

Sabotażysta Rozszerzenie

UWAGA!
Do rozgrywki
wymagana jest
podstawowa
wersja gry
SABOTAŻYSTA

Liczba graczy: 2-12

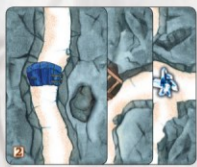
Wiek graczy: od 8 lat

Czas rozgrywki: około 30 min.

Niniejsze rozszerzenie składa się z następujących elementów:



32 żetony bryłek złota: 14 x 1 (niebieskie), 9 x 2 (zielone), 9 x 5 (czerwone)



30 kart tuneli



21 kart akcji



15 kart krasnoludów (po 4 zielonych i niebieskich kopaczy złota, 1 szef, 2 geologów, 1 spekulant, 3 sabotażystów)



Opis gry

W tym rozszerzeniu na graczy czekają nowe role krasnoludów oraz nowe karty akcji i tuneli. W grze nadal występują normalni kopacze, ale są teraz podzieleni na dwie drużyny: zieloną oraz niebieską. Tak jak dotychczas, kopacze chcą przebić tunel do skarbu. Jednak tym razem muszą kooperować z innymi członkami drużyny, jeżeli chcą osiągnąć zwycięstwo. Nową intrygującą postacią jest SZEFE. Wygrywa on zawsze, gdy zielona lub niebieska drużyna odniesie sukces, ale otrzymuje jedną bryłkę złota mniej niż członkowie zwycięskiej ekipy. W grze można spotkać także SPEKULANTA, który, zgodnie ze swoją naturą, wygrywa nie tylko gdy zwyciężają kopacze (zieloni lub niebiescy), lecz także wtedy, gdy triumfują sabotażyści. Musi jednak zadowolić się dwiema bryłkami złota mniej. Z drugiej strony mamy do czynienia z GEOLOGAMI, których nie interesuje poszukiwanie skarbu. Zależy im na wartościowych kryształach znajdujących się w tunelach. Za każdy widoczny kryształ otrzymują 1 bryłkę złota. Rozgrywka z niniejszym rozszerzeniem trwa trzy rundy (tak jak w podstawowej wersji gry), a na koniec zwycięża gracz, który zdobędzie najwięcej bryłek złota.

Zasady podstawowej wersji gry nadal obowiązują.
Poniżej przedstawiono jedynie zmiany w zasadach oraz opisano nowe reguły.

Przygotowanie

Z podstawowego zestawu gry *Sabotażysta* odkłada się wszystkie karty krasnoludów (zarówno karty kopaczy jak i sabotażystów) oraz karty bryłek złota. Nie będą potrzebne podczas rozgrywki.

Kartę startu oraz trzy karty celu układa się tak, jak opisano w podstawowej wersji gry.

Wszystkie karty tuneli oraz karty akcji z *Sabotażysty* i *Sabotażysty Rozszerzenie* trzeba razem potasować i położyć z boku w formie zakrytej talii. Przed rozpoczęciem każdej rundy bierze się z talii 10 wierzchnich kart i bez podglądania odkłada się je na bok. Nie będą potrzebne w danej rundzie. Następnie, niezależnie od liczby graczy, każdemu rozdaje się po 6 kart.

15 kart krasnoludów z *Sabotażysty Rozszerzenie* trzeba potasować i rozdać po jednej każdemu z graczy. Każdy podgląda swoją kartę krasnoluda, a następnie odkładają zakrytą przed sobą. Swojej roli nie ujawnia się do końca rundy.

Pozostałe karty krasnoludów, które nie zostały rozdane, odkłada się zakryte na bok. Najmłodszy gracz rozpoczyna, a pozostali kontynuują zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Nowe karty krasnoludów oraz związane z nimi warunki zwycięstwa



Zieloni i niebiescy kopacze (po 4 w każdej drużynie)

Obie drużyny starają się przebić tunel prowadzący do skarbu, jednak rywalizują ze sobą.

