



Saboteur

Van Frédéric Moyersoën

Spelers: 3-10

Leeftijd: vanaf 8 jaar

Duur: ca. 30 minuten

Inhoud:



44 Gangenkaarten, 27 Actiekaarten, 28 Goudkaarten, 7 Goudzoekers, 4 Saboteurs.

Spelidee

In dit spel zijn de spelers ofwel goudzoekers, die diepe gangen in de berg graven, ofwel saboteurs die het graafwerk proberen te verhinderen. Beide groepen kunnen elkaar helpen, ook al hebben zij een vermoeden wie welke rol speelt. Slagen de goudzoekers erin om een gang naar de schat te vinden, dan worden ze met goudklompen beloond en blijven de saboteurs met lege handen achter. Slagen de goudzoekers niet, dan krijgen de saboteurs de beloning. Pas wanneer de goudschat verdeeld wordt, worden de rollen kenbaar gemaakt. Na 3 spelrondes wint de speler die de meeste goudklompen heeft.

Spelvoorbereiding

Gangenkaarten, Actiekaarten, Goudkaarten en de kaarten met de dwergen worden van elkaar gescheiden.

Afhankelijk van het aantal spelers zijn er een aantal goudzoekers en saboteurs nodig. De overige kaarten met dwergen worden terug in het doosje gelegd.

- Met 3 spelers: 1 Saboteur en 3 Goudzoekers
- Met 4 spelers: 1 Saboteur en 4 Goudzoekers
- Met 5 spelers: 2 Saboteurs en 4 Goudzoekers
- Met 6 spelers: 2 Saboteurs en 5 Goudzoekers
- Met 7 spelers: 3 Saboteurs en 5 Goudzoekers
- Met 8 spelers: 3 Saboteurs en 6 Goudzoekers
- Met 9 spelers: 3 Saboteurs en 7 Goudzoekers
- Met 10 spelers: alle Dwerfkaarten

De geselecteerde kaarten worden geschud en gedekt (met de afbeelding naar beneden) onder de spelers verdeeld. Elke speler bekijkt stiekem de kaart die hij ontvangt en plaatst deze voor zich op tafel, zonder te verraden welke rol hij deze ronde speelt. Eén kaart blijft over en wordt gedekt opzij gelegd. Pas op het einde van de ronde worden alle Dwerfkaarten zichtbaar omgedraaid.

Bij de 44 Gangenkaarten zijn er één Startkaart, (met op beide zijden de afbeelding van een ladder) en 3 Doelkaarten. Op één Doelkaart is een goudschat afgebeeld, op de twee andere Doelkaarten is telkens een steen afgebeeld.

De Startkaart en de Doelkaarten worden op de tafel geplaatst, zoals op de illustratie te zien is. De Doelkaarten worden eerst geschud en dan gedekt geplaatst. Gedurende het spel ontstaat er vanaf de startkaart een gangendoelhof, die in geen enkele richting begrensd is.

De andere 40 Gangenkaarten en alle Actiekaarten worden samen geschud. Een bepaald aantal wordt hiervan als Handkaarten gedekt aan elke speler verdeeld.



- Met 3-5 spelers krijgt ieder 6 Handkaarten
- Met 6-7 spelers krijgt ieder 5 Handkaarten
- Met 8-10 spelers krijgt ieder 4 Handkaarten

De overige kaarten worden binnen handbereik gedekt achter de Doelkaarten gestapeld.

De Goudkaarten worden eveneens geschud en gedekt in de buurt van de overgebleven Dwergkaart gestapeld.

De jongste speler begint, daarna gaat het spel in wijzerszin voort.

Spelverloop

De speler die aan zet is, speelt eerst een handkaart uit. Uitspelen betekent:

- Een Gangenkaart aan de doolhof toevoegen
- Of een Actiekaart voor een speler plaatsen
- Of passen en een kaart gedekt op de Aflegstapel plaatsen.

