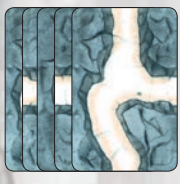
Saboteur

amigo-spiele.de/04900

von Frederic Moyersoen

Spieler: 3-10 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 30 Minuten

Inhalt


44 Wegekarten

27 Aktionskarten

28 Goldkarten

7 Goldsucher

4 Saboteure

Spielidee

Die Spieler schlüpfen entweder in die Rolle eines Goldsuchers und graben tiefe Stollen in den Berg, oder sie sind als Saboteur unterwegs und behindern die Goldsuche. Beide Gruppen sollten sich untereinander unterstützen, auch wenn sie manchmal nur ahnen, wer welche Rolle innehat. Gelingt es den Goldsuchern, einen Weg zum Goldschatz zu legen, dann werden sie mit Goldstücken belohnt und die Saboteure gehen leer aus. Gelingt dies den Goldsuchern nicht, erhalten die Saboteure die Belohnung. Erst wenn es ans Verteilen des Goldschatzes geht, werden die Rollen offen gelegt. Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Goldstücken.

Spielvorbereitung

Wegekarten, Aktionskarten, Goldkarten und die Karten mit den Zwergen werden voneinander getrennt.

Je nach Spielerzahl wird eine unterschiedliche Anzahl Goldsucher und Saboteure benötigt. Die restlichen Karten mit den Zwergen kommen zurück in die Schachtel.

- Bei 3 Spielern: 1 Saboteur und 3 Goldsucher
- Bei 4 Spielern: 1 Saboteur und 4 Goldsucher
- Bei 5 Spielern: 2 Saboteure und 4 Goldsucher
- Bei 6 Spielern: 2 Saboteure und 5 Goldsucher
- Bei 7 Spielern: 3 Saboteure und 5 Goldsucher
- Bei 8 Spielern: 3 Saboteure und 6 Goldsucher
- Bei 9 Spielern: 3 Saboteure und 7 Goldsucher
- Bei 10 Spielern: alle Zwergenkarten

Die ausgewählten Karten werden gemischt und verdeckt an die Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält eine Karte, schaut sie sich an, legt sie vor sich ab und verrät niemandem, welche Rolle er in dieser Runde spielt. Eine Karte wird nicht verteilt und verdeckt beiseite gelegt. Erst am Ende der Runde werden alle Zwergenkarten aufgedeckt.

Unter den 44 Wegekarten gibt es eine Startkarte (darauf ist eine Leiter abgebildet) und drei Zielkarten. Auf einer Zielkarte ist der Goldschatz, auf den beiden anderen Zielkarten ist jeweils ein Stein zu sehen. Die Zielkarten werden gemischt und verdeckt, wie in der Abbildung zu sehen, mit der Startkarte auf den Tisch gelegt. Im Spielverlauf entsteht von der Startkarte ausgehend ein Wegelabyrinth. Dabei können die Wegekarten auch über die Begrenzung der Abbildung hinaus gelegt werden.

Die anderen 40 Wegekarten und alle Aktionskarten werden zusammengemischt und eine bestimmte Anzahl verdeckt an die Spieler auf die Hand verteilt.

- Bei 3-5 Spielern erhält jeder 6 Karten auf die Hand.
- Bei 6-7 Spielern erhält jeder 5 Karten auf die Hand.
- Bei 8-10 Spielern erhält jeder 4 Karten auf die Hand.

Die restlichen Karten werden griffbereit als verdeckter Zugstapel hinter die Zielkarten gelegt.

