

Саботьор

Автор:
Фредерик Мойерсън
Илюстратор:
Андреа Бьокхоф



Това издание съдържа базовата игра **Саботьор** и разширението **Саботьор 2**.

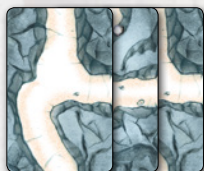
Правила на базовата игра

Играчи: 3-10; Възраст: 8+; Времетраене: 30 минути

Ако играете Саботьор за първи път, препоръчваме да започнете само с базовата игра.

Игрови материал

44 карти с тунели



27 карти с действия




28 карти със злато



11 карти с джуджета



7 златотърсачи и
4 саботьори

Бележка: Отделете картите със символ . Те се използват само с разширението.

Цел на играта

Нищо не вълнува джуджетата така, както златото. Като всеки представител на тези целеустремени дребосъци, вие се стараете да събирате още и още от ценния метал. Но кой е златотърсач... и кой е саботьор? Може да влезете в ролята на джуджета златотърсачи, добросъвестно копаещи тунел към земните недра, или на саботьори, спяващи работата на златотърсачите. Членовете на двете дружини трябва да работят единно, но играчите могат само да предполагат кой им е съюзник! Ако златотърсачите успеят да прокапят път до съкровището, са възнаградени със златото, а саботьорите остават с празни ръце. Но ако златотърсачите се провалят, саботьорите тържествуват! Самоличността на всяко джудже остава в тайна, докато не дойде момента за подялбата на златото. След три рунда джуджето с най-много злато е победител!

Подготовка за игра

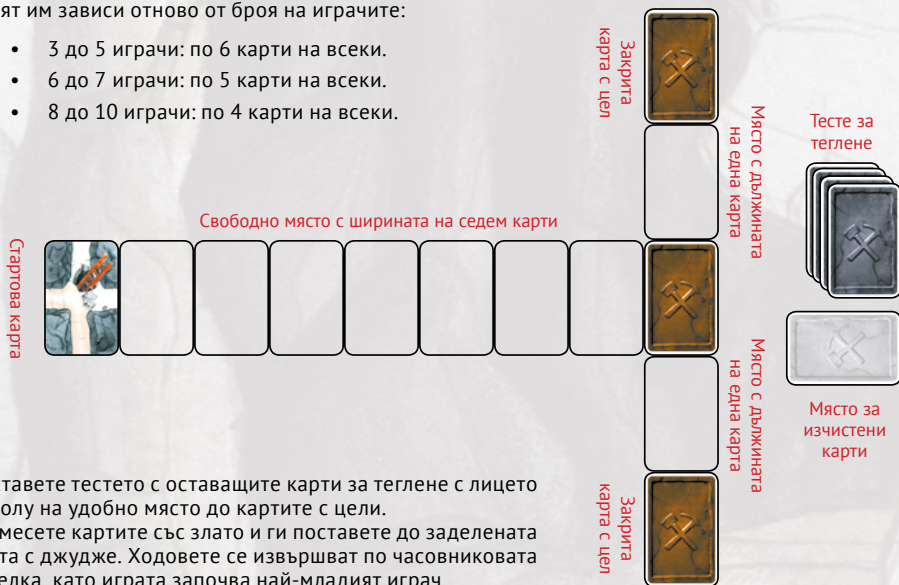
Разделете картите на отделни тестета с тунели, действия, злато и джуджета. Броят на използваните карти със златотърсачи и саботьори зависи от броя на играчите (върнете останалите карти с джуджета в кутията, те няма да ви трябват по-нататък в играта):

- 3 играчи: 1 саботьор и 3 златотърсачи
- 4 играчи: 1 саботьор и 4 златотърсачи
- 5 играчи: 2 саботьори и 4 златотърсачи
- 6 играчи: 2 саботьори и 5 златотърсачи
- 7 играчи: 3 саботьори и 5 златотърсачи
- 8 играчи: 3 саботьори и 6 златотърсачи
- 9 играчи: 3 саботьори и 7 златотърсачи
- 10 играчи: всички карти с джуджета

Размесете необходимите карти със златотърсачи и саботьори. Раздайте по една карта на всеки играч. Погледнете получената карта и я сложете с лицето надолу пред себе си без да разкривате ролята си на другите играчи. Остава една карта, която се заделя настрана до края на рунда (също с лицето надолу).

