



## KROK 2. PRZESUNIĘCIE SWOJEGO KRASNOLUDA

Po zagraniu lub odrzuceniu kart gracz może przesunąć swojego krasnoluda po ścieżce na odległość od 1 do 3 kart. Krasnoludy można poruszać tylko po istniejących ścieżkach.

**Przykład:** Po zagraniu kart gracz przesuwa swojego krasnoluda po ścieżce o 3 karty.

Na ruch krasnoludem mogą wpływać następujące zdarzenia:

- jeśli krasnolud zaczyna swój ruch z karty z ogniskiem, można go poruszyć do 5 kart;
- nie można przejść lub zatrzymać się na karcie z przeszkodą, na której nie znajduje się odpowiednie narzędzie;
- karty z kamieniami lub przeszkodami, na których znajdują się narzędzia, mogą pomieścić tylko jednego krasnoluda. Jeżeli znajduje się tam inny krasnolud, nie można wejść na tę kartę ani przez nią przejść;
- troll blokuje ścieżkę, na której się znajduje – nie można przejść przez ścieżkę z trollem;
- jeśli krasnolud przeszedł nad pułapką, jego właściciel traci jedną kartę z ręki, a gracz siedzący po jego lewej stronie wybiera losowo kartę bez podglądania i odkłada zakrytą na stos odrzuconych.

**Uwaga:** Kiedy gracz na początku swojej tury nie ma kart na ręce i nie może nic zagrać ani odrzucić, nie może też poruszyć krasnoludem. Traci wtedy całą turę.

### Kopalnie i skarby

Gracz, który jako pierwszy przesunął swojego krasnoluda na kopalnię, odkrywa ją. Dopasowuje kartę tak, aby przejścia się zgadzały, a następnie kończy ruch i umieszcza swojego krasnoluda na kopalni.

**Uwaga:** Może się zdarzyć, że nie da się dopasować wszystkich przejść na odkrytej kopalni. Należy wtedy zadbać przede wszystkim o to, aby powstało przejście, którym przyszedł krasnolud.

W grze występują 4 różne kopalnie: trzy zawierające skarby i jedna strzeżona przez smoka. Symbole na kartach kopalni ze skarbem odpowiadają tym na kartach skarbów.



Klejnoty

Złoto

Srebro

Smok

Kiedy gracz zakończył ruch na kopalni dobiera jedną, odpowiednią kartę skarbu (o ile jest dostępna). Kartę skarbu gracz odkłada zakrytą przed siebie. Jeśli na końcu kolejnej tury krasnolud gracza nadal znajduje się na kopalni (nie wykonał ruchu), gracz dobiera kolejną odpowiednią kartę skarbu, o ile jakaś jeszcze jest dostępna. Kiedy inny krasnolud wejdzie na odkrytą kartę kopalni, również dobiera odpowiednią kartę skarbu.



**Przykład:** Gracz przesunął swojego żółtego krasnoluda na zakrytą kartę kopalni. Odwraca ją i odkłada na miejsce. Jest to kopalnia złota, więc bierze jedną kartę skarbu ze złotem i kładzie zakrytą przed sobą.

### Kopalnia ze smokiem

Jeśli gracz odkryje kopalnię strzeżoną przez smoka (tzn. jako pierwszy dotrze do tej kopalni), musi wziąć znacznik smoka i położyć go przed sobą. Na koniec rundy gracz ten straci 2 punkty zwycięstwa.

Karta tej kopalni jest później traktowana jak zwykła karta ścieżki, inne krasnoludy mogą po niej chodzić, niczego nie tracąc.

## KROK 3. DOBRANIE KART

Na koniec swojej tury gracz musi dobrać karty, o ile stos do dobierania się jeszcze nie wyczerpał. Jeśli gracz zagrał kartę ścieżki lub akcji, dobiera jedną kartę. Jeśli odrzucił jedną lub dwie karty, dobiera tyle kart, ile odrzucił.

**Uwaga:** Jeśli stos do dobierania się wyczerpie, do końca rundy nie dobiera się już kart.

## KONIEC RUNDY

Runda kończy się, kiedy nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

- stos do dobierania się wyczerpał i żaden z graczy nie ma już kart na ręce lub
- wszystkie karty skarbów zostały zebrane.

