

Frederic Moyersoen

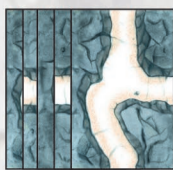
Sabotażysta

Liczba graczy: 3-10

Wiek: od 8 lat

Czas: ok. 30 min.

Zawartość



44 karty tuneli



27 kart akcji



28 kart bryłek złota



7 kopaczy



4 sabotażystów

Opis gry

Gracze wcielają się w role kopaczy, poszukujących bryłek złota w głębokich tunelach wijących się we wnętrzu góry lub sabotażystów, którzy na każdym kroku utrudniają pracę kopaczom. Członkowie obu grup powinni wspierać się wzajemnie, kiedy już odkryją, kto jest po ich stronie. Jeżeli kopacze zdołają przebić tunel do skarbu, otrzymają nagrodę w postaci bryłek złota, podczas gdy sabotażyści odejdą z pustymi rękoma. Jednak jeśli kopacze poniosą porażkę, nagrodę zgarniają sabotażyści. Wygrywa gracz, który po zakończeniu trzeciej rundy posiada najwięcej bryłek złota.

Przygotowanie

Karty trzeba podzielić na tunele, akcje, bryłki złota oraz krasnali.

Liczba kopaczy i sabotażystów występujących w grze uzależniona jest od liczby graczy. Pozostałe karty krasnali odkłada się z powrotem do pudełka – nie będą potrzebne do końca gry.

- 3 graczy: 1 sabotażysta i 3 kopaczy
- 4 graczy: 1 sabotażysta i 4 kopaczy
- 5 graczy: 2 sabotażystów i 4 kopaczy
- 6 graczy: 2 sabotażystów i 5 kopaczy
- 7 graczy: 3 sabotażystów i 5 kopaczy
- 8 graczy: 3 sabotażystów i 6 kopaczy
- 9 graczy: 3 sabotażystów i 7 kopaczy
- 10 graczy: wszystkie karty krasnali

Talię zawierającą wymaganą liczbę krasnali trzeba dokładnie potasować. Każdy gracz otrzymuje jedną kartę, sprawdza swoją rolę, po czym odkłada zakrytą kartę przed sobą, nie zdradzając jej zawartości żadnemu z pozostałych graczy. Niewykorzystaną kartę odkłada się na bok (również zakrytą); pozostaje tam aż do końca rundy.

Wśród 44 kart tuneli znajduje się karta startu (z rysunkiem drabiny) oraz trzy karty celu. Jedna z kart celu zawiera złoto, a pozostałe dwie kamienie. Potasowane karty celu układa się na stole zakryte, natomiast kartę startu – odkrytą, tak jak przedstawia poniższy rysunek. W czasie rozgrywki gracze budują labirynt korytarzy prowadzący od karty startu do kart celu. Oczywiście korytarze mogą wykraczać poza granice przedstawionego na ilustracji prostokąta o wymiarach 5 na 9 kart.

karta startu wolna przestrzeń odpowiadająca szerokości siedmiu kart



zakryta karta celu

wolna przestrzeń odpowiadająca wysokości jednej karty



zakryta karta celu

wolna przestrzeń odpowiadająca wysokości jednej karty



zakryta karta celu

Pozostałe 40 kart tuneli potasowane ze wszystkimi kartami akcji będą stanowić talię do dobierania. Liczba kart, jakie otrzymuje każdy gracz, zależy od tego, ile osób bierze udział w rozgrywce:

- 3-5 graczy: po 6 kart
- 6-7 graczy: po 5 kart
- 8-10 graczy: po 4 karty

Każdy gracz bierze odpowiednią liczbę kart na rękę i nie ujawnia ich pozostałym uczestnikom.

Po rozdaniu kart, talię umieszcza się w pobliżu kart celu, tak aby wszyscy mieli do niej swobodny dostęp.

Talię kart bryłek złota trzeba potasować i umieścić zakrytą w pobliżu niewykorzystanych kart krasnali. Rozpoczyna najmłodszy gracz, a następna w kolejce jest osoba siedząca po jego lewej stronie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



talia do dobierania

stos kart odrzuconych

Zasady gry

W swojej turze gracz **musi** najpierw zagrać jedną z kart.

- Oznacza to:
- dodanie karty do labiryntu lub
 - wyłożenie przed graczem karty akcji lub
 - ominięcie kolejki poprzez odrzucenie z ręki jednej zakrytej karty.

