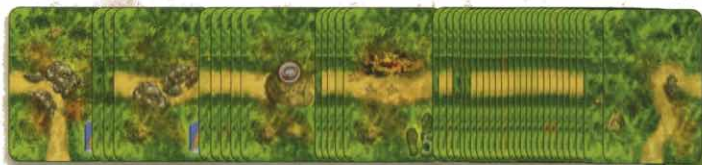


Saboteur

DE VERLOREN MIJNEN

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL



40 wegenkaarten



23 actiekaarten



2 startkaarten



4 mijnen



12 schatten



10 dwergkaarten



10 dwergen (met voetje)



10 dwergtegels



32 puntenfiches



14 bosfiches



1 draakfiche

1 speelbord

KORT SPELOVERZICHT

Aan de andere kant van het oude woud bevinden zich de vergeten mijnen. Ga met je dwergenclan op zoek en overwin gezamenlijk hindernissen, ontwijk vallen en trollen, en vooral: vind de waardevolle schatten. Maar pas op voor de draak en wees er op bedacht dat leden van je clan je kunnen tegenwerken.

De spelers leggen gezamenlijk kaart na kaart om hun weg door het woud te vinden. Om hindernissen te kunnen passeren, hebben ze bepaalde hulpmiddelen nodig. Trollen versperren de weg, en vallen kosten extra handkaarten. Met hun dwergen trekken de spelers over de wegen naar de 4 mijnen om daar schatten te vinden. Aan het einde van een ronde worden de vondsten gedeeld: alle leden van een clan krijgen een deel, maar één van hen werkt egoïstisch voor zichzelf en een andere zelfs voor de tegenpartij! De speler die na 2 rondes de meest waardevolle schatten en zo de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

DE DWERGENCLANS

In *Saboteur - De Verloren Mijnen* zijn de spelers lid van één van twee rivaliserende clans, de blauwe en de gele dwergen. Voor elk van deze clans zoeken 5 dwergen naar schatten. Maar niet elke dwerg is loyaal naar zijn eigen team.



De dwergclans

Loyale dwergen van beide clans

Er werken ten hoogste 3 **loyale dwergen** onvoorwaardelijk voor hun clan. Alles wat ze vinden, doen ze aan het einde van de ronde in de gezamenlijke pot en verdelen die met hun kameraden.



In elke clan zit een **zelfzuchtige dwerg**. Hij is egoïstisch en houdt aan het einde van de ronde alle door hem gevonden schatten zelf. Hij deelt echter niet mee in de schatten die zijn clangenoten hebben verzameld.



In elke clan zit ook een **saboteur**. Hij doet net of hij voor zijn clan werkt, maar is in werkelijkheid in dienst van de andere clan. De door hem gevonden schatten gaan in de pot van de andere clan en hij deelt ook mee in de winsten van de andere clan.

VOORBEREIDING

- 1 Leg het speelbord op tafel.
- 2 Schud de 4 **mijnen** en leg ze **gedekt** op de daarvoor bedoelde velden.
- 3 Leg beide **startkaarten** op de daarvoor bedoelde velden.
- 4 Schud de **schatten** en leg er **gedekt** zoveel aan de rand van het speelbord als het aantal spelers. Leg de resterende schatten terzijde. Deze zijn deze ronde niet nodig.

Startopstelling bij 6 spelers



- 5 Schud de **dwerfkaarten** en geef iedere speler er 1. Iedere speler bekijkt zijn kaart in het geheim en legt deze **gedekt** voor zich neer. De andere spelers mogen op elk moment bekijken bij welke clan een speler hoort (achterkant van de kaart), maar zijn karakter (voorkant van de kaart) moet hij tot het einde van de ronde geheim houden. Leg overgebleven dwerfkaarten zonder deze te bekijken in de doos.

Let op: verwijder bij minder dan 7 spelers een paar dwerfkaarten uit het spel:

- Bij 5-6 spelers: 1 loyaal karakter per clan,
- Bij 3-4 spelers: 2 loyale karakters per clan.

- 6 Iedere speler pakt een **dwerf** naar keuze van zijn clan en de bijbehorende **dwerftegel**. Hij zet de dwerg op de startkaart van zijn clan en legt de tegel zo voor zich neer dat alle andere spelers deze goed kunnen zien.
- 7 Schud alle **wegen-** en **actiekaarten** door elkaar. Tel 10 kaarten van deze stapel af en leg deze zonder ze te bekijken terzijde. Deze zijn deze ronde niet nodig. Geef bij 3-6 spelers iedere speler gedekt 5 handkaarten en bij 7-9 spelers 4 handkaarten. Leg de overige kaarten als gedekte stapel naast het speelbord. Houd daarnaast ruimte voor een (gedekte) aflegstapel, die in de loop van het spel ontstaat.
- 8 Leg de **bosfiches**, het **draakfiche** en de **puntenfiches** klaar voor gebruik.

SPELVERLOOP

De avontuurlijkste speler begint in de eerste ronde. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert onderstaande fasen in de aangegeven volgorde uit:

1. 1 kaart spelen of 1-2 kaarten afleggen (moet)
2. Zijn dwerg ten hoogste 3 kaarten verplaatsen (mag)
3. 1 of 2 kaarten trekken (moet)

Daarna is zijn beurt afgelopen en is de volgende speler aan de beurt.

Let op: is de trekstapel leeg, dan vervalt het trekken van kaarten en voeren de spelers fase 3 niet meer uit. Heeft een speler aan het begin van zijn beurt geen handkaarten meer, dan doet hij de rest van deze ronde niet meer mee.

1 KAART SPELEN OF 1-2 KAARTEN AFLEGGEN

Aan het begin van zijn beurt moet de speler één van de volgende acties uitvoeren:

- A - 1 wegenkaart op het speelbord leggen
- B - 1 actiekaart spelen
- C - Passen en 1-2 kaarten afleggen



A - 1 wegenkaart op het speelbord leggen

Met behulp van wegenkaarten ontstaan op het speelbord wegen van de startkaarten naar de mijnen. Een speler moet een nieuwe wegenkaart zo leggen dat deze aan één van beide startkaarten, een al liggende wegenkaart of een omgedraaide mijn (zie blz. 5) grenst. Alle wegen moeten daarbij aan alle kanten aan elkaar passen. Elke nieuw gelegde kaart moet een bestaande weg verlengen.

Let op: een door een speler gelegde kaart hoeft daarbij niet per se via een eigen startkaart of dwerg bereikbaar te zijn, mits hij zich aan bovenstaande spelregels houdt.

Voorbeelden van verkeerd gelegde wegenkaarten: ① Grenst niet aan een al liggende kaart ② Past niet aan alle kanten ③ Verlengt geen bestaande weg

Bijzondere wegenkaarten

Hindernissen: deze blokkeren de weg. Dwerfen kunnen pas naar of voorbij zo'n wegenkaart worden verplaatst als het bijbehorende hulpmiddel wordt gespeeld. Er zijn 3 verschillende hindernissen: boomstammen, meren en groeven.



Rotsplateau: dit zijn kleine locaties. Op zo'n kaart kan **niet meer dan 1 dwerg** staan. Een bezet rotsplateau kan niet door een andere dwerg worden gepasseerd.



Kampvuur: een dwerg die zijn beweging op een kaart met een kampvuur begint, mag **ten hoogste 5 kaarten** worden verplaatst (in plaats van ten hoogste 3, zie blz. 5).

B - 1 actiekaart spelen

Met actiekaarten kan een speler hindernissen overwinnen, geheime informatie verkrijgen, vallen leggen, trollen lokken of wegenkaarten en bosfiches van het speelbord verwijderen.