Вземете 44-те карти с тунели и отделете от тях стартовата карта (с двустранно изобразена стълба) и трите карти с цел (с кафяв гръб - една със златно съкровище и две само със скали). Размесете картите с цели с лицето надолу и ги поставете на масата заедно със стартовата карта по начина, показан на диаграмата долу. В хода на играта се заформя мрежа от коридори между стартовата карта и картите с цели. Имайте предвид, че тунелите може да излизат извън пределите на показаната решетка с размер 5 на 9 карти. Добавете картите с действие към останалите 40 карти с тунели и ги разместете в едно общо тесте за теглене. Раздайте от тези карти на всеки играч, като броят им зависи отново от броя на играчите:

- 3 до 5 играчи: по 6 карти на всеки.
- 6 до 7 играчи: по 5 карти на всеки.
- 8 до 10 играчи: по 4 карти на всеки.



Поставете тестето с оставащите карти за теглене с лицето надолу на удобно място до картите с цели.

Размесете картите със злато и ги поставете до заделената карта с джудже. Ходовете се извършват по часовниковата стрелка, като играта започва най-младият играч.

Ход на играта

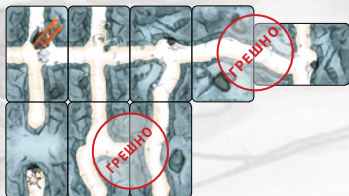
В своя ход **трябва** първо да изиграете 1 карта. Може да извършите **едно** от следните действия:

- Да добавите 1 карта с тунел към мината; **или**
- Да поставите 1 карта с действие пред някой играч; **или**
- Да пасувате, поставяйки 1 карта от ръката си с лицето надолу на купа с изчистени карти.

След това **трябва** да вземете най-горната карта от тестето за теглене и да я добавите към ръката си. С това редът ви приключва и играчът вляво от вас е на ход.

Бележка: След изчерпване на тестето за теглене играчите не теглят повече карти – от тук нататък ходовете ви се състоят само в това да играете по една карта или да пасувате.

Картите с тунели



Картите с тунели се използват за изграждането на мрежа от коридори от стартовата карта до картите с цел. Когато играете карта с тунел, трябва да я поставите така, че да се свързва смислено с останалите карти, до които се допира (вкл. стартовата). Не може да ги поставяте напреки на други карти (вижте примера вляво).

Важно: Новопоставените карти с тунели винаги **трябва** да имат непрекъснатата връзка със стартовата карта!

Съвет: Златотърсачите искат да прокапят непрекъснат тунел от стартовата карта до една от картите с цел, докато саботьорите се стараят да им пречат. Опитвайте се да играете така, че да не издадете ролята си!

Картите с действия

Картите с действия винаги се изиграват с лицето нагоре пред някой играч (може да ги играете и пред себе си). Те се използват, за да помагат или да пречат на играчите, да премахват карта с тунел от мината или за да се сдобият с информация за картите с цели.



Счупен инструмент: Тези карти са маркирани със задраскан символ в червено. Такава карта се играе, като я поставите пред играч по избор. Той вече не може да поставя никакви карти с тунели; разбира се, все още може да играе други карти! Пред един играч може да има едновременно само **по един счупен инструмент от тип.**

Играч може да добавя карта с тунел към мината, само ако няма счупени инструменти пред себе си в началото на своя ход.



Ремонт на инструмент: Тези карти са маркирани със символ в зелено. Използват се, за да поправят счупени инструменти – с други думи, да махат карти със счупен инструмент, намиращи се пред някой играч. Може да играете такава карта за себе си или за друг играч. Когато поправят инструмент, изчистват както картата със счупения инструмент, така и изиграната карта за ремонт. Разбира се, картата за ремонт трябва да съответства на типа на повредения инструмент. Например счупена миньорската количка може да бъде поправена само със здрава количка, а не с фенер или кирка.