**Uwaga:** Po uzgodnieniu gracze mogą zdecydować o zakończeniu rundy w sytuacji, gry nie można dotrzeć do jednej lub kilku kopalni i nie można zdobyć znajdujących się w nich skarbów.

### Podział skarbów

Kiedy runda się kończy, gracze odkrywają swoje karty krasnoludów i ujawniają, kim grali. Następnie każdy odkrywa zdobyte skarby, które dzieli się według poniższych zasad.

- Samolubny krasnolud dostaje tyle punktów zwycięstwa, ile skarbów sam uzbierał.
- Pozostali gracze zrzucają swoje skarby do wspólnej puli każdego klanu. Jeśli w grze byli sabotażyści, ich skarby są dołączane do skarbów drużyny przeciwnej. Sumuje się wartość skarbów z każdej puli i zamienia na punkty zwycięstwa.
- Punkty zwycięstwa dzieli się po równo między członków danego klanu, z wyjątkiem samolubnego krasnoluda. Jeśli zostały jakieś punkty otrzymuje je gracz, który zdobył skarby o najwyższej wartości. Jeśli gracze zremisowali pod względem zdobytych skarbów, punkty rozdziela się po równo między nimi, jeśli jeszcze jakieś zostały, są odrzucane – nikt ich nie dostaje.
- Gracz, który ma przed sobą znacznik smoka, oddaje 2 punkty zwycięstwa. Jeśli nie ma tyłu, oddaje wszystko, co ma, jeśli nie zdobył nic – kara przepada.

**Przykład:**

1 Dwóch lojalnych żółtych krasnoludów zdobyło 8 punktów zwycięstwa, które rozdziela się po równo między sobą.

2 Dwóch lojalnych niebieskich krasnoludów i żółty sabotażysta również zebrali 8 punktów zwycięstwa, które rozdziela się między siebie (po 2 każdy). Pozostałe 2 punkty trafiają do żółtego sabotażysty, ponieważ to on zebrzał najbardziej wartościowy skarb, wart 4 punkty. Niestety jeden z niebieskich lojalnych krasnoludów ma znacznik smoka, musi więc oddać 2 ze zdobytych przez siebie punktów.

3 Samolubny krasnolud z niebieskiego klanu zatrzymuje swój skarb dla siebie i otrzymuje za niego 3 punkty zwycięstwa.



### Rozpoczęcie nowej rundy

Drugą rundę należy przygotować tak, jak pierwszą. Ponownie tasuje się kopalnie, skarby i karty krasnoludów. Każdy gracz otrzymuje nową kartę krasnoluda, a następnie dobiera odpowiedni pionek i znacznik. Następnie tasuje się karty ścieżek i akcji, odkłada 10 i rozdaje wszystkim po 5 kart (po 4 w przypadku gry w 7, 8 lub 9 osób).

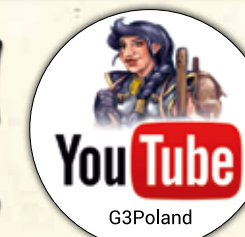
Rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza, który zagrał ostatnią kartę w pierwszej rundzie.

## KONIEC GRY

Gra kończy się po drugiej rundzie. Gracz, który zebrzał najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

**Uwaga:** Jeśli gracze chcą, mogą rozegrać kolejną rundę, dopóki nie wyłonią jednego zwycięzcy. Każda runda wydłuża czas gry o około 20 minut.

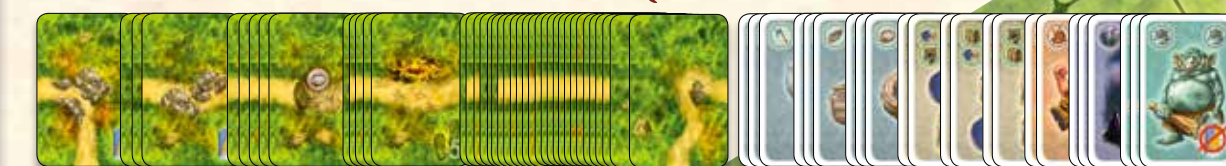
# Sabotażysta ZAGINIONE KOPALNIE



**Autor:** Frederic Moyersoen **Ilustracje:** Alexander Jung

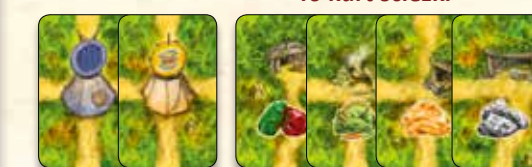
**Liczba graczy:** 3-9 **Wiek:** 10+ **Czas:** ok. 45 min.