Actiekaarten met hulpmiddelen

Voor elk van de 3 hindernissen is er een bijbehorend hulpmiddel. Een speler mag zo'n hulpmiddel uitsluitend spelen als de betreffende hindernis op het speelbord ligt. Speelt hij zo'n actiekaart, dan toont hij deze aan de andere spelers en legt hij hem gedekt op de aflegstapel. Neem het overeenkomende bosfiche uit de voorraad en leg het op de hindernis. Deze is vanaf nu overwonnen en alle dwerfen mogen deze wegenkaart nu betreden en passeren.



Bijl → Boomstammen

Boot → Meer

Touw → Groeve

Let op: wordt een hindernis overwonnen, dan kan er maar 1 dwerg op de betreffende kaart staan. Een bezette kaart met een overwonnen hindernis kan niet door een andere dwerg worden gepasseerd.



Actiekaarten om informatie te verkrijgen

Met deze actiekaarten krijgt een speler informatie over mijnen, schatten of andere spelers. Een speler die zo'n kaart speelt, toont deze aan de andere spelers en legt hem dan op de aflegstapel. Elke kaart biedt **2 opties**. De speler moet **één van beide** kiezen en uitvoeren. Hij moet de verkregen informatie voor zich houden. Hij mag deze niet aan de andere spelers laten zien.



Bekijk in het geheim een nog niet omgedraaide **mijn**. Leg de mijn daarna gedekt op zijn plaats terug.



Bekijk in het geheim een nog niet verzamelde **schat**. Leg deze daarna gedekt op zijn plaats terug.



Bekijk in het geheim de **dwerfkaart** van een andere speler. Leg de betreffende dwerfkaart daarna gedekt op zijn plaats terug.

Actiekaarten met gebeurtenissen



Een speler die de actiekaart "**Val**" speelt, toont deze aan de andere spelers en legt hem op de aflegstapel. Hij neemt het overeenkomende bosfiche en legt het ...

op de wegverbinding tussen 2 openliggende kaarten, of

aan een uiteinde van een weg, oftewel op een wegverbinding tussen een openliggende kaart en een nog niet gebruikt veld van het speelbord.

Elke keer dat een dwerg een val passeert, verliest de betreffende speler **direct één** van zijn handkaarten. Zijn linkerbuurman trekt daartoe 1 kaart uit zijn gedekte hand en legt deze **zonder de kaart te bekijken** gedekt op de aflegstapel. De speler moet **de rest van de ronde** met 1 handkaart minder spelen.



Een speler die de actiekaart "**Trol**" speelt, legt deze open voor zich neer. Hij neemt het overeenkomende bosfiche en legt het ...

op de wegverbinding tussen 2 openliggende kaarten, of

aan een uiteinde van een weg, oftewel op een wegverbinding tussen een openliggende kaart en een nog niet gebruikt veld van het speelbord.

De trol blokkeert de betreffende wegverbinding voor alle dwergen totdat de betreffende speler weer aan de beurt is. Aan het begin van zijn **volgende** beurt verwijderd hij de trol en legt hij de actiekaart gedekt op de aflegstapel.



Een paar voorbeelden hoe vallen en trollen correct kunnen worden gelegd.

Let op: het is toegestaan om een nieuwe wegenkaart aan een uiteinde van een weg met een val of een trol te leggen.



Een speler die de actiekaart "**Onweer**" speelt, toont deze aan de andere spelers en legt deze gedekt op de aflegstapel. Daarna verwijderd hij een **wegenkaart naar keuze waar geen dwerg staat** van het speelbord. Licht er een hulpmiddel (bijl, boot, touw) op de gekozen kaart, dan wordt dat ook verwijderd. Leg de verwijderde kaart op de aflegstapel.

Een val of een trol wordt uitsluitend verwijderd als het betreffende bosfiche na het verwijderen van de kaart **op 2 niet gebruikte velden** van het speelbord ligt.

Let op: het is niet toegestaan om met deze actiekaart een startkaart of een mijn te verwijderen.