Daarna moet de speler een kaart van de stapel der Gangen- en Actiekaarten nemen en aan zijn Handkaarten toevoegen. Daarmee is zijn beurt beëindigd en komt de volgende speler aan de beurt.

Een Gangenkaart uitspelen

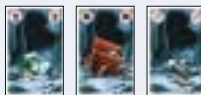


Met deze kaarten wordt er een gang van de Startkaart naar de Doelkaarten gemaakt. Een Gangenkaart moet naast een andere Gangenkaart geplaatst worden in die zin dat alle

uitgangen passen met de aanliggende kaarten. De kaart mag ook niet dwars tegenover een andere kaart geplaatst worden (zie illustratie). De goudzoekers proberen een ononderbroken verbinding te leggen tussen de Startkaart en de Doelkaart met de goudschat. De saboteurs proberen dit te verhinderen. Ze moeten dit zo onopvallend mogelijk doen om te vermijden dat ze te snel ontmaskerd worden.

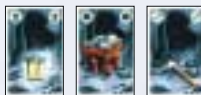
Een Actiekaart uitspelen

Actiekaarten worden open voor een speler gelegd, hetzij voor zichzelf, hetzij voor een medespeler. Met deze kaarten kan men deze speler tegenwerken of helpen, kaarten uit de doolhof verwijderen of informatie over de Doelkaarten verkrijgen.



De Sabotage-kaarten (rode doorkruiste cirkel op kaart):

Zolang zo'n kaart zich voor een speler bevindt, kan deze geen nieuwe Gangenkaart aan de doolhof toevoegen. Wel kan deze speler andere kaarten uitspelen. Vóór elke speler mogen er maximaal 3 kaarten liggen, maar geen enkele van hetzelfde type. Alleen wanneer er geen Sabotagekaart ann het begin van zijn beurt voor hem ligt, kan de speler een Gangenkaart aan de doolhof toevoegen.



Herstelkaarten (groene cirkel):

Met deze kaarten worden de overeenkomstige Sabotagekaarten die voor een speler

liggen, verwijderd. Ze mogen gebruikt worden op zichzelf of op een medespeler. In beide gevallen worden de twee kaarten op de aflegstapel geplaatst. Licht er bijvoorbeeld een beschadigde kruiwagen voor een speler, dan kan deze door een hele kruiwagen hersteld worden.



Dubbele herstelkaarten (2 groene cirkels):

Deze kaarten hebben een dubbel gebruik en kunnen gebruikt worden om één van beide overeenkomstige Sabotagekaarten te verwijderen, niet beide.

Opgelet: Alle herstelkaarten kunnen slechts uitgespeeld worden voor zover de overeenkomstige Sabotage-kaart reeds voor een speler ligt.



Ingestorte gang:

Deze kaart speelt een speler voor zichzelf uit. Deze speler verwijdert een kaart naar keuze uit de Gangendoelhof (behalve de Start- en Doelkaarten). Beide kaarten worden op de aflegstapel geplaatst. Hiermee kan een Saboteur een verbinding met de Startkaart onderbreken of kunnen de goudzoekers een gangenkaart met een doodlopende gang weghalen. De ontstane lege plaats kan later met een passende kaart weer opgevuld worden.



Plan:

Wanneer een speler deze kaart uitspeelt, dan kiest hij voorzichtig één van de 3 Doelkaarten,

bekijkt stiekem wat er op staat en legt vervolgens de kaart gedekt terug op tafel. Nu weet hij of het de moeite loont om een gang naar die Doelkaart te graven of niet. Op slechts één doelkaart is er immers een goudklomp afgebeeld. Na gebruik wordt de Plan-kaart op de aflegstapel geplaatst.

