

Uitsluitend speelbaar in combinatie
met het basisspel "Saboteur"

Saboteur

De uitbreiding

van Frederic Moyersoen

Nog meer spanning voor 2 tot 12 dappere schatgravers

Inleiding

Deze uitbreiding bevat nieuwe rollen en actie- en gangenkaarten. Zoals gebruikelijk zijn er de schatzoekende dwergen, maar ze zijn nu verdeeld in een groen en een blauw team. Zij proberen zoals altijd een ondergrondse gang naar de schat te graven. Maar deze keer zijn ze niet de enigen. Daarom moeten ze goed met hun teamgenoten samenwerken. Een ander interessant karakter is de chef. Als het groene of het blauwe team wint, wint de chef ook, maar altijd 1 goudstuk minder dan het winnende team. Dan is er nog de profiteur. Hij wint niet alleen als de goudzoekers winnen, maar ook als de saboteurs winnen. Hij moet het echter wel met 2 goudstukken minder doen dan de winnaars. De geoloog daarentegen is helemaal niet in de schat geïnteresseerd. Hij zoekt in de gangen naar waardevolle kristallen. Voor elk zichtbaar kristal krijgt hij 1 goudstuk. Wie na 3 ronden de meeste goudstukken heeft, wint het spel. Speelmateriaal (gebruik ook de spelonderdelen uit het basisspel!)

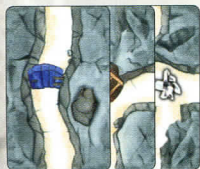
1 stanstableau met goudstukken



30 gangenkaarten

21 actiekaarten

15 dwergenkaarten (4 groene goudzoekers, 4 blauwe goudzoekers, 1 chef, 2 geologen, 1 profiteur, 3 saboteurs)



De spelregels

Alle kaarten van deze uitbreiding zijn met een "2" gemarkeerd om ze gemakkelijk van de kaarten uit het basisspel te kunnen scheiden.

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht, met uitzondering van de volgende wijzigingen.

Vorbereiding

Druk voor het eerste spel voorzichtig alle goudstukken uit het stanstableau.

Zoek de 11 dwergenkaarten en de goudkaarten uit het basisspel en doe deze terug in de doos. Deze worden in deze uitbreiding niet gebruikt.

Bouw het speelveld op de gebruikelijke manier op. De rechterkantlijn van deze bladzijde kun je gebruiken om de afstand tussen de startkaart en de doelkaarten gemakkelijker te bepalen.

Schud alle gangen- en actiekaarten van het basisspel en deze uitbreiding door elkaar en leg deze als gedekte stapel op tafel. Trek voor elke ronde de bovenste 10 kaarten van deze stapel en leg ze ongezien in de doos. Geef iedere speler daarna 6 kaarten.

dwergenkaarten als gedekte stapel opzij. Iedere speler bekijkt nu heimelijk zijn dwergenkaart en legt deze gedekt voor zich neer. Hij zorgt ervoor dat niemand kan zien welke rol hij heeft. Dat wordt pas aan het einde van een ronde bekend.

De nieuwe dwergenkaarten



Blauwe en groene goudzoekers (beide 4x)

Beide teams proberen een ononderbroken route van de startkaart naar de doelkaart met de schat te graven, maar strijden tegen elkaar.

- Een team wint als:
 - één van de dwergen van het betreffende team de verbinding tot stand brengt en de weg ernaartoe niet door een deur van de andere kleur geblokkeerd is.
 - één van de dwergen van het andere team de verbinding tot stand brengt en de weg ernaartoe geblokkeerd blijkt door een deur van de andere kleur.
 - de chef, de geoloog of de profiteur de verbinding tot stand brengt en de weg ernaartoe niet door een deur van de "vreemde" kleur geblokkeerd is.
- Beide teams winnen als de chef, de geoloog of de profiteur de verbinding tot stand brengt en de weg ernaartoe niet door een deur geblokkeerd is.



Chef (1x)

De chef bouwt gangen voor zowel het groene als het blauwe team. Hij wint als één of beide teams winnen. De chef krijgt echter altijd 1 goudstuk minder dan de andere winnaars. Als de chef alleen wint, krijgt hij 4 goudstukken.



