



Sabotażysta

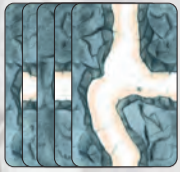
gra autorstwa
Frederica Moyersoena
z ilustracjami
Andrei Boekhoff

Liczba graczy: 3–10

Wiek: od 8 lat

Czas: ok. 30 min

Zawartość



44 karty
korytarzy



27 kart
akcji



28 kart
bryłek złota



7 kart
górników



4 karty
sabotażystów

Cel gry

Nic tak nie cieszy krasnoludzkiego serca jak ładna, lśniąca bryłka złota. Jako członek tej nieustraszonej braci naturalnie chcesz wydobyć jak najwięcej tych żółtych skarbów. Lecz czy jesteś poszukiwaczem złota... czy sabotażystą?

Gracze wcielają się w górników poszukujących bryłek złota w głębokich tunelach wijących się w trzewiach góry albo w sabotażystów, którzy na każdym kroku utrudniają pracę górnikom. Członkowie obu grup powinni się wspierać, ale często muszą zgadywać, kto jest po ich stronie! Jeśli górnicy zdołają przebić się do skarbu, otrzymają nagrodę w postaci bryłek złota, podczas gdy sabotażyści odejdą z pustymi rękoma. Jednak jeśli górnicy poniosą porażkę, nagrodę zgarną sabotażyści. Tożsamość każdego z krasnoludów zostaje ujawniona dopiero po rozdeleniu złota. Wygrywa gracz, który po zakończeniu trzeciej rundy ma najwięcej bryłek złota.

Przygotowanie do gry

Podzielcie karty na karty korytarzy, akcji, bryłek złota i krasnoludów, w skład których wchodzi karty górników i sabotażystów.

Liczba kart górników i sabotażystów używanych podczas rozgrywki zależy od liczby graczy. Pozostałe karty krasnoludów odłóżcie z powrotem do pudełka – nie będą potrzebne do końca gry.

- 3 graczy: 1 sabotażysta i 3 górników.
- 4 graczy: 1 sabotażysta i 4 górników.
- 5 graczy: 2 sabotażystów i 4 górników.
- 6 graczy: 2 sabotażystów i 5 górników.
- 7 graczy: 3 sabotażystów i 5 górników.
- 8 graczy: 3 sabotażystów i 6 górników.
- 9 graczy: 3 sabotażystów i 7 górników.
- 10 graczy: wszystkie karty krasnoludów.

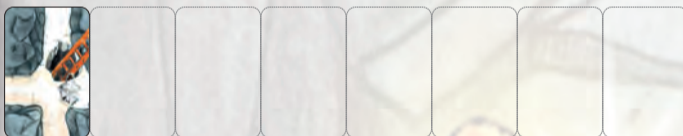
Potasujcie razem karty górników i sabotażystów. Każde z Was otrzymuje 1 kartę, patrzy na nią i odkłada zakrytą przed sobą, nie zdradzając swojej roli innym graczom. Niewykorzystaną kartę odłóżcie na bok (również zakrytą), nie będzie potrzebna do końca rundy.

Pośród 44 kart korytarzy odnajdziecie kartę startu (z rysunkiem drabiny) i 3 karty celów. Na 1 z nich znajduje się złoty skarb, a na pozostałych 2 – kamienie. Potasujcie karty celu i ułóżcie je na stole zakryte, natomiast kartę startu połóżcie odkrytą, jak pokazano na poniższej ilustracji. W czasie rozgrywki będziecie tworzyć labirynt korytarzy prowadzący od karty startu do kart celów. Pamiętajcie, że korytarze mogą wykraczać poza granice przedstawionego na ilustracji prostokąta o wymiarach 5 na 9 kart.

Szybkie przygotowanie do rozgrywki: skorzystajcie ze skali po prawej stronie instrukcji, aby zmierzyć odległość między kartą startu a kartą celu.

karta startu

przestrzeń o szerokości 7 kart



zakryta karta celu

przestrzeń o długości 1 karty



zakryta karta celu

przestrzeń o długości 1 karty



zakryta karta celu



talia i stos kart odrzuconych

Potasujcie wszystkie karty akcji i pozostałe 40 kart korytarzy, tworząc talię. Liczba kart, jaką otrzymuje każde z Was, zależy od tego, ile osób bierze udział w rozgrywce.

- 3–5 graczy: po 6 kart.
- 6–7 graczy: po 5 kart.
- 8–10 graczy: po 4 karty.

Umieście talię obok kart celów.

Potasujcie talię kart bryłek złota i umieście ją obok niewykorzystanej karty krasnoluda.

Rozpoczyna najmłodszy gracz, a następny jest gracz siedzący po jego lewej stronie.

Jak grać?

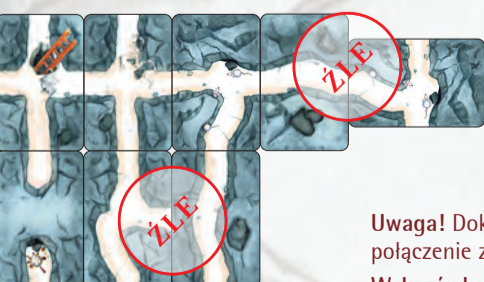
W swojej turze musisz najpierw użyć 1 karty.

- Oznacza to: – dodanie karty do labiryntu korytarzy,
- położenie przed graczem karty akcji
- albo spasowanie poprzez odrzucenie 1 zakrytej karty na stos kart odrzuconych.

Następnie musisz dobrać wierzchnią kartę z talii na rękę. Twoja tura kończy się i rozpoczyna się tura następnego gracza.

Uwaga! Gdy talia się wyczerpie, nie dobierajcie nowych kart. Podczas swoich tur możecie jedynie zagrywać albo odrzucać karty.

Zagrywanie kart korytarzy



Używając kart korytarzy, stworzycie drogę prowadzącą od karty startu do kart celów.

Karty korytarzy muszą być zagrywane obok kart korytarzy już znajdujących się na stole, w tym karty startu. Korytarze na ilustracjach muszą zawsze do siebie pasować ze wszystkich stron. Kart nie wolno układać poziomo (patrz rysunek).

Uwaga! Dokładana karta korytarza musi mieć nieprzerwane połączenie z kartą startu!

Wskazówka. Górnicy będą starali się ułożyć nieprzerwany korytarz od karty startu do kart celów, a sabotażyści będą próbowali temu zapobiec. Nie powinni tego czynić w sposób zbyt oczywisty, gdyż zostaną wtedy szybko zdemaskowani!

Zagrywanie kart akcji

Karty akcji kładziesz odkryte przed sobą albo przed innym graczem. Używając ich, możesz przeszkodzić albo pomóc innym graczom, usunąć 1 z kart tworzących labirynt korytarzy albo dowiedzieć się, co kryje karta celu.



Zepsute narzędzie. Jeśli 1 z tych kart znajduje się przed Tobą, nie możesz zagrywać kart korytarzy – oczywiście możesz zagrywać inne karty! W danym momencie przed Tobą może znajdować się tylko 1 karta zepsutego narzędzia każdego rodzaju. Możesz zagrywać karty korytarzy jedynie wtedy, gdy na początku swojej tury nie znajduje się przed Tobą żadna karta zepsutego narzędzia.



Naprawa narzędzia. Możesz używać tych kart, by naprawiać zepsute narzędzia, czyli usunąć kartę zepsutego narzędzia znajdującą się przed 1 z graczy. Za pomocą tej karty możesz naprawić swoje narzędzie albo narzędzie innego gracza. W obu przypadkach zarówno karta zepsutego narzędzia, jak i karta naprawy narzędzia są odrzucane na stos kart odrzuconych. Oczywiście karta naprawy musi być tego samego rodzaju co karta zepsutego narzędzia. Na przykład jeśli przed graczem znajduje się karta zepsutego wagonika, można go naprawić tylko kartą naprawy wagonika, a nie latarni albo kilofu.



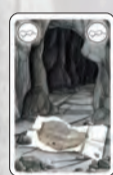
Niektóre karty naprawy przedstawiają 2 narzędzia. Jeśli zagrasz taką kartę, możesz jej użyć, by naprawić 1 z przedstawionych na niej narzędzi, a nie oba.

Uwaga! Wszystkie karty naprawy narzędzia mogą być zagrywane tylko w celu naprawy pasującego zepsutego narzędzia znajdującego się przed dowolnym graczem.



Osuwisko. Tę kartę zawsze kładziesz przed sobą. Pozwala Ci wybrać 1 z kart w labiryncie korytarzy (poza kartami startu i celów) i wraz z kartą osuwiska odrzucić ją na stos kart odrzuconych. Powstałe w ten sposób luki mogą zostać wypełnione odpowiednimi kartami korytarzy podczas następnych tur.

Wskazówka. Sabotażysta może użyć karty osuwiska, aby przerwać korytarz wiodący od startu do celu. Górnik może jej użyć, by usunąć ślepy zaułek, tworząc nową drogę do celu.



Mapa. Gdy zagrywasz tę kartę, ostrożnie podnieś 1 z kart celów, w tajemnicy zerknij na nią, po czym odłóż ją na miejsce i odrzuć kartę mapy na stos kart odrzuconych. Teraz wiesz, czy warto kopać tunel do tej karty celu, gdyż tylko 1 z kart celów przedstawia skarb!

