

Saboteur 2

De Dwergenkaarten



Blauwe & groene goudzoekers: Beide proberen een weg van de startkaart naar de schat te graven, maar strijden tegen elkaar.

Een kleur goudzoeker(s) wint als ze een verbinding tot stand brengen zonder dat deze door een anderskleurige deur wordt geblokkeerd OF een anderskleurige dwerg de verbinding tot stand brengt, maar wordt geblokkeerd door een deur van de andere kleur OF De chef, geoloog of profiteur de weg tot stand brengt, en niet wordt geblokkeerd door een anderskleurige deur.

Beide kleuren goudzoeker(s) winnen als de chef, geoloog of profiteur de weg tot stand brengt, en niet wordt geblokkeerd door een deur.



Chef: Bouwt gangen voor zowel het groene als blauwe team, hij wint als beide kleuren of 1 kleur wint. De chef krijgt 1 goudstuk minder dan de winnaars. Als de chef alleen wint krijgt hij 4 goudstukken.



Profiteur: Hij wint altijd, maar krijgt 2 goudstukken minder dan de andere winnaars. Als hij alleen wint ontvangt hij 3 goudstukken.



Geoloog: Graaft uitsluitend voor zichzelf, zij krijgen 1 goudstuk per zichtbaar kristal in de gangen, als beide geologen in het spel zijn, verdelen ze de goudstukken (naar beneden afgerond).



Saboteur: Als de schat niet wordt bereikt, wint de saboteur(s).

De Actiekaarten



Diefstal: Leg open voor je neer op tafel, aan het einde van de ronde na het verdelen van de goudstukken, mag je van 1 speler naar keuze een goudstuk stelen. (Mag niet worden gebruikt als je gevangen bent).



Afblijven: Mag je spelen om een diefstalkaart van tafel te verwijderen.



Handkaarten ruilen: Kies 1 andere speler en ruil jouw kaarten met zijn kaarten, de gekozen speler mag 1 kaart trekken ter compensatie.



Inspectie: bekijk een rol van een andere speler.



Mutsen Ruilen: Kies 1 speler (mag ook jezelf zijn), de gekozen speler legt zijn rol af en trekt een nieuwe.



Gevangen: Leg deze open voor een speler. Deze speler is gevangen en mag geen gangenkaarten, wel actiekaarten meer uitspelen. Een gevangen speler krijgt geen goudstukken bij het verdelen van de schat. Een gevangen speler wordt niet meegerekend in het berekenen van de hoeveelheid goud aan het einde van de ronde. Hij mag zijn diefstalkaart ook niet gebruiken.



Eindelijk vrij: Je mag 1 kaart gevangen van de tafel verwijderen. Leg beide kaarten daarna af.

De Actiekaarten (Originele Saboteur)



Beschadigd Gereedschap: Leg deze open voor een andere speler, deze speler mag geen gangenkaarten meer spelen, wel actiekaarten. Een speler mag van elke soort kaart maar 1 voor zich hebben liggen.



Instorting: Speel deze op een gangkaart naar keuze om deze gangkaart te verwijderen, beide kaarten worden afgelegd.



Reparatie: Een speler kan hiermee het overeenkomstige beschadigde gereedschap repareren, leg beide kaarten af.



Verkennen: Bekijk 1 van de 3 doelkaarten zonder dat de andere spelers dit kunnen zien.



Er zijn reparatiekaarten waar 2 verschillende soorten gereedschap op zijn afgebeeld, hiermee kan je 1 van de 2 afgebeelde soorten herstellen.

Verdeling Goudstukken

Aantal winnaars	Aantal goudstukken
1	5 / winnaar
2	4 / winnaar
3	3 / winnaar
4	2 / winnaar
5 of meer	1 / winnaar