Frederic Moyersoen
Andrea Boekhoff

Sabotér
Rozšíření

Hratelné pouze se základní hrou *Sabotér*

2–12 hráčů | 8+ | 30 min

Obsah:

30 karet cest | **21 akčních karet** | **15 karet trpaslíků** | **32 žetonů zlata** (v hodnotě 1, 2 nebo 5 nugetů)

▸ **Pozor: Budete rovněž potřebovat karty ze základní hry *Sabotér*!**

Myšlenka a cíl hry

Trpaslíci znovu pátrají po vytouženém zlatě. Tentokrát se však zlatokopové vydali na výpravu rozděleni do týmů nebo jednají zcela na vlastní pěst. Nové karty trpaslíků mění podmínky vítězství, nové karty cest a akcí činí dolování ještě rozmanitějším. Nyní se docela dobře může stát, že jednou získané zlato nemusí být navždy v bezpečí, že trpaslíci změní své úmysly nebo si hráči budou muset vyměňovat karty v ruce.

V zásadě platí pravidla základní hry *Sabotér*.
Změny a doplňky těchto pravidel jsou popsány v následujícím textu.

Nové karty trpaslíků a jejich podmínky vítězství

Modří a zelení zlatokopové (2× 4)

Oba týmy se chtějí dostat ke zlatému pokladu, ale navzájem si konkurují.

Tým vítězí, pokud jeho člen dokončí spojení startovní karty s cílovou kartou se zlatem a výsledná cesta není blokována dveřmi druhého týmu.

Oba týmy zvítězí současně, pokud šéf, spekulant, geolog nebo sabotér vytvoří spojení ke zlatému pokladu a výsledná cesta není blokována žádnými dveřmi.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPAD: Tým zvítězí i tehdy, pokud některý trpaslík **konkurenčního** týmu vytvoří spojení se zlatem, ale cesta týmu tohoto trpaslíka k pokladu je zablokována dveřmi druhého týmu.

Šéf (1x)

Šéf vytváří cesty pro modré i zelené zlatokopy a vítězí současně s nimi.
Při rozdělování zlata však dostane vždy o **1 nuget méně**.

Může vyhrát i sám, pokud vytvoří spojení mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatem, které však zahrnuje dveře, díky kterým není zlato dosažitelné pro zelený ani modrý tým, a současně není ve hře spekulant. V takovém případě získá **4 nugety**.

Spekulant (1x)

Počítá se vždy mezi vítěze, ať již vyhrají zlatokopové nebo sabotéři.
Při rozdělování zlata však dostane vždy o **2 nugety méně**.

Může vyhrát i sám, pokud vytvoří spojení mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatem, které však zahrnuje dveře, díky kterým není zlato dosažitelné pro zelený ani modrý tým, a současně není ve hře šéf. V takovém případě získá **3 nugety**.

Vyhrává také v případě, kdy se nepodaří vytvořit spojení se zlatem a současně nejsou ve hře žádní sabotéři. I v tomto případě dostane **3 nugety**.

Geolog (2x)

Při kopání sleduje svůj vlastní cíl, protože zlato ho nezajímá. Na konci hry dostane tolik nugetů, kolik **krystalů** se nachází v bludišti.

Pokud jsou ve hře dva geologové, nugety se mezi ně rozdělí, v případě potřeby se zaokrouhluje dolů.

Kromě toho se hry účastní již známí **sabotéři** (3×). Vítězí tehdy, jestliže se do konce kola nepodaří vytvořit spojení se zlatým pokladem.

Příprava hry

Ze základní hry Sabotér budete potřebovat všechny karty cest a akční karty.
Zbývající karty (trpaslíků a zlata) se ve hře ***Sabotér rozšíření*** nepoužívají.

Umístění startovní karty a cílových karet je stejné jako v základní hře.

Všechny **karty cest a akční karty** (ze ***Sabotéra*** i ***Sabotéra rozšíření***) se zamíchají dohromady a položí se jako balíček lícem dolů. Vrchních 10 karet z tohoto balíčku se dá stranou, aniž by se na ně někdo díval. V daném kole se nepoužijí. Poté dostane každý hráč z balíčku do ruky **6 karet**.