Drużyna wygrywa, gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji:

- Krasnolud z danej drużyny utworzy połączenie ze skarbem, a droga do niego nie będzie zablokowana przez drzwi w kolorze przeciwnej drużyny.
- Krasnolud z przeciwnej drużyny utworzy połączenie ze skarbem, ale droga będzie zablokowana dla jego drużyny przez drzwi innego koloru.

Obie drużyny wygrywają (wraz ze wszystkimi pozostałymi „nie-sabotażystami”), gdy:

- SZEFE, GEOLOG, SPEKULANT lub SABOTAŻYSTA utworzy połączenie ze skarbem, a droga do niego nie będzie zablokowana przez żadne drzwi.



SZEFE (1 w grze)

Szef buduje tunele dla drużyny zielonej i niebieskiej i wygrywa za każdym razem, gdy jedna z tych drużyn odniesie zwycięstwo. Podczas podziału skarbu szef otrzymuje zawsze **jedną bryłkę złota** mniej niż pozostali.

WYJĄTKOWY PRZYPADK – Szef wygrywa samodzielnie (bez drużyny), gdy drzwi w dwóch kolorach blokują jedną drogę do skarbu i w grze nie ma spekulanta. W tym przypadku szef otrzymuje **4 BZ**.



SPEKULANT (1 w grze)

Spekulant wygrywa zawsze, niezależnie od tego, czy zwycięstwo odniosą kopacze, czy sabotażyści. Podczas podziału skarbu otrzymuje **dwie bryłki złota** mniej niż pozostali.

Spekulant wygrywa samodzielnie (bez drużyny), gdy dojdzie do jednej z następujących sytuacji:

- Utworzy połączenie ze skarbem, drzwi w dwóch kolorach blokują do niego drogę i w grze nie ma szefa. W tym przypadku otrzymuje **3 BZ**.
- Nie ma połączenia ze skarbem i nie ma sabotażystów. Również w tym przypadku otrzymuje **3 BZ**.



GEOLOG (2 w grze)

Geolog kopie na własny rachunek. Złoto na karcie celu go nie interesuje. Na koniec rundy otrzymuje tyle bryłek złota ile **kryształów** jest widocznych w labiryncie tuneli.

Jeżeli w grze występują obaj geolodzy, dzielą się po równo bryłkami złota otrzymywanymi za kryształy (zaokrąglając w dół).

Oprócz tego w grze występuje **3 sabotażystów**. Wygrywają zawsze, gdy na koniec rundy tunel nie łączy się ze skarbem.

Przebieg gry

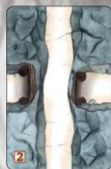
Podczas swojej tury gracz musi wykonać **jedną z czterech** poniższych akcji:

- Dodać jedną kartę tunelu do labiryntu następnie dobrać 1 kartę
- Zagrać jedną kartę akcji następnie dobrać 1 kartę
- Odrzucić dwie karty z ręki, aby usunąć jedną znajdującą się przed nim kartę następnie dobrać 1 (!) kartę
- Spasować i odrzucić 1-3 zakrytych kart z ręki następnie dobrać 1-3 kart

Następnie tura gracza kończy się, a kolejka przechodzi na kolejną osobę.

Uwaga: Jeżeli talia wyczerpie się, nie dobiera się żadnych kart, ale gracze nadal muszą wykonać jedną z czterech możliwych akcji. Jeżeli graczowi wyczerpią się karty, musi pasować do końca wszystkich tur w bieżącej rundzie.

Nowe karty tuneli



Most (2 w grze)

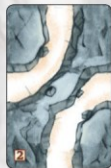
Karta ta przedstawia dwa proste tunele, które się nie przecinają. Gracz nie może skręcać na tej karcie. Co najmniej jeden z tych tuneli musi być połączony z kartą startu.



Tunel z drabiną (4 w grze w różnym kierunku)

Tunel na tej karcie zawsze stanowi połączenie z kartą startową oraz wszystkimi innymi kartami z drabiną. Zawsze musi stykać się z dowolną kartą tunelu i nie może być położony obok karty celu.

Uwaga: Dolożenie tej karty do zablokowanego tunelu powoduje omińnięcie blokady, np. zawałiska.



Podwójny zakręt (2 w grze w przeciwnych kierunkach)

Karta ta przedstawia dwa tunele, które nie są ze sobą połączone. Co najmniej jeden z nich musi być połączony z kartą startu.



Tunel z drzwiami (w grze występują po 3 karty w każdym kolorze)

Tunel z zielonymi lub niebieskimi drzwiami może być wykorzystany tylko przez drużynę tego samego koloru. Dla szefa, spekulanta i geologa drzwi nie stanowią żadnej przeszkody.



Na niektórych z pozostałych kart tuneli znajdują się kryształy. Nie mają one żadnego wpływu na połączenia tuneli.

Nowe karty akcji

Tak jak w podstawowej wersji gry, podczas rozgrywki z rozszerzeniem, przed żadnym z graczy nigdy nie mogą znajdować się 2 takie same karty akcji.



Kradzież (4 w grze)

Gracz kładzie tę kartę odkrytą przed sobą. Na koniec rundy, po tym jak bryłki złota zostaną rozdzielone, gracz może ukraść **1 bryłkę złota** dowolnemu przeciwnikowi (jeżeli ten ją posiada). Następnie karta jest odkładana na stos kart odrzuconych.

Uwaga: Gracz **nie może** skorzystać z tej karty, jeżeli został złapany w pułapkę.



Zamiana kart na ręce (2 karty)

Gracz, który zagra tę kartę, wybiera jednego przeciwnika i zamienia się z nim kartami, które ma na ręce. Wymienianych kart nie wolno pokazać pozostałym. Czynność ta jest dozwolona, nawet jeżeli gracz posiada różną liczbę kart! Kartę akcji odkłada się na stos kart odrzuconych. Gracz **wybrany do zamiany** dobiera 1 kartę!



Łapy precz! (3 w grze)

Jeżeli gracz zagra tę kartę, może usunąć jedną kartę kradzieży, która została zagrana wcześniej. Obie karty są odkładane na stos kart odrzuconych.



Pułapka! (3 w grze)

Kartę tę kładzie się odkrytą przed dowolnym graczem. Gracz zostaje złapany w pułapkę i nie może zagrywać żadnych kart tuneli. Gracz w pułapce nie otrzymuje swojej części skarbu. Nie jest brany pod uwagę podczas ustalania wielkości skarbu otrzymywanego przez zwycięzców. Karty kradzieży nie mogą być wykorzystywane przez graczy złapanych w pułapkę.



Zamiana kapeluszy (2 w grze)

Jeżeli gracz zagra tę kartę, wybiera jednego gracza (może wybrać siebie), który musi wylosować nową kartę krasnoluda. Najpierw odkłada na bok starą, bez ujawniania jej zawartości, następnie losuje nową spośród kart, które nie zostały rozdane na początku rundy. Karta akcji jest odkładana na stos kart odrzuconych.



Nareszcie wolny! (4 w grze)

Jeżeli gracz zagra tę kartę, usuwa jedną kartę *Pułapka!*, która została zagrana wcześniej. Obie karty są odkładane na stos kart odrzuconych.



Inspekcja (2 w grze)

Jeżeli gracz zagra tę kartę, może podejrzeć kartę krasnoluda dowolnego z przeciwników. Następnie karta *Inspekcji* jest odkładana na stos kart odrzuconych.

Odrzucanie dwóch kart

Odkładając na stos kart odrzuconych 2 karty z ręki, gracz może usunąć jedną z kart znajdujących się przed nim i odłożyć ją na stos kart odrzuconych. Należy zauważyć, że gracz dobiera po tym tylko jedną nową kartę. Za każdym razem, kiedy wykona tę czynność, redukuje o jeden liczbę kart, które ma na ręce.