Profiteur (1x)

De profiteur wint in alle gevallen, maar krijgt 2 goudstukken minder dan de andere winnaars. Als de profiteur alleen wint, krijgt hij 3 goudstukken.



Geoloog (2x)

De geologen graven uitsluitend voor hun eigen belang. Zij zijn niet in de schat geïnteresseerd. Ze krijgen echter 1 goudstuk per zichtbaar kristal in de gangen. Als beide geologen in het spel zijn, verdelen ze de goudstukken (rond eventueel naar beneden af).

Spelverloop

De jongste speler begint. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

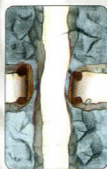
De speler die aan de beurt is, moet 1 van de 4 volgende acties uitvoeren:

- 1 gangenkaart aan het gangenstelsel leggen daarna 1 gangenkaart trekken; of
- 1 actiekaart spelen daarna 1 gangenkaart trekken; of
- 2 handkaarten afleggen om een kaart die voor je ligt te verwijderen .. daarna 1 (!) gangenkaart trekken; of
- passen en 1-3 handkaarten gedekt afleggen daarna 1-3 gangenkaarten trekken.

Na het uitvoeren van 1 actie is de volgende speler aan de beurt.

Opmerking: als de gedekte trekstapel leeg is, trekken de spelers geen kaarten meer. Ze moeten in hun beurt echter nog steeds ten minste 1 kaart spelen. Een speler die geen kaarten meer heeft, moet tot het einde van de ronde passen.

Nieuwe gangenkaarten



Brug (2x)

Deze gangenkaart toont 2 rechte gangen die niet met elkaar in verbinding staan. Het is dus niet mogelijk om rechts of links af te slaan. Ten minste 1 van de 2 gangen moet met de startkaart in verbinding staan.



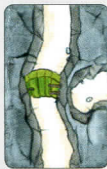
Dubbele bochten (2x)

Deze gangenkaart toont 2 bochten die niet met elkaar in verbinding staan. Ten minste 1 van de 2 gangen moet met de startkaart in verbinding staan.



Gang met een ladder (4x)

De gang op deze kaart is altijd verbonden met de startkaart en met alle andere gangenkaarten met een ladder. Een gang met een ladder mag niet direct aan een doelkaart grenzen en moet aan ten minste 1 andere gangenkaart grenzen.



Gang met een deur (per kleur 3x)

Een gang met een groene of een blauwe deur is uitsluitend toegankelijk voor het team van de betreffende kleur.



Op sommige andere gangenkaarten bevinden zich kristallen. Deze beïnvloeden verbindingen tussen gangen niet.

Nieuwe actiekaarten

Net als in het basisspel mogen er nooit 2 gelijke actiekaarten voor een speler liggen.



Diefstal (4x)

Bij het spelen van deze kaart leg je deze open voor je op tafel. Aan het einde van de ronde, na het verdelen van goudstukken, mag je van 1 speler naar keuze 1 goudstuk stelen (indien mogelijk). Leg deze actiekaart daarna af. Opmerking: je mag deze actiekaart niet gebruiken als je gevangen bent.



Handkaarten ruilen (2x)

Bij het spelen van deze kaart kies je 1 andere speler. Jullie ruilen al jullie handkaarten met elkaar, ook als het om een verschillend aantal gaat. Zorg ervoor dat de andere spelers de kaarten niet zien. Ter compensatie mag de door jou gekozen speler 1 gangenkaart van de gedekte stapel trekken. Leg deze actiekaart daarna af.



Afblijven (3x)

Bij het spelen van deze kaart mag je 1 gespeelde diefstalkaart van tafel verwijderen. Leg beide kaarten daarna af.



Gevangen! (3x)

Bij het spelen van deze kaart leg je deze open voor 1 speler naar jouw keuze. Deze speler is gevangen en mag geen gangenkaarten meer spelen. Een gevangen speler krijgt geen deel van de schat. Bij het vergeven van goudstukken aan het einde van een ronde wordt een gevangen speler niet meegeteld. Een gevangen speler mag zijn eventuele diefstalkaart niet gebruiken.