Všech 15 karet trpaslíků ze ***Sabotéra rozšíření*** se zamíchá a každý hráč dostane po jedné kartě. Tu si prohlédne a položí ji před sebe lícem dolů. Svou roli udržuje až do konce kola před ostatními v tajnosti.

Nepoužité karty trpaslíků se položí stranou lícem dolů.

Žetony zlata se připraví jako bank.

Průběh hry

Začíná nejmladší hráč, dále hra postupuje po směru hodinových ručiček.
Hráč, který je momentálně na tahu, si musí vybrat právě jednu z následujících 4 možností:

Akce	Dobraných karet
Umístění 1 karty cesty do bludiště	1
Zahrání 1 akční karty	1
Odhození 2 karet z ruky a odstranění 1 karty před sebou	1
Vzdání se tahu a odhození 1–3 karet lícem dolů	1–3

Poté je tah u konce a na řadu přichází další hráč.

Pozor: Pokud karty v balíčku dojdou, dobírání odpadá. Hráč si i přesto musí vybrat pro svůj tah jednu ze čtyř možností. Jestliže už nemá v ruce žádné karty, pro zbytek kola ze hry vypadává.

Nové karty cest

Most (2×)

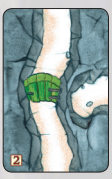
Na kartě jsou vyobrazené dvě cesty, které nejsou navzájem propojené (jedna vede nad druhou).
Při umisťování do bludiště musí být alespoň jedna z nich propojena se startovní kartou.

Zdvojená zatáčka (2×)

Obě cesty na kartě nejsou navzájem propojené. Při umisťování do bludiště musí být alespoň jedna z těchto cest spojena se startovní kartou.

Cesta se žebříkem (4×)

Žebřík představuje přímé spojení se startovní kartou i se všemi ostatními kartami se žebříkem. Tuto kartu je možné přiložit k jakékoli kartě cesty, nesmí se však přikládat přímo k žádné cílové kartě.
Pozor: Při umisťování této karty není třeba brát ohled na její spojení se startovní kartou prostřednictvím cest.



Cesta se dveřmi (2× 3)

Cestu s modrými nebo zelenými dveřmi mohou využívat pro spojení s cílovou kartou pouze zlatokopové z odpovídajícího týmu. Pro šéfa, spekulanta a geology nepředstavují dveře žádnou překážku.

Na dalších kartách cest se mohou nacházet **krystaly**. Ty nemají na umisťování cest žádný vliv.

Nové akční karty

Krádež (4×)

Hráč si tuto kartu vyloží před sebe. Na konci kola, po rozdělení zlata, smí libovolnému spoluhráči sebrat **1 nuget**.
Pozor: Tuto kartu nemůže hráč na konci kola použít, pokud je ve vězení.

Výměna čepiček (2×)

Hráč si vybere libovolného hráče (včetně sebe), který si vymění kartu trpaslíka. Daný hráč odloží svou starou kartu trpaslíka, aniž by ji ostatním ukazoval, a následně si vezme jednu kartu trpaslíka, která nebyla v daném kole nikomu přidělena. Karta Výměna čepiček se následně odhodí.

Vězení (2×)

Hráč vyloží tuto kartu lícem nahoru před libovolného spoluhráče. Hráč ve vězení nesmí hrát žádné karty cest, nedostává žádné zlato a při určování podílu z pokladu se nebere v potaz.
Nesmí rovněž využít kartu Krádež, kterou má vyloženou před sebou.

Ruce pryč (3×)

Hráč odstraní jednu vyloženou kartu Krádež. Obě karty se odhodí.

Inspekce (2×)

Hráč se smí podívat na kartu trpaslíka jiného hráče, aniž by ji ukazoval ostatním. Karta Inspekce se následně odhodí.

