

Abyste mohli hrát s tímto rozšířením,
potřebujete základní hru Saboteur.

Saboteur 2

autor Frederic Moyersoen

Hráči: 2 - 12

Věk: 8 +

Hrací doba: cca. 30 minut

Obsah: Tato pravidla,

32 žetonů zlatých nugetů



30 karet cestiček

21 akčních karet

15 karet trpaslíků (4 zelení a 4 modří zlatokopové,
1 předák, 2 geologové, 1 spekulant a 3 sabotéři).



Popis

V tomto rozšíření na hráče čekají nové trpasličí role, nové akce a cestičky. Jsou zde již známí trpasličí zlatokopové, ale nyní jsou navíc rozděleni na dva týmy: zelený a modrý tým. Jako dřív, zlatokopové se snaží vytvořit chodbu až k pokladu. Ale nyní na to není každý sám, ale musí spolupracovat se svými týmovými kamarády, aby uspěli. Jednou z nových postav je **předák**. Ten zvítězí vždy, když zvítězí zelený či modrý tým, ale vždy dostane o jeden **zlatý nuget** méně než oni. Pak je tady také **spekulant**, který vítězí, když vítězí zlatokopové (zelení nebo modří), ale také v případech, kdy vítězí Sabotéři. Musí se však spokojit se ziskem o dva **zlaté nugety** méně. **Geologa** zase honba za pokladem moc nezajímá. Zajímají jej více vzácné krystaly v tunelech. Za každý viditelný krystal získává 1 **zlatý nuget**.

Rozšíření se hraje na tři kola (stejně jako základní hra) a po třech kolech vyhrává hráč s největším počtem získaných **zlatých nugetů**.

Při hře používejte pravidla ze základní hry se změnami popsanými dále. Pro snadné rozřídění mají všechny karty z tohoto rozšíření „2“ ve spodním levém rohu.

Příprava hry

Nejprve vezměte karty trpaslíků a karty zlatých nugetů ze základní hry a odložte je zpět do krabice. V této hře je nebudete potřebovat.

Dále najděte startovní kartu a tři cílové karty a vyložte je tak, jak je popsáno v základní hře.

Zamíchejte dohromady všechny karty cestiček a akční karty jak ze základní hry, tak i z tohoto rozšíření a celý balíček položte stranou lícem dolů. Před každým kolem vezměte 10 horních karet a odstraňte je bez prohlížení ze hry pro toto kolo. Poté rozdejte každému hráči 6 karet, bez ohledu na to, kolik hráčů se hry účastní.

Pak zamíchejte všech 15 nových karet trpaslíků a každému hráči rozdejte lícem dolů jednu z nich. Opět nezáleží na tom, kolik hráčů se hry účastní.

Každý hráč se podívá na svou kartu trpaslíka a položí ji zpět lícem dolů tak, aby neodhalil ostatním hráčům, jakou roli se v tomto kole chystá hrát. Zbývající karty trpaslíků nejsou rozdávány, ale lícem dolů odloženy stranou. Hráči své karty trpaslíků odhalují pouze na konci každého kola.

Nejmladší hráč začíná, poté ve hře pokračují další hráči po směru hodinových ručiček.

Nové karty trpaslíků a jejich podmínky pro vítězství



Modří a zelení zlatokopové (každý 4x)

Oba týmy se pokouší prokopat cestu až k pokladu, ale navzájem si konkurují.

Tým zvítězí pokud:

- Trpaslík z tohoto týmu vytvoří spojení s pokladem a cesta k němu není zablokovaná dveřmi opačné barvy, nebo;
- Trpaslík z jiného týmu vytvoří spojení s pokladem, ale cesta k němu je pro jeho vlastní tým zablokována dveřmi špatné barvy.

Každý z *obou* týmů vyhrává (společně se všemi ostatními trpaslíky, kteří nejsou sabotéři) pokud spojení s pokladem vytvoří **předák, geolog nebo spekulant** a cesta k němu není zablokována dveřmi opačné barvy. V případě, že mají cestu zablokovanou dveřmi oba týmy, vítězí **předák**.



Předák (1 ve hře)

Předák staví chodby pro oba týmy (zelený i modrý) a vítězí vždy, při dosažení pokladu. Když je poklad rozdělován, **předák** dostane vždy o jeden **zlatý nuget** méně než ostatní vítězové. **Poznámka: předák** se k pokladu dostane i v případě, že cestička vede až k pokladu, ale ani modrý, ani zelený tým se k němu kvůli dveřím nemohou dostat.



Spekulant (1 ve hře)

Spekulant vítězí vždy, bez ohledu na to, zda jsou úspěšnější **zlatokopové** či **sabotéři**. Avšak při rozdělování pokladu dostane **spekulant** vždy o dva **zlaté nugety** méně než ostatní. **Poznámka: pokud** sice cestička vede až k pokladu, ale ani modrý, ani zelený tým se k němu nemohou kvůli dveřím dostat, nedostane se k pokladu ani **spekulant**.



Geolog (2 ve hře)

Geolog si takzvaně kope pro svou vlastní potřebu. **Geolog** se nijak zvlášť nezajímá o poklad. Jakmile je poklad rozdělován, dostane **geolog** tolik **zlatých nugetů**, kolik viditelných krystalů je v bludišti chodeb, bez ohledu na to, kdo vyhrál. Jsou-li ve hře oba **geologové**, **zlaté nugety** za krystaly si mezi sebou rozdělí (zaokrouhlo dole). **Poznámka: geolog** se při vyhodnocení nezapočítává do počtu vítězných trpaslíků.

PRŮBĚH HRY

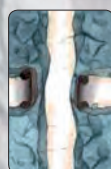
Když je hráč na tahu, musí vykonat jednu ze čtyř následujících akcí:

- Umístit kartu cestičky do bludiště chodeb.....poté si dobrat 1 kartu.
- Zahrát akční kartu..... poté si dobrat 1 kartu.
- Odhodit dvě karty z ruky a odstranit kartu před sebou..... poté si dobrat 1 kartu.*
- Pasovat a odhodit lícem dolů 1-3 karty z ruky..... poté si dobrat 1-3 karty.

Poté hráčův tah končí a na tahu je další hráč.

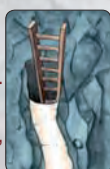
Poznámka: Když je dobrán balíček, nejsou dobírány žádné karty, avšak hráči musí stále zahrát alespoň jednu kartu. Pokud hráč spotřebuje své karty, pak se všechny jeho zbývající tahy v tomto kole přeskakují. (To může nastat až ke konci hry).

Nové karty cestiček



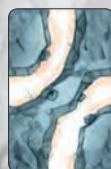
Most (2 ve hře)

Tato karta zobrazuje dvě přímé cestičky, které nejsou vzájemně spojené. Na této kartě nelze odbočit doleva, ani doprava. Když je hrána tato karta, musí být alespoň jedna z obou cestiček spojena se startovní kartou.



Cestička se žebříkem (4 ve hře)

Cestička na této kartě je vždy spojena se startovní kartou a se všemi dalšími kartami se žebříkem. Vždy se musí dotýkat karty cestičky a nemůže být umístěna vedle cílové karty.



Dvě zatáčky (2 ve hře)

Tato karta opět zobrazuje dvě cestičky, které nejsou vzájemně spojené. A když je tato karta hrána, musí být alespoň jedna z obou cestiček spojena se startovní kartou.



Cestička s dveřmi (ve hře jsou 3 pro každou barvu týmu)

Cestička se zelenými či modrými dveřmi může být použita pouze týmem stejné barvy.



Na některých dalších cestičkách jsou vidět krystaly. Ty nemají žádný vliv na spojování cestiček.

Nové akční karty

Stejně jako v základní hře, tak i při hře s tímto rozšířením nemůže být žádný hráč ve stejnou chvíli ovlivněn 2 akčními kartami stejného typu.



Krádež (4 ve hře)

Hráč tuto kartu hraje lícem nahoru před sebe. Na konci kola, po rozdělení **zlatých nugetů**, může ukrást jakémukoli jednomu hráči 1 **zlatý nuget** (pokud má alespoň jeden).

Poté tuto kartu odhodte. **Hráč tuto kartu nemůže použít, pokud je uvězněn!**



Výměna čepiček (2 ve hře)

Hráč, který tuto kartu zahraje, si vybere jednoho hráče (včetně sebe). Vybraný hráč musí odhodit svou aktuální kartu trpaslíka (aniž by ji komukoliv ukázał), a poté si dotyčný hráč dobere novou kartu trpaslíka z karet zbylých na začátku kola. Akční karta je odhozena.



Ruce pryč (3 ve hře)

Hráč, který tuto kartu zahraje, může odstranit jednu kartu **Krádež** ležící před jakýmkoliv hráčem. Obě tyto karty jsou odhozeny.



Výměna náradí (2 ve hře)

Hráč, který tuto kartu hraje, si vybere jednoho jiného hráče a vymění si s ním všechny karty v ruce. Tato akční karta je odhozena a onen vybraný hráč si dobere 1 kartu!



Uvězněn! (3 ve hře)

Hráč tuto kartu hraje lícem nahoru před jiného hráče, kterého si zvolí. Tento hráč je uvězněn a nemůže hrát žádnou další kartu cestičky.

Pokud je hráč stále uvězněn, když kolo skončilo, nepočítá se mezi vítěze a nedostane podíl z pokladu.



Inspekce (2 ve hře)

Pokud hráč hraje tuto kartu, může se podívat na kartu trpaslíka jakéhokoliv jednoho hráče. Poté je tato akční karta odhozena.



Konečně volný! (4 ve hře)

Pokud hráč zahraje tuto kartu, odstraní jednu kartu **Uvězněn!** ležící před jakýmkoliv hráčem. Obě karty jsou odhozeny.

Odhození dvou karet

Odhozením jakýchkoliv dvou karet ze své ruky může hráč odstranit jednu jakoukoliv kartu ležící před ním a odhodit ji. Všimněte si, že hráč poté dobírá pouze jednu novou kartu. Pokud hráč tuto akci provede, vždy se sníží počet karet v jeho ruce o jednu.

Pasování

Pokud hráč nechce nebo nemůže zahrát kartu, musí pasovat a odhodit lícem dolů 1 - 3 karty ze své ruky. Poté si stejný počet karet dobere.

Konec kola

Kolo končí, když je dokončená cestička ze startovní karty k cílové kartě s pokladem **NEBO** žádný hráč nemůže zahrát jakoukoliv další kartu.

Rozdělování pokladu

V závislosti na tom, zda je či není nepřerušena cestička od startu až k pokladu, vítězí v kole zlatokopové nebo sabotéři. Pokud je cestička k pokladu zablokována dveřmi, pak vyhrávají pouze trpaslíci z týmu příslušné barvy. Nyní se vypočítá celkový počet bodů **zlatých nugetů (ZN)**, které každý vítěz získá. V závislosti na počtu vítězů, získá každý vítěz následující počet **ZN** z hromádky:

Hráči, kteří před sebou mají kartu **Krádež**, mohou ukrást jeden **ZN** jinému hráči. Hráči mohou rozměňovat podle potřeby. Poslední hráč, který zahrál kartu **Krádež**, může krást první, poté jsou na řadě ostatní hráči s kartou **Krádež** v pořadí po směru hodinových ručiček. Hráči nesmí tajit, zda mají či nemají **ZN**, ale mohou tajit celkové množství **ZN**.

1 trpaslík	5 ZN
2 trpaslíci	4 ZN
3 trpaslíci	3 ZN
4 trpaslíci	2 ZN
5 a více trpaslíků	1 ZN

Příklad rozdělování zlatých nugetů na konci kola

Hrají: 1 **modrý** a 2 **zelení zlatokopové**, 1 **předák**, 1 **spekulant** a 2 **sabotéři**.

Předák dokončil cestičku k cílové kartě s pokladem. Cestička je zablokována **modrými dveřmi**. Oba **sabotéři** mají před sebou kartu **Krádež**. Jeden **sabotér** byl uvězněn (má před sebou kartu **Uvězněn!**).

Poklad je rozdělen takto: Vyhrávají **modří zlatokopové** (včetně **předáka** a **spekulanta**).

Počet vítězů: 3 (1 **modrý trpaslík**, 1 **předák**, 1 **spekulant**). **Modrý trpaslík** získává 3 **ZN**; **předák** získává 3-1=2 **ZN**, **spekulant** získává 3-2=1 **ZN**. **Sabotér**, který má vyloženou kartu **Krádež** si vezme 1 **ZN** od jednoho libovolného hráče. Druhý **sabotér**, který má vyloženou stejnou kartu, si nebere nic, protože je uvězněn.

(Pokud by **zelený zlatokop** spojil poklad se startovní kartou, **modrý tým** by stejně vyhrál, protože cesta k pokladu je pro **zelený tým** uzavřena **modrými dveřmi**.)

Začátek nového kola

Položte **startovní** kartu a **cílové** karty zpět na stůl. Zamíchejte všechny akční karty a karty cestiček, včetně 10 karet odložených před začátkem předešlého kola, a celý balíček položte lícem dolů stranou. Opět odeberte 10 horních karet z balíčku a odložte je pryč. Rozdejte každému hráči 6 karet z balíčku.

Znovu zamíchejte všech 15 karet **trpaslíků** a každému hráči jednu z nich rozdejte. Hráč, který sedí nalevo od hráče, který zahrál poslední kartu v předešlém kole, v novém kole začíná.

KONEC HRY

Hra končí po třetím kole. Každý hráč si sečte všechny **zlaté nugety**, které získal, a hráč s největším počtem **ZN** vítězí. Pokud má shodný největší počet dva či více hráčů, je vítězů více.

Credits

Designer: **Frederic Moyersoen**
Illustrations: **Andrea Boekhoff**
© 2011 **AMIGO Spiel + Freizeit GmbH**
© 2011 **Z-Man Games, Inc.**

Překlad: **Cauly**



www.amigo-spiele.com

Published by
Z-Man Games, Inc.
64 Prince Road
Mahopac, NY 10541



www.zmangames.com