## ZAWARTOŚĆ



40 kart ścieżki

23 karty akcji



2 karty startu

4 karty kopalni



12 kart skarbu



10 kart krasnoludów



10 krasnoludów (z podstawkami)



10 znaczników krasnoludów



32 znaczniki punktów zwycięstwa



14 znaczników lasu

1 znacznik smoka

Plansza

## CEL GRY

Po drugiej stronie rozległego lasu znajdują się stare, dawno zapomniane kopalnie – chcesz je za wszelką cenę odnaleźć! Musisz zebrać swój klan krasnoludów i razem z nimi wejść w leśne ostępy. Wspólnie możecie ominąć przeszkody, wydostać się z pułapek i uciec trollom, a także, co najważniejsze, znaleźć cenne skarby! Uwważ jednak na smoka i bacznie obserwuj swoich towarzyszy – mogą nie być lojalni!

Gracze współpracują, karta po karcie, tworząc ścieżkę przez las. Na trasie będą pojawiać się blokujące przejścia trolle, a także pułapki, pozbawiające graczy kart. Do ominięcia napotkanych przeszkód będą potrzebne odpowiednie narzędzia. Celem graczy jest przesuwanie figurek krasnoludów po ścieżce tak, aby udało się dotrzeć do kopalni i zdobyć ukryte w nich skarby. Na koniec rundy rozdziela się tupy. Wszyscy członkowie klanu otrzymują swoją dołę, ale wśród nich znajduje się samolubny krasnolud, który cały skarb chce zagarnąć dla siebie, a także krasnolud, który tak naprawdę należy do przeciwnego klanu!

Gracz, który przez dwie rundy zbierze najbardziej wartościowe skarby (będzie miał najwięcej punktów zwycięstwa), wygrywa.



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](http://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2018.

Wersja 1.0



© AMIGO Spiel  
+ Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5  
D-63128 Dietzenbach  
MMXVIII

## KLANY KRASNOLUDÓW

W *Sabotażystcie Zaginionych kopalniach* gracze należą do dwóch rywalizujących klanów – niebieskich i żółtych. Na poszukiwanie skarbu z każdego klanu wyrusza do pięciu krasnoludów. Nie wszyscy jego członkowie są lojalni wobec swojej drużyny.



Klany krasnoludów Lojalne krasnoludy z obu klanów



W każdej drużynie jest również jeden samolubny krasnolud. Pracuje on dla siebie i na koniec rundy zatrzymuje wszystkie skarby, które udało mu się zdobyć. Nie otrzymuje on jednak części skarbów z podziału swojej drużyny.



W każdym klanie jest również sabotażysta, który tylko udaje, że pracuje dla swojego klanu, a tak naprawdę współpracuje z przeciwnikami! Wszystkie zdobyte przez sabotażystów skarby są przekazywane do puli przeciwnej drużyny, otrzymują oni również przydział ze skarbów zdobytych przez drugi klan.

## PRZYGOTOWANIE

- Planszę umieszcza się na środku stołu.
- Cztery karty kopalni tasuje się i umieszcza zakryte na odpowiednich polach na planszy.
- Dwie karty startowe również układa się na odpowiednich miejscach na planszy.
- Karty skarbów tasuje się i wyklada tyle zakrytych kart, ilu jest graczy. Pozostałe skarby odkłada się na bok bez podglądania, nie będą one potrzebne w danej rundzie.

### Przykładowe rozłożenie dla 6 graczy



- Karty krasnoludów tasuje się i rozdaje po jednej każdemu z graczy. Uczestnicy dokładnie sprawdzają jaką kartę otrzymali i odkładają ją zakrytą przed siebie. Nie można pokazać karty innym osobom. Pozostali wiedzą do jakiego klanu należy dany gracz, ponieważ jest to zaznaczone na rewersie karty, jego rola jest jednak tajna do zakończenia rundy. Pozostałe karty krasnoludów odkłada się bez podglądania.

**Uwaga:** Karty krasnoludów muszą być wcześniej przygotowane. W przypadku rozgrywki co najmniej 7-osobowej używa się wszystkich kart, jednak przy mniejszej liczbie graczy niektóre karty należy odłożyć:

- w rozgrywce 5- lub 6-osobowej usuwa się po 1 lojalnym krasnoludzie z każdego klanu;
- w rozgrywce 3- lub 4-osobowej usuwa się po 2 lojalne krasnoludy z każdego klanu.

