



Saboteur

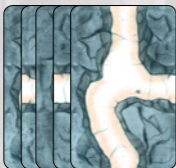
de Frederic Moyersoen
con Arte de Andrea Boeckhoff

Jugadores: 3-10

Edad: 8+

Tiempo de juego: aproximadamente 30 minutos

Contenido:



44 cartas de
Recorrido



7 cartas de
Minero de Oro



4 cartas de
Saboteador



28 Cartas de
Pepita de Oro



27 cartas
de Acción

Objetivo del Juego

Ninguna otra cosa hace que el corazón de un enano palpite con tanta rapidez como una hermosa y brillante pepita de oro. Vos, como representante de esta osada raza, naturalmente querés atesorar todo lo que puedas de esta preciosa sustancia amarilla. ¿Pero sos un minero de oro... o un saboteador?

Los jugadores son enanos, ya sea mineros de oro que cavan túneles cada vez más profundos en las montañas en búsqueda de tesoros, o saboteadores que intentan poner obstáculos en el camino de los mineros. Los miembros de cada facción deberían trabajar en conjunto, pero para ello tendrán que intentar identificar quiénes son sus aliados. Si los mineros de oro pueden crear un camino al tesoro obtendrán como recompensa pepitas de oro mientras que los saboteadores se quedarán con las manos vacías. ¡Si los mineros fallan, serán los saboteadores quienes obtengan las pepitas! Pero la identidad de cada enano no será revelada hasta que el oro deba ser repartido. ¡Al finalizar 3 rondas, el enano con la mayor cantidad de pepitas será el ganador!

Preparación de la Partida

Separar las cartas en: Recorrido, Acción, Pepita de Oro y Cartas de Enano.

La cantidad de cartas de Mineros de Oro y de Saboteadores que se usa depende de la cantidad de jugadores (colocá las cartas de enano que sobren de vuelta en la caja, no se van a usar por el resto de la partida):

- 3 jugadores: 1 Saboteador y 3 Mineros de Oro
- 4 jugadores: 1 Saboteador y 4 Mineros de Oro
- 5 jugadores: 2 Saboteadores y 4 Mineros de Oro
- 6 jugadores: 2 Saboteadores y 5 Mineros de Oro
- 7 jugadores: 3 Saboteadores y 5 Mineros de Oro
- 8 jugadores: 3 Saboteadores y 6 Mineros de Oro
- 9 jugadores: 3 Saboteadores y 7 Mineros de Oro
- 10 jugadores: todas las cartas de enano

Mezclá la cantidad de cartas de Minero de Oro y Saboteador requerida. Repartí una carta a cada jugador, quienes deberán mirarla y colocarla boca abajo delante suyo sin revelar su rol a los demás jugadores. La última carta se deja aparte (también boca abajo) hasta el final de la ronda.

Buscá la carta de Inicio (tiene una escalera) y las tres cartas de Objetivo (una con el Tesoro y dos con simples piedras) entre las 44 cartas de Recorrido. Mezclá las cartas de Objetivo y colocalas boca abajo sobre la mesa y colocá también la carta de Inicio (boca arriba) tal como se muestra en la ilustración. Durante la partida se creará un laberinto de túneles entre la carta de Inicio y las cartas de Objetivo. Tené en cuenta que estos túneles podrían extenderse más allá de los bordes de la grilla cartas de 5x9 indicada en la ilustración (pág. 4).

Sumá todas las cartas de Acción a las restantes 40 cartas de Recorrido y mezclalas para crear un mazo de robo. Repartile cartas a cada jugador, dependiendo de la cantidad de jugadores en la partida:

- 3 a 5 jugadores: cada jugador recibe 6 cartas
- 6 a 7 jugadores: cada jugador recibe 5 cartas
- 8 a 10 jugadores: cada jugador recibe 4 cartas

Colocá el resto del mazo al lado de las cartas de Objetivo.

Mezclá las cartas de Pepitas de Oro y colocalas boca abajo al lado de la carta de enano sobrante.

El jugador más joven es el primero en jugar; luego los turnos se suceden en sentido horario.

carta de
Inicio

espacio de siete cartas de ancho



carta de
Objetivo,
boca abajo

espacio de
una carta
de largo



carta de
Objetivo,
boca abajo

espacio de
una carta
de largo



carta de
Objetivo,
boca abajo

Cómo jugar

En su turno, un jugador **debe** jugar una carta. Esto significa que debe:

- Agregar 1 carta de Recorrido al laberinto; o
- Colocar 1 carta de Acción delante de cualquier jugador; o
- Pasar, mediante la colocación de 1 carta boca abajo en la pila de descarte.

