

Sabotér

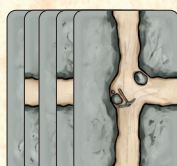
Frederic Moyersoén
Alexander Jung

3-10 hráčů

30 min

8+

HERNÍ MATERIÁL



44 karet cest



27 akčních karet



28 karet zlata



11 karet trpaslíků
(7 zlatokopů, 4 sabotéři)



MYŠLENKA HRY

Trpaslíci toužící po cenném zlatě kopou hluboké tunely skrz hory. Ovšem ne všichni pracují společně. Jako zlatokopové se budete snažit vytvořit nepřerušovanou cestu mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatým pokladem. Jako sabotéři tomu naopak musíte zabránit. Ujistěte se, že nedáváte své úmysly najevo příliš zjevně, jinak budou ostatní hráči schopni vaše plány zhatit!

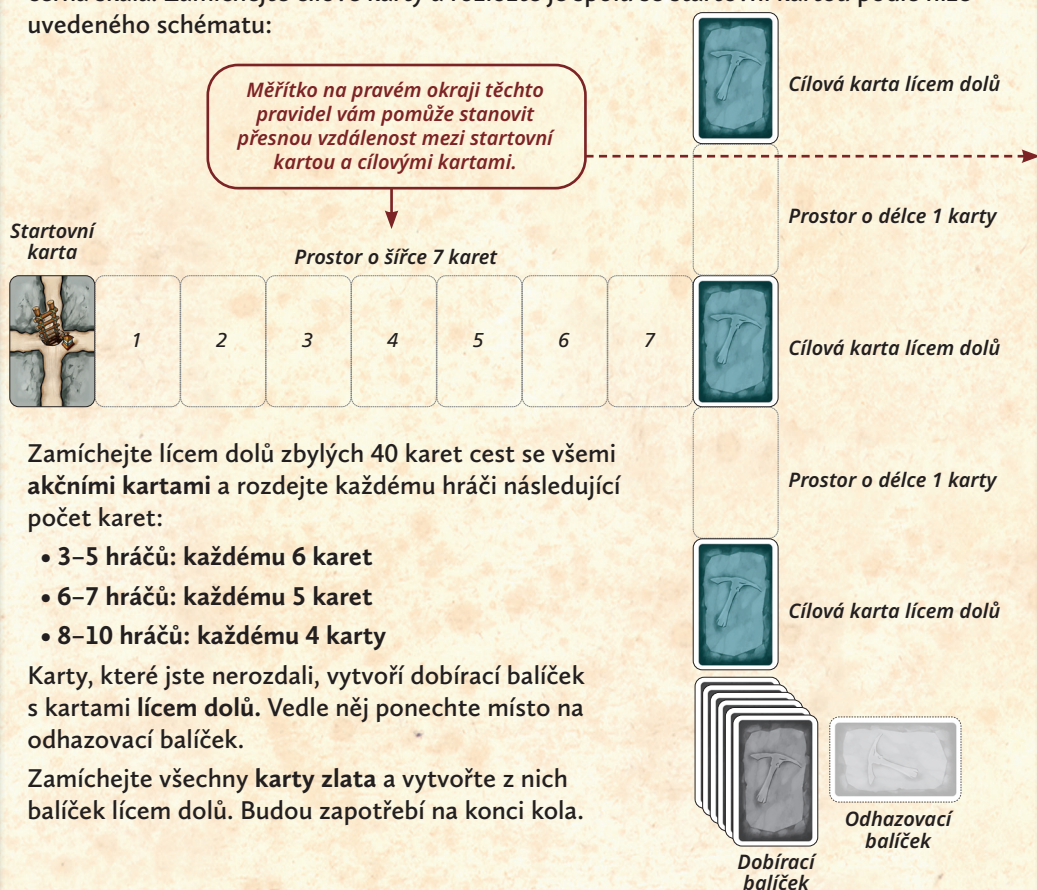
PŘÍPRAVA HRY

Roztřídte od sebe karty cest, akční karty a karty trpaslíků. V závislosti na počtu hráčů budete potřebovat určité kombinace zlatokopů a sabotérů na kartách trpaslíků:

- 3 hráči: 1 sabotér + 3 zlatokopové
- 4 hráči: 1 sabotér + 4 zlatokopové
- 5 hráčů: 2 sabotéři + 4 zlatokopové
- 6 hráčů: 2 sabotéři + 5 zlatokopů
- 7 hráčů: 3 sabotéři + 5 zlatokopů
- 8 hráčů: 3 sabotéři + 6 zlatokopů
- 9 hráčů: 3 sabotéři + 7 zlatokopů
- 10 hráčů: všechny karty trpaslíků

Všechny nepotřebné karty trpaslíků vraťte zpět do krabičky. Zamíchejte připravené karty trpaslíků a každému hráči rozdejte jednu lícem dolů. Podívejte se tajně na svou kartu a položte ji před sebe lícem dolů. Svou kartu trpaslíka odhalíte teprve na konci kola.