- Gracze wybierają krasnoluda ze swojego klanu, a następnie biorą odpowiedni znacznik i pionek. Pionek krasnoluda umieszcza się na odpowiednim polu startowym, a znacznik przed sobą, tak aby każdy widział, którym krasnoludem jest dany gracz.
- Wszystkie karty ścieżki i akcji tasuje się razem. Spośród nich odkłada się na bok 10 kart bez podglądania, nie będą one potrzebne w tej rundzie. W przypadku, gdy w grze uczestniczy od 3 do 6 graczy, każdy otrzymuje po 5 zakrytych kart, w przypadku 7 do 9 graczy każdy otrzymuje po 4 karty – będą to początkowe karty na ręce. Pozostałe karty odkłada się obok planszy w formie zakrytego stosu do dobierania, należy też zostawić miejsce na stos kart odrzuconych.
- Znaczniki lasu, smoka i punktów zwycięstwa należy odłożyć tak, aby każdy miał do nich wygodny dostęp.

## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najbardziej żądny przygód gracz, następnie kontynuuje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

- Zagranie 1 karty lub odrzucenie 1 lub 2 kart (obowiązkowe).
- Przesunięcie swojego krasnoluda po ścieżce od 1 do 3 kart (nieobowiązkowe).
- Dobranie 1 lub 2 kart ze stosu do dobierania (obowiązkowe).

Po wykonaniu tych kroków tura gracza kończy się i kolejka przechodzi na gracza siedzącego po jego lewej stronie.

**Uwaga:** Kiedy stos do dobierania się wyczerpie krok 3. należy pominąć – nie dobiera się wtedy już kart. Jeśli gracz nie ma kart na ręce na początku swojej tury, musi pasować do końca rundy.

### KROK 1. ZAGRYWANIE KART

Na początku swojej tury gracz musi zagrać 1 kartę albo odrzucić 1 lub 2 karty na stos kart odrzuconych. Wybiera jedną z poniższych opcji:

- A – zagrywa jedną kartę ścieżki na planszę
- B – zagrywa jedną kartę akcji
- C – odrzuca 1 lub 2 karty



#### A – Zagranie jednej karty ścieżki na planszę

Ścieżki są używane do tworzenia drogi od kart startowych do kart kopalni. Jeśli gracz zdecyduje się na zagranie ścieżki musi umieścić kartę na planszy przy karcie startu, zagranej już karcie ścieżki lub przy odkrytej karcie kopalni (patrz strona 5). Wszystkie przejścia na dokładanej karcie ścieżki muszą zgadzać się z przejściami na sąsiadujących kartach na planszy. Dokładana karta musi przedłużać już istniejącą ścieżkę.

**Uwaga:** Zagrywana karta ścieżki nie musi mieć połączenia z kartą startu gracza lub jego krasnoludem, o ile gracz przestrzega wyżej opisanych zasad dokładania.

**Przykłady niepoprawnie zagrzanych kart ścieżki:** 1 karta nie przylega do innej karty znajdującej się już na planszy, 2 nie wszystkie przejścia pasują, 3 nie przedłuża istniejącej ścieżki.

#### Specjalne karty ścieżki

**Przeszkody:** Blokują drogę. Krasnoludy mogą wejść na taką kartę lub po niej przejść dopiero wtedy, gdy ktoś zagrał odpowiednie narzędzie. Są trzy typy przeszkód: powalone drzewo, jezioro i rów.



**Kamień:** To tak zwane wąskie gardła. W danym momencie tylko jeden krasnolud może stać na tej karcie, żaden krasnolud nie może jednak przejść nad zajętą kartą kamieni.



**Ognisko:** Jeśli gracz zaczyna w swojej turze ruch krasnoludem z karty ogniska, porusza go do 5 kart do przodu a nie do 3. (str. 5 – Krok 2 – Przesunięcie krasnoluda)

#### B – Zagranie karty akcji

Karty akcji pozwalają omijać przeszkody, zdobywać tajne informacje, ustawiać pułapki, przyciągać trolle czy usuwać karty ścieżki i znaczniki lasu z planszy.