Następnie gracz dobiera jedną kartę z talii. Jego tura kończy się i kolejka przechodzi na następnego gracza.

Uwaga: Kiedy talia wyczerpie się, gracze nie dociągają nowych kart. Podczas swojej tury mogą jedynie zagrywać lub odrzucać karty.

Zagranie karty tunelu



Przy użyciu kart tunelu gracze budują drogę prowadzącą w stronę kart celu. Karta tunelu musi być zawsze ułożona obok karty znajdującej się już na stole. Narysowane korytarze muszą zawsze do siebie pasować ze wszystkich stron. Kart nie wolno układać poziomo (patrz rysunek). Dokładana karta tunelu musi mieć połączenie z kartą startu. Kopacze będą starali się ułożyć nieprzerwany tunel od karty startu do kart celu, a sabotażyści będą próbowali temu zapobiec. Jednak nie powinni tego czynić w sposób zbyt oczywisty, gdyż zostaną wtedy szybko zdemaskowani.

Zagranie karty akcji

Karty akcji wyklada się odkryte przed sobą lub przed innym graczem. Używając ich, można przeszkadzać lub pomagać sobie nawzajem w wykonaniu zadania, usunąć jedną z kart labiryntu lub też poznać zawartość karty celu.



Tak długo, jak jedna z tych kart leży przed graczem, nie może on zagrywać kart tunelu. Oczywiście wciąż może zagrywać pozostałe karty. W danym momencie przed jedną osobą może leżeć do trzech kart uszkodzonych narzędzi, ale tylko po jednej z każdego rodzaju. Gracz może zagrać kartę tunelu jedynie wtedy, gdy na początku swojej tury nie ma wyłożonej przed sobą karty uszkodzonego narzędzia.



Tych kart używa się do naprawy uszkodzonych narzędzi, tj. po to, aby usunąć jedną z kart przedstawionych powyżej. Można je zagrywać na siebie lub na kogoś z pozostałych graczy. W obu przypadkach zarówno karta uszkodzonego narzędzia, jak i karta naprawy są odrzucane odkryte. Oczywiście karta naprawy musi odpowiadać karcie uszkodzonego przedmiotu. Na przykład: jeśli przed graczem leży uszkodzony wagonik, może on zostać usunięty tylko sprawnym wagonikiem, ale nie latarnią czy kilofem.



W talii występują również karty naprawy, przedstawiające dwa narzędzia. Jeśli taka karta zostanie użyta, może być wykorzystana do naprawy jednego z przedmiotów, który przedstawia, ale nie obu równocześnie.

Uwaga: Wszelkie karty naprawy mogą być zagrywane tylko wtedy, gdy przed graczem znajduje się karta uszkodzonego narzędzia.



Kartę zawaliska gracz kładzie przed sobą. Następnie zabiera ze stołu jedną z wyłożonych kart tunelu (poza kartami startu i celu), a później obie karty odkłada odkryte na stos kart odrzuconych. W ten sposób sabotażyści mogą przerwać korytarz wiodący od startu do celu; kopacze mogą usunąć ślepy zaułek, co daje szansę na poprowadzenie nowego tunelu. Przerwy powstałe poprzez zagranie tej karty mogą być wypełnione w następnych turach, przy użyciu pasujących kart.

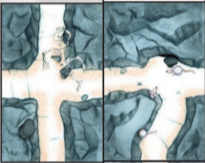


Kiedy gracz zagrywa tę kartę, ostrożnie podnosi jedną z trzech kart celu, zerka na nią (nie ujawniając jej zawartości pozostałym graczom), po czym odkłada ją z powrotem na miejsce, a kartę akcji odkłada odkrytą na stos kart odrzuconych. W ten sposób dowiaduje się, czy warto kopać tunel do tej konkretnej karty celu, jako że tylko jedna z trzech przedstawia skarb.

Ominięcie kolejki

Jeśli gracz nie może lub nie chce zagrywać karty, **musi** odrzucić jedną z posiadanych kart, tak aby pozostali gracze nie poznali jej zawartości. Oznacza to, że niektóre karty znajdujące się na stosie kart odrzuconych będą leżały zakryte, a niektóre odkryte. Pod koniec rundy może się zdarzyć, że gracze nie będą już mieli żadnych kart na ręce – w takiej sytuacji również omijają kolejkę (oczywiście nie odrzucają wtedy kart).

Koniec rundy



Kiedy po zagranie karty tunelu powstanie nieprzerwany korytarz prowadzący od startu do celu, karta celu jest odkrywana.