На някои карти за ремонт има изобразени **2 инструмента**. Ако играете такава карта, може да поправите **един** от указаните инструменти, но не и двата.

Важно: Картите за ремонт може да се използват, само ако пред дадения играч вече има изигран съответния счупен инструмент.



Свлачище: Поставете тази карта пред себе си. Махнете 1 карта с тунел от мината по избор (освен стартовата карта и картите с цели) и я изчистете заедно с изиграното свлачище. Получените по този начин празни пространства между картите с тунели може да бъдат запълнени с подходяща карта с тунел по-нататък в играта.

Съвет: *Саботьор би използвал тази карта, за да прекъсне тунел, докато златотърсач може да я играе, за да отпуши задънен коридор, прокарайки нов път.*



Схема: Когато изиграете тази карта, внимателно взимате и поглеждате една от трите карти с цели, после я връщате на мястото ѝ и изчиствате изиграната карта **Схема**. **Не разкривайте** картата с цел на никой друг играч! По такъв начин разбирате дали си струва да се копае път до дадена карта с цел (тъй като само една от трите карти с цел съдържа съкровище).

Пасуване

Ако не можете или не желаете да играете карта, трябва да пасувате, слагайки 1 карта с лицето надолу на купа с изчистени карти, без да я разкривате на другите играчи. Когато играчите пасуват, в купа с изчистени карти се събират карти с лицето надолу и нагоре едновременно – това не е проблем!

Бележка: *Към края на рунда е възможно някои играчи да са останали без карти в ръката си. В такъв случай те пасуват без да изчистват карти.*

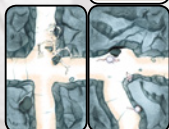
Край на рунда

Закрита карта с цел



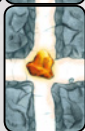
Когато поставите тунел непосредствено до една от картите с цел, образувайки непрекъснат коридор между нея и стартовата карта, трябва да обърнете картата с цел:

- Ако на картата има съкровище, рундът приключва!
- Ако на картата има скала, рундът продължава. Разкритата карта с цел се поставя до картата с тунел, така че логически да съвпадат.



Бележка: Възможно е да няма как да поставите картата с цел, така че тунелите да съответстват. Като изключение от генералното правило това е разрешено, но важи само за картата с цел.

Карта с цел със съкровище



Рундът приключва също ако картите в тестето за теглене свършат и никой от играчите няма останали карти в ръката си, които да може да играе.

Щом рундът приключи, разкрийте всички карти с джуджета: Кой от вас е златотърсач и кой - саботьор?

Подялба на съкровището

Златотърсачите са победители в този рунд, ако има непрекъснат тунел от стартовата карта до картата със съкровището. В такъв случай играчът, сложил последната карта с тунел (тази, свързана със съкровището), тегли карти със злато (с лицето надолу), равни на броя на златотърсачите (напр. 5 карти, при 5 златотърсачи). Поглежда ги тайно и избира 1 карта, която да задържи. След това, подава останалите надясно на следващия златотърсач (не саботьор!), който също избира 1 карта и подава останалите нататък — и така, докато всички златотърсачи получат 1 карта със злато.

Бележка: Ако саботьор завърши тунела, водещ до съкровището, златотърсачите въпреки това печелят. Златото се раздава по същия начин, но пръв избира карта златотърсачът, намиращ се отдясно на този саботьор.

Саботьорите са победители в този рунд, ако картата със съкровище не е свързана със стартовата карта. Ако има само 1 саботьор, той получава карти със злато на обща стойност 4 златни къса. Ако саботьорите са 2 или 3, всеки получава по 3 златни къса. Ако са 4, всеки получава по 2 къса.

Всички играчи пазят в тайна картите си със злато до края на играта!

Бележка: В игра с 3 или 4 играчи е възможно да няма саботьор в някой от рундовете. В такъв случай, ако съкровището не е достигнато, никое джудже не получава злато.

Начало на новия рунд

След като златото е разпределено, започва нов рунд. Подредете стартовата карта и целите по същия начин както в началото на играта. Размесете същите карти с джуджета (вкл. заделената карта) и раздайте по една на всеки играч. Формирайте тестето за теглене, като размесите картите с действия и картите с тунели, и раздайте нужния брой карти на всеки играч.

Разбира се, играчите запазват изкопаното злато от предишните рундове. Останалите карти със злато се размесват и се заделят до неизползваната в този рунд карта с джудже.

Играчът вляво на този, който е поставил последната карта с тунел през миналия рунд, започва новия рунд.

Край на играта

Играта приключва след изиграването на 3 рунда. Всеки играч брои картите си със злато. Играчът, събрал най-много златни къса, печели играта! В случай на равенство, победата е споделена.

Правила на разширението

Играчи: 2–12; Възраст: 8+; Времетраене: 30 минути

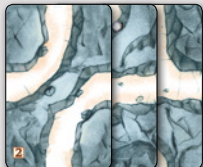
Игрови материал

32 чипа със злато



(злато на стойност 1, 2, или 5)

30 карти с тунели



21 карти с действия



15 карти с джуджета



Цел на играта

Джуджетата отново се спускат в мината, за да изкопаят бленуваното от тях злато. Този път златотърсачите се състезават отборно, а може би искат всичко за себе си!

Новите карти с джуджета въвеждат нови условия за победа, а новите карти с действия и тунели правят живота в мината още по-възвущ. Спечеленото злато вече не е в безопасност, джуджета може да сменят отбора си и е възможно да ви се наложи да размените картите си с друг играч!

Важат базовите правила на Саботьор. Промените и допълненията са описани по-долу.

Новите джуджета и условия за победа



Сини и зелени златотърсачи (x4 от цвят): Вече има два отбора с джуджета, надпреварващи се кой пръв ще докопа златото! Единият отбор печели, ако джудже от **този** отбор завърши тунел до съкровището, който **не е блокиран** от врата в цвета на противниковия отбор. И двата отбора печелят, ако началник, спекулант, геолог или саботьор завърши тунел до съкровището, който **не е блокиран** от врати. **Специален случай:** Един отбор печели също, ако джудже от противниковия отбор завърши тунел до съкровището, който е блокиран от врата в различен цвят.



Началник (x1):

Началникът може да копае тунели и за зеления, и за синия отбор. Печели ако някой отбор (или и двата) спечели. При делба на съкровището обаче той винаги получава с **1 злато по-малко**. Началникът е единствен победител, ако съкровището е открито, но и двата отбора са блокирани от врати и няма спекулант в играта. Тогава началникът получава **4 злато**.



Геолог (x2):

Геолозите копаят за себе си, защото съкровището не ги блазни! В края на рунда те получават злато, **равно на броя на кристалите**, разкрити в лабиринта от тунели. Ако има двама геолози в играта, те си поделят златото (закръгляйки надолу).

Спекулант (x1):

Спекулантът печели, независимо от това дали златотърсачите или саботьорите са постигнали целта си! При подялбата обаче той винаги получава с **2 злато по-малко** от останалите. Спекулантът е единствен победител, в случай че съкровището е достигнато, но пътят е блокиран с врати и за двата отбора и няма началник в играта. **Или** ако няма път до съкровището в играта, в такива случаи той получава **3 злато**.



Небезизвестните **саботьори** (x3) отново са в играта. Те печелят, ако няма път до съкровището в края на рунда.

Подготовка за игра

Необходими са ви всички карти с действия и тунели от базовия **Саботьор**. Картите с джуджета и злато не ви трябват в **Саботьор 2**.

Подредете стартовата карта и трите карти с цели по стандартен начин.

Оформете тесте за теглене, като размесите **картите с действия и тунели** (от **Саботьор** и **Саботьор 2**). Махнете най-горните 10 карти и ги заделете настрана без да ги разкривате. Тези карти не се използват в текущия рунд. След това раздайте **по 6 карти на всеки играч**.

