

Saboteur

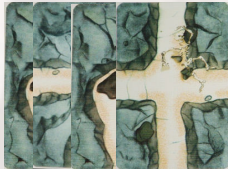
de Frederic Moyersoen

Jucători: 3-10

Vârstă: 8+ ani

Durata de joc: aprox. 30 minute

Conținut:



44 cărți drum



27 cărți acțiune



28 cărți pepite de aur



7 căutători de aur



4 sabotori

Ideea Jocului

Jucătorii trec de partea piticilor. Fie ei căutători de aur, ce își sapă drumurile cât mai adânci în munte în căutarea comorii, sau sabotori ce încearcă să pună obstacole în drumul căutătorilor de aur. Membrii fiecărui grup trebuie să se sprijine unul pe altul, chiar dacă de cele mai multe ori ei doar pot ghici cine ce este. Dacă, căutătorii de aur reușesc să creeze un drum către comoară, ei vor fi pe drept recompensați cu pepite de aur, în timp ce sabotorii vor rămâne cu mâinile goale. Totodată, dacă, căutătorii de aur dau greș, atunci sabotorii vor primi recompensa. Rolurile vor fi dezvăluite numai când aurul se împarte. După trei runde, jucătorul cu cele mai multe pepite de aur este câștigător.

Pregătirea

Separăți cărțile în drumuri, acțiuni, pepite și cărți pitici.

Numărul de căutători de aur și sabotori depinde de numărul de jucători. Puneți cărțile pitici rămase înapoi în cutie deoarece ele nu vor fi folosite în timpul jocului.

- 3 jucători: 1 sabotor și 3 căutători de aur
- 4 jucători: 1 sabotor și 4 căutători de aur
- 5 jucători: 2 sabotori și 4 căutători de aur
- 6 jucători: 2 sabotori și 5 căutători de aur
- 7 jucători: 3 sabotori și 5 căutători de aur
- 8 jucători: 3 sabotori și 6 căutători de aur
- 9 jucători: 3 sabotori și 7 căutători de aur
- 10 jucători: toate cărțile pitici

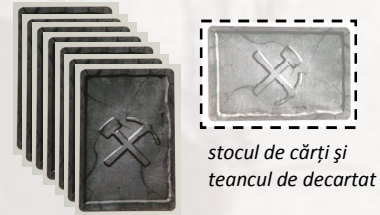
Puneți numărul de cărți căutători de aur și sabotori corespunzător într-un teanc și amestecați-le. Fiecărui jucător i se va distribui câte o carte, la care se va uita și o va așeza pe masă în dreptul lui cu fața în jos fără să dezvăluie ce rol are celorlalți jucători. Cartea rămasă este pusă deoparte (deasemenea cu fața în jos) până la sfârșitul runde.

Împreună cu cele 44 de cărți drum, există o carte de start (cu o scară desenată) și trei cărți de final. Una dintre acestea din urmă are desenată comoara, iar celelalte două au desenate o piatră. Amestecați cărțile de final și așezați-le (cu fața în jos) pe masă alături de cartea de start (cu fața în sus), ca în poza de mai jos. Pe parcursul jocului, se va crea un labirint de drumuri între cartea de început și cărțile de final. Atenție la aceste căi deoarece pot depăși marginile din șablonul de 5 cu 9 cărți ilustrat în poza de mai jos.



Puneți toate cărțile drum și toate cărțile acțiune într-un singur teanc, amestecați-le și împărțiți cărți fiecărui jucător în funcție de numărul acestora:

- 3 – 5 jucători: Fiecare jucător primește câte 6 cărți
- 6 – 7 jucători: Fiecare jucător primește câte 5 cărți
- 8 – 10 jucători: Fiecare jucător primește câte 4 cărți



Puneți restul de cărți în teanc pe masă astfel încât să fie ușor de ajuns de către toți jucătorii.

Amestecați cărțile cu pepite de aur și formați un teanc cu fața în jos lângă cartea pitic rămasă. Jucătorul cel mai tânăr va începe jocul, rundele desfășurându-se în sensul acelor de ceasornic.

