



Aby ste mohli hrať s týmto rozšírením,
potrebujete základnú hru Sabotér.

Saboteur 2

autor Frederic Moyersoen

Hráči: 2 - 12

Vek: 8 +

Hrací doba: cca. 30 minút

Obsah: Tieto pravidlá,

32 žetónov zlatých nugetov



30 kariet cestičiek

21 akčných kariet

15 kariet trpaslíkov (4 zelení a 4 modrí zlatokopi,
1 predák, 2 geológovia, 1 špekulant a 3 sabotéri).



Popis

V tomto rozšírení na hráčov čakajú nové trpasličie role, nové akcie a cestičky. Sú tu už známi trpasličí zlatokopi, ale teraz sú navyše rozdelení na dva tímy: zelený a modrý tím. Ako v základnej hre, zlatokopi sa snažia vytvoriť chodbu až k pokladu. Ale teraz na to nie je každý sám, ale musí spolupracovať so svojim tímovými kamarátmi, aby uspeli. Jednou z nových postáv je **predák**. Ten zvíťazí vždy, keď zvíťazí zelený či modrý tím, ale vždy dostane o jeden **zlatý nuget** menej než oni. Potom je tu tiež **špekulant**, ktorý víťazí, keď víťazí zlatokopi (zelení alebo modrí), ale tiež v prípade, keď víťazí Sabotéri. Musí sa však uspokojiť so ziskom o dva **zlaté nugety** menej. **Geológa** zase honba za pokladom moc nezaujima. Zaujímajú ho viac vzácne kryštály v tuneloch. Za každý viditeľný kryštál získava 1 **zlatý nuget**.

Rozšírenie sa hrá na tri kolá (rovno ako základná hra) a po troch kolách vyhráva hráč s najväčším počtom získaných **zlatých nugetov**.

Pri hre používajte pravidlá zo základnej hry so zmenami popísanými ďalej. Pre jednoduché roztriedenie majú všetky karty z tohto rozšírenia „2“ v spodnom ľavom rohu.

Príprava hry

Najprv vezmite karty trpaslíkov a karty zlatých nugetov zo základnej hry a odložte ich späť do krabičky. V tejto hre ich nebudete potrebovať.

Ďalej nájdite štartovaciu kartu a tri cieľové karty a vyložte ich tak, ako je popísané v základnej hre.

Zamiešajte dohromady všetky karty cestičiek a akčné karty jak zo základnej hry, tak i z tohto rozšírenia a celý balíček položte stranou lícom dole. Pred každým kolom vezmite 10 horných kariet a odstráňte ich bez prezerania z hry pre toto kolo. Potom rozdajte každému hráčovi 6 kariet, bez ohľadu na to, koľko hráčov sa hry účastní.

Potom zamiešajte všetkých 15 nových kariet trpaslíkov a každému hráčovi rozdajte lícom dole jednu nich. Opäť nezáleží na tom, koľko hráčov sa hry účastní.

Každý hráč sa pozrie na svoju kartu trpaslíka a položí ju späť lícom dole tak, aby neodhalil ostatným hráčom, akú úlohu sa v tomto kole chystá hrať. Zostávajúce karty trpaslíkov nie sú rozdane, ale lícom dole odložené stranou. Hráči svoje karty trpaslíkov odhaľujú len na konci každého kola.

Najmladší hráč začína, potom v hre pokračujú ďalší hráči v smere hodinových ručičiek.

Nové karty trpaslíkov a ich podmienky na víťazstvo



Modrí a zelení zlatokopi (každý 4x)

Oba tímy sa pokúsia prekopať cestu až k pokladu, ale navzájom si konkurujú.

Tím zvíťazí pokiaľ:

- Trpaslík z tohto tímu vytvorí spojenie s pokladom a cesta k nemu nie je zablokovaná dvermi opačnej farby, alebo;
- Trpaslík z iného tímu vytvorí spojenie s pokladom, ale cesta k nemu je pre jeho vlastný tím zablokovaná dvermi inej farby.



Každý z oboch tímov vyhráva (spoločne so všetkými ostatnými trpaslíkmi, ktorí nie sú sabotéri) pokiaľ spojenie s pokladom vytvorí **predák, geológ alebo špekulant** a cesta k nemu nie je zablokovaná dvermi opačnej farby. V prípade, že majú cestu zablokovanú dvermi oba tímy, víťazí **predák**.



Predák (1 v hre)

Predák stavia chodby pre oba tímy (zelený i modrý) a víťazí vždy, pri dosiahnutí pokladu. Keď je poklad delený, **predák** dostane vždy o jeden **zlatý nuget** menej ako ostatní víťazi. **Poznámka:** **predák** sa k pokladu dostane i v prípade, že cestička vedie až k pokladu, ale ani modrý, ani zelený tím sa k nemu kvôli dverám nemôžu dostať.