C – Passen en 1-2 kaarten afleggen

Kan of wil een speler actie A of B niet uitvoeren, dan **moet** hij **passen** en **1 of 2 kaarten** uit zijn hand afleggen. Hij legt deze **gedekt op de aflegstapel**.



2. ZIJN DWERG TEN HOOGSTE 3 KAARTEN VERPLAATSEN

Na het spelen of afleggen van kaarten **mag** de speler zijn dwerg 1-3 kaarten verplaatsen. Hij moet zijn dwerg altijd over bestaande wegen leiden.

Voorbeeld: na het spelen van zijn kaart verplaatst de speler zijn blauwe dwerg over de weg 3 kaarten ver.

Bijzonderheden bij het verplaatsen van een dwerg:

- Begint de dwerg zijn verplaatsing bij een kampvuur, dan mag de speler deze zelfs **1-5 kaarten** verplaatsen.
- Een dwerg mag een wegenkaart met een nog niet overwonnen hindernis niet betreden of passeren.
- Op een kaart met een rotsplateau of een overwonnen hindernis kan niet meer dan 1 dwerg staan. Een tweede dwerg kan zo'n kaart niet betreden of passeren.
- Een trol blokkeert de wegverbinding waar hij staat. Een dwerg mag niet over deze wegverbinding reizen.
- Passeert een speler met zijn dwerg een val, dan verliest hij **direct** een handkaart. Zijn linkerbuurman trekt dan een kaart uit de gedekte hand van de speler en legt de kaart zonder deze te bekijken gedekt op de aflegstapel.

Let op: heeft een speler **aan het begin** van zijn beurt geen handkaarten, dan verplaatst hij deze ronde zijn dwerg niet meer.

De mijnen en hun schatten

Verplaatst de speler zijn dwerg als eerste naar een bepaalde mijn, dan draait hij deze om. Oriënteer de mijn zo dat deze in het weggennetwerk past. De speler zet dan zijn dwerg op deze mijn en **moet** er zijn beweging **eindigen**.

Let op: het is mogelijk dat een omgedraaide mijn niet aan alle kanten aan het weggennetwerk past. De speler moet de mijn in dat geval zo neerleggen dat hij deze met zijn dwerg via een weg kan bereiken.

Er zijn 4 verschillende mijnen: 3 met schatten en 1 die door een draak wordt bewaakt.



Edelstenen



Goud

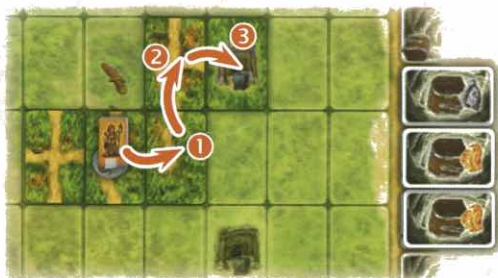


Zilver



Draak

Staat de dwerg van een speler **aan het einde** van zijn verplaatsing op een mijn, dan neemt hij **één** bijbehorende schat, indien beschikbaar. Hij legt de schat gedekt voor zich neer. Staat de dwerg aan het einde van zijn volgende beurt nog steeds op de mijn (omdat de speler besluit zijn dwerg niet te verplaatsen), dan mag hij opnieuw één bijbehorende schat nemen (indien nog voorradig). Mocht een andere speler in de tussentijd de omgedraaide mijn hebben bereikt, dan kan ook hij schatten van de betreffende soort nemen.



Voorbeeld: de speler beweegt zijn gele dwerg naar de gedekte mijn. Hij draait deze om en legt hem passend op zijn plaats terug. Het blijkt om een goudmijn te gaan, dus de speler neemt een goudschat, die hij gedekt voor zich neerlegt.



De mijn met de draak

Draait een speler de mijn met de draak om (omdat hij deze als eerste heeft bereikt), dan **moet** hij het draakfiche voor zich neerleggen. Aan het einde van de ronde verliest de speler met dit fiche 2 punten.