Vytřídte z 44 karet cest startovní kartu (s žebříkem na obou stranách) a 3 cílové karty (s modrým rubem). Na líci jedné cílové karty je vyobrazen zlatý poklad, na zbylých dvou černá skála. Zamíchejte cílové karty a rozložte je spolu se startovní kartou podle níže uvedeného schématu:



Zamíchejte lícem dolů zbylých 40 karet cest se všemi akčními kartami a rozdejte každému hráči následující počet karet:

- 3-5 hráčů: každému 6 karet
- 6-7 hráčů: každému 5 karet
- 8-10 hráčů: každému 4 karty

Karty, které jste nerozdali, vytvoří dobírací balíček s kartami lícem dolů. Vedle něj ponechte místo na odhadovací balíček.

Zamíchejte všechny karty zlata a vytvořte z nich balíček lícem dolů. Budou zapotřebí na konci kola.

PRŮBĚH HRY

Začíná nejmladší hráč a dále hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu **musíte** zahrát přesně 1 kartu z ruky. Máte následující možnosti:

- Umístit 1 kartu cesty
- Zahrát 1 akční kartu
- Vzdát se tahu a odhodit 1 kartu lícem dolů

Poté si **musíte** dobrat 1 kartu z balíčku a vzít si ji do ruky. Tím váš tah končí a na řadu přichází hráč po vaší levici.

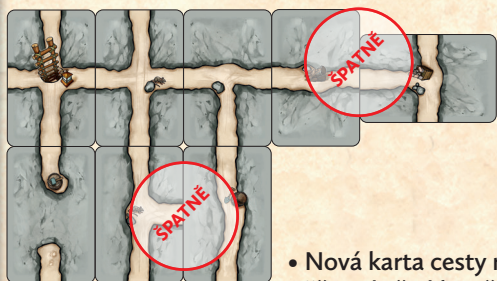
Pokud karty v balíčku dojdou, dobírání odpadá. Nemíchejte znovu odhozené karty, nový balíček se v této hře nevytváří.

UMÍSTĚNÍ KARTY CESTY

V průběhu celé hry budete pomocí karet cest vytvářet síť tunelů, která povede od startovní karty k cílovým kartám.

Karty cest můžete přikládat k sobě v jakémkoli směru a vzdálenosti, jestliže při tom dodržíte následující pravidla:

- Nová karta cesty musí být přiložena alespoň jednou stranou k jiné již umístěné kartě cesty (nemohou spolu sousedit pouze rohem).
- Karty cest na sebe musí na všech stranách přesně navazovat.
- Karty cest nemůžete pokládat kratší stranou k delší a naopak.
- **Důležité:** Od nově umístěné karty cesty musí vést nepřerušovaná spojnice ke startovní kartě.



HRANÍ AKČNÍ KARTY

Akční karty vykládáte buď před sebe, nebo před jiného hráče. Umožňují vám omezovat ostatní hráče, odstraňovat vaše omezení, odebírat karty ze sítě tunelů nebo získávat informace o cílových kartách.



Karty sabotáže (červený symbol) se vykládají lícem nahoru před ostatní hráče. Jestliže máte některou z těchto karet na začátku tahu před sebou, nesmíte v tomto tahu umisťovat kartu cesty. Můžete hrát pouze akční kartu nebo se vzdát tahu.

Hráč před sebou může mít více karet sabotáže, ale pouze jednu od každého druhu (rozbitou lucernu, vozík nebo krumpáč).



Karty oprav (zelený symbol) při zahrání odstraní jednu kartu sabotáže se stejným symbolem, která je vyložena před vámi nebo jiným hráčem. Obě karty následně přijdou na odhazovací balíček.



Karta opravy se 2 symboly se dá použít na odstranění pouze jedné karty sabotáže (výhodou je její větší univerzálnost). Obě karty následně rovněž přijdou na odhazovací balíček.

Karty oprav nelze vykládat před hráče, kteří před sebou dosud žádnou kartu sabotáže nemají, aby byli před sabotáží preventivně chráněni. Karta sabotáže, kterou chcete odstranit pomocí karty opravy, musí být již vyložena lícem nahoru.