Špekulant (1 v hre)

Špekulant víťazí vždy, bez ohľadu na to, či sú úspešní **zlatokopi** či **sabotéri**. Avšak pri rozdeľovaní pokladu dostane **špekulant** vždy o dva **zlaté nugety** menej ako ostatní. **Poznámka:** pokiaľ sice cestička vedie až k pokladu, ale ani modrý, ani zelený tím sa k nemu nemôže kvôli dverám dostať, nedostane sa k pokladu ani **špekulant**.



Geológ (2 v hre)

Geológ si takzvané kope pre svoju vlastnú potrebu. **Geológ** sa nijak zvlášť nezaujima o poklad. Ako náhle je poklad delený, dostane **geológ** toľko **zlatých nugetov**, koľko viditeľných kryštálov je v bludisku chodieb, bez ohľadu na to, kto vyhral. Ak sú v hre obaja **geológovia**, **zlaté nugety** za kryštály si medzi sebou rozdelia (zaokrúhlené nadol).

Poznámka: **geológ** sa pri vyhodnotení nezapočítava do počtu víťazných trpaslíkov.

PRIEBEH HRY

Keď je hráč na ťahu, musí vykonať jednu zo štyroch nasledujúcich akcií:

- Umiestniť kartu cestičky do bludiska chodieb..... si dobrať 1 kartu.

potom

- Zahrať akčnú kartu..... potom si dobrať 1 kartu.
- Odhodiť dve karty z ruky a odstrániť kartu pred sebou.....potom si dobrať 1 kartu.*
- Pasovať a odhodiť lícom dole 1-3 karty z ruky..... potom si dobrať 1-3 karty.

Potom hráčov ťah končí a na ťahu je ďalší hráč.

Poznámka: Keď je dohratý balíček, nie sú doťahované žiadne karty, avšak hráči musia stále zahrať aspoň jednu kartu. Pokiaľ hráč spotrebuje svoje karty, všetky jeho zostávajúce ťahy sa v tomto kole preskakujú. (To môže nastať až ku koncu hry).

Nové karty cestíček

Most (2 v hre)



Tato karta zobrazuje dve priame cestíčky, ktoré nie sú vzájomne spojené. Na tejto karte nie je možné odbočiť doľava, ani doprava. Keď je zahrnaná táto karta, musí byť aspoň jedna z oboch cestíček spojená so štartovnou kartou.



Cestička s rebríkom (4 v hre)

Cestička na tejto karte je vždy spojená so štartovnou kartou a so všetkými ďalšími kartami s rebríkom. Vždy sa musí dotýkať karty cestíčky a nemôže byť umiestnená vedľa cieľovej karty.

Dve zatáčky (2 v hre)



Táto karta opäť zobrazuje dve cestíčky, ktoré nie sú vzájomne spojené. A keď je táto karta zahrnaná, musí byť aspoň jedna z oboch cestíček spojená so štartovnou kartou.



Cestička s dverami (v hre sú 3 pre každú farbu tímu)

Cestička so zelenými či modrými dvermi môže byť použitá len tímom rovnakej farby.

Nové akčné karty

Rovnako ako v základnej hre, tak i pri hre s týmto rozšírením nemôže byť žiadny hráč v rovnakú chvíľu ovplyvnený 2 akčnými kartami rovnakého typu.

Krádež (4 v hre)



Hráč túto kartu zahrá lícom nahor pred seba. Na konci kola, po rozdelení **zlatých nugetov**, môže ukradnúť akémukoľvek jednému hráčovi 1 **zlatý nuget** (pokial' má aspoň jeden). Potom túto kartu odhodte. **Hráč túto kartu nemôže použiť, pokiaľ je uväznený!**



Výmena čapíček (2 v hre)

Hráč, ktorý túto kartu zahrá, si vyberie jedného hráča (vrátane seba). Vybraný hráč musí odhodiť svoju aktuálnu kartu trpaslíka (bez toho aby ju komukoľvek ukázal), a potom si dotýčný hráč doberie novou kartu trpaslíka z kariet zostávajúcich na začiatku kola. Akčná karta je odhodená.

Ruky preč (3 v hre)



Hráč, ktorý túto kartu zahrá, môže odstrániť jednu kartu **Krádež** ležiacu pred akýmkoľvek hráčom. Obe tieto karty sú odhodené.



Uväznený! (3 v hre)

Hráč túto kartu zahrá lícom nahor pred iného hráča, ktorého si zvolí. Tento hráč je uväznený a nemôže hrať žiadnu ďalšiu kartu cestíčky. Pokial' je hráč stále uväznený, keď kolo skončilo, nepočíta sa medzi víťazov a nedostane podiel z pokladu.

Výmena náradia (2 v hre)



Hráč, ktorý túto kartu zahrá, si vyberie jedného iného hráča a vymení si s ním všetky karty na ruke. Táto akčná karta je odhodená a onen vybraný hráč si doberie 1 kartu!



Konečne voľný! (4 v hre)

Pokial' hráč zahrá túto kartu, odstráni jednu kartu **Uväznený!** ležiacu pred akýmkoľvek hráčom. Obe karty sú odhodené.

Inšpekcia (2 v hre)



Pokial' hráč zahrá túto kartu, môže sa pozrieť na kartu trpaslíka akéhokoľvek jedného hráča. Potom je táto akčná karta odhodená.

Odhodenie dvoch kariet

Odhodením akýchkoľvek dvoch kariet z ruky môže hráč odstrániť jednu akúkoľvek kartu ležiacu pred ním a odhodiť ju. Všimnite si, že hráč potom doberá len jednu novou kartu. Pokial' hráč tuto akciu prevedie, vždy sa zníži počet kariet v jeho ruke o jednu.

Pasovanie

Pokial' hráč nechce alebo nemôže zahráť kartu, musí pasovať a odhodiť lícom dole 1 - 3 karty zo svojej ruky. Potom si rovnaký počet kariet doberie.

Koniec kola

Kolo končí, keď je dokončená cestíčka od štartovnej karty k cieľovej karte s pokladom **ALEBO** žiadny hráč nemôže zahráť akúkoľvek ďalšiu kartu.

Rozdeľovanie pokladu

V závislosti na tom, či je alebo nie je neprerušená cestíčka od štartu až k pokladu, víťazí v kole zlatokopi alebo sabotéri. Pokial' je cestíčka k pokladu zablokovaná dvermi, potom vyhrávajú len trpaslíci z tímu príslušnej farby. Teraz sa vypočíta celkový počet bodov **zlatých nugetov (ZN)**, ktoré každý víťaz získal. V závislosti na počtu víťazov, získal každý víťaz nasledujúci počet **ZN** z hromádky:

Hráči, ktorí pred sebou majú kartu **Krádež**, môžu ukradnúť jeden **ZN** inému hráčovi. Hráči môžu rozmieňať podľa potreby. Poslední hráč, ktorý zahrá kartu **Krádež**, môže ukradnúť prvý, potom sú na rade ostatní hráči s kartou **Krádež** v poradí po smere hodinových ručičiek. Hráči nesmú tajiť, či majú či nemajú **ZN**, ale môžu tajiť celkové množstvo **ZN**.

1 trpaslík	5 ZN
2 trpaslíci	4 ZN
3 trpaslíci	3 ZN
4 trpaslíci	2 ZN
5 a viac trpaslíkov	1 ZN

Príklad rozdeľovania zlatých nugetov na konci kola

Hrajú: 1 modrý a 2 zelení zlatokopi, 1 predák, 1 špekulant a 2 sabotéri.

Predák dokončil cestíčku k cieľovej karte s pokladom. Cestička je zablokovaná **modrými dvermi**. Obaja **sabotéri** majú pred sebou kartu **Krádež**. Jeden **sabotér** bol uväznený (má pred sebou kartu **Uväznený!**).

Poklad je rozdelený takto: Vyhrávajú **modrý zlatokopi** (vrátane **predáka** a **špekulanta**).

Počet víťazov: 3 (1 **modrý trpaslík**, 1 **predák**, 1 **špekulant**). **Modrý trpaslík** získava 3 **ZN**; **predák** získava 3-1=2 **ZN**, **špekulant** získava 3-2=1 **ZN**. **Sabotér**, ktorý má vyloženú kartu **Krádež** si vezme 1 **ZN** od jedného ľubovoľného hráča. Druhý **sabotér**, ktorý má vyloženú rovnakú kartu, si neberie nič, pretože je uväznený.

(Pokial' by **zelený zlatokopi** spojil poklad so štartovnou kartou, **modrý tím** by aj tak vyhral, pretože cesta k pokladu je pre **zelený tím** uzavretá **modrými dverami**.)

Začiatok nového kola

Položte **štartovnú** kartu a **cieľové** karty späť na stôl. Zamiešajte všetky akčné karty a karty cestíček, vrátane 10 kariet odložených pred začiatkom predošlého kola, a celý balíček položte lícom dole bokom. Opäť odoberte 10 horných kariet z balíčku a odložte je preč. Rozdajte každému hráčovi 6 kariet z balíčku.

Znovu zamiešajte všetkých 15 kariet **trpaslíkov** a každému hráčovi jednu z nich rozdajte. Hráč, ktorý sedí naľavo od hráča, ktorý zahrá poslednú kartu v predošlom kole, v novom kole začína.

KONIEC HRY

Hra končí po treťom kole. Každý hráč si spočíta všetky **zlaté nugety**, ktoré získal, a hráč s najväčším počtom **ZN** víťazí. Pokial' majú zhodný najväčší počet dvaja či viacej hráčov, je víťazov viac.

Credits

Designer: **Frederic Moyerso**
Illustrations: **Andrea Boekhoff**
© 2011 **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH
© 2011 **Z-Man Games, Inc.**



www.amigo-spiele.com

Published by
Z-Man Games, Inc.
64 Prince Road
Mahopac, NY 10541



www.zmangames.com