Mutsen ruilen (2x)

Bij het spelen van deze kaart mag je 1 speler kiezen (inclusief jezelf). Leg eerst de huidige dwergenkaart van de betreffende speler ongezien af. Daarna trekt de betreffende speler een nieuwe dwergenkaart van de gedekte stapel (de kaarten die aan het begin van het spel overbleven). Leg de actiekaart daarna af.



Eindelijk vrij! (4x)

Bij het spelen van deze kaart mag je 1 gespeelde kaart "Gevangen!" verwijderen. Leg beide kaarten daarna af.



Inspectie (2x)

Bij het spelen van deze kaart mag je een dwergenkaart van 1 speler naar keuze bekijken. Leg deze actiekaart daarna af.

2 handkaarten afleggen

Leg 2 handkaarten af om een kaart die voor je ligt te verwijderen en af te leggen. Trek daarna 1 nieuwe gangenkaart van de gedekte stapel. Met deze actie reduceer je jouw aantal handkaarten voor de rest van de ronde.

Passen

Als een speler geen kaart kan of wil spelen, moet hij passen en 1-3 handkaarten gedekt afleggen. Daarna trekt hij een gelijk aantal gangenkaarten van de gedekte stapel.

Einde van een ronde

De ronde is afgelopen als er een ononderbroken route is gelegd tussen de startkaart en de doelkaart met de schat, of als geen van de spelers nog kaarten kan spelen.

Goudstukken verdelen

Afhankelijk van een al dan niet onderbroken route van de startkaart naar de doelkaart met de schat winnen de saboteurs of de goudzoekers de ronde. Als de route naar de schat door een deur wordt geblokkeerd, wint het team in de betreffende kleur. Afhankelijk van het aantal winnaars krijgt iedere winnende speler het volgende aantal goudstukken uit de voorraad:

De spelers mogen hun goudstukken gedekt voor zich neerleggen. Iedere speler met een diefstalkaart mag nu 1 goudstuk van 1 speler naar keuze stelen, te beginnen met de speler die als laatste zijn diefstalkaart had gespeeld. Vervolg daarna met de klok mee.

1 dwerg	5 goudstukken
2 dwergen	4 goudstukken
3 dwergen	3 goudstukken
4 dwergen	2 goudstukken
5 of meer dwergen	1 goudstuk

Voorbeeld:

Er deden 1 blauwe goudzoeker, 2 groene goudzoekers, 1 chef, 1 profiteur en 2 saboteurs mee. De chef maakte de verbinding tussen de startkaart en de doelkaart met de schat compleet. De verbinding is geblokkeerd door een blauwe deur. Beide saboteurs hebben een diefstalkaart voor zich. Een van de saboteurs is gevangen (hij heeft de kaart "Gevangen!" voor zich).

De goudstukken worden als volgt verdeeld: de blauwe goudzoekers hebben gewonnen (samen met de chef en de profiteur). Er zijn dus in totaal 3 winnaars (1 blauwe goudzoeker, 1 chef, 1 profiteur). De blauwe goudzoeker krijgt 3 goudstukken; de chef krijgt 3-1=2 goudstukken en de profiteur krijgt 3-2=1 goudstuk. De saboteur met de diefstalkaart krijgt 1 goudstuk van 1 van de andere spelers. De gevangen saboteur mag zijn diefstalkaart niet gebruiken.

(Stel dat een groene goudzoeker de verbinding had gerealiseerd, dan had het blauwe team ook gewonnen vanwege de blauwe deur in de route.)

Start van een nieuwe ronde

Leg de start- en doelkaarten weer terug op tafel. Schud alle gangen- en actiekaarten (inclusief de 10 kaarten die aan het begin van het spel in de doos zijn gelegd). Start daarna een nieuwe ronde zoals hierboven beschreven. De linkerbuurman van de speler die in de afgelopen ronde als laatste een kaart heeft gespeeld, begint de nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Na 3 ronden is het spel afgelopen. De speler met de meeste goudstukken wint. Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Klantenservice@999games.nl

© 2011 Amigo
Auteur: Frederic Moyersoën
Illustraties: Andrea Boeckhoff
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma



WAARSCHUWING!
Niet geschikt voor
kinderen jonger dan
drie jaar.

Gevaar voor verstikking.
Deze adviezen s.v.p. bewaren
voor eventuele correspondentie.