Размесете **15-те карти с джуджета** от **Саботьор 2** и раздайте по една на всеки играч. Заделете останалите карти с джуджета настрана без да ги разкривате. Погледнете картите си и ги поставете пред себе си с лицето надолу без да ги разкривате на другите играчи. Пазете ролите си в тайна до края на рунда!

Поставете **чиповете със злато** така, че да са ви под ръка.

Ход на играта

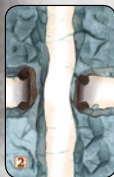
Играта започва най-младият играч, като редът се предава по посока на часовниковата стрелка. На своя ход играчът трябва да извърши **едно** от следните действия и да изтегли посочения брой карти:

Действие	Брой карти за теглене
Да добави 1 карта с тунел към мината	1
Да изиграе 1 карта с действие	1
Да изчисти 2 карти от ръката си (с лицето надолу), за да премахне 1 карта с действие пред себе си	1
Да пасува и да изчисти от 1 до 3 карти с лицето надолу	1 до 3

С това редът му приключва и започва ходът на следващия играч.

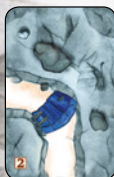
Забележка: След изчерпването на тестето за теглене, не теглите повече карти. По време на хода си все пак трябва да изберете едно от четирите възможни действия. Ако нямате повече карти в ръката си, пропускате реда си до края на рунда.

Новите карти с тунели



Мост (x2):

Двата тунела на тази карта не са свързани един с друг: Не може да завивате наляво или надясно от тази карта. Ако искате да я играете, трябва поне един от тунелите да е свързан със стартовата карта.



Врата (x3 от всеки цвят):

Ако има поставена карта с врата между стартовата карта и картата със съкровище, рундът се печели само от тези златотърсачи, чийто отбор съпада с цвета на сложената врата (напр. ако има поставена синя врата, само сини златотърсачи може да достигнат златото през този тунел!). Вратите не блокират началника, спекуланта и геолозите.

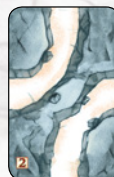
Стълба (x4):

Стълбата е автоматично свързана със стартовата карта както и с **всички други карти със стълби**. Стълбата може да бъде играна до всяка карта с тунел с изключение на картата с цел. **Бележка:** Не е нужно тази карта да бъде свързана със стартовата карта.



Два завоя (x2):

Двата тунела на тази карта не са свързани един с друг. Ако искате да играете тази карта, трябва поне един от тунелите да е свързан със стартовата карта.



Кристали: може да бъдат открити из много от картите с тунели. Кристалите не оказват ефект при изграждането на тунелите.



Новите карти с действия



Кражба (x4):

Изиграйте тази карта пред себе си. В края на рунда, след като съкровището е разделено, може да откраднете **1 злато** от играч по избор.

Важно: Не може да използвате тази карта в края на рунда, ако сте в капан!



Долу ръцете (x3):

Изберете 1 изиграна карта *Кражба* и я изчистете заедно с изиграната карта *Долу ръцете*.



Смяна на шапките (2x):

Изберете един играч (вкл. себе си). Този играч трябва да смени своята карта с джудже с нова.

Избраният играч изчиства своята роля с лицето надолу и тегли най-горната карта от тестето с неизползвани джуджета. След това изчистете *Смяна на шапките*.

Обмен (x2):

Разменете всички свои карти от ръката си с тези на друг играч (без да ги разкривате). Броят на картите няма значение. Изчистете изиграната карта *Обмен*. Другият играч, участвал в размяната, тегли 1 карта.



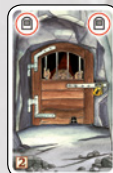
Шпиониране (x2):

Погледнете картата с джудже на някоя от другите играчи без да я разкривате. След това изчистете изиграната карта *Шпиониране*.



Кпан (x3):

Изберете играч и поставете тази карта пред него. Този играч вече не може да играе карти с тунели. Ако рундът приключи докато е в капана, това джудже не се брои при подялбата на съкровището и не получава дял от него. Също така не може да краде злато, използвайки картата *Кражба*.



Свобода (x4):

Изберете 1 изиграна карта *Кпан* и я изчистете заедно с изиграната карта *Свобода*.



Помнете: Един играч може да има пред себе си само по една карта с действие от тип!

Изчистване на 2 карти

По време на хода си може да изчистите 2 карти от ръката си, за да премахнете карта с действие, изиграна пред вас, поставяйки я на купа с изчистени карти. След това обаче може да изтеглите само 1 карта. Всеки път, когато изчиствате карти по този начин, оставете с една карта по-малко в ръката!

Пасуване

Ако не можете или не желаете да играете карта, трябва да пасувате и да изчистите от 1 до 3 карти от ръката си (с лицето надолу). След това вземете същия брой карти от тестето за теглене.

Край на рунда

Краят на рунда настъпва, когато картата със съкровището е свързана с началната карта или когато никой от играчите не може да играе повече карти.

Подялба на съкровището

Победителите – златотърсачи или саботьори - се определят от това дали е изграден непрекъснат тунел между стартовата карта и съкровището. Ако тунелът, водещ до съкровището, е блокиран от врата, победител е само отборът златотърсачи, чийто цвят съвпада с този на поставената врата.

В зависимост от броя на победителите, всеки от тях получава чипове със злато, така както е описано в таблицата вдясно.

1 джудже	5 злато
2 джуджета	по 4 злато за всеки
3 джуджета	по 3 злато за всеки
4 джуджета	по 2 злато за всеки
5+ джуджета	по 1 злато за всеки

Дръжте своите чипове със злато с лицето надолу пред себе си. Може да разваляте или уедрявате чиповете си със злато в общия резерв по всяко време.

Щом всички играчи са получили своя дял, действието на изиграните карти *Кражба* се изпълнява. Ако има повече от една изиграна карта *Кражба*, се започва с последната изиграна карта и след това по ред по часовниковата стрелка.

Бележка: Играч, пред когото има карта *Капан*, не получава злато при никакъв случай, дори и да е геолог или спекулант.

Пример за подялба на златото

Следните роли са в игра: 1 син и 2 зелени златотърсачи, 1 началник, 1 спекулант и 2 саботьори.

*Началникът свързва тунела със съкровището, но има синя врата, която го блокира. И двамата саботьори имат карта *Кражба* пред себе си, но единият от тях има също карта *Капан*.*

*Златото се разпределя по следния начин: Синият златотърсач е победител заедно с началника и спекуланта. Трима играчи си поделят съкровището. Синият златотърсач получава 3 чипа със злато. Началникът получава $3 - 1 = 2$ злато. Спекулантът получава $3 - 2 = 1$ злато. Единият саботьор използва своята карта *Кражба*, за да открадне 1 чип със злато от някой играч. Саботьорът, пред когото има карта *Капан*, не може да използва своята карта *Кражба*.*

Нов рунд

Подредете стартовата карта и картите с цел по същия начин както в началото на играта. Размесете добре всички карти с действия и тунели (вкл. заделените 10 карти) и поставете тестето за теглене на масата с лицето надолу. Отново заделете 10 карти, след това раздайте на всеки играч по 6.

Размесете всичките 15 карти с джуджета и раздайте по 1 на всеки играч. Играчът вляво на този, изиграл последната карта с тунел в предишния рунд, е пръв на ход.

Край на играта

Играта приключва след изиграването на три рунда. Играчът с най-много злато е победител! В случай на равенство, победата е споделена.



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5, D-63128
Dietzenbach
www.amigo-spiele.de

Превод: Милена Вълкова
Оформление: Леда Герова
Редакция: Красимира Димитрова

Българско лицензирано издание
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
онлайн магазин: **BigBag.bg**
www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски рид 6 /
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg
facebook.com/fantasmagoria.bg



FANTASMAGORIA
GAMES