#### Karta akcji z narzędziem

Każdy typ przeszkody może być ominięty dzięki karcie odpowiedniego narzędzia. Narzędzie można zagrać tylko jeśli odpowiednia przeszkoda znajduje się już na planszy. Kiedy dana osoba zagra narzędzie, pokazuje kartę wszystkim graczom, a następnie odkłada ją na zakryty stos kart odrzuconych. Osoba ta bierze wtedy odpowiedni znacznik lasu z zasobów i umieszcza na karcie przeszkody. Od tej pory po tej karcie mogą poruszać się wszystkie krasnoludy.



Topór → powalone drzewo



Łódź → jezioro



Lina → rów

**Uwaga:** Po zagranie znacznika lasu na przeszkodę, na tej karcie może się w danym momencie znajdować tylko jeden krasnolud – inni nie mogą wtedy przejść przez tę kartę (działa tak, jak karta kamieni).



#### Karty akcji, które pozwalają uzyskać informacje

Te karty pozwalają uzyskać informacje na temat kopalni, skarbów czy innych graczy. Przy zagranu takiej karty należy ją wszystkim pokazać, a następnie odłożyć na stos kart odrzuconych. Każda z kart daje dwie możliwości, należy wybrać jedną z nich. Nie można ujawniać zdobytych informacji innym graczom.



Podejrzij nieodstąpną kopalnię. Następnie odłóż zakrytą kartę kopalni na swoje miejsce.



Podejrzij kartę skarbu, która nie została jeszcze zabrana. Następnie odłóż zakrytą kartę skarbu na swoje miejsce.



Podejrzij kartę krasnoluda innego gracza. Następnie odłóż ją zakrytą na swoje miejsce.



#### Karty akcji z wydarzeniami

Kiedy gracz zagrywa kartę akcji z pułapką, pokazuje ją pozostałym graczom i odrzuca na stos kart odrzuconych. Bierze z zasobów znacznik pułapki i umieszcza ją na:

- ścieżce łączącej dwie karty znajdujące się na planszy lub
- na otwartym zakończeniu ścieżki (kiedy ścieżka się kończy, a za nią znajduje się niezajęte pole planszy).

Kiedy krasnolud mija pułapkę, natychmiast traci jedną kartę z ręki. Osoba siedząca po jego lewej stronie wybiera losowo jedną kartę i odkłada ją zakrytą na stos kart odrzuconych, bez podglądania, co się na niej znajduje. Gracz, który stracił w ten sposób kartę, do końca rundy będzie miał o jedną kartę mniej na ręce.



Kiedy gracz zagrywa kartę akcji z trollem, wyklada ją odkrytą przed sobą. Bierze znacznik trolla i umieszcza go na:

- ścieżce łączącej dwie karty znajdujące się na planszy lub
- na otwartym zakończeniu ścieżki (kiedy ścieżka się kończy, a za nią znajduje się niezajęte pole planszy).

Troll blokuje tę ścieżkę dla wszystkich krasnoludów, dopóki kolejka nie wróci do gracza, który go zagrał. Na początku kolejnej swojej tury gracz ten usuwa trolla i odrzuca zakrytą kartę na stos kart odrzuconych.



#### Przykłady prawidłowego umieszczenia pułapek i trolli.

**Uwaga:** Kiedy pułapka lub troll znajdują się na końcu ścieżki, można dołożyć tam kolejną kartę ścieżki.



Kiedy gracz zagrywa kartę burzy, pokazuje ją pozostałym graczom i odkłada zakrytą na stos kart odrzuconych. Następnie usuwa z planszy dowolną kartę ścieżki, na której nie znajduje się żaden krasnolud. Jeśli znajduje się tam narzędzie (topór, łódź lub lina), również jest ono usuwane. Usuniętą kartę odkłada się na stos kart odrzuconych. Znacznik trolla lub pułapki, który znajdował się na karcie, usuwa się tylko wtedy, gdy po usunięciu karty znajduje się on pomiędzy dwoma pustymi polami planszy (czyli kiedy był na zakończeniu ścieżki).

**Uwaga:** Kartą burzy nie można usunąć kart startu ani kart kopalni.

#### C – Odrzucenie 1 lub 2 kart

Jeśli gracz uzna, że nie może lub nie chce zagrać karty ścieżki czy akcji, musi odrzucić 1 lub 2 karty z ręki. Odrzucone karty odkłada się zakryte na stos kart odrzuconych.