Die Goldkarten werden ebenfalls gemischt und als Stapel verdeckt in die Nähe der nicht verteilten Zwergenkarte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Zugstapel mit Ablage

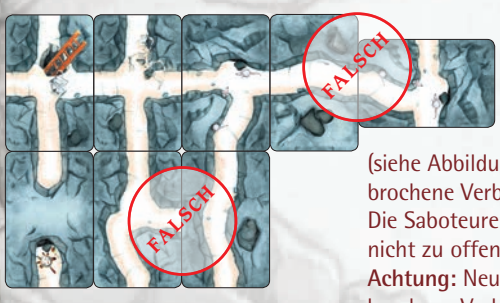
Spielablauf

Der Spieler, der am Zug ist, **muss** zuerst eine Karte ausspielen.
Ausspielen heißt: - Entweder eine Wegekarte ins Wegelabyrinth legen
- oder eine Aktionskarte vor einem Spieler ablegen
- oder passen und eine Karte verdeckt auf die Ablage legen.

Danach **muss** der Spieler eine Karte vom Zugstapel auf die Hand nehmen. Damit ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Wenn der Stapel leer ist, entfällt das Kartenziehen, der Spieler spielt dann nur eine Karte aus.

Eine Wegekarte ausspielen



Mit diesen Karten entsteht ein Weg von der Startkarte zu den Zielkarten. Eine Wegekarte muss an eine bereits liegende Wegekarte angelegt werden. Dabei müssen alle Wege auf allen Seiten genau zueinander passen und die Wegekarten dürfen nicht quer gelegt werden (siehe Abbildung). Die Goldsucher werden versuchen, eine ununterbrochene Verbindung von der Startkarte zu einer Zielkarte zu legen. Die Saboteure versuchen dies zu verhindern. Sie sollten dies jedoch nicht zu offensichtlich tun, um nicht sofort entlarvt zu werden.
Achtung: Neu gelegte Wegekarten müssen immer eine ununterbrochene Verbindung zur Startkarte haben.

Eine Aktionskarte ausspielen

Aktionskarten werden offen vor die Spieler gelegt. Man kann sie vor sich selbst oder vor einem Mitspieler ausspielen. Mit Aktionskarten können sich die Spieler gegenseitig behindern oder helfen, Karten aus dem Wegelabyrinth entfernen und die Spieler können Informationen über die Zielkarten erhalten.

Wird eine dieser Karten vor einem Mitspieler abgelegt, darf dieser Spieler, solange so eine Karte dort liegt, keine Wegekarte ausspielen. Natürlich darf er jede andere Karte ausspielen. Vor einem Spieler darf nur jeweils eine Karte vom gleichen Typ liegen. Nur wenn zu Beginn seines Zuges keine solche Karte vor einem Spieler liegt, darf er eine Wegekarte ins Wegelabyrinth legen.

Mit diesen Karten werden die obigen Karten wieder vor einem Spieler entfernt. Sie dürfen auf eine eigene oder auf eine Karte eines Mitspielers ausgespielt werden. In beiden Fällen werden danach beide Karten auf den Ablagestapel gelegt. Liegt z. B. eine beschädigte Lore vor einem Spieler, kann sie durch eine heile Lore repariert werden.

Es gibt auch Karten mit zwei Gegenständen. Wird eine solche Karte ausgespielt, kann sie **einen** der beiden abgebildeten Gegenstände reparieren, nicht beide.

Achtung: Alle Karten zum Reparieren können nur dann ausgespielt werden, wenn die entsprechende Karte schon vor einem Spieler liegt.

Diese Karte mit dem Steinschlag spielt ein Spieler vor sich selbst aus. Er darf eine Wegekarte seiner Wahl (mit Ausnahme der Start- und Zielkarten) aus dem Wegelabyrinth nehmen und zusammen mit dieser Karte auf den Ablagestapel legen. Dadurch kann ein Saboteur eine Verbindung zur Startkarte trennen oder ein Goldsucher eine Wegekarte mit einer Sackgasse aus dem Wegelabyrinth nehmen. Entstandene Lücken können mit passenden Wegekarten wieder gefüllt werden.

Spielt ein Spieler diese Karte aus, nimmt er sich vorsichtig eine der drei Zielkarten, schaut darunter und legt sie an ihre Stelle zurück. Nun hat er die Information, ob es sich lohnt, einen Weg zu dieser Zielkarte zu bauen oder nicht. Denn nur auf **einer** der drei Zielkarten ist der Goldschatz abgebildet. Danach wird diese Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Passen

Wenn ein Spieler keine Karte ausspielen kann oder will, dann **muss** er passen und eine Karte aus der Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, **verdeckt** auf den Ablagestapel legen.

Ende einer Runde

Zielkarte verdeckt

Zielkarte mit Goldschatz

Wenn ein Spieler eine Zielkarte erreicht **und** damit ein ununterbrochener Weg von der Startkarte zu dieser Zielkarte entstanden ist, dreht er sie um.

- Ist es die Karte mit dem Goldschatz, ist die Runde beendet.
- Ist es eine Zielkarte mit Stein, geht die Runde weiter. Die umgedrehte Zielkarte wird so an die zuletzt gelegte Karte angelegt, dass die Wege verbunden werden.

Achtung: In seltenen Fällen kann es passieren, dass dabei nicht alle Wege miteinander verbunden werden können. Dies ist hier bei der Zielkarte ausnahmsweise erlaubt.

Die Runde ist ebenfalls beendet, wenn kein Spieler mehr Karten zum Ausspielen auf der Hand hat. Nun werden alle Zwergenkarten aufgedeckt: Wer war Goldsucher und wer war Saboteur?

Verteilung der Goldkarten

Die Goldsucher haben gewonnen, wenn ein ununterbrochener Weg von der Start- zur Zielkarte mit dem Goldschatz gelegt wurde. Es werden so viele Goldkarten verdeckt vom Stapel gezogen, wie Goldsucher mitspielen. Haben z. B. fünf Goldsucher mitgespielt, werden fünf Goldkarten gezogen.

Der Spieler, der die Zielkarte mit dem Goldschatz erreicht hat, erhält diese gezogenen Goldkarten und wählt als Erster eine Karte davon aus. Dann gibt er die restlichen Goldkarten **gegen** den Uhrzeigersinn an den nächsten Goldsucher (nicht Saboteur) weiter, der ebenfalls eine Karte auswählt. Dies geht so lange, bis die Goldkarten verteilt wurden.

Die Saboteure haben gewonnen, wenn die Zielkarte mit dem Goldschatz nicht erreicht wurde. Gab es nur einen Saboteur, erhält er Goldkarten im Wert von vier Goldstücken. Gab es zwei oder drei Saboteure, erhält jeder von ihnen Goldkarten im Wert von drei Goldstücken. Gab es vier Saboteure, erhält jeder von ihnen zwei Goldstücke.
Die Spieler sollten ihre Goldkarten bis zum Spielende geheim halten.

Achtung: Bei drei oder vier Spielern kann es passieren, dass kein Saboteur mitspielt. Wenn in diesem Fall der Goldschatz nicht erreicht wird, werden keine Goldkarten verteilt.

Eine neue Runde beginnt

Nachdem die Goldkarten verteilt wurden, beginnt die nächste Runde. Start- und Zielkarten werden wieder genauso auf dem Tisch verteilt wie zu Spielbeginn. Dieselben Zwergenkarten werden wieder gemischt und an die Spieler verteilt. Auch die Wege- und Aktionskarten werden wieder gemischt, einige wie zu Spielbeginn wieder an die Spieler verteilt und die restlichen Karten als Zugstapel bereitgelegt.
Natürlich behalten die Spieler ihre Goldkarten. Die restlichen Goldkarten werden wieder als Stapel in die Nähe der nicht verteilten Zwergenkarte gelegt.
Der Spieler, der links vom Spieler sitzt, der die letzte Karte in der vorherigen Runde ausgespielt hat, beginnt die neue Runde.

Spielende

Das Spiel ist nach der dritten Runde beendet. Nun zählen die Spieler die Goldstücke auf ihren Goldkarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Goldstücken gewinnt. Besitzen mehrere Spieler die meisten Goldstücke, haben sie gemeinsam gewonnen.

Hinweis: Varianten für verschiedene Spielerzahlen finden Sie auf unserer Homepage www.amigo-spiele.de unter dem Produkt ***Saboteur***.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

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

Version 2.0