Daarna wordt deze mijn als een gewone wegenkaart beschouwd. Dwerfen kunnen de kaart nu dus ongehindert betreden of passeren.

3. 1 OF 2 KAARTEN TREKKEN

Aan het einde van zijn beurt **moet** de speler kaarten trekken. Heeft hij een wegen- of een actiekaart gespeeld, dan trekt hij 1 kaart van de gedekte stapel en neemt die in zijn hand. Heeft hij gepast, dan trekt hij zoveel kaarten van de gedekte stapel als hij er heeft afgelegd (1 of 2).

Let op: is de gedekte stapel leeg, dan vervalt het trekken van kaarten.

EINDE VAN DE RONDE EN PUNTENTELLING

De ronde eindigt **direct** als één van beide volgende situaties optreedt:

- De gedekte stapel is leeg en geen van de spelers heeft nog handkaarten.
- Alle schatten zijn gepakt.

Opmerking: de spelers kunnen ook gezamenlijk het einde van de ronde afkondigen als 1 of meer mijnen onbereikbaar zijn geworden en de bijbehorende schatten daardoor niet meer kunnen worden gepakt.

Verdeling van de punten

Iedere speler draait nu zijn dwergkaart om en maakt zijn karakter bekend. Daarna draaien de spelers alle verzamelde schatten om en zetten die als volgt in punten(fiches) om:

- Een **zelfzuchtige dwerg** krijgt de waarde van de door hem verzamelde schatten in punten. Hij wordt daarna niet meer als lid van een clan beschouwd.
- Alle andere spelers horen bij 1 van de 2 clans. Een **saboteur** wordt eenvoudigweg als lid van de clan van de andere kleur beschouwd. De leden van een clan leggen de door hen verzamelde schatten bij elkaar en zetten de waarde ervan in puntenfiches om.
- Verdeel daarna de punten van een clan gelijkmatig over de leden ervan. Blijven er punten over, dan zijn die voor de speler die de meest waardevolle schat heeft bijgedragen. Zijn dat meer spelers, dan verdelen ze de punten gelijkmatig onder elkaar. Blijven er dan nog punten over, dan worden deze niet meer verdeeld.
- Tot slot moet de speler met het **draakfiche 2 van zijn in deze ronde gewonnen punten** inleveren. Heeft hij deze ronde maar 1 of geen punten gewonnen, dan levert hij er ook maar 1 of geen in.

Voorbeeld:

- De 2 **loyale gele dwergen** hebben samen 8 punten verzameld, die ze gelijkmatig onder elkaar verdelen.
- De 2 **loyale blauwe dwergen** hebben samen met de **saboteur van de gele clan** ook 8 punten verzameld. Ze verdelen deze gelijkmatig (2 punten per persoon). De 2 overgebleven punten gaan naar de gele saboteur omdat deze de schat van waarde 4 heeft gevonden. Eén van de blauwe dwergen heeft echter ook het draakfiche gekregen en moet zijn 2 gewonnen punten dus weer inleveren.
- De **zelfzuchtige blauwe dwerg** mag al zijn gevonden schatten houden en krijgt dus 3 punten.



De tweede ronde begint

Bereid de tweede ronde op dezelfde manier voor als de eerste. Schud de mijnen opnieuw, leg de schatten opnieuw neer en iedere speler krijgt een nieuwe dwergkaart en eventueel een nieuwe dwerg. Schud alle wegen- en actiekaarten weer door elkaar. Leg er daarna 10 terzijde en geef iedere speler 5 handkaarten (4 bij 7-9 spelers).

De speler links van de speler die in de eerste ronde de laatste kaart heeft gespeeld, begint de nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de tweede ronde. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

Opmerking: de spelers kunnen natuurlijk afspreken om 3 of meer ronden te spelen. Elke extra ronde verlengt het spel met ongeveer 20 minuten.



© 2018 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
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 Moyersoen
Illustraties: Alexander Jung
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