Výměna karet v ruce (2×)

Hráč si vymění lícem dolů všechny své karty v ruce za karty z ruky jiného hráče. Počet karet zde nehraje roli.
Karta Výměna karet v ruce se následně odhodí. Druhý hráč si dobere 1 kartu.

Osvobození (4×)

Hráč odstraní jednu vyloženou kartu Vězení. Obě karty se odhodí.

Pozor: Před žádným hráčem nesmí být vyloženo více stejných akčních karet!

Odhození 2 karet

Jestliže hráč odhodí lícem dolů 2 karty z ruky, může tím odstranit jakoukoli škodlivou kartu, která je vyložená před ním. Zde je třeba mít na paměti, že si hráč i v tomto případě smí dobrat pouze 1 kartu. Každá tato akce proto snižuje po zbytek kola počet jeho karet v ruce o 1.

Vzdání se tahu

Pokud hráč nemůže nebo nechce zahrát žádnou kartu, musí se vzdát tahu a odhodit 1 až 3 karty z ruky lícem dolů. V tomto případě si dobere stejný počet karet.

Konec kola

Kolo končí, jestliže vznikne cesta mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatým pokladem, nebo už žádný hráč není schopen zahrát žádnou kartu.

Rozdělování zlatého pokladu

Podle toho, zda se podařilo nebo nepodařilo vytvořit nepřerušovanou cestu k pokladu, vítězí zlatokopové nebo sabotéři. Jestliže cestu k pokladu blokují dveře, zvítězili pouze zlatokopové z odpovídajícího barevného týmu. V závislosti na počtu vítězů (zlatokopů nebo sabotérů) dostane každý z nich tolik zlatých nugetů z banku, kolik uvádí tabulka.

Hráči si smí své žetony zlata pokládat před sebe lícem dolů. Rovněž tak je mohou kdykoli rozměňovat s bankem. Následně se vyhodnotí vyložené karty Krádež. Pokud je ve hře více těchto karet, přijde na řadu jako první ten, kdo Krádež zahrál jako poslední. Poté se postupuje po směru hodinových ručiček.

1 trpaslík	5 nugetů
2 trpaslíci	4 nugety každý
3 trpaslíci	3 nugety každý
4 trpaslíci	2 nugety každý
5 a více trpaslíků	1 nuget každý

Pozor: „Uvězněný" hráč se při rozdělování zlatého pokladu ignoruje. V tomto případě nedostanou žádné zlato ani spekulant a geologové.

Příklad hry s 1 modrým a 2 zelenými zlatokopy, šéfem, spekulantem a 2 sabotéry

Šéf dokončí cestu k cílové kartě se zlatem. Cesta je blokována modrými dveřmi. Oba sabotéři mají před sebou vyloženou kartu Krádež. Jeden ze sabotérů je navíc uvězněn (leží před ním karta Vězení).

Rozdělování zlata vypadá následovně:

Zvítězili modří zlatokopové včetně šéfa a spekulanta. V tomto případě to znamená 3 hráče. Modrý zlatokop dostane 3 nugety, šéf 3 – 1 = 2 nugety, spekulant 3 – 2 = 1 nuget. Sabotér s kartou Krádež dostane 1 nuget od libovolného hráče. Druhý sabotér se stejnou kartou nedostane nic, protože je uvězněn.

Začíná nové kolo

Startovní karta a cílové karty se znovu vyloží na stůl. Všechny akční karty a karty cest – včetně 10 karet daných stranou – se dobře zamíchají a připraví jako balíček lícem dolů. Opět se z něj dá stranou 10 vrchních karet a každý hráč dostane po 6 kartách.

Všech 15 karet trpaslíků se znovu zamíchá a každý hráč dostane po jedné kartě. Nové kolo začíná hráč po levici toho, kdo zahrál v předchozím kole poslední kartu.

Konec hry

Hra končí po 3. kole. Hráč, který nashromáždil nejvíce zlata, se stává vítězem. Pokud je takových hráčů více, o vítězství se dělí.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH D-63128 Dietzenbach