen: 2 Saboteure und 4 Goldsucher • Bei 9 Personen: 3 Saboteure und 7 Goldsucher
Bei 6 Personen: 2 Saboteure und 5 Goldsucher • Bei 10 Personen: alle Zwergenkarten

Punkteverteilung	
Saboteur gewinnt / Saboteure gewinnen	4 Punkte für einen einzelnen Saboteur und bei zwei oder drei Saboteuren erhält jeder Saboteur 3 Punkte
Goldsucher gewinnen	3 Punkte für den Goldsucher der den Schatz gefunden hat, jeweils 2 Punkte für die restlichen Goldsucher
* Markieren Sie die Punktzahl des „Gewinners“ einer Runde (Goldsucher, der die Verbindung fertiggestellt hat oder alle Saboteure) mit einem Sternchen. Bei einem Unentschieden fungiert die Anzahl der Sternchen als Tie-Breaker.	

Karussell (Promo 2026)

Umfang:
1 Karte " Karussell "
Vor dem Spiel ins Deck gemischt

Zeitpunkt des Spielens:
Wird als Aktionskarte gespielt

Funktion:
Wenn du diese Karte ausspielst, wählen alle je zwei Handkarten aus und geben sie nach links weiter. Danach ziehst du eine Karte.

Karussell (Promo 2026)

Umfang:
1 Karte " Karussell "
Vor dem Spiel ins Deck gemischt

Zeitpunkt des Spielens:
Wird als Aktionskarte gespielt

Funktion:
Wenn du diese Karte ausspielst, wählen alle je zwei Handkarten aus und geben sie nach links weiter. Danach ziehst du eine Karte.

Karussell (Promo 2026)

Umfang:
1 Karte " Karussell "
Vor dem Spiel ins Deck gemischt

Zeitpunkt des Spielens:
Wird als Aktionskarte gespielt

Funktion:
Wenn du diese Karte ausspielst, wählen alle je zwei Handkarten aus und geben sie nach links weiter. Danach ziehst du eine Karte.

Karussell (Promo 2026)

Umfang:
1 Karte " Karussell "
Vor dem Spiel ins Deck gemischt

Zeitpunkt des Spielens:
Wird als Aktionskarte gespielt

Funktion:
Wenn du diese Karte ausspielst, wählen alle je zwei Handkarten aus und geben sie nach links weiter. Danach ziehst du eine Karte.

Strafrichtlinien

Auch wenn das Spiel „Saboteur“ heißt, sollten alle Turnierteilnehmer für ein faires und korrektes Spiel sorgen. Für größere Saboteur Events ist jedoch ein Schiedsrichter (oder mehrere) notwendig. Ein Schiedsrichter hilft Probleme an den Spieltischen zu lösen und wendet bei Notwendigkeit Strafen aus diesen Richtlinien an:

1.) **Ermahnung**: Eine verbale Erinnerung an einen Spieler, wenn er einen (unbeabsichtigten) Fehler begeht.
2.) **Verwarnung:** Eine direkte verbale Verwarnung. Mehrere Verwarnungen können zu einer Spielniederlage führen. Eine solche Spielniederlage kann nur ein Schiedsrichter aussprechen.
3.) **Spielniederlage:** Der Spieler spielt den aktuellen Durchgang nicht mehr mit und erhält dafür null Punkte. Beim nächsten Spiel der gleichen Runde darf er wieder mitspielen.
4.) **DQ – Disqualifikation**: Eine Disqualifikation sollte nur ausgesprochen werden nachdem sowohl der betroffene Spieler, Beteiligte als auch der Schiedsrichter miteinander über das Vergehen gesprochen haben und es keine andere Möglichkeit als eine Disqualifikation gibt.

1.0 - Game Play Fehler

1.1 Game Play Fehler – Fehler ohne Auswirkungen auf das Spiel

Die nachfolgend genannten Beispiele sind nicht abschließend.
Nur weil ein Beispiel nicht aufgeführt ist, ist das konkret beanstandete Verhalten nicht straffrei.

Beispiele:

- Ein Spieler vergisst am Ende seines Zuges eine Karte zu ziehen.
- Das Ausspielen einer Wegekarte, obwohl ein oder mehrere Werkzeug(e) kaputt sind.
- Eine Aktionskarte auf eine unmögliche Art und Weise ausspielen (z. B. eine kaputte Laterne auf einen Spieler, der bereits eine kaputte Laterne hat oder eine Zielkarte mithilfe der „Steinschlag“-Karte weglegen).
- Das Ausführen von anderen falschen Aktionen.

Strafe: Ermahnung

1.2 Game Play Fehler – Fehler mit Auswirkungen auf das Spiel

Beispiele:

- Handkarten offen (nicht verdeckt) ablegen
- Eine Karte in einem fremden Zug spielen
- Mehr als eine Karte in einem Zug spielen
- Mehr als eine Karte in einem Zug ziehen
- Wegekarten drehen oder woanders hinlegen, wenn diese bereits in vorangegangenen Zügen ausgespielt wurden
- Anderen Spielern die eigenen Handkarten zeigen bevor die aktuelle Runde zu Ende gespielt wurde
- Unabsichtlich eine Blockade bewegen oder ablegen ohne dass das Werkzeug repariert wurde
- Anderen Spielern Zielkarten zeigen noch vor Ende der aktuellen Runde
- Anderen Spielern Rollenkarten zeigen noch vor Ende der aktuellen Runde

- Falsche Punktesummen in die Punktezettel eintragen
- Vorsätzlich die Rollenkarten von anderen Spielern anschauen
- Vorsätzlich eine Blockade bewegen oder ablegen ohne dass das Werkzeug repariert wurde
- Eine Wegekarte aus dem Pfad ablegen ohne eine „Steinschlag“-Karte zu spielen

Strafe: Verwarnung

2.0 Fehler im Spielablauf

2.1 Fehler im Spielablauf – Fehler ohne Auswirkungen auf das Spiel

Beispiele:

- Mitarbeiterbereiche betreten
- Das Unterbrechen eines/einer Offiziellen, währenddessen Ankündigungen oder Entscheidungen verlesen werden
- Bis zu fünf Minuten zu spät zu einem Spiel kommen

Strafe: Verwarnung

2.2 Fehler im Spielablauf – Fehler mit Auswirkungen auf das Spiel

Beispiel:

- Mehr als fünf Minuten zu spät zu einem Spiel kommen

Strafe: Spielniederlage

3.0 Unsportliches Verhalten

Beispiele:

- Betrügen, schummeln
- Beleidigung, Beschimpfung
- Diebstahl
- Körperverletzung

Strafe: Disqualifikation

Unsportliches Verhalten muss an AMIGO Spiel + Freizeit GmbH oder den jeweiligen Distributor des Landes gemeldet werden und kann zum zeitlich begrenzten oder gar andauernden Ausschluss von sämtlichen Organized-Play-Programmen führen. Dies beinhaltet sowohl Teilnahme an als auch Organisation von Turnierveranstaltungen.