

Саботьор



Саботьор

 **Фредерик Мойерсън \ Андреа Бьокхоф**



8+



2 – 12 играчи



около 30 минути

От 20 години...

... джуджетата претърсват тунелите и пещерите за ценното злато, докато саботьорите се опитват да им пречат. Изградете подземна мрежа, използвайки тунелните карти и изследвайте мините с надеждата да откриете голямото златно съкровище. Блокирайте тези, които мислите, че работят срещу вас, но запазете намеренията си в тайна, защото в противен случай рискувате да станете жертва на саботаж. Бъдете бдителни и внимателно преценявайте на кого да се доверите – защото в края на краищата златото е най-важно.

Освен базовата игра **Саботьор** и разширението **Саботьор 2** това юбилейно издание съдържа също и специалните карти с действия от **Световни първенства по Саботьор 2016 – 2023** и мини-разширенията **Тунелна такса**, **Отдел костюми** и **Тунелно парти**. Тук ще откриете също и чисто нови мини-разширения : **Нови цели** и **Ковчезета**.

Съдържание

| | |
|--|---------|
| Саботьор – Базова игра | Стр. 4 |
| Саботьор 2 – Разширение | Стр. 10 |
| Специални карти – Световни първенства по Саботьор | Стр. 18 |
| Мини-разширения | Стр. 20 |
| Тунелна такса..... | Стр. 20 |
| Отдел костюми | Стр. 21 |
| Тунелно парти | Стр. 21 |
| Нови цели НОВО | Стр. 22 |
| Ковчезета НОВО | Стр. 23 |
| Варианти | Стр. 25 |

Игрови материал

Базова игра:



44 карти с
тунели



27 карти с
действия



28 карти
със злато



11 карти с джуджета
(7 златотърсача и
4 саботьора)

Разширения:



30 карти с
тунели



21 карти с
действия



15 карти с
джуджета



33 чипа
със злато
(1/2/5 къса)

Ексклузивни юбилейни мини-разширения:



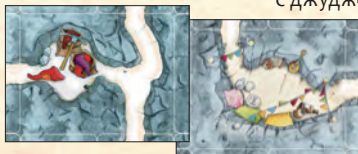
9 карти от световни
първенства 2016–2023



мини-разширение
Тунелна такса
(2 джуджета, 2 маркера
с джуджета)



мини-разширение
Нови цели
(8 карти)



1 пощенска картичка с мини-разширения
Отдел костюми и Тунелно парти



мини-разширение
Ковчежета
(17 карти)

Саботьор

Базова игра (3–10 играчи)

Идея на играта

Вие всички търсите бленуваното злато. Обаче не всички джуджета работят заедно. Като златотърсач вие се опитвате да направите непрекъснатата връзка между стартовата карта и съкровището. Като саботьор вашата цел е да не позволите това да се случи. Уверете се все пак, че действията ви не са прекалено очевидни или другите играчи ще успеят да провалят плановете ви!

Подготовка за игра

Вземете 44-те карти с тунели, 27-те карти с действия и 11-те карти с джуджета от базовата игра (картите от разширенията не са ви необходими). В зависимост от броя на играчите ще ви трябват определен брой от **картите с джуджета**:

- ♣ 3-ма играчи: 1 саботьор + 3 златотърсача
- ♣ 4-ма играчи: 1 саботьор + 4 златотърсача
- ♣ 5-ма играчи: 2 саботьора + 4 златотърсача
- ♣ 6-ма играчи: 2 саботьора + 5 златотърсача
- ♣ 7-на играчи: 3 саботьора + 5 златотърсача
- ♣ 8-на играчи: 3 саботьора + 6 златотърсача
- ♣ 9-ма играчи: 3 саботьора + 7 златотърсача
- ♣ 10-ма играчи: всички карти с джуджета

Върнете останалите карти с джуджета обратно в кутията.

Размесете необходимите карти със златотърсачи и саботьори. Раздайте по една карта на всеки играч. Погледнете получената карта и я сложете с лицето надолу пред себе си, без да разкривате ролята си на другите играчи. Остава една карта, която се заделя настрана до края на рунда (също с лицето надолу).

Отделете стартовата карта (с двустранно изобразена стълба) и трите карти с цел (с кафяв гръб – една със златно съкровище и две с черни скали) от останалите **тунелни карти**. Размесете картите с цели с лицето надолу и ги поставете на масата заедно със стартовата карта по начина, показан на диаграмата долу:



Размесете оставащите 40 карти с тунели заедно с **всички карти с действия** в едно общо тесте. Раздайте следния брой карти на всеки играч:

- ♣ 3–5 играчи: по 6 карти на всеки
- ♣ 6–7 играчи: по 5 карти на всеки
- ♣ 8–10 играчи: по 4 карти на всеки



Формирайте тесте за теглене с останалите карти и ги сложете на масата с лицето надолу. До тях оставете място за изчистените карти.

Сложете размесените **карти със злато** с лицето надолу.

Ход на играта

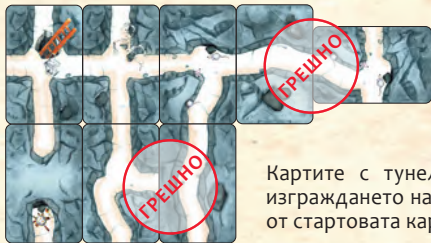
Най-младият играч започва пръв. Ходовете се извършват по посока на часовниковата стрелка. По време на вашия ход вие трябва да изиграете само **една** карта от ръката си. Имате следните варианти:

- ♣ Да изиграете **1 карта с тунел**.
- ♣ Да изиграете **1 карта с действие**.
- ♣ Да пасувате, като поставите **1 карта от ръката си с лицето надолу** на купчината с изчистени карти.

След това **трябва** да вземете най-горната карта от тестето за теглене. С това редът ви приключва и следващият играч е на ход.

Важно: След изчерпване на тестето за теглене играчите не теглят повече карти — оттук нататък ходовете ви се състоят само в това да играете по една карта или да пасувате.

Картите с тунели



Картите с тунели се използват за изграждането на мрежа от коридори от стартовата карта до картите с цел.

Когато изиграете карта с тунел трябва да спазвате следните правила:

- ♣ Новата карта с тунел трябва да се допира до друга такава.
- ♣ Всички тунели от всички страни на картите трябва да си пасват.
- ♣ Картите не може да поставят хоризонтално.
- ♣ **Важно:** Новопоставена карта с тунел винаги трябва да има непрекъснатата връзка със стартовата карта!

Картите с действия

Картите с действия винаги се изиграват с лицето нагоре пред някой играч (може да ги играете и пред себе си). Те се използват, за да помагат или да пречат на играчите, да премахват карта с тунел от мината или за да се сдобиете с информация за картите с цели.



Счупен инструмент (червен символ): Такава карта се играе, като я поставите пред играч по избор.

Той вече не може да поставя никакви карти с тунели, но все още може да играе други карти!

Важно: Пред един играч може да има само **по един счупен инструмент от вид** едновременно.



Кarti за ремонт (зелен символ): Те премахват 1 карта със счупен инструмент със същия символ, намираща се пред вас или друг играч. Поставете и счупения инструмент заедно с ремонтиращата карта на купчината с изчистени карти. На някои карти за ремонт има изобразени **2 инструмента**. С такава карта може да поправите един от указаните инструменти, но не и двата.

Важно: Картите за ремонт може да се използват само ако пред дадения играч вече има изигран съответният счупен инструмент.



Свлачище: Поставете тази карта пред себе си. Махнете 1 карта с тунел от мината по избор и я изчистете заедно с изиграното свлачище. Получените по този начин празни пространства между картите с тунели може да бъдат запълнени с подходяща карта с тунел по-нататък в играта.

Важно: С карта Свлачище не може да махате стартовата карта или която и да е от картите с цел.



Схема: Когато изиграете тази карта, вземете и погледнете една от трите карти с цели, после я върнете на мястото ѝ и изчистете изиграната карта Схема. Не разкривайте картата с цел на никой друг играч!

Пасуване

Ако не можете или не желаете да играете карта, трябва да пасувате, слагайки 1 карта с лицето надолу на купчината с изчистени карти, без да я разкривате на другите играчи.

Край на рунда

Закрита
карта
с цел



Когато поставите тунел непосредствено до някоя карта с цел, образувайки **непрекъснат** тунел между нея и стартовата карта, трябва да обърнете картата с цел:

♣ Ако на нея има съкровище, рундът свършва.

♣ Ако на картата има черна скала, рундът продължава. Разкритата карта с цел се поставя до картата с тунел така че логически да съвпадат.



Карта с
цел със
съкровище



Важно: Възможно е да няма как да поставите картата с цел така, че тунелите да съответстват. Като изключение от генералното правило това е разрешено, но важи само за картата с цел.

Рундът приключва също и ако картите в тестето за теглене свършат и никой от играчите няма останали карти в ръката си, които да може да играе.

Щом рундът приключи, разкрийте всички карти с джуджета:
Кой от вас е златотърсач и кой - саботьор?

Подялда на съкровището

Златотърсачите са победители в този рунд, ако има непрекъснат тунел от стартовата карта до картата със съкровището. В такъв случай играчът, сложил последната карта с тунел (тази, свързана със съкровището), тегли карти със злато (с лицето надолу), **равни на броя на златотърсачите** (напр. 5 карти при 5-ма златотърсачи). Поглежда ги тайно и избира 1 карта, която да задържи. След това, подава

останалите **надясно** на следващия златотърсач (не саботьор!), който също избира 1 карта и подава останалите нататък - и така, докато всички златотърсачи получат 1 карта със злато.

Важно: Ако саботьор завърши тунела, водещ до съкровището, златотърсачите отново печелят. Златото се раздава по същия начин, но пръв избира карта златотърсачът, намиращ се отдясно на този саботьор. Саботьорите пак са с празни ръце.

Саботьорите са победители, ако в края на този рунд картата със съкровище не е свързана със стартовата карта. Ако има само 1 саботьор, той получава карти със злато на обща стойност 4 златни къса. Ако саботьорите са 2-ма или 3-ма, всеки получава по 3 златни къса. Ако са 4-ма, всеки получава по 2 златни къса.

Важно: В игра с 3-ма или 4-ма играчи е възможно да няма саботьор в някой от рундовете. В такъв случай, ако съкровището не е достигнато, никое джудже не получава злато.

Всички играчи пазят в тайна картите си със злато до края на играта!

Начало на новия рунд

След като златото е разпределено, започва нов рунд. Подредете стартовата карта и целите по същия начин както в началото на играта. Размесете същите карти с джуджета (вкл. отделената карта) и раздайте по една на всеки играч. Формирайте тестето за теглене, като размесите картите с действия и картите с тунели, и раздайте нужния брой карти на всеки играч. Разбира се, играчите запазват изкопаното злато от предишните рундове. Останалите карти със злато се размесват и се поставят до неизползваната в този рунд карта с джудже.

Играчът вляво на този, който е поставил последната карта с тунел през миналия рунд, започва новия рунд.

Край на играта

Играта приключва след изиграването на 3 рунда. Всеки играч брой златните късове от своите карти. Играчът, събрал най-много златни къса, печели играта! В случай на равенство, победата е споделена.

Саботьор 2

Разширение (2–12 играчи)

Важат базовите правила на Саботьор.
Промените и допълненията са описани по-долу.

Важно: За да играете, ще са ви необходими както компонентите на разширението, така и всички карти с тунели и действия от базовата игра.



Цел на играта

Джуджетата отново се спускат в мината, за да изкопаят бленуваното от тях злато. Този път златотърсачите се състезават отборно, а може би искат всичко за себе си?

Новите карти с джуджета въвеждат нови условия за победа, а новите карти с действия и тунели правят живота в мината още по-възбуждаващ. Спечеленото злато вече не е в безопасност, джуджета може да сменят отбора си и е възможно да ви се наложи да размените картите си с друг играч!

Нови джуджета и условия за победа



Сини и зелени златотърсачи (x4 от цвят):

Вече има два отбора с джуджета, надпреварващи се кой пръв ще докопа златото!

Единият отбор печели, ако джудже от **този отбор** завърши тунел до съкровището, който не е блокиран от врата (виж *Нови карти с тунел: Тунел с врата*).

И двата отбора печелят, ако началник, спекулант, геолог или саботьор завърши тунел до съкровището, който не е блокиран от врати.

Специален случай: Един отбор печели също, ако джудже от противниковия отбор завърши тунел до съкровището, но пътят на опонентите е блокиран от врата.



Началник (x1):

Началникът може да копае тунели и за зеления, и за синия отбор. Печели ако някой отбор (или и двата) спечели. При делба на съкровището обаче той винаги получава с **1 златен къс по-малко**. Началникът е единствен победител, ако съкровището е открито, но и двата отбора са блокирани от врати и **няма** спекулант в играта. Тогава началникът получава **4 златни къса**.



Спекулант (x1):

Спекулантът печели, без значение дали златотърсачите, или саботьорите са постигнали целта си! При подялбата обаче той винаги получава с **2 златни къса по-малко** от останалите. Спекулантът е единствен победител, в случай че съкровището е достигнато, но пътят е блокиран с врати и за двата отбора и **няма** началник в играта. В този случай той получава **3 златни къса**.

Спекулантът печели и ако няма път до съкровището и няма саботьори в играта. В този случай той получава **3 златни къса**.



Геолог (x2):

Геолозите копаят за себе си, защото съкровището не ги блазни! В края на рунда те получават злато, равно на броя на **кристалите**, разкрити в лабиринта от тунели. Ако има двама геолози в играта, те си поделят златото (закръгляйки надолу).

Небезизвестните саботьори (x3) отново са в играта. Те печелят, ако няма път до съкровището в края на рунда.

Подготовка за игра

Необходими са ви всички карти с действия и тунели от базовия **Саботьор**. Картите с джуджета и злато не ви трябват в **Саботьор 2**.

Подредете стартовата карта и трите карти с цели по стандартния начин.

Оформете тесте за теглене, като размесите **всички** карти с действия и тунели (от **Саботьор** и **Саботьор 2**).

Махнете най-горните 10 карти и ги заделете настрана, без да ги разкривате. Тези карти не се използват в текущия рунд. След това раздайте по **6 карти на всеки играч**.

Размесете **15-те карти с джуджета** от **Саботьор 2** и раздайте по една на всеки играч. Отделете останалите карти с джуджета настрана, без да ги разглеждате. Погледнете картите си и ги поставете пред себе си с лицето надолу, **без да ги разкривате** на другите играчи. Пазете ролите си в тайна до края на рунда!

Поставете **чиповете със злато**, така че да са ви под ръка.

Ход на играта

Играта започва най-младият играч, като редът се предава по посока на часовниковата стрелка. В своя ход играчът трябва да извърши **едно** от следните действия и да изтегли посочения брой карти:

| Действие | Брой карти за теглене |
|--|-----------------------|
| Да добави 1 карта с тунел към мината. | 1 |
| Да изиграе 1 карта с действие. | 1 |
| Да изчисти 2 карти от ръката си (с лицето надолу), за да премахне 1 карта с действие пред себе си. | 1 |
| Да пасува и да изчисти от 1 до 3 карти с лицето надолу. | 1 до 3 |

С това редът му приключва и започва ходът на следващия играч.

Важно: След изчерпване на тестето за теглене, не теглите повече карти. **Не размесвайте** тестето с изчистени карти. По време на хода си все пак трябва да изберете едно от четирите възможни действия. Ако нямате повече карти в ръката си, пропускайте реда си до края на рунда.

Новите карти с тунели



Врата (x3 от всеки цвят):

Ако има поставена карта с врата между стартовата карта и картата със съкровище, рундът се печели само от тези златотърсачи, чийто отбор съвпада с цвета на сложената врата (напр. ако има поставена синя врата, само сини златотърсачи може да достигнат златото през този тунел!). Вратите не блокират началника, спекуланта и геолозите.



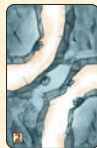
Стълба (x4):

Стълбата е автоматично свързана със стартовата карта както и с **всички други карти със стълби**. Стълбата може да бъде играна до всяка карта с тунел, с изключение на картите с цел. **Важно:** Не е нужно тази карта да бъде свързана със стартовата карта.



Мост (x2):

Двата тунела на тази карта **не** са свързани един с друг. Не може да завивате наляво или надясно по тази карта. Ако искате да я играете, трябва поне един от тунелите да е свързан със стартовата карта.



Два завоя (x2):

Двата тунела на тази карта не са свързани един с друг. Ако искате да играете тази карта, трябва поне един от тунелите да е свързан със стартовата карта.



Кристали: Те може да бъдат открити на някои от картите с тунели. Кристалите не оказват ефект при изграждането на тунелите. Те са важни само за геолозите.

Новите карти с действия



Капан (x3):

Изберете играч и поставете тази карта пред него. Този играч вече не може да играе карти с тунели. Ако рундът приключи, докато е в капана, това джудже не се брои при подялбата на съкровището и не получава дял от него. Също така не може да краде злато, използвайки картата *Кражба*.



Кражба (x4):

Изиграйте тази карта **пред себе си**. В края на рунда, след като съкровището е разделено, може да откраднете **1 злато** от играч по избор.

Важно: Не може да използвате тази карта в края на рунда, ако сте в капан!



Шпиониране (x2):

Погледнете картата с джудже на някой от другите играчи без да я разкривате. След това изчистете изиграната карта *Шпиониране*.



Долу ръцете (x3):

Изберете 1 изиграна карта *Кражба* и я изчистете заедно с изиграната карта *Долу ръцете*.



Свобода (x4):

Изберете 1 изиграна карта *Капан* и я изчистете заедно с изиграната карта *Свобода*.



Смяна на шапките (2х):

Изберете **един играч (вкл. себе си)**. Този играч трябва да смени своята карта с джудже с нова.

Избраният играч изчиства своята роля с лицето надолу и тегли най-горната карта от тестето с неизползвани джуджета. След това изчистете **Смяна на шапките**.



Обмен (х2):

Разменете всички свои карти от ръката си с тези на друг играч (без да ги разкривате). Броят на картите няма значение. Изчистете изиграната карта **Обмен**. **Другият** играч, участвал в размяната, тегли 1 карта.

Важно: Един играч може да има пред себе си само по една карта с действие от тип!

Изчистване на две карти

По време на хода си може да изчистите 2 карти от ръката си, за да премахнете карта с действие, **изиграна пред вас**, поставяйки я на купчината с изчистени карти. След това обаче може да изтеглите само 1 карта. Всеки път, когато изчиствате карти по този начин, оставате с една карта по-малко в ръката!

Пасуване

Ако не можете или не желаете да играете карта, **трябва** да пасувате и да изчистите от 1 до 3 карти от ръката си (**с лицето надолу**). След това вземете същия брой карти от тестето за теглене.

Край на рунда

Краят на рунда настъпва, когато картата със съкровището е свързана с началната карта или когато никой от играчите не може да играе повече карти.

Подялда на съкровището

Победителите — златотърсачи или саботьори - се определят от това дали е изграден непрекъснат тунел между стартовата карта и съкровището. Ако тунелът, водещ до съкровището, е блокиран от врата, победител е само отборът златотърсачи, чийто цвят съвпада с този на поставената врата.

Проверете кои джуджета са част от победителите. В случай че началникът и спекулантът участват, включете и тях. В зависимост от броя на победителите, всеки от тях получава злато така, както е описано в таблицата по-долу.

Важно: Началникът и спекулантът получават с 1 или 2 златни по-малко от останалите в зависимост от ролята им.

| | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1 Джудже | 5 златни къса |
| 2 Джуджета | по 4 златни къса за всеки |
| 3 Джуджета | по 3 златни къса за всеки |
| 4 Джуджета | по 2 златни къса за всеки |
| 5 или повече Джуджета | по 1 златен къс за всеки |

Поставете своите чипове със злато пред себе си с лицето надолу. Може да разваляте или уедрявате чиповете си със злато в общия резерв по всяко време.

Щом всички играчи са получили своя дял, действието на изиграните карти *Кражба* се изпълнява. Ако има повече от една изиграна карта *Кражба*, се започва с последната изиграна карта и след това по ред по часовниковата стрелка.

Бележка: Играч, пред когото има карта *Капан*, не получава злато при никакъв случай, дори и да е геолог или спекулант. Този играч не се брой към спечелилия отбор и не може да играе карта *Кражба*.

Пример за подялба на златото

Следните роли са в игра: **1 син и 2 зелени златотърсача, 1 началник, 1 спекулант и 2 саботьора.**

Началникът свързва тунела със съкровището, но има синя врата, която го блокира. И двамата саботьори имат карта Кражба пред себе си, но единият от тях има също карта Капан.

Златото се разпределя по следния начин:

Синият златотърсач е победител заедно с началника и спекуланта. Трима играчи си поделят съкровището. Синият златотърсач получава 3 златни къса. Началникът получава $3 - 1 = 2$ златни къса. Спекулантът получава $3 - 2 = 1$ златен къс. Единият саботьор използва своята карта Кражба, за да открадне 1 къс злато от някой играч. Саботьорът, пред когото има карта Капан, не може да използва своята карта Кражба.

Нов рунд

Подредете стартовата карта и картите с цел по същия начин, както в началото на играта. Размесете добре всички карти с действия и тунели (вкл. заделените 10 карти) и поставете тестето за теглене на масата с лицето надолу. Отново заделете 10 карти, след това раздайте на всеки играч по 6. Размесете всичките 15 карти с джуджета и раздайте по 1 на всеки играч. Естествено, запазете златото, което сте спечелили в предишния рунд.

Играчът, седящ вляво на този, изиграл последната карта с тунел в предишния рунд, е пръв на ход.

Край на играта

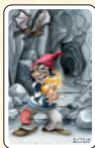
Играта приключва след изиграването на три рунда. Играчът, събрал най-много злато е победител! В случай на равенство, победата е споделена.

Специални карти

Световни първенства по Саботьор 2016-2023

От Световното първенство по **Саботьор** през 2016 насам всички участници в турнира получават по една специална карта. Тези специални карти може да се включват самостоятелно или комбинирано към базовата игра **Саботьор** или разширението **Саботьор 2** (с изключение на картата от 2016, както е отбелязано по-долу).

Това юбилейно издание съдържа картите от 2016 до 2023 година.



2016 – Алчно джудже (x2)

Можете да комбинирате алчното джудже само с карти от базовата игра **Саботьор**. По време на подготовката за игра заменете един златотърсач с алчното джудже. След това раздайте по 1 карта с джудже на всеки играч. Останалата част от подготовката и самата игра остават непроменени.

Подялба на златото:

Ако вие сте алчното джудже, печелите рунда само ако **вие** сте свързали стартовата карта със съкровището. В този случай вие получавате **4 златни къса**. В противен случай този рунд оставате с празни ръце.

Важно: Втората карта алчно джудже ще ви трябва само ако играете турнирния вариант на играта (виж стр.26).

Всички други специални карти са карти с действия. Ако искате да ги използвате, по време на подготовката за игра ги размесете с картите с тунели и картите с действия и ги играйте както обикновено (с изключение на карта **Вето**). Щом извършите тяхното действие, ги поставяйте на купчината с изчистени карти.

Действия на специалните карти:



2017 - Размяна на карта с цел

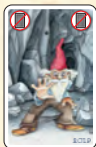
Вземете 2 **закрити** карти с цел, **без** да ги поглеждате. Решете дали ще им смените местата, или не, и ги върнете обратно на масата.



2018 – Съкровищница

Вместо да теглите карта от тестето, вземете горните 5 **карти** от **купчината с изчистени карти**. Погледнете картите, запазете една от тях и изчистете обратно останалите.

Важно: Ако има по-малко от 5 карти в тестето с изчистени карти, ги вземете всичките и изберете една от тях.



2019 – Вето

Изиграйте карта **Вето** в **хода на друг играч** в отговор на карта с тунел или карта с действие, която той току-що е изиграл. Махнете неговата карта, преди да е влязла в сила, и я изчистете заедно с ветото. След това другият играч, а след него и вие, теглите карта от тестето за теглене.



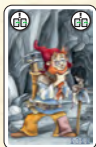
2020 – Смяна на посоката

След като изиграете тази карта, редът на играчите се обръща за целия рунд. Ако сте играли по часовниковата стрелка, започвате да играете в другата посока и обратното. В базовата игра трябва да имате предвид сменената посока, когато раздавате картите със злато.



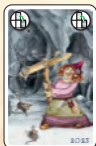
2021 – Майстор занаятчия

Майсторът занаятчия е карта за ремонт на инструменти с три символа. Използвайте я, за да премахнете 1 карта **Счупен инструмент** (счупена брадва, счупена количка или счупен фенер). Поставете двете карти на купчината с изчистени карти.



2022 – Пътеводител

Изиграйте две карти с тунели една след друга. Поставете ги според обичайните правила. В края на вашия ход изтеглете **2 карти**, което означава, че до края на рунда ще изграете с една карта по-малко.



2023 – Отклонение

Поставете **последната** изиграна карта с тунел на ново място, следвайки обичайните правила.

Мини разширения

Тунелна такса

Това мини-разширение излиза през 2016 г. в празничен календар за настолни игри от *Frosted Games*. За да го използвате в **Саботьор** или **Саботьор 2**, ще ви трябват двата миньора, двата маркера с миньори и чиповете със злато от **Саботьор 2**.

Подготовка за игра:

Сглобете **миньорите** и заедно с **техните маркери** ги пригответе за игра. Вземете по **1 къс злато**.

Ход на играта:

По време на хода си имате още едно действие, което може да изберете:

♣ Изчистете която и да е карта от ръката си, за да използвате миньора.

Това действие може да бъде извършвано с всеки миньор само по веднъж на рунд.

Как да ползвате миньор: Изчистете една карта от ръката си. Вземете един от двата миньора, както и неговия маркер. Поставете миньора върху незавършен тунел. Миньорът блокира този тунел и там вече не може да се слагат карти с тунел. Поставете маркера на миньора пред себе си, за да покажете, че вие сте го използвали.

Важно: След това действие **не** теглите карта от тестето за теглене; ще имате 1 карта по-малко до края на рунда.

Как да махнете миньор: Ако искате да поставите карта с тунел на място, където има миньор, трябва да платите **1 златен къс**. Дайте златото на играча, който е сложил миньора там. След това махнете миньора и маркера настрана - те не може да се ползват повече в този рунд.

Важно: Може да помолите друг играч да плати вместо вас.



Следващия рунд:

Пригответе миньорите и маркерите. Разполагате с тях и през новия рунд. В този рунд може да използвате златото, което сте спечелили в предишните рундове.

Отдел костюми

Отдел костюми излиза като коледна картичка през 2016 г. за подкаста „Bretterwisser“.

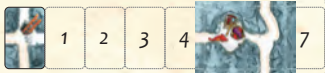
Подготовка за игра:

Поставете пощенската картичка с *Отдел костюми* в мрежата от тунели по време на подготовката, както е показано.

Ход на играта:

Ако сте първият играч, който свързва картата *Отдел костюми* със стартовата

карта, **трябва веднага** да смените картата си с джудже. Вземете излишната карта, която оставихте настрана (*Саботьор*) или изтеглете най-горната карта от тестето с карти с джуджета, като сложите старата си карта отдолу (*Саботьор 2*).



Тунелно парти

Картата *Тунелно парти* излиза като AMIGO пощенска картичка през 2019 г.

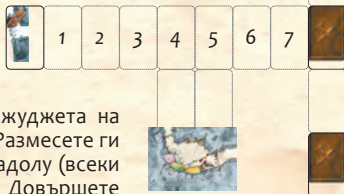
Подготовка за игра:

Поставете картата *Тунелно парти* по време на подготовката за игра, както е показано.

Ход на играта:

Ако сте първият играч, който свързва картата *Тунелно парти* със стартовата карта,

трябва да съберете картите с джуджета на всички играчи, без да ги гледате. Размесете ги и ги раздайте обратно с лицето надолу (всеки може да види новата си карта). Довършете рунда с новите си карти.



Нови цели

В мината ви очакват нови цели! Намерете допълнително злато или срещнете коварни същества, които ви мислят злото. За да използвате новите цели в **Саботьор** или **Саботьор 2**, ще ви трябват новите осем карти с цели и чиповете със злато от **Саботьор 2**.

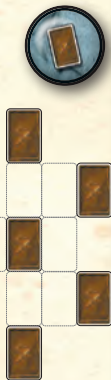
Подготовка за игра:

Заменете оригиналните карти с цел от базовата игра **Саботьор** с новите 8 карти. Вземете картата със златно съкровище и 4 случайни карти от оставащите седем карти с цел. Размесете

5-те карти и ги подредете по показания начин. Отделете оставащите три карти настрана. Те ще ви трябват за следващия рунд.



1 2 3 4 5 6 7



Ход на играта:

Когато достигнете до карта с цел, я обръщате и добавяте към тунелната мрежа по обичайния начин. След това изпълнявате ефекта, показан на картата:



Чувалче със злато:

Веднага взимате 1 или 2 златни къса, както е показано на картата.



Дракон: Ако вече имате чипове със злато, плащате 1 златен къс.



Гигантски паяк: Рундът свършва незабавно и саботьорите печелят.

На другите карти с цели ще намерите познатите **черни скали** и **съкровището** (рундът свършва и златотърсачите печелят).

Важно: Ако поставите нова карта с тунел, която свързва стартовата карта едновременно с 2 карти с цел, които са с лицето надолу, обърнете 1, изпълнете нейния ефект и след това обърнете другата. Вие избирате в какъв ред да се случи това.

Следващият рунд:

Вземете всички 8 карти с цел и подгответе играта, както е описано по-горе.

Ковчезета



Мълвата, че в мината са намерени *Ковчезета*, се разпространява като пожар. Като любопитни джуджета, вие не бихте искали да изпуснете някое от тях! В тях обаче не винаги има това, което ви се иска.

За да използвате ковчезетата в *Саботьор* или *Саботьор 2*, ще ви трябват 17-те специални карти от това разширение.

Подготовка за игра:

Размесете **7-те карти с тунели** (черни) и **10-те карти с ковчезета** (черни с ковчезета) поотделно. Сложете 4 ковчезета с лицето надолу в мрежата от тунели по време на подготовката за игра. След това покрийте всяко от тях с карта с тунел, също с лицето надолу. Отделете останалите карти настрана; те ще ви трябват в следващия рунд.

Примери за възможни подредби:



Важно: Може да поставите ковчезетата в тунелната мрежа както пожелаете, но без да се допират едно с друго.

Ход на играта:

Когато свържете стартовата карта с карта с тунел, я взимате заедно с ковчезето под нея. Поставете ковчезето пред вас, а картата с тунел обърнете и поставете обратно на нейното място, като внимавате тунелите от всички страни да съвпаднат. След това обърнете ковчезето и изпълнете ефекта му. (виж *Ефекти на ковчезетата* на стр. 24). Накрая оставете картата с ковчезето настрана.



Свлочище: Ако изиграете свлочище, може да махнете карта с тунел, която може да бъде или открита, или с **лицето надолу**. Ако махнете неразкрита карта, трябва да махнете и ковчето под нея.



Схема: Ако изиграете Схема може тайно да погледнете ковчеже със съкровище и съответната карта с тунел, вместо карта с цел. След това върнете двете карти на мястото им с **лицето надолу**.

Ефекти на ковчетата:



Вземете **1 златен къс** от общия запас.

Важно: Ако играете базовата игра **Саботьор**, вземете 1 карта с 1 къс злато.



От сега нататък никой не може да използва карта **Схема**, за да погледне карти с цел. Оставете тази карта на масата, за да не забравяте.



Не теглете карта от тестето за теглене в края на сегашния ви ход. До края на рунда ще играете с 1 карта по-малко.



Изтеглете 1 **допълнителна** карта от тестето за теглене в края на вашия ход. До края на рунда ще имате още една карта, с която да играете.



Отдалечете от стартовата карта една закрыта карта с цел с една позиция.



В края на вашия ход **не** теглете карта от тестето за теглене. Вместо това изтеглете 1 карта от ръката на **който и да е играч** и я приберете във вашата ръка. Другият играч ще има 1 карта по-малко до края на рунда.



В края на вашия ход изтеглете **3 карти** от тестето за теглене. Погледнете ги тайно, запазете една и сложете останалите на тестето с изчистени карти.



Тайно вижте картата с джудже на друг играч.



Размесете **купчината с изчистени карти**. Изтеглете горните 5 и задръжте 1 от тях. Ако има по-малко от 5, вземете всички и изберете една. В края на вашия ход не теглете карта от тестето за теглене.



Изтеглете най-горните **5 карти** от тестето за теглене и ги сложете с лицето надолу на купчината с изчистени карти.

Варианти на игра

Саботирано джудже

Този вариант се играе с базовата игра **Саботьор**. Препоръчваме го силно за по-малък брой играчи.

Раздаване на картите със злато:

Ако златотърсачите спечелят, всеки от тях, който има карта със счупен инструмент пред себе си, **не получава** карта със злато този рунд. Въпреки това изтеглете толкова карти със злато, колкото са златотърсачите и ги раздайте по обичайния начин. Това означава, че един или няколко играчи може да получат по повече от една карта.

Важно: Ако всички златотърсачи имат карта със счупен инструмент пред себе си, никой не получава карта със злато в този рунд.

Турнирен вариант

Този вариант се играе с базовата игра **Саботьор**. Използва се на официалните турнири по **Саботьор** за игри с 5-9 играчи. Освен базовата игра **Саботьор** ще ви трябват и чиповете със злато от **Саботьор 2** и двете специални карти от световни първенства **Ално джудже**.

Подготовка за игра:

Вместо картите със злато използвайте чиповете със злато от **Саботьор 2**. В зависимост от броя на играчите използвайте следния брой карти с **джуджета** за всеки рунд:

- ♣ 5 играчи: 1 саботьор + 3 златотърсача + 1 алчно джудже
- ♣ 6 играчи: 2 саботьора + 3 златотърсача + 1 алчно джудже
- ♣ 7 играчи: 2 саботьора + 3 златотърсача + 2 алчни джуджета
- ♣ 8 играчи: 3 саботьора + 3 златотърсача + 2 алчни джуджета
- ♣ 9 играчи: 3 саботьора + 4 златотърсача + 2 алчни джуджета

Подгответе играта по обичайния начин. В допълнение изтеглете една случайна карта с тунел и я поставете с лицето нагоре по средата между стартовата карта и средната карта с цел. След това размесете тестето с карти с тунели и карти с действия в едно тесте за теглене. Раздайте следния брой карти от тестето:

- ♣ 5 играчи: по 6 карти на всеки
- ♣ 6-7 играчи: по 5 карти на всеки
- ♣ 8-9 играчи: по 4 карти на всеки

Раздаване на златото:

В турнирния вариант не раздавате карти със злато, а чипове със злато. Броят зависи от това, кой е спечелил рунда:

Ако спечелят златотърсачите, играчът, който е достигнал картата със съкровището и е приключил рунда, получава 3 златни къса. Всички други златотърсачи получават по 2 златни къса.

Ако спечели алчно джудже, то печели 4 златни къса, а всички други играчи не получават нищо. **Важно:** За да спечели алчното джудже, то трябва да е свързало съкровището със стартовата карта.

Ако спечелят Саботьорите, всеки получава по 3 златни къса.

Изключение: При игра с 5 играчи има само 1 саботьор. Ако той спечели рунда, получава 4 златни къса.

ИЗПРОБВАХТЕ ЛИ ВЕЧЕ?

Фаталната 6-ца

💡 Волфганг Крамер

🔪 Франц Фохвинкел



8+



1–10 играчи



около 45 минути

В тази игра ще се опитвате да съберете възможно най-малко отрицателни точки, тоест най-малко карти. По време на играта вие ще поставяте своите карти в четири картови редици на масата. Правилото е лесно - само трябва всяка следваща карта, добавена в редицата, да е по-голяма от предишната... и във всяка редица може да има не повече от 5 карти. „Фаталната 6-ца“ обаче идва с уловка, защото всички тайно избират картите си и ги разкриват едновременно и понякога просто ще ви се налага да се усмихнете горчиво и да приемете несполуката: който изиграе шестата поредна карта в дадена редица, трябва да вземе първите пет карти... заедно с отрицателните точки, които носят!



Играйте "Фаталната 6-ца" състезателно или кооперативно и се насладете на ексклузивните модули: разширението "Бикоборци" и специалните карти, създадени от фенове на играта!

© AMIGO Spiel + Freizeit
GmbH, D-63128 Dietzenbach,
2004-2024 / Version 1.0



FANTASMAGORIA
GAMES

Българско лицензирано издание
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД 2024

facebook.com/fantasmagoria.bg
www.fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg

София, ул. Лъвски Рид 6
+359 895 61 88 10

Онлайн магазин: www.BigBag.bg