Pasowanie

Jeżeli gracz nie może lub nie chce zagrywać karty, **musi** spasować i odrzucić od 1 do 3 kart ze swojej ręki, odkładając je zakryte na stos kart odrzuconych. Następnie dobiera taką samą liczbę nowych kart.

Koniec rundy

Runda kończy się kiedy karta celu ze skarbem zostanie połączona z kartą startu lub kiedy żaden z graczy nie będzie już mógł zagrać żadnych kart.

Podział skarbu

W zależności od tego, czy istnieje nieprzerwany tunel prowadzący od startu do skarbu, rundę wygrywają kopacze lub sabotażyści. Jeżeli tunel do skarbu jest zablokowany przez drzwi, wygrywają tylko krasnoludy w kolorze drzwi.

W zależności od liczby zwycięzców, każdy z nich otrzymuje następującą liczbę bryłek złota z puli (liczy się bryłki złota, a nie liczbę żetonów):

Przykład podziału bryłek złota na koniec rundy

W rozgrywce biorą udział: 1 niebieski oraz 2 zielonych kopaczy, 1 szef, 1 spekulant oraz 2 sabotażyści.

Szef dokończy tunel do karty celu ze skarbem. Tunel jest zablokowany przez niebieskie drzwi. Obaj sabotażyści mają przed sobą zagrane karty *Kradzież*. Jeden sabotażysta został złapany w pułapkę (leży przed nim karta *Pułapka!*).

Skarb zostaje podzielony w następujący sposób:

Niebiescy kopacze wygrali (wraz z szefem i spekulantem).

Liczba zwycięzców: 3 (1 niebieski krasnolud, 1 szef, 1 spekulant). Niebieski krasnolud otrzymuje żetony o wartości 3 BZ; szef otrzymuje 3-1=2 BZ; spekulant otrzymuje 3-2=1 BZ. Sabotażysta, który zagrał kartę *Kradzieży*, bierze 1 BZ od dowolnego z przeciwników. Drugi sabotażysta, który zagrał taką samą kartę, nie otrzymuje niczego, ponieważ został złapany w pułapkę.

(Gdyby zielony kopacz połączył skarb z wejściem i tak wygrałaby niebieska drużyna, ponieważ tunel do skarbu jest zamknięty dla zielonej drużyny, która nie może przejść przez niebieskie drzwi. Tak więc lepiej nie trudzić się na marne!)

Gracze mogą kłaść swoje żetony BZ zakryte przed sobą. Ci, którzy mają przed sobą wyłożoną kartę *Kradzieży*, mogą ukraść jedną bryłkę złota przeciwnikowi (można „rozmieniać” żetony). Gracz, który zagrał kartę *Kradzieży* najpóźniej, kradnie jako pierwszy, pozostali czynią to w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Początek nowej rundy

Kartę startu oraz karty celu ponownie układa się na stole. Wszystkie karty akcji i karty tuneli trzeba potasować – włącznie z 10 kartami, które zostały odłożone na bok przed rozpoczęciem poprzedniej rundy – i umieścić je z boku w formie nowej zakrytej talii. Ponownie odkłada się na bok 10 wierzchnich kart z talii. Każdy gracz otrzymuje po 6 kart.

15 kart krasnoludów ponownie tasuje się i rozdaje po jednej każdemu z graczy. Gracz siedzący po lewej stronie gracza, który zagrał ostatnią kartę w poprzedniej rundzie, rozpoczyna nową rundę.

Koniec gry

Rozgrywka kończy się po trzeciej rundzie. Gracz, który w trakcie trzech rund zebrał żetony z największą liczbą bryłek złota, wygrywa. Jeżeli dwóch lub więcej graczy zebrało taką samą liczbę bryłek złota, dzielą się zwycięstwem.



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 4. Rok 2015.

Wersja 1.1



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, e-mail: redaktion@amigo-spiele.de