Pasowanie

Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrywać karty, **musisz** ominąć kolejkę, odrzucając 1 zakrytą kartę ze swojej ręki na stos kart odrzuconych bez pokazywania jej innym graczom. Jeśli ktoś z Was spasuje, na stosie kart odrzuconych znajdą się zakryte i odkryte karty – to nie!

Uwaga! Pod koniec rundy istnieje szansa, że niektórzy z Was nie będą mieli kart na ręce – w takiej sytuacji ci gracze muszą spasuwać, oczywiście bez odrzucania kart.

zakryta
karta
celu



Koniec rundy

Jeśli zagrasz kartę korytarza, która styka się z kartą celu, tworząc nieprzerwany korytarz od karty startu do karty celu, **musisz** odkryć tę kartę celu:

- Jeśli ta karta przedstawia skarb, runda dobiega końca!
- Jeśli karta przedstawia kamień, rozgrywka toczy się dalej. Odkrytą kartę celu umieszcza się obok ostatniej zagranej karty korytarza, tak aby korytarze pasowały do siebie.

Uwaga! Może się zdarzyć, że karty celu nie będzie można umieścić w taki sposób, aby pasowały do wszystkich sąsiadujących kart korytarzy. Jest to przypadek dopuszczalny w drodze wyjątku tylko dla kart celów.

Runda kończy się także wtedy, gdy w talii skończą się karty, a żadnemu z Was nie pozostały na ręce karty, które może zagrać.

Gdy runda dobiegnie końca, odkryjcie swoje karty krasnoludów. Kto był górnikiem, a kto sabotażystą?



karta
celu ze
skarbem

Podział złota

Górnicy zwyciężają rundę, jeśli udało im się stworzyć nieprzerwany korytarz prowadzący od karty startu do karty celu, na której jest przedstawiony skarb. Gracz, który zagrał ostatnią kartę korytarza (która połączyła się ze skarbem), dobiera zakryte karty bryłek złota w liczbie równej liczbie górników (np. 5 kart, jeśli było 5 górników), ogląda je i spośród nich wybiera 1, którą zatrzymuje. Pozostałe karty bryłek złota przekazuje kolejnemu górnikowi (nie sabotażysty!) przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara. Kolejny gracz także wybiera 1 spośród tych kart. Tę czynność powtarza się tak długo, aż każdy z górników dostanie 1 kartę.

Uwaga! Jeśli sabotażysta dotrze do skarbu, górnicy i tak wygrywają. Karty bryłek złota rozdziela się w taki sam sposób, jak opisano powyżej, przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, zaczynając od górnika po prawej stronie sabotażysty, który dotarł do skarbu.

Sabotażysty zwyciężają rundę, jeśli karta celu przedstawiająca skarb nie została odkryta. Jeśli w rozgrywce brał udział tylko 1 sabotażysta, otrzymuje on karty przedstawiające łącznie 4 bryłki złota. Jeśli było 2 albo 3 sabotażystów, każdy z nich dostaje karty przedstawiające łącznie po 3 bryłki złota. Jeśli było 4, otrzymują po 2 bryłki złota.

Uwaga! W grze z 3 albo 4 graczami możliwe jest, że w rundzie nie będzie brał udziału ani jeden sabotażysta. W takim wypadku jeśli nie dotrzecie do skarbu, żadne z Was nie otrzyma karty bryłki złota!

Nie ujawniajcie swoich kart bryłek złota aż do końca gry!

Początek nowej rundy

Gdy złoto zostanie podzielone, rozpoczyna się następna runda. Umieście kartę startu i karty celów na stole w taki sam sposób, jak na początku rozgrywki. Potasujcie karty górników i sabotażystów tak samo jak wcześniej (łącznie z kartą, która została odłożona) i rozdajcie po 1 karcie każdemu z Was. Potasujcie karty korytarzy i karty akcji, tworząc nową talię, i rozdajcie odpowiednią liczbę kart każdemu z Was.

Oczywiście zachowujecie bryłki złota, które zdobyliście w poprzednich rundach. Ponownie potasujcie pozostałe karty bryłek złota i połóżcie je obok niewykorzystanej karty krasnoluda.

Gracz po lewej stronie osoby, która zagrała ostatnią kartę tunelu w poprzedniej rundzie, rozpoczyna kolejną rundę.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy rozegracie 3 rundy. Każde z Was podlicza bryłki złota na wszystkich zdobytych kartach bryłek złota. Gracz, która ma ich najwięcej, wygrywa rozgrywkę! W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze wygrywają.



Producent:
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 2004

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

rebel

Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

Wersja 3.0

Tłumaczenie: Kacper Podliński
Redakcja: zespół Rebel