Cum se joacă

În runda sa, prima dată un jucător trebuie să joace o carte.

- Asta înseamnă:
- Fie adaugă o carte drum la labirint,
 - sau așează o carte acțiune în fața unui jucător,
 - sau renunță, așezând o carte cu fața în jos în grămada de cărți decartate

După aceasta, jucătorul ia o carte de deasupra teancului cu cărți drum așezat cu fața în jos. Cu asta se termină runda sa, și vine rândul următorului jucător.

Notă: În momentul în care nu mai rămâne nici o carte în teanc, jucătorii nu mai trag nici o altă carte și vor juca doar cărțile din mână.

Cum se joacă cartea drum



Puțin câte puțin, cărțile drum formează un traseu de la cartea de start la cartea de final. O carte drum va fi așezată întotdeauna lângă o altă carte drum existentă pe masă. Cărțile drum trebuie să se potrivească pe toate laturile cu cărțile drum existente pe masă și nu pot fi așezate de-a curmezișul (vezi imaginea). Căutătorii de aur vor încerca să construiască un drum neîntrerupt de la cartea de start la una dintre cărțile de final; sabotorii vor încerca să împiedice acest lucru. În orice caz, ei nu trebuie să o facă într-un mod foarte vizibil, deoarece vor fi demascați foarte repede.

Jucatul unei cărți acțiune

Cărțile acțiune sunt jucate prin așezarea lor cu fața în sus în fața sa sau în fața altui jucător. Scopul cărților acțiune este de a ajuta sau a împiedica jucătorii, de a scoate o carte din labirintul de căi, sau pentru a obține informații despre cărțile de final.



Dacă una din aceste cărți este pusă în fața unui jucător, acesta nu va putea juca o carte drum atâta timp cât o are în față. Desigur, el poate juca alte cărți. În orice moment, în fața unui jucător pot sta un maxim de trei astfel de cărți unelte stricate, dar numai câte o carte din fiecare tip. Numai în momentul când nu mai există nici o astfel de carte la începutul turnului său, poate să adauge o carte drum la labirint.



Aceste cărți sunt folosite pentru a repara unelte stricate, adică, să îndeparteze una din cărțile arătate mai sus din fața unui jucător. Ele pot fi jucate pe o carte din fața jucătorului care o folosește sau pe una a unui partener de joc. În orice caz, cele două cărți, cartea pentru reparație și cartea uneltă stricată, sunt puse în teancul de decartat. Bineînțeles, cartea de reparație trebuie să se potrivească cu cartea uneltă stricată – de exemplu, dacă este o carte cărucior de mină stricat în fața unui jucător, el poate fi reparat doar de un cărucior de mină intact, și nu de un felinar sau un târnăcop.



Există deasemenea cărți de reparație ce arată două unelte. Dacă este jucată o astfel de carte, ea poate fi folosită să repare una din cele două unelte imprimate pe carte, dar nu amândouă.

Notă: Toate cărțile reparație pot fi folosite doar dacă există o carte uneltă de același fel în fața unui jucător.



Această carte, avalanșa, este pusă în fața sa de către un jucător. În acel moment el poate lua o carte drum la alegere (cu excepția cărții de start și cele de final) din labirint, și o va așeza în teancul de cărți decartate împreună cu cartea avalanșă. Astfel un sabotor poate întrerupe un drum ce începe de la start către cărțile de final; un căutător de aur poate îndeparta o carte drum bocat, oferind o nouă șansă pentru drum. Spațiul creat în acest fel poate fi acoperit cu o carte drum potrivită în tura următoare.



Când un jucător joacă această carte, el ridică cu grijă una din cele trei cărți de final, se uita la ea, și o așează înapoi pe masă în același loc, iar această carte o pune în teancul cu cărți decartate. Acum jucătorul va ști dacă merită sau nu să sape un tunel în direcția acestei cărți de final – doar pe una din cele trei cărți de final este desenată comoara.

