

# Saboteur

## Het Dael

### Spelmateriaal



### Kort speloverzicht

Wie een kuil graaft voor een ander, ...! Beide dwergen moeten kiezen: bouwen ze gezamenlijk een tunnel of proberen ze het alleen? Hoe dan ook gaat het erom de plannen van de tegenstander op het juiste moment te saboteren. Met bijvoorbeeld een sproeten rooster, een instorting of een gaatje in de deur. De slimste dwerg verschaft zich het beslissende voordeel om het goud op te eisen. Na 3 ronden wint de dwerg met de meeste goudstukken. En is er even geen tweede dwerg beschikbaar, dan kan de eerzame dwerg het solospel proberen. Lukt het hem om een effectieve tunnel te bouwen en de hindernissen te omzeilen?

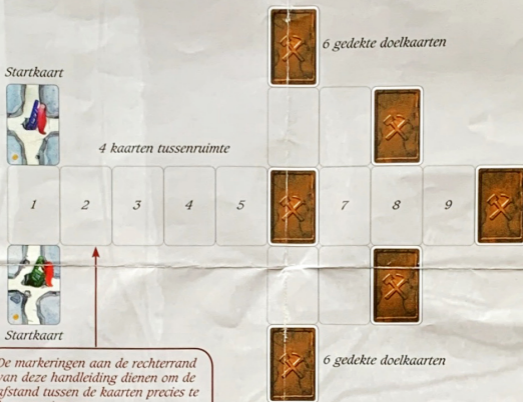
### SABOTEUR VOOR 2 SPELERS

### Vorbereiding

Sorteer de speelkaarten op gangenkaarten, actiekaarten, doelkaarten en dwergenkaarten.

Beide spelers krijgen 1 dwergenkaart en leggen deze open voor zich neer. In plaats daarvan kunnen de spelers ook een dwerg met voetje nemen.

Zoek de 2 startkaarten (ze tonen een ladder met een dwergenmuts) uit de stapel gangenkaarten. Schud de 18 doelkaarten en leg er 6 gedekte op tafel met de startkaarten erbij (zie de afbeelding hieronder). De resterende doelkaarten zijn pas later nodig. In de loop van het spel ontstaat vanuit de startkaarten een gangenstelsel. Daarbij mogen gangenkaarten de grenzen van onderstaande afbeelding overschrijden.



De markeringen aan de rechterraand van deze handleiding dienen om de afstand tussen de kaarten precies te kunnen uitmeten.

Schud de overige 34 gangenkaarten en alle actiekaarten door elkaar. Beide spelers krijgen 6 kaarten en nemen deze in de hand.

De resterende kaarten vormen een gedekte stapel.

Leg de 8 dwergenfiches en 2 sleutels klaar voor gebruik.

De groene dwerg begint.



Gedekte stapel met ruimte voor aflegstapel

### Spelverloop

De speler die aan de beurt is, kiest 1 van de volgende 4 mogelijkheden (zie A t/m D hieronder):

Actie	Kaarten trekken
A. 1 gangenkaart in het gangenstelsel leggen	1
B. 1 actiekaart spelen	1
C. 2 handkaarten afleggen en 1 vóór zich liggende actiekaart verwijderen	1
D. Passen en 1 of 2 kaarten afleggen	1 of 2

Na het uitvoeren van de actie trekt hij het aangegeven aantal kaarten. Daarmee is zijn beurt afgelopen. Nu is de andere speler aan de beurt. Zo gaat het door totdat de ronde is afgelopen.

Let op: als de gedekte stapel leeg is, vervalt het trekken van kaarten. De speler moet alsnog 1 van de 4 mogelijkheden kiezen. Heeft een speler geen handkaarten meer, dan is voor hem de ronde voorbij. De andere speler speelt door totdat hij ook geen kaarten meer heeft.

### A. Een gangenkaart spelen



Gangenkaarten vormen 1 of 2 routes naar de doelkaarten. Een speler moet een gangenkaart aan een al op tafel liggende gangenkaart passen. Daarbij moeten alle gangen aan alle zijden aansluiten. Hij mag gangenkaarten niet horizontaal leggen (zie afbeelding). Beide spelers proberen een verbinding tussen hun startkaart en de doelkaarten te maken. Het is mogelijk dat de routes van de spelers zich in de loop van een ronde verenigen. Vanaf dat moment mogen beide spelers van dezelfde route gebruik maken.

Let op: bij het leggen van een nieuwe gangenkaart moet er een ononderbroken route van deze kaart naar de eigen startkaart bestaan.

### Doelkaarten

Bouwt een speler een ononderbroken route van zijn startkaart naar een gedekte doelkaart, dan draait hij deze om en past deze aan de aangrenzende gangenkaarten. Heeft hij meer mogelijkheden, dan kiest hij er één.

Let op: het kan voorkomen dat een doelkaart niet passend gelegd kan worden. Bij uitzondering mag de doelkaart dan toch op zijn plek gelegd worden (de verbinding met de zojuist gelegde kaart moet altijd behouden blijven).

### Speciale gangenkaarten

**Brug (2x) en Dubbele bocht (2x):** de 2 gangen op de kaarten zijn niet met elkaar verbonden. Bij het leggen van deze kaart moet er van ten minste één van deze gangen een route naar de eigen startkaart bestaan.



**Gang met ladder:** de gang op deze kaart heeft een rechtstreekse verbinding met de startkaart van dezelfde kleur. Deze kaart mag aan een gangenkaart naar keuze gelegd worden, maar niet direct grenzend aan een doelkaart of een gangenkaart met goud.

**Gang met deur (6x + 8x op doelkaarten):**

Een gang met een blauwe of groene deur mag uitsluitend door de dwerg met de betreffende kleur gebruikt worden. Voor de andere dwerg geldt deze gang als geblokkeerd zolang hij geen sleutel gebruikt om de deur te openen (zie "1 actiekaart spelen").



**Gang met goudstuk (5x):** goudstukken hebben geen invloed op gangverbindingen. De spelers kunnen deze goudstukken verzamelen (zie "Goudstukken verzamelen").

**Gang met trol (3x):**

de trol blokkeert de gang achter zich. Willen de spelers de trol voorbij, dan moeten ze hem met 1 goudstuk omkopen. Besluit één van de spelers om dat in zijn beurt te doen, dan legt hij een dwergenfiche met zijn kleur naar boven op de trol. Aan het einde van de ronde moet deze speler 1 van zijn goudstukken in de voorraad terugleggen.

Let op: is de trol omgekocht, dan laat hij de rest van het spel beide spelers door.

**Goudstukken verzamelen**

Vormt een speler een ononderbroken route van zijn startkaart naar een kaart met goud, dan legt hij een dwergenfiche uit de voorraad met zijn kleur naar boven op het goud. Hij ontvangt dit goud aan het einde van de ronde, ook als de route later onderbroken wordt.

Let op: vormt een speler met een kaart een route van de startkaart van de andere speler naar een doelkaart (en niet tegelijkertijd van de eigen startkaart), dan legt de andere speler een dwergenfiche met zijn kleur naar boven op het goud.

**B. 1 actiekaart spelen**

Een speler kan met een actiekaart de andere speler saboteren, zichzelf helpen, kaarten uit het gangenstelsel verwijderen of informatie over doelkaarten inwinnen.



Een speler mag een **sabotagekaart** vóór de andere speler leggen. Heeft een speler een sabotagekaart voor zich, dan mag hij in zijn beurt geen gangenkaart aan het stelsel toevoegen. Hij moet kiezen voor één van de andere 3 actiemogelijkheden. Een speler mag nooit meer dan 1 gelijke actiekaart voor zich hebben.



Een speler kan een **reparatiekaart** gebruiken om een sabotagekaart die voor hem ligt te verwijderen. Hij moet dan een reparatiekaart spelen met ten minste het symbool dat op de sabotagekaart staat. Leg zowel de reparatie- als de sabotagekaart op de aflegstapel. Met de reparatiekaart met 2 symbolen kan een speler maar 1 sabotagekaart verwijderen, niet beide!



Een speler kan met een **sleutelkaart** een deur van de kleur van de andere speler openen. Hij pakt dan een sleutel uit de voorraad en legt deze op de betreffende deur. Hij legt de gespeelde sleutelkaart op de aflegstapel.

Let op: het is mogelijk dat een speler door het spelen van een sleutelkaart goud zonder dwergenfiche bereikt. Hij mag dan direct een dwergenfiche met zijn kleur naar boven op het goud leggen.



Een speler kan een **instortingkaart** gebruiken om een kaart uit het gangenstelsel te verwijderen. Leg deze samen met de gespeelde instortingkaart op de aflegstapel.

Let op: het is niet toegestaan om met een instortingkaart een startkaart, doelkaart, gangenkaart met goud of een gangenkaart met een trol te verwijderen.



Een speler die een **schatkaart** speelt, mag één van de doelkaarten bekijken. Leg de doelkaart daarna weer gedekt terug. Leg de gespeelde schatkaart op de aflegstapel.

**C. 2 kaarten afleggen**

De speler mag 2 kaarten naar keuze afleggen om een voor zich liggende sabotagekaart naar keuze te verwijderen.

Let op: hij mag na deze actie maar 1 kaart trekken. Hij speelt de rest van de ronde dus met een kaart minder.

**D. Passen**

Een speler die niets kan of wil spelen, moet passen. Hij legt 1 of 2 kaarten af en trekt daarna hetzelfde aantal kaarten van de gedekte stapel.

**Einde van een ronde**

Een ronde is afgelopen als één van de volgende situaties zich voordoet:

- Alle 6 doelkaarten zijn omgedraaid.
- Alle 8 dwergenfiches liggen op het speelveld.
- De gedekte trekstapel is uitgeput en de spelers hebben geen handkaarten meer.

Iedere speler neemt de kaarten met goudstukken waar een dwergenfiche van zijn kleur ligt en legt deze voor zich. Deze kaarten komen in volgende rondes niet meer in het spel. Iedere speler moet nu goudstukken betalen voor de trollen die hij heeft omgekocht (1 goudstuk per trol met een eigen dwergenfiche). Kan een speler niet gepast betalen, dan moet hij een waardevollere kaart inleveren (er is geen wisselgeld). Heeft een speler niet voldoende goudstukken, dan betaalt hij alles wat hij heeft.

Leg openliggende doelkaarten terug in de doos. Schud doelkaarten die nog gedekt op tafel liggen door de stapel nog niet gebruikte doelkaarten.

**Nieuwe ronde**

Leg de startkaarten en 6 nieuwe doelkaarten op tafel zoals onder "Voorbereiding" beschreven. Schud alle actiekaarten en resterende gangenkaarten door elkaar en leg deze als gedekte stapel op tafel. Iedere speler ontvangt 6 kaarten. Alle dwergenfiches en sleutels zijn weer beschikbaar. De speler met het minste goud begint. Bij een gelijke stand begint de blauwe dwerg.

**Einde van het spel**

Het spel eindigt na de derde ronde. De speler met de meeste goudstukken wint.

**SABOTEUR VOOR 1 SPELER**

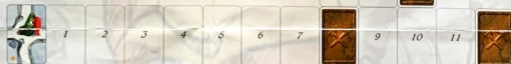
De spelregels voor 2 spelers zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

**Voorbereiding:**

De speler kiest een dwergenkleur en legt de andere dwergenkleur en de bijbehorende startkaart terug in de doos. Hij legt 6 dwergenfiches klaar voor gebruik (doe de andere 2 terug in de doos). De afstand tussen de startkaart en de doelkaarten bedraagt 7 kaarten.

Startkaart

7 kaarten tussenruimte



De speler trekt aan het begin van elke ronde 10 kaarten van de gedekte stapel en legt deze opzij. Deze worden in de volgende ronde weer meegeschud.

**Spelverloop - Actiekaarten:**

Trekt de speler een sabotagekaart van de gedekte stapel, dan moet hij deze direct voor zich neerleggen en een nieuwe kaart trekken. Trekt hij een sabotagekaart die hij al voor zich heeft liggen, dan legt hij de getrokken kaart zonder effect af. Trekt de speler een instortingkaart, dan moet hij deze direct spelen en de als laatste gelegde gangenkaart zonder goud of trol uit het gangenstelsel verwijderen.

**Spelverloop - Nieuwe ronde:**

Voeg de 10 kaarten die aan het begin van de ronde opzij zijn gelegd weer aan de gedekte stapel toe. Bereid de volgende ronde daarna zoals gebruikelijk voor.

**Einde van het spel:**

De speler probeert zoveel mogelijk goudstukken te verzamelen. In de tabel hiernaast kan hij aflezen hoe goed hij het heeft gedaan.

0-14 punten	Dat was niks...
15-19 punten	Redelijke prestatie
21-24 punten	Een neusje voor goud!
25+ punten	Meester van de grot!



© 2014 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900-999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: Frederic Moyersoën  
Illustraties: Andrea Boekhoff  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU