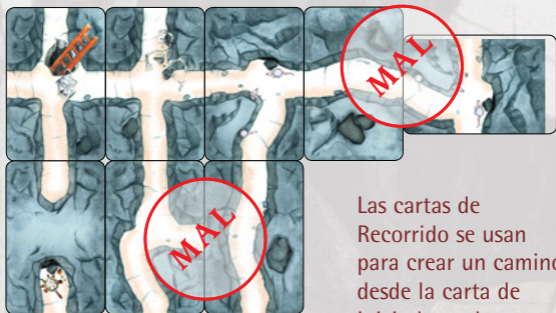
A continuación, el jugador **debe** robar la carta de arriba del mazo y agregarla a su mano. Esto finaliza su turno, que pasa al siguiente jugador.



mazo y
pila de
descarte

Nota: cuando el mazo se haya agotado, los jugadores no robarán más cartas, y los turnos solo consistirán en jugar una carta.

Jugar una carta de Recorrido



Las cartas de Recorrido se usan para crear un camino desde la carta de Inicio hasta las cartas

de Objetivo. Solo se pueden jugar conectándolas a una carta de Recorrido que ya esté sobre la mesa (incluyendo la carta de Inicio). Todos los túneles en los bordes de la nueva carta deben coincidir con las demás cartas en juego y nunca pueden ser jugadas de forma cruzada (ver la ilustración).

Importante: ¡las cartas de Recorrido recientemente jugadas siempre deben tener una conexión ininterrumpida a la carta de Inicio!

Pista: los Mineros de Oro tratarán de construir un camino ininterrumpido desde la carta de Inicio hasta una de las cartas de Objetivo, mientras que los Saboteadores tratarán de impedir eso mismo. ¡Pero ojo, no seas muy evidente porque los demás van a adivinar tu identidad!

Jugar una carta de Acción

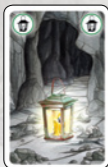
Las cartas de Acción se juegan siempre boca arriba delante de un jugador (vos mismo u otro jugador). Las cartas de Acción se pueden usar para entorpecer o ayudar a los jugadores, remover una carta del laberinto de túneles u obtener información sobre las cartas de Objetivo.



Herramientas Rotas: mientras un jugador tenga una de estas cartas delante suyo no podrá jugar cartas de Recorrido, ¡pero

sí podrá jugar otras cartas! En todo momento, solo puede haber una carta de cada tipo delante de un jugador.

Un jugador solo puede agregar una carta de Recorrido al laberinto si no hay una carta de Herramienta Rota delante suyo al inicio de su turno.



Reparar Herramientas: estas cartas se usan para reparar herramientas rotas; en otras palabras, para remover una

de las cartas de Herramienta Rota delante de un jugador. Pueden ser jugadas sobre uno mismo o sobre otro jugador. En cualquier caso, tanto la carta de Reparación como la carta de Herramienta Rota se colocan en la pila de descarte. Por supuesto, la carta de Reparación debe coincidir con el tipo de herramienta rota. Por ejemplo,

si hay una carta de carrito roto delante de un jugador, solamente puede repararse con un carrito sano, no con una carta de linterna o de pico.

Algunas cartas de Reparación tienen 2 herramientas. Si se juega una de estas cartas, puede usarse para reparar una de esas dos herramientas, no las dos.



Importante: las cartas de Reparación pueden jugarse únicamente si la carta de Herramienta Rota ya se encuentra delante del jugador.



Desprendimiento de rocas: esta carta se juega siempre delante de un jugador, quien podrá quitar una carta de Recorrido del laberinto (excepto las cartas de Inicio y de Objetivo) y colocarla en la pila de descarte (conjuntamente con la carta de Desprendimiento de Rocas). Los espacios que se generen de esta manera pueden ser rellenados jugando una carta de Recorrido durante los turnos siguientes, siempre y cuando los túneles coincidan.

Pista: un Saboteador puede usar esta carta para interrumpir un camino desde la carta de Inicio, o un Minero de Oro puede usarla para remover un callejón sin salida, generando una nueva opción para continuar el camino hacia el Tesoro.



Mapa: cuando un jugador use esta carta podrá levantar con muchísimo cuidado una de las tres cartas de Objetivo, mirarla, devolverla a su lugar, y luego colocar la carta de Mapa en la pila de descarte. Ahora sabe si vale o no la pena continuar el camino hacia esa carta de Objetivo (¡ya que solo una de las tres cartas tiene el Tesoro!).

Pasar

Si un jugador no quiere o no puede jugar una carta, deberá Pasar, colocando una carta de su mano boca abajo en la pila de descarte, sin mostrársela a los demás. Si los jugadores pasan, habrá cartas boca arriba y boca abajo en la pila de descarte - ¡esto no es un problema!

Nota: hacia el final de una ronda existe la posibilidad de que algunos jugadores no tengan cartas en mano, en cuyo caso deberán pasar (sin descartar cartas, por supuesto).

Final de una ronda

Cuando un jugador juegue una carta de Recorrido adyacente a una carta de Objetivo y se forme un camino ininterrumpido desde la carta de Inicio hasta esa carta de Objetivo, deberá dar vuelta la carta de Objetivo:

- ¡Si es la carta de Tesoro, se termina la ronda!
- Si es una piedra, la ronda continúa. La carta de Objetivo que fue dada vuelta se coloca al lado de la última carta de Recorrido de manera tal que los túneles coincidan.

Nota: en algunos casos es posible que la carta de Objetivo no pueda jugarse de tal forma que todos los túneles coincidan con las cartas de recorrido adyacentes. Como excepción a la regla general, esto es legal - pero únicamente para la carta de Objetivo.

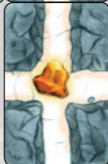
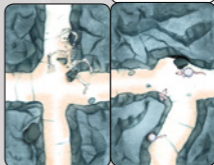
La ronda también finaliza si el mazo se termina y ningún jugador tiene cartas que puedan ser jugadas en su mano.

Cuando la ronda finaliza, todas las cartas de enano son reveladas: llegó el momento de ver quién era un Minero y quién un Saboteador.

Repartiendo el Tesoro

Los Mineros ganan la ronda si hay un camino ininterrumpido desde la carta de Inicio hasta la carta de Objetivo que muestra el Tesoro. En este caso, el jugador que haya jugado la última carta de Recorrido (que conectó al Tesoro) roba una cantidad de cartas de Pepita de Oro (boca abajo) igual a la cantidad de Mineros (ej. 5 cartas si hubo 5 Mineros), las mira en secreto y elige una para sí mismo. A continuación, pasa el resto de las cartas de Pepita de Oro en dirección **contraria a las agujas del reloj** al siguiente Minero (¡no a un Saboteador!), quien

carta de Objetivo, boca abajo



carta de Objetivo, con Tesoro

también elige una carta y pasa el resto. Así hasta que cada Minero haya recibido una carta.

Nota: si un Saboteador completa el camino hasta el Tesoro... ¡ganan los Mineros! Las cartas de Pepita de Oro se pasan entre los jugadores de la manera explicada anteriormente, en sentido contrario a las agujas del reloj, comenzando por el primer Minero a la derecha de ese Saboteador.

Los Saboteadores ganan la ronda si no se alcanzó la carta de Objetivo con el Tesoro. Si hubo un solo Saboteador, obtiene del mazo de cartas de Pepita de Oro el equivalente a 4 Pepitas. Si había 2 o 3 Saboteadores, cada uno obtiene 3 Pepitas. Si hubo 4 Saboteadores, cada uno obtiene 2 Pepitas.

¡Todos los jugadores mantienen en secreto (boca abajo) sus cartas de Pepita de Oro hasta el final de la partida!

Nota: en una partida con 3 o 4 jugadores, es posible que no haya un Saboteador durante una ronda. ¡En este caso, si no alcanzaron el Tesoro, ninguno de los enanos obtiene Pepitas de Oro!

Una nueva ronda comienza

Luego de que las Pepitas hayan sido distribuidas es tiempo de la siguiente ronda. Colocá la carta de Inicio y las cartas de Objetivo sobre la mesa, igual que al comienzo de la partida. Mezclá las mismas cartas de Enano que usaron anteriormente (incluyendo la que fue apartada) y repartilas nuevamente. Mezclá las cartas de Recorrido y de Acción, creando un nuevo mazo, y repartile a cada jugador las cartas iniciales.

Los jugadores conservan sus Pepitas de Oro de rondas anteriores. El resto de las cartas de Pepita de Oro se mezclan nuevamente y se colocan al lado de la carta de Enano sobrante.

El jugador inicial de esta ronda será el que esté a la izquierda de quien haya jugado la última carta de Recorrido en la ronda anterior.

Final de la partida

La partida finaliza luego de 3 rondas. Cada jugador contará las Pepitas de Oro en todas su cartas de Pepita. ¡Gana la partida quien tenga la mayor cantidad de Pepitas de Oro! Si hay empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
J.L. Borges 2342 6C.
(1425) CABA, Argentina
www.buraudejuegos.com



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5
63128 Dietzenbach
hotline@amigo-spiele.de
www.amigo-spiele.de

itoma 6!

ELEGÍ BIEN TUS CARTAS
Y ARRIESGATE, EL QUE
TENGA MÁS PUNTOS...
¡PIERDE!