Pas

Dacă un jucător nu poate sau nu vrea să joace o carte, el trebuie să renunțe la una din cărțile pe care o va așeza cu fața în jos în teancul de decartat fără să fie văzută și de ceilalți jucători. Spre sfârșitul jocului, va exista cazul în care un jucător să nu aibe carte în mână – caz în care el vor renunța deasemenea la turn (fără a decarta, desigur).

Sfârșitul unei runde

cartea de final
cu fața în jos



cartea de final
comoară



Când un jucător așează o carte drum lângă o carte de final și cu ajutorul acesteia se formează un drum neîntrerupt de la start până la final, acesta va întoarce cartea de final cu fața în sus.

- Dacă este cartea ce are desenată comoara, runda s-a terminat.
- Dacă este desenată o piatră, runda va continua. Cartea de final este așezată cu fața în sus astfel încât să se potrivească drumurile.

Notă: În cazuri rare, cartea de final nu poate fi așezată astfel încât drumurile să se potrivească. Acest lucru este permis, ca o excepție de la regulile generale, doar dacă este vorba de cartea de final.

Runda ia sfârșit și dacă teancul de cărți se termină și jucătorii și-au jucat toate cărțile din mână.

Acum, toate cărțile pitic sunt întoarse cu fața în sus: Cine a fost căutător de aur și cine sabotor?

Împărțirea aurului

Căutătorii de aur au câștigat runda dacă drumul neîntrerupt de la cartea de start până la cartea de sfârșit arată o comoară. Se împart atâtea atâtea cărți pepite (cu fața în jos), câți jucători sunt – ex. cinci cărți dacă sunt cinci jucători.

Jucătorul care a așezat cartea de final și a descoperit comoara va lua aceste cărți pe care le va împărți fiecărui căutător de aur (în sensul acelor de ceasornic, începând cu el). El va împărți toate cărțile pepită chiar dacă în acest fel unii dintre căutătorii de aur vor primi mai multe cărți pepită decât alții.

Notă: Dacă sunt zece jucători în joc, și câștiga căutătorii de aur, vor fi împărțite doar nouă cărți pepite. Dacă sunt trei sau patru jucători, poate să nu existe în joc nici un sabotor. În acest caz, dacă nu se ajunge la comoară, nu va fi împărțită nici o carte pepită de aur.

Sabotorii au câștigat runda dacă nu s-a descoperit cartea comoară de final. Dacă este doar un sabotor, atunci va primi cărți pepită cât să însumeze patru pepite. Dacă sunt doi sau trei sabotori, fiecare va primi trei pepite de aur; dacă sunt patru sabotori, fiecare va primi două pepite de aur. Jucătorii trebuie să își țină cărțile pepite cu fața în jos, ascunse, până la sfârșitul jocului.

Începe o nouă rundă

Odată ce a fost împărțit aurul, poate începe o rundă nouă. Cărțile de start și final sunt puse pe masă la fel ca la începutul jocului. Aceleași cărți pitic folosite în runda precedentă (inclusiv cea care a fost pusă deoparte) se amestecă și sunt reîmpărțite jucătorilor. Amestecați cărțile drum și acțiune, împărțiți fiecărui jucător numărul de cărți corespunzător, iar restul îl așezați cu fața în jos într-un teanc. Desigur, jucătorii își vor păstra cărțile pepită câștigate în runda precedentă. Cărțile pepită rămase sunt așezate încă o dată deoparte cu fața în jos lângă cărțile pitic rămase.

Vecinul din stânga jucătorului care a jucat ultima carte în runda precedentă va începe jocul.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină după cea de-a treia rundă. Toți jucătorii își vor număra pepitele de aur de pe toate cărțile lor pepită. Jucătorul cu cele mai multe pepite va fi declarat câștigătorul jocului. Dacă există mai mulți jucători cu același număr de pepite, ei vor fi câștigători la egalitate.

Dacă aveți comentarii, întrebări, sau sugestii, vă rog contactați-ne:
AMIGO Spiel – Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

