

Sabotażysta Pojedynek

Autor: Frederic Moyersoer
 Grafika: Andrea Boekhoff
 Polska instrukcja: Katarzyna Dobra
 Liczba graczy: 1-2
 Wiek: 8+
 Czas: 30 min.

Zawartość

74 karty:

36 kart tuneli

18 kart akcji

18 kart celu

2 karty kopaczy



Symbol edycji gry.

8 dwustronnych znaczników kopaczy

2 klucze

2 pionki kopaczy



Opis gry

Kto pod kim dołki kopie... Krasnoludy muszą się zdecydować, czy budują tunel razem, czy każdy z nich próbuje zrobić to na własną rękę. W obu przypadkach istnieje możliwość zniweczenia planów współgracza. Zepsuty kilof, zawalisko w tunelu lub zamknięte drzwi – przebiegły krasnal zapewni sobie decydującą przewagę w walce o złoto. Zwycięży gracz, który po trzech rundach będzie miał najwięcej bryłek złota.

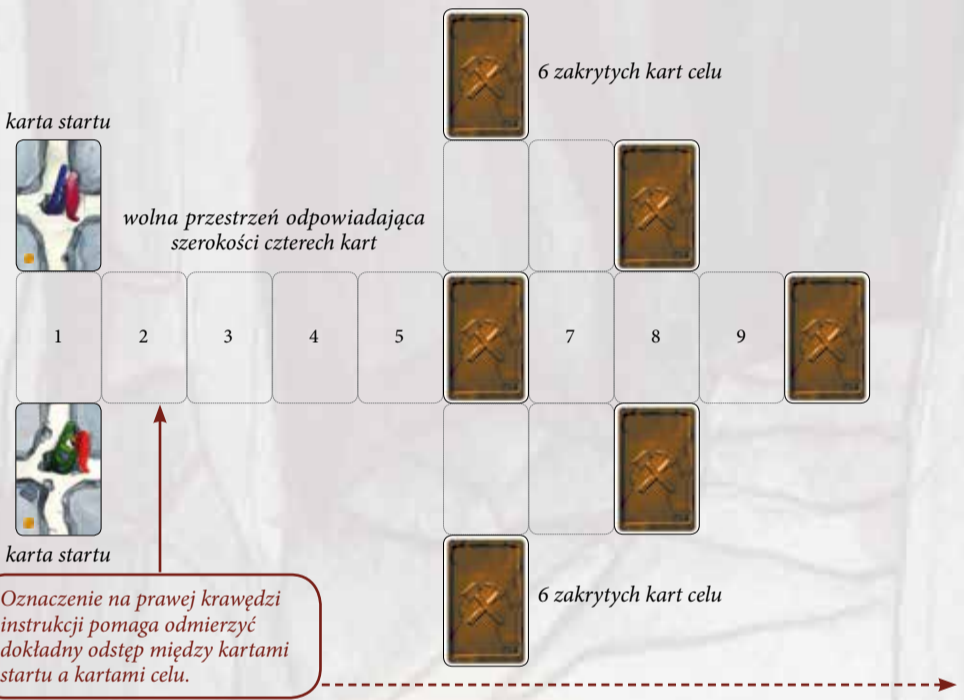
A jeśli pod ręką nie ma drugiego kopacza, można spróbować swych sił w grze jednoosobowej. Czy samemu uda się zbudować tunel i ominąć przy tym wszystkie przeszkody na drodze do złota?

SABOTAŻYSTA DLA DWÓCH GRACZY – POJEDYNEK

Przygotowanie

Karty dzieli się na karty tuneli, akcji, celu oraz kopaczy. Każdy gracz otrzymuje jedną kartę z kopaczem i kładzie ją odkrytą przed sobą. (Zamiast kart z krasnoludami można użyć 2 pionków kopaczy).

Wśród 36 kart tuneli znajdują się 2 karty startu (z rysunkiem drabiny i czapką krasnoluda). 18 kart celu tasuje się i 6 z nich układa zakryte na stole razem z kartami startu, tak jak przedstawia poniższy rysunek. Pozostałe karty celu będą potrzebne dopiero w kolejnej rundzie. W czasie rozgrywki gracze budują labirynt korytarzy prowadzący od kart startu do kart celu. Korytarze mogą wykraczać poza granice wyznaczone przez karty na rysunku poniżej.