- Jeśli karta przedstawia skarb, runda kończy się.
- Jeśli karta przedstawia kamienie, rozgrywka toczy się dalej, a odkryta już karta celu pozostaje na swoim miejscu, ułożona tak, aby korytarze pasowały do siebie.

Uwaga: W skrajnym przypadku może się zdarzyć, że karty celu nie da się dopasować do sąsiadujących kart. W takiej sytuacji, dotyczącej jedynie karty celu, dopuszczalną jest wyjątek od zasady ogólnej.

Runda kończy się również wtedy, gdy wszyscy gracze muszą omijać kolejkę, ponieważ nie zostały im żadne karty, które mogłyby wykorzystać. Teraz wszystkie karty krasnali są odwracane. Kto był kopaczem, a kto sabotażyście?

Podział złota

Rundę zwyciężają kopacze, jeżeli udało im się utworzyć nieprzerwaną drogę prowadzącą od karty startu do karty celu przedstawiającej skarb (bryłkę złota). Trzeba wtedy wziąć tyle kart bryłek złota (zakrytych), ilu graczy bierze udział w grze, np. 5 kart, jeśli graczy jest pięciu.

Gracz, który w swojej turze dotarł do skarbu, otrzymuje te karty, ogląda je i spośród nich wybiera jedną, którą zatrzymuje. Pozostałe przekazuje kolejnemu kopaczowi (nie sabotażyście), **przeciwnie do ruchu wskazówek zegara**. Kolejny gracz również wybiera dla siebie jedną kartę. Czynność ta jest powtarzana do momentu wyczerpania się kart. W ten sposób może zdarzyć się, że niektórzy kopacze otrzymają więcej kart złota niż inni.

Uwaga: Jeżeli w rozgrywce bierze udział 10 graczy, a rundę wygrać kopacze, to mogą wybierać złoto jedynie spośród **dziewięciu** kart. Jeżeli w rozgrywce bierze udział 3 lub 4 graczy, to może się zdarzyć, że podczas rundy nie będzie ani jednego sabotażyisty. W tej sytuacji, jeśli cel nie zostanie osiągnięty, żaden z graczy nie otrzymuje karty złota.

Reguła opcjonalna: Kopacze, przed którymi na koniec rundy znajduje się wyłożona karta popsutego narzędzia (popsuty wagonik, latarnia lub kilof), nie otrzymują złota, nawet jeśli to ich drużyna wygrała rundę. Bryłki są rozdzielane tylko pomiędzy kopaczy, którzy nie są sabotowani. Ta zasada nie dotyczy sabotażyistów.

Rundę zwyciężają sabotażyści, jeżeli karta celu przedstawiająca skarb nie została osiągnięta lub jeśli talia wyczerpała się, a żaden z graczy nie może już zagrać karty. Jeśli w grze brał udział jeden sabotażyista, to otrzymuje on karty przedstawiające w sumie 4 bryłki złota (ale nie cztery karty!). Jeśli sabotażyistów było 2 lub 3, każdy z nich otrzymuje po 3 bryłki; jeśli 4 po dwie. Ilość posiadanego złota należy zachować w tajemnicy aż do końca gry.

Początek nowej rundy

Kiedy złoto zostanie już podzielone, rozpoczyna się kolejna runda. Karty startu i celu są rozkładane na stole tak samo, jak na początku gry. Używa się tych samych kart krasnali, co w poprzedniej rundzie (dołączając tą, która została odłożona na bok) – trzeba je potasować i rozdać ponownie. Karty tunelu i karty akcji również tasuje się, następnie rozdaje każdemu z graczy odpowiednią ich liczbę, a pozostałe karty układa się pośrodku stołu.

Oczywiście gracze zachowują złoto, które zdobyli w poprzednich rundach. Pozostałe karty bryłek ponownie trzeba położyć zakryte obok niewykorzystanych kart krasnali.

Nową rundę rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie gracza, który jako ostatni wyłożył kartę w poprzedniej rundzie.

Koniec gry

Gra kończy się po trzech rundach. Każdy gracz podlicza bryłki złota na swoich kartach. Osoba, która ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tę samą ilość złota, to gra kończy się remisem.

Polecamy również



Sabotażysta Rozszerzenie

Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry.

Rozszerzenie dla 2-12 osób.

Sabotażysta Pojedynek

Samodzielna gra dla 1-2 osób.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 10. Rok 2016.

Wersja 3.1



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVII