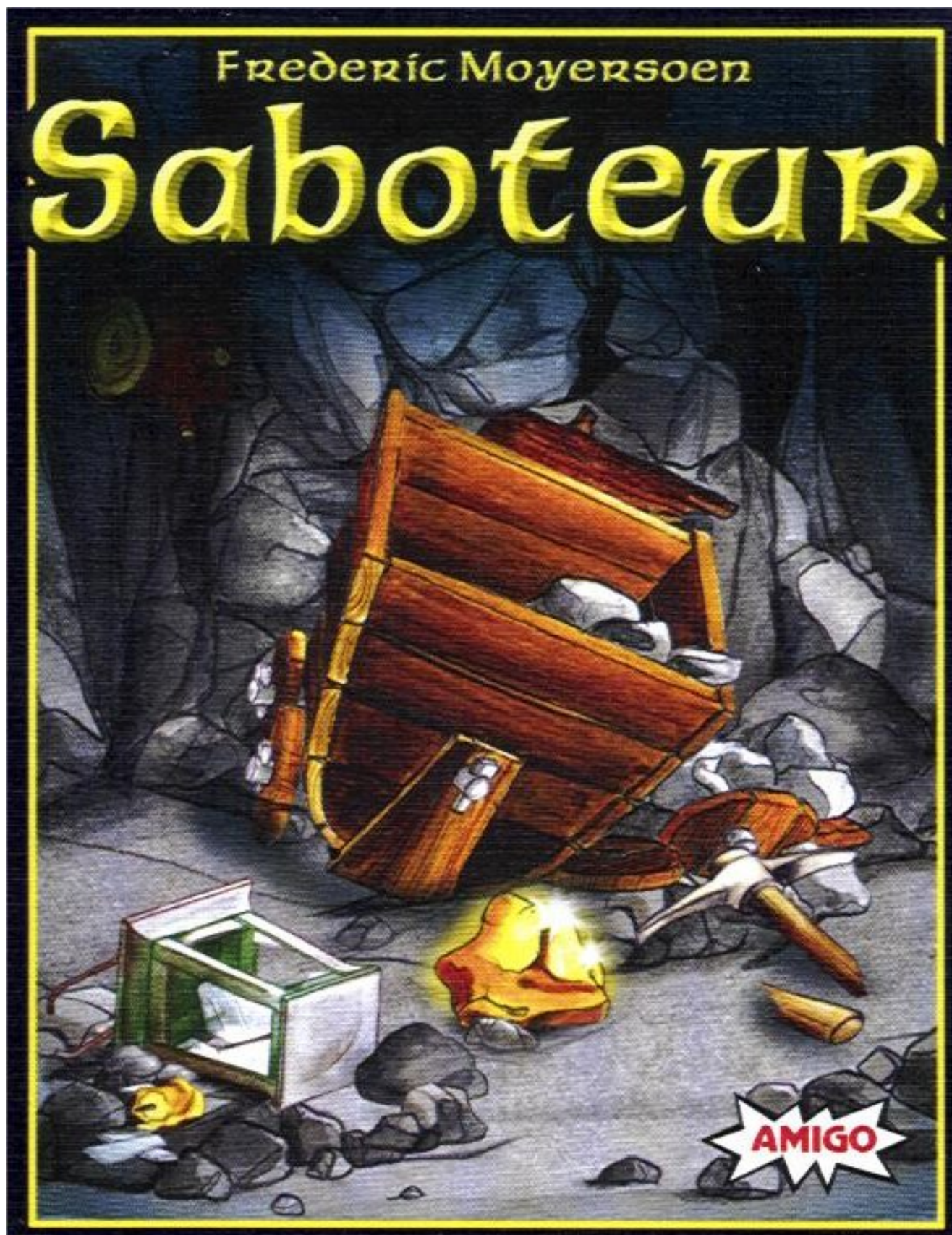


Frederic Moyersoen

# Saboteur



Saboteur

Amigo, 2004

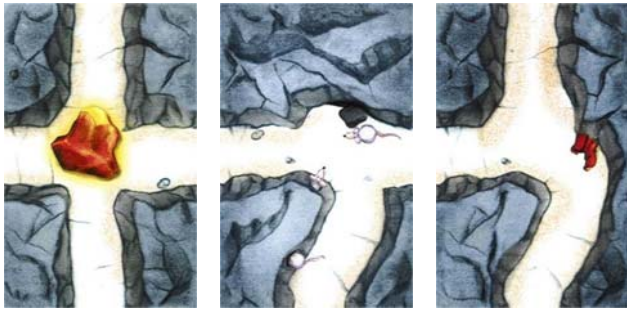
MOYERSONEN Frederic

3 - 10 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

# Inhoud

- 44 wegenkaarten ;



- 27 actiekaarten ;