Když zahrajete **zával**, ihned odstraníte jednu kartu cesty ze sítě tunelů. Tuto kartu spolu se závalem umístíte na odhazovací balíček.

Vzniklá mezera může být v průběhu hry zaplněna jinou vhodnou kartou cesty.

Závalem nelze odstranit startovní kartu ani žádnou z cílových karet.



Když zahrajete **mapu pokladu**, vezměte jednu z cílových karet, tajně se na ni podívejte a vraťte ji zpět na původní místo. Dejte pozor, aby ostatní hráči neviděli, co na dané kartě je. Poté umístíte mapu pokladu na odhazovací balíček.

VZDÁNÍ SE TAHU

Pokud nemůžete nebo nechcete hrát žádnou kartu, musíte se vzdát tahu. Odložte 1 kartu z ruky lícem dolů na odhazovací balíček.

KONEC KOLA

Cílová karta lícem dolů



Pokud umístíte kartu cesty tak, že se ocitne v bezprostředním sousedství jedné z cílových karet a **současně** vznikne nepřerušovaná spojnice cest mezi startovní a cílovou kartou, cílovou kartu otočte.

- Jestliže je na ní zlato, kolo končí.
- Jestliže je na ní černá skála, kolo pokračuje. Cílová karta zůstává na místě a případně se natočí tak, aby přesně navazovala na sousední karty cest.

Vzácně může dojít k tomu, že cílovou kartu nebude možné přesně napojit na sousední karty cest. To je v pořádku, tato výjimka však platí pouze pro cílové karty.

Kolo rovněž končí ve chvíli, kdy nebude mít nikdo v ruce žádné karty. Nyní otočte své karty trpaslíků: kdo byl zlatokop a kdo sabotér?

PŘIDĚLOVÁNÍ KARET ZLATA

Zlatokopové vítězí, pokud byla vytvořena nepřerušovaná spojnice cest mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatem. Vezměte z balíčku karet zlata tolik karet, kolik bylo v daném kole zlatokopů (např. 5 karet při 5 zlatokopech). Zlatokop, který dokončil cestu ke zlatu, si tyto karty vezme, jednu z nich si vybere a zbylé předá následujícímu zlatokopovi proti směru hodinových ručiček. Takto se pokračuje, dokud nedostane každý zlatokop jednu kartu zlata. Sabotéři v takovém kole vyjdou naprázdno.

Jestliže cestu ke zlatu dokončí sabotér, přesto vyhrávají zlatokopové. Rozdělte karty zlata výše popsaným způsobem; začněte nejbližším zlatokopem napravo od uvedeného sabotéra. Také v tomto případě vyjdou sabotéři naprázdno.

Sabotéři vítězí, pokud kolo skončí, aniž by se podařilo dosáhnout cílové karty se zlatem. Jestliže byl ve hře jediný sabotér, získá karty zlata v hodnotě 4 valounů. Pokud byli dva, dostane každý z nich karty zlata v hodnotě 3 valounů, a jestliže byli tři, získá každý z nich 2 valouny.

Jestliže hrajete ve třech nebo ve čtyřech, nemusí být ve hře žádný sabotér. Pokud v tomto kole nedosáhnete cílové karty se zlatem, nedostane karty zlata nikdo.

Získané karty zlata udržujte v tajnosti před ostatními, dokud hra neskončí.

ZAČÁTEK NOVÉHO KOLA

Jakmile přidělíte karty zlata, připravte další kolo stejným způsobem, jak je uvedeno v kapitole **Příprava hry** výše. Zamíchejte opět karty trpaslíků, přidělte po jedné hráčům, umístěte popsaným způsobem startovní a cílové karty, zamíchejte dohromady všechny karty cest a akční karty a rozdejte všem odpovídající počet karet do ruky. Není třeba připomínat, že si až do konce hry ponecháváte všechny získané karty zlata.

Nové kolo začíná hráč nalevo od toho, kdo zahrál v předchozím kole poslední kartu.

KONEC HRY

Hra končí po třetím kole. Sečtěte valouny na svých kartách zlata. Hráč, který nashromáždil celkově nejvíce zlatých valounů, se stává vítězem. Pokud je takových hráčů více, o vítězství se dělí.

Albi



Chci vědět víc!

Aby byla naše pravidla i nadále co nejstručnější a snadno pochopitelná, používáme slova jako „trpaslík“, „zlatokop“ a „sabotér“ jako nadřazené pojmy, jimiž se pochopitelně myslí hráči všech pohlaví.

Překlad: Václav Pražák

DTP: Sylvie Stoneová