Passen

Wanneer een speler geen kaart wil of kan uitspelen, dan moet hij passen en een kaart uit zijn hand, zonder deze aan de medespelers te tonen, op de aflegstapel plaatsen. Op de Aflegstapel worden alle kaarten gedekt geplaatst. Tegen het einde van de ronde is het mogelijk dat een speler geen handkaarten meer heeft. In dat geval, moet hij eveneens passen.

Einde van een ronde



Wanneer een speler een Doelkaart bereikt en daarmee een ononderbroken gang van de Startkaart naar deze Doelkaart gerealiseerd heeft, dan draait hij de Doelkaart om.

- Heeft hij de goudschat gevonden, dan is de ronde beëindigd.
- Heeft hij een steen gevonden, dan gaat de ronde voort. De omgedraaide Doelkaart wordt zo geplaatst dat één uitgang verbonden is met de laatst geplaatste kaart.

Opgelet: In een zeldzaam geval kan het gebeuren dat niet alle gangen naar de Doelkaart met een steen verbonden kunnen worden. Dit is alleen in dit geval toegelaten.

De spelronde is eveneens ten einde wanneer de spelers geen Handkaarten meer hebben om uit te spelen. Nu worden alle Dwergkaarten omgedraaid : wie was goudzoeker en wie was saboteur?

Verdeling van Goudkaarten

De goudzoekers hebben gewonnen wanneer er een ononderbroken gang is van de Startkaart naar de Doelkaart met de goudschat. Er worden zoveel kaarten van de Goudstapel genomen als er spelers zijn. Hebben er bijvoorbeeld 5 spelers meegespeeld, dan worden er 5 kaarten genomen.

De speler die de verbinding met de goudschat gerealiseerd heeft, neemt de genomen kaarten en kiest er als eerste één uit. Dan geeft hij de overige kaarten, in tegenwijzerszin, door aan de volgende goudzoeker (geen saboteur), die eveneens een kaart uitkiest. Dit gaat zo voort tot alle Goudkaarten verdeeld zijn. Bij de verdeling kan het gebeuren dat sommige goudzoekers meer kaarten verkrijgen dan anderen.

Opgelet: Wanneer bij 10 spelers de goudzoekers winnen, dan worden er slechts 9 kaarten verdeeld. Bij 3 of bij 4

spelers, kan het gebeuren dat er geen saboteur meegespeeld heeft. Als de goudschat in dat geval niet bereikt is, dan worden er geen Goudkaarten verdeeld.

De saboteurs hebben gewonnen wanneer de Doelkaart met de goudschat niet bereikt is.

- Was er slechts één saboteur, dan krijgt deze Goudkaarten voor de waarde van 4 goudklompen.
- Waren er 2 of 3 saboteurs, dan krijgen ze Goudkaarten voor de waarde van 3 goudklompen.
- Waren er 4 saboteurs, dan krijgen ze Goudkaarten voor de waarde van 2 goudklompen.

De spelers moeten hun Goudkaarten voor de andere spelers geheim houden.

Een volgende ronde begint

Wanneer alle Goudkaarten verdeeld zijn, begint de volgende ronde. De Start- en Doelkaarten worden weer op tafel geplaatst zoals in het begin van het spel. Dezelfde Dwergkaarten worden opnieuw geschud en tussen de spelers verdeeld. Ook de Gangen- en Actiekaarten worden weer geschud. Een aantal worden weer onder de spelers als Handkaarten verdeeld, de rest vormt een gedekte stapel.

Natuurlijk behouden de spelers hun Goudkaarten. De overgebleven goudkaarten worden weer in een stapel in

de buurt van de niet verdeelde Dwergkaart gelegd.

De speler die links zit van de speler, die de laatste kaart in de vorige ronde gespeeld heeft, begint de volgende ronde.

Einde van het spel

Het spel is na de derde ronde beëindigd. Nu tellen alle spelers de goudklompen van hun Goudkaarten samen. De speler met de meeste goudklompen wint het spel. Hebben meerdere spelers de meeste goudklompen, dan hebben zij samen gewonnen.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV