

Sabotér

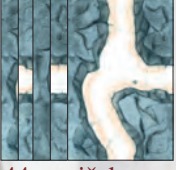
od Frederica Moyersoena

Hráči: 3 – 10

Věk: 8+

Hrací doba: asi 30 minut

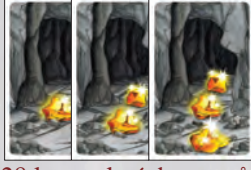
Obsah:



44 cestiček



27 akčních karet



28 karet zlatých nugetů



7 zlatokopů



4 sabotéři

Myšlenka hry

Hráči na sebe berou podobu trpaslíků. Buď se stanou trpaslíky zlatokopy a propracovávají se tunelem stále hlouběji a hlouběji do vnitřku skály, aby našli poklady, nebo se stanou trpaslíky sabotéry, kteří se snaží zlatokopům do cesty stavět překážky. Členové každé skupiny by se měli navzájem podporovat, ačkoli se mohou často jen domnívat, kdo je kdo. Když se zlatokopům podaří vytvořit cestičku k pokladu, po právu jsou odměněni zlatými nugety, zatímco sabotéři odcházejí s prázdnou. Kdyby se však zlatokopové k pokladu nedostali, poklad shrábnou sabotéři. Teprve až po té, co se rozdělí zlato, se odhalí role hráčů. Po třech kolech vyhrává hráč s největším počtem získaných nugetů.

Příprava hry

Rozdělte karty na cestičky, akce, nugety a karty trpaslíků.

Počet zlatokopů a sabotérů ve hře závisí na počtu hráčů. Budete hrát s následujícími počty karet trpaslíků (zbytek karet odložte).

- 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

Dejte správný počet zlatokopů a sabotérů na jednu hromádku a zamíchejte ji. Každý hráč dostane jednu kartu, podívá se na ni a položí lícem dolů, aby ostatní hráči neviděli, jakou má roli. Zbývající karta se položí stranou, také lícem dolů a otočí se až na konci prvního kola.

Mezi 44 kartami cestiček je jedna startovní karta (je na ní zobrazen žebřík) a tři cílové karty. Jedna z cílových karet představuje poklad, na ostatní jsou kameny. Zamíchejte cílové karty a položte je lícem dolů na stůl spolu se startovní kartou podle obrázku. Během hry se vytváří bludiště cestiček mezi startovní kartou a cílovými kartami. Všimněte si, že tyto cestičky se mohou rozvinout i mimo hranice (5 x 9 karet) vyznačené kartami položenými na začátku hry (startovní karta a karty cílové).

Startovní karta

Místo na šířku 7 karet



Cílová karta lícem dolů

Místo na 1 kartu



Cílová karta lícem dolů

Místo na 1 kartu



Cílová karta lícem dolů



Balíček zásob

Zbývající karty cestiček a všechny akční karty položte na jednu hromádku, zamíchejte a rozdejte každému hráči karty podle následujícího rozpisu:

- 3 hráči – 5 hráčů: každý hráč dostane 6 karet
- 6 – 7 hráčů: každý hráč dostane 5 karet
- 8 – 10 hráčů: každý hráč dostane 4 karty

Zbývající karty se položí vedle cílových karet jako hrací balíček. Zamíchejte zlaté nugety a položte je vedle zbylých karet trpaslíka lícem dolů jako balíček zásob. Nejmladší hráč začíná, potom se hraje po směru hodinových ručiček

Jak hrát

Ve svém tahu musí hráč nejprve zahrát kartu.

To znamená:

- buď do bludiště přidá cestičku
- nebo položí před hráče (včetně sebe) akční kartu
- nebo nehraje, pouze odloží 1 kartu do odkládacího balíčku (lícem dolů)

Potom si hráč lízne kartu z balíčku karet a tím se jeho tah ukončí.

Jakmile se hrací balíček spotřebuje, hráči si již karty nelízejí a tah se skládá jen ze zahrání karty.

Položení karty s cestičkou

Kousek po kousku tvoří karty cestičku od startovní karty k cílové kartě. Karta cestičky musí být vždy položena vedle vyložené karty. Karty musí na sebe navazovat podél všech stran, jak velikostí (viz obr.), tak cestičkou (viz obrázek). Zlatokopové se snaží postavit nepřerušenu cestičku vedoucí od startovní karty k cílové kartě. Sabotéři jim v tom všemožně brání. Neměli by to ale dělat příliš okatě, protože by se rychle odhalili.



Zahrání akční karty

Akční karty se zahrají tak, že se položí lícem nahoru před sebe nebo spoluhráče. Díky akční kartě si mohou hráči pomáhat, škodit si, zničit kartu v bludišti nebo získat informaci o tom, jestli je hráč na správné cestě k pokladu.



Pokud je jedna z těchto karet položena před hráče, nemůže dotyčný hráč zahrát kartu cestičky, dokud má před sebou některou tuto kartu. Samozřejmě jiné karty zahrát může. Hráč může mít před sebou maximálně 3 karty rozbitého nářadí, každá karta musí být jiná. Teprve když před ním na začátku jeho tahu žádná takováto karta neleží, může přidat kartu do bludiště.



Tyto karty se používají k opravě rozbitého nářadí – odstraní se jimi jedna z výše uvedených karet, která je před hráčem. Mohou se zahrát na kartu vyloženou před vámi nebo před jiným hráčem. Potom se obě karty odhodí na odkládací balíček. Karta opravy samozřejmě musí mít stejnou ikonu jako karta, kterou chce opravit. Např. opravit rozbitý vozíček můžete jen kartou s neporušeným vozíčkem.



Některé karty představují dva nástroje. Tyto karty (viz obrázky) znamenají, že můžete opravit jedno nebo druhé zobrazené nářadí, ne však obě najednou. Po provedení opravy se opět obě karty odhodí na odkládací balíček.

Poznámka: Všechny karty oprav mohou být zahrány jen pokud je před hráčem příslušné rozbité nářadí.



Kartu „padající kamení“ si hráč vykládá před sebe a vybere si nějakou kartu cestičky (kromě startovní a cílové karty) z bludiště a dáť ji na odhazovací balíček spolu s kartou padajícího kamení. Sabotér tak může přerušit cestičku od startovní karty ke kartě cílové; zlatokop touto kartou zpravidla odstraňuje slepou cestičku, aby udělal místo pro cestičku. Takto vytvořené mezery se v dalších tazích zaplňují hodícími se kartami.



Když hráč zahraje kartu s obrázkem mapy, může se podívat na jednu ze tří cílových karet, vrátí ji ihned zpět a akční kartu odhodí na odkládací balíček. Dozví se, zda má cenu kopat směrem k dané cílové kartě – jen jedna karta obsahuje poklad.

Vynechání tahu

Když hráč nechce nebo nemůže zahrát kartu, odloží jednu svou kartu na odkládací balíček lícem dolů, aby ji ostatní hráči neviděli. To znamená, že na odkládacím balíčku budou jak karty otočené lícem nahoru, tak karty otočené lícem dolů. Ke konci kola se může stát, že hráč nemá žádné karty na ruce – v tom případě také nehraje (ovšem bez odhazování karet, samozřejmě).

Cílová karta lícem dolů



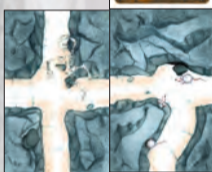
Konec kola

Když hráč zahraje kartu cestičky a propojí tak nepřerušenu cestičku s cílovou kartou, otočí cílovou kartu.

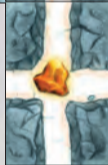
Ukazuje-li karta poklad, končí se kolo.

Ukazuje-li karta kámen, kolo pokračuje.

Otočená cílová karta se na svém místě natočí tak, aby navazovala na cestičku.



Cílová karta s pokladem



Poznámka:

Může se stát, že cílová karta nepasuje ke všem přilehlým kartám cestičky. Toto se považuje za výjimku z pravidla, protože se jedná o cílovou kartu a karta nemusí pasovat ke všem kartám cestičky.

Kolo končí také když dojde balíček a všichni hráči se vzdali tahu, protože neměli žádné karty, s nimiž by mohli hrát. V této chvíli se otočí všechny karty trpaslíků a dojde k odhalení, kdo byl zlatokop a kdo sabotér.

Dělení zlata

Zlatokopové vyhrávají kolo, když ze startovní karty vede nepřerušená cestička k cílové kartě s pokladem. Vezmou si tolik karet zlatých nugetů (lícem dolů), kolik je hráčů. Např. hraje-li 5 hráčů, vezmou si 5 karet nugetů.

Hráč, který dosáhl cílové karty s pokladem dostává tyto karty nugetů a jednu kartu si vybere. Potom pošle zbývající karty nugetů proti směru hodinových ručiček dalšímu zlatokopovi (ne sabotérovi), který si také vybere jednu kartu. Toto se opakuje, dokud se karty se zlatem nerozdají. Může se také stát, že někteří zlatokopové dostanou více karet než jiní.

Poznámka: Pokud je ve hře 10 hráčů a zlatokopové vyhrají, pak se rozdává jen 9 karet zlata. Pokud hrají 3 nebo 4 hráči, může se stát, že není ve hře sabotér. V tomto případě, když se hráči ke zlatu nedostanou, žádné zlato se nerozdá.

Sabotéři vyhrají kolo, pokud cílová karta se zlatem není objevena. Pokud hraje jen 1 sabotér, dostává 4 zlaté nugety. Pokud jsou ve hře 2 nebo 3 sabotéři, každý dostane 3 zlaté nugety. Hráči si ponechají svůj zlatý majetek v tajnosti až do konce hry.

Začátek nového kola

Po rozdělení zlata, začíná nové kolo. Startovní karta a cílové karty se položí na stůl přesně jako na začátku hry. Stejně karty trpaslíků, které byly používány v posledním kole (včetně těch, co byly dány stranou) jsou zamíchány a znovu rozdány. Zamíchejte karty cestiček a akcí, rozdejte příslušný počet karet hráčům a položte zbytek jako hrací balíček.

Hráči si samozřejmě ponechají své zlato z předešlého kola. Zbývající karty nugetů se znovu položí lícem dolů vedle jedné karty trpaslíka navíc.

Levý soused hráče, který hrál v předešlé hře poslední, začíná nové kolo.

Konec hry

Hra končí po třetím kole. Všichni hráči si spočítají zlaté nugety na všech kartách s nugety, které získali. Hráč, který získal největší počet nugetů, vyhrává. Pokud více hráčů dosáhlo největšího počtu nugetů, pak se o vítězství dělí.

Hru Sabotér spolu s mnoha dalšími zajímavými hrami distribuuje firma CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.

Bližší informace o těchto hrách naleznete na webových stránkách www.corfix.cz. Budete-li mít nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás: CORFIX DISTRIBUTION s.r.o., Komárovské nábřeží 1, 617 00 Brno

Tel: 545 423 100 • Fax: 545 423 110 • Mobil: 605 247 622

E-mail: corfix@corfix.cz • Web: www.corfix.cz



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

