

Saboteur

Inleiding

Een groep schatgravende dwergen hakt zijn weg door de harde rots van een massieve berg. Er zijn echte goudzoekers, maar ook saboteurs, die hen willen hinderen. Beide groepen proberen te winnen door elkaar te helpen, ook al kunnen ze alleen maar raden wie hun makkers zijn. Als de goudzoekers de schat vinden, worden ze rijkelijk beloond en krijgen de saboteurs niets. Maar als de schat niet wordt gevonden, winnen de saboteurs en krijgen de schatgravers niets! Pas aan het einde van een ronde maken de spelers hun rollen bekend. Wie na drie ronden de meeste goudstukken heeft, wint.

Speelmateriaal



44 gangenkaarten



27 actiekaarten



28 goudkaarten



7 goudzoekers



4 saboteurs



De spelregels

11 dwergenkaarten:

Vorbereiding

Sorteer de kaarten (gangenkaarten, goudkaarten, actiekaarten en dwergenkaarten).

Afhankelijk van het aantal spelers worden een aantal dwergenkaarten gebruikt. Leg de resterende dwergenkaarten terug in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig.

- Bij 3 spelers: 1 saboteur en 3 goudzoekers
- Bij 4 spelers: 1 saboteur en 4 goudzoekers
- Bij 5 spelers: 2 saboteurs en 4 goudzoekers
- Bij 6 spelers: 2 saboteurs en 5 goudzoekers
- Bij 7 spelers: 3 saboteurs en 5 goudzoekers
- Bij 8 spelers: 3 saboteurs en 6 goudzoekers
- Bij 9 spelers: 3 saboteurs en 7 goudzoekers
- Bij 10 spelers: 4 saboteurs en 7 goudzoekers

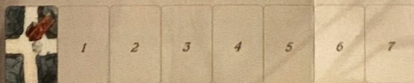
Schud de benodigde dwergenkaarten en geef iedere speler er gedekt één. Iedere speler bekijkt zijn kaart zonder deze aan de andere spelers te laten zien en houdt zijn rol tot het einde van deze ronde geheim. De overgebleven dwergenkaart wordt ongezien terzijde gelegd. Pas aan het einde van een ronde worden alle dwergenkaarten omgedraaid.

Zoek de startkaart (met de ladder) en de drie doelkaarten (met een rots óf een schat) uit de 44 gangenkaarten. Schud de doelkaarten en leg deze gedekt op tafel. Leg de startkaart open op tafel. De afbeelding hieronder laat zien hoe de kaarten precies moeten worden neergelegd. In de loop van het spel ontstaat een gangenstelsel. Daarbij kunnen de kaarten de grenzen van de afbeelding overschrijden.

De markeringen aan de rechterraand van deze spelregels kunnen helpen bij het nauwkeurig meten van de afstand tussen de start- en doelkaart

Startkaart

Zeven kaartbreedtes ruimte



Gedekte doelkaart



Eén kaartlengte ruimte

Gedekte doelkaart



Eén kaartlengte ruimte

Gedekte doelkaart

Schud de resterende gangenkaarten en de actiekaarten door elkaar en geef iedere speler, afhankelijk van het aantal deelnemers, een aantal kaarten. De spelers nemen hun kaarten in de hand.

- Bij 3-5 spelers krijgt ieder 6 kaarten.
- Bij 6-7 spelers krijgt ieder 5 kaarten.
- Bij 8-10 spelers krijgt ieder 4 kaarten.

Leg de resterende kaarten als gedekte trekstapel naast het speeloppervlak.

Schud de goudkaarten en leg deze als gedekte stapel terzijde. De jongste speler begint.



Gedekte stapel gangenkaarten met ruimte voor aflegstapel

Spelverloop

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler in onderstaande volgorde 3 acties uit:

- een gangenkaart aan het gangenstelsel leggen; of
- een actiekaart spelen; of
- passen en een kaart gedekt op de aflegstapel leggen.

Nadat de speler die aan de beurt is één van bovenstaande acties heeft uitgevoerd, trekt hij 1 kaart van de gedekte stapel gangenkaarten en neemt deze in zijn hand.

Belangrijk: als de gedekte stapel gangenkaarten uitgeput is, vervalt het trekken van 1 kaart. Iedere speler mag vanaf dat moment uitsluitend één kaart spelen.

Een gangenkaart spelen



Door het leggen van gangenkaarten banen de goudzoekers zich een weg naar de doelkaarten. Een speler die een gangenkaart speelt, moet deze aan een al op tafel liggende gangenkaart passen, waarbij alle gangen aan alle zijden precies moeten aansluiten.

Gangenkaarten mogen niet dwars worden gelegd (zie afbeelding). De goudzoekers proberen zo een ononderbroken verbinding naar de doelkaarten te leggen, terwijl de saboteurs dat juist willen verhinderen. Dat moeten ze niet té opzichtig doen om te voorkomen dat ze direct worden ontmaskerd.

Een actiekaart spelen

Met actiekaarten kan een speler andere spelers hinderen of juist helpen. Hij kan gangen uit het gangenstelsel verwijderen of informatie over de doelkaarten inwinnen. Er zijn 4 soorten actiekaarten: Beschadigd gereedschap, Reparatie, Instorting en Verkennen.



Beschadigd gereedschap

Als een speler een van deze kaarten speelt, legt hij deze open voor een andere speler neer. Een speler die één (of meer) van deze kaarten voor zich heeft, mag geen gangenkaart spelen. Hij mag in zijn beurt wel een andere kaart spelen. Een speler kan niet meer dan één kaart met dezelfde afbeelding voor zich hebben (in het basisspel dus niet meer dan 3 kaarten). Hij mag pas weer een gangenkaart spelen als aan het begin van zijn beurt geen van deze kaarten voor hem ligt.



Reparatie

Als een speler een van deze kaarten speelt, kan hij het op de kaart afgebeelde gereedschap repareren. Het betreffende beschadigde gereedschap mag bij jezelf of bij een andere speler liggen. Leg in beide gevallen de reparatiekaart en het beschadigde gereedschap open op de aflegstapel. Met een reparatiekaart kun je niet meer dan 1 stuks gereedschap repareren. *Voorbeeld: de lantaarn kan gespeeld worden om 1 beschadigde lantaarn die voor jezelf of voor een andere speler ligt, te repareren.*



Er zijn ook reparatiekaarten met 2 stuks gereedschap. Met zo'n kaart kan een speler één van beide gereedschappen repareren, niet beide.

Let op: reparatiekaarten kunnen uitsluitend worden gespeeld als het corresponderende "beschadigde gereedschap" op tafel ligt.



Instorting

Een speler die deze kaart speelt, mag een gangenkaart naar keuze (met uitzondering van de start- en doelkaarten) uit het gangenstelsel verwijderen. Hij legt deze samen met de instortingskaart open op de aflegstapel. Zo kan een saboteur de verbinding naar de startkaart onderbreken, terwijl een goudzoeker een doodlopende gang zou kunnen verwijderen. Ontstane ruimtes kunnen later weer door passende gangenkaarten worden opgevuld.



Verkennen

Een speler die deze kaart speelt, bekijkt voorzichtig de afbeelding onder één van de doelkaarten en legt deze daarna gedekt op dezelfde plaats terug. Nu weet hij of het de moeite waard is om een gang naar deze doelkaart te graven (op slechts één doelkaart is immers een schat afgebeeld). Leg de kaart "Verkennen" na gebruik op de aflegstapel.

Passen

Als een speler geen kaart kan of wil spelen, past hij en moet hij één kaart uit zijn hand gedekt op de aflegstapel leggen (zonder dat de andere spelers de afbeelding op de kaart zien). Daardoor bevat de aflegstapel zowel gedekte als open kaarten. Aan het einde van een ronde is het mogelijk dat een speler geen kaarten meer in zijn hand heeft. In dat geval past hij ook, maar hoeft hij natuurlijk geen kaart af te leggen.

Einde van een ronde

Gedekte doelkaart



Als een speler door het leggen van een gangenkaart een doelkaart bereikt en daarmee een ononderbroken route heeft gevormd tussen de startkaart en deze doelkaart, draait hij de doelkaart om.

- Als de doelkaart de schat toont, is de ronde afgelopen.
- Als de doelkaart een steen laat zien, gaat het spel verder. De speler die aan de beurt is, past de doelkaart zodanig aan dat alle gangen aansluiten.

Let op: het kan voorkomen dat niet alle gangen met de gangen op de doelkaart verbonden kunnen worden. In het geval van doelkaarten is dat bij uitzondering toegestaan.

Het spel is ook afgelopen als niemand meer kaarten kan spelen.

Draai nu alle dwergenkaarten om. Wie waren de goudzoekers en wie de saboteurs?



Doelkaart met schat



Goudkaarten vergeven

Als er een ononderbroken route is gelegd tussen de startkaart en de doelkaart met de schat, winnen de goudzoekers. Trek in dat geval zoveel goudkaarten van de stapel als er goudzoekers zijn (zonder dat de spelers de afbeeldingen erop zien).

Voorbeeld: bij een spel met 3 goudzoekers worden 3 goudkaarten getrokken.

De speler die de gangenkaart heeft gelegd waarmee de doelkaart met de schat werd bereikt, bekijkt de getrokken goudkaarten en neemt er één van. Hij geeft de stapel daarna tegen de klok in aan de volgende goudzoeker (niet-saboteur). Deze neemt ook een kaart en geeft de stapel door, enzovoort.

Opmerking: wordt de gangenkaart waarmee de doelkaart wordt bereikt door een saboteur gelegd, dan winnen de goudzoekers alsnog. Ze verdelen de goudkaarten op dezelfde manier als hierboven beschreven, waarbij de goudzoeker die tegen de klok in het dichtst bij de betreffende saboteur zit.

Als de doelkaart met de schat niet wordt bereikt, winnen de saboteurs. Als er 1 saboteur meedeed, krijgt deze goudkaarten ter waarde van 4 goudstukken. Bij 2 of 3 saboteurs, krijgen deze ieder goudkaarten ter waarde van 3 goudstukken en bij 4 saboteurs ontvangt ieder van hen goudkaarten ter waarde van 2 goudstukken. De spelers houden hun goudvoorraad tot het einde van het spel geheim.

Let op: als de doelkaart met de schat niet wordt bereikt en er is geen saboteur in het spel (alleen mogelijk bij een spel met 3 of 4 spelers), worden er geen goudkaarten vergeven.

Start van een nieuwe ronde

Na het vergeven van goudkaarten begint een nieuwe ronde zoals hierboven beschreven. De spelers behouden hun goudkaarten. Schud de resterende goudkaarten voordat de stapel weer terzijde wordt gelegd. De linkerbuurman van de speler die in de afgelopen ronde de laatste kaart heeft gespeeld, is in de nieuwe ronde de startspeler.

Einde van het spel

Na 3 rondes is het spel afgelopen. De speler met de meeste goudstukken wint. Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.



© 2004 AMIGO Spiel
+ Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
Tel. - 1320 AG Almere

www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Frederic Meyersonen
Illustraties: Andrea Boekhoff
Vertaling & eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