Pozostałe 34 karty tuneli tasuje się razem ze wszystkimi kartami akcji i każdemu graczowi rozdaje się po 6 kart.

Reszta kart będzie stanowić stos do dobierania. Odkłada się je na bok razem z 8 znacznikami kopaczy i 2 kluczami.

Zielony krasnolud zaczyna, następnie gra toczy się naprzemiennie.



Przebieg gry

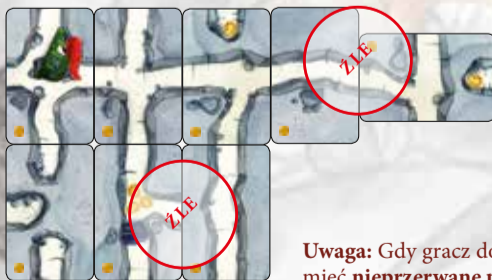
W swojej turze gracz musi wykonać jedną z poniższych akcji:

Akcja	Liczba dobieranych kart
Dołożenie do labiryntu jednej karty tunelu	1
Zagranie jednej karty akcji	1
Odrzucenie dwóch kart z ręki i usunięcie jednej leżącej przed nim karty akcji	1
Spasowanie i odrzucenie 1-2 kart z ręki	1-2

Tura gracza kończy się i kolejka przechodzi na drugą osobę.

Uwaga: Jeżeli stos do dobierania wyczerpie się, nie dobiera się już żadnych kart. Mimo to w swojej turze gracz nadal musi wykonać jedną z czterech możliwych akcji. Jeżeli nie ma więcej kart na ręce, pasuje do końca danej rundy.

A. Zagranie karty tunelu



Przy użyciu kart tunelu tworzy się jedną lub dwie drogi prowadzące od kart startu do kart celu. Karta tunelu musi być zawsze dołożona do karty tunelu leżącej już na stole. Korytarze muszą przy tym zawsze pasować do siebie ze wszystkich stron. Kart nie można układać poziomo (patrz rysunek). Każdy gracz próbuje wybudować drogę łączącą jego kartę startu z kartami celu. W czasie rozgrywki drogi obu graczy mogą się łączyć i wtedy obydwaj mogą z nich korzystać.

Uwaga: Gdy gracz dokłada nową kartę tunelu, w momencie wyłożenia musi ona mieć **nieprzerwane połączenie z jego kartą startu**.

Karty celu

Jeżeli gracz utworzy nieprzerwany korytarz prowadzący od jednej z kart startu do którejś z zakrytych kart celu, karta ta jest odkrywana i pozostaje na swoim miejscu ułożona tak, aby korytarze pasowały do siebie. Jeżeli karta celu przedstawia dwa możliwe kierunki ułożenia, gracz może wybrać, w którą stronę ją dołożyć.

Uwaga: Po odkryciu karty celu może się zdarzyć, że nie da się jej dopasować do sąsiadujących kart tunelu. Tylko w takiej sytuacji wolno dołożyć kartę celu wbrew powyższej zasadzie.

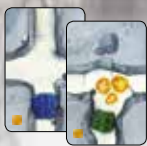
Szczególne karty tunelu



Most (2x) i podwójny zakręt (2x): Tunele przedstawione na tych kartach nie są ze sobą połączone. Przy dokładaniu którejś z tych kart przynajmniej jeden tunel musi mieć połączenie z kartą startu.



Tunel z drabiną (2x): Tunel na tej karcie ma połączenie z kartą startową tego samego koloru. Karta ta może być dołożona do dowolnej karty tunelu, ale nie do karty celu ani do karty tunelu z bryłką złota.



Tunel z drzwiami (6x + 8x na kartach celu): Tunel z niebieskimi lub zielonymi drzwiami może być wykorzystany tylko przez kopacza tego samego koloru. Drzwi innego koloru stanowią dla kopacza przeszkodę, dopóki nie użyje klucza, żeby je otworzyć (patrz: Zagranie karty akcji).



Tunel z bryłką złota (5x): Bryłki złota na kartach tunelu nie mają żadnego wpływu na połączenia tuneli. Gracze mogą je natomiast zbierać (patrz: Zabezpieczanie złota).



Tunel z trollem (3x): Troll blokuje drogę znajdującą się za nim. Jeśli gracze chcą przejść, muszą przekupić go jedną bryłką złota. Jeśli w swojej turze gracz zdecyduje się to zrobić, bierze jeden znacznik i swoim kolorem do góry kładzie go na trollu. **Na koniec rundy** będzie musiał oddać jedną bryłkę złota.

Uwaga: Troll, który raz został przekupiony, nie blokuje już drogi **żadnemu** kopaczowi.

Zabezpieczanie złota

Jeżeli gracz utworzy **nieprzerwany tunel od swojej karty startu** do karty z bryłką złota, bierze znacznik i swoim kolorem do góry kładzie go na złocie. Otrzyma je dopiero na koniec rundy, **nawet jeśli** do tego czasu połączenie zostanie przerwane.

Uwaga: Jeżeli gracz w swojej turze utworzy nieprzerwany tunel nie od swojej karty startu, a **od karty startu przeciwnika** do karty z bryłką złota, **przeciwnik** od razu kładzie swój znacznik na złocie.

B. Zagranie karty akcji

Za pomocą kart akcji można sabotować współgracza, pomóc sobie, usunąć karty z labiryntu lub zdobyć informacje o kartach celu.



Kartę sabotażu wyklada się przed współgraczem. Dopóki karta ta leży przed graczem, w swojej turze nie może on zagrywać kart tunelu, ale nadal wolno mu korzystać z pozostałych możliwości (Zagranie karty akcji / Odrzucenie 2 kart z ręki / Spasowanie). Przed graczem może leżeć tylko jedna karta danego rodzaju.



Karta naprawy pozwala graczowi usunąć jedną kartę sabotażu, która przed nim leży. Zielony symbol narzędzia na karcie naprawy musi odpowiadać czerwonemu symbolowi uszkodzonego narzędzia na karcie sabotażu. Następnie zarówno kartę sabotażu, jak i naprawy odkłada się na stos kart odrzuconych. Jeśli gracz zagra kartę naprawy z dwoma zielonymi symbolami, może usunąć tylko **jedną** wybraną przez siebie kartę sabotażu, nie dwie.



Kartą z kluczem można otworzyć drzwi w kolorze drugiego gracza. W tym celu bierze się klucz i kładzie go na odpowiednich drzwiach. Będą one otwarte do końca danej rundy. Kartę akcji odkłada się na stos kart odrzuconych.

Uwaga: Po zagranie karty z kluczem może się okazać, że gracz zdobędzie złoto, które jeszcze nie jest przez nikogo zajęte. W tym przypadku bierze znacznik kopacza i swoim kolorem do góry kładzie go na złocie.



Kartą zawaliska usuwa się jedną dowolną kartę z labiryntu. Wybraną kartę razem z kartą zawaliska odkłada się na stos kart odrzuconych.

Uwaga: Karty zawaliska nie można użyć do usunięcia karty startu, karty celu, ani karty tunelu z trollem lub z bryłką złota.

Karta z mapą skarbów pozwala graczowi, który ją zagrał, na podejrzenie jednej z kart celu i odłożenie jej z powrotem na miejsce. Kartę akcji odkłada się na stos kart odrzuconych.

C. Odrzucenie dwóch kart z ręki

Odkładając na stos kart odrzuconych 2 dowolne karty z ręki, gracz może usunąć jedną dowolną kartę sabotażu znajdującą się przed nim i odłożyć ją na stos kart odrzuconych. Trzeba mieć na uwadze, że gracz dobiera po tym **tylko 1 kartę**. Za każdym razem, kiedy gracz wybiera tę akcję, redukuje więc liczbę kart na ręce o 1.

D. Spasowanie

Jeżeli gracz nie może lub nie chce zagrać karty, **musi** spasować i odrzucić 1 lub 2 karty z ręki na stos kart odrzuconych. Następnie dobiera taką samą liczbę nowych kart.

Koniec rundy

Runda kończy się w następujących sytuacjach:

- Wszystkie 6 kart celu zostanie odkrytych.
- Gracze wykorzystają wszystkie 8 znaczników.
- Stos kart do dobierania wyczerpie się i żaden gracz nie będzie miał kart na ręce.

Każdy gracz zabiera kartę z bryłkami złota, na których położył znacznik kopacza w swoim kolorze i odkłada je przed sobą. Karty te nie będą używane w kolejnych rundach. Jeżeli w trakcie rundy jakiś troll został przekupiony, gracze muszą go teraz spłacić. W tym celu bierze się dowolną kartę ze zdobytym złotem i odkłada na stos kart odrzuconych. Będzie ona dostępna w następnej rundzie. Każdy przekupiony troll kosztuje danego gracza 1 bryłkę złota. Jeśli gracz nie będzie mógł zapłacić dokładnej ceny, musi zapłacić bardziej wartościową kartą. Trolle nie wydają reszty.

Odkryte karty celu, których nie zdobył żaden z graczy, odkłada się z powrotem do pudełka, a zakryte karty celu tasuje się razem z tymi odłożonymi na początku rundy.

Początek nowej rundy

Karty startu i 6 nowych kart celu rozkłada się na stole, tak samo jak na początku gry. Wszystkie karty akcji i pozostałe karty tuneli trzeba dokładnie potasować i utworzyć z nich zakryty stos do dobierania. Każdemu graczowi rozdaje się po 6 kart. Wszystkie znaczniki kopaczy i klucze znowu są do dyspozycji graczy. Gracz, który ma mniej bryłek złota, rozpoczyna kolejną rundę. W przypadku remisu rozpoczyna niebieski kopacz.

Koniec gry

Gra kończy się po trzech rundach. Gracz, który zdobył więcej bryłek złota, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

SABOTAŻYSTA DLA JEDNEGO GRACZA

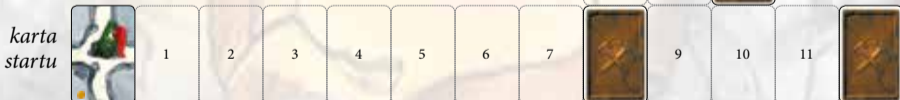
Jednoosobowa rozgrywka w *Sabotażystę* przebiega tak samo jak *Pojedynek*, z następującymi zmianami:

Przygotowanie

Gracz wybiera sobie kolor kopacza, a drugiego razem z odpowiadającą mu kartą startu odkłada z powrotem do pudełka. W tym wariantcie gry bierze **tylko 6** znaczników kopaczy w swoim kolorze.

Odstęp między kartą startu a kartami celu wynosi **7 kart**.

wolna przestrzeń odpowiadająca szerokości siedmiu kart



Na początku każdej rundy odkłada się na bok 10 zakrytych kart ze stosu kart do dobierania. Będą one używane dopiero w następnej rundzie.

Przebieg gry – karty akcji

Jeżeli gracz dobierze ze stosu kart do dobierania **kartę sabotażu**, **musi** od razu wyłożyć ją odkrytą przed sobą i dobrać jeszcze jedną kartę. Jeżeli dobierze kartę sabotażu, która już leży przed nim odkryta, drugą taką samą odkłada na stos kart odrzuconych.

Jeżeli gracz dobierze **kartę zawaliska**, **musi** ją od razu zagrać. W tym celu usuwa z labiryntu **ostatnią dołożoną** kartę tunelu, na której nie znajduje się ani złoto ani troll.

Przebieg gry – początek nowej rundy

10 kart, które na początku rundy zostały odłożone na bok, tasuje się ze wszystkimi kartami tuneli i kartami akcji.

Następnie przygotowanie do rozgrywki przebiega tak, jak opisano wcześniej.

Koniec gry

Gracz stara się zdobyć jak największą liczbę bryłek złota. W zależności od ich liczby osiąga następujący wynik:

0–14 punktów	Mogło być lepiej...
15–19 punktów	Nie jest tak źle.
21–24 punkty	Złoto wyczuwasz na kilometr!
25 punktów i więcej	Nadajesz się na szefa kopalni!



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 1. Rok 2015.

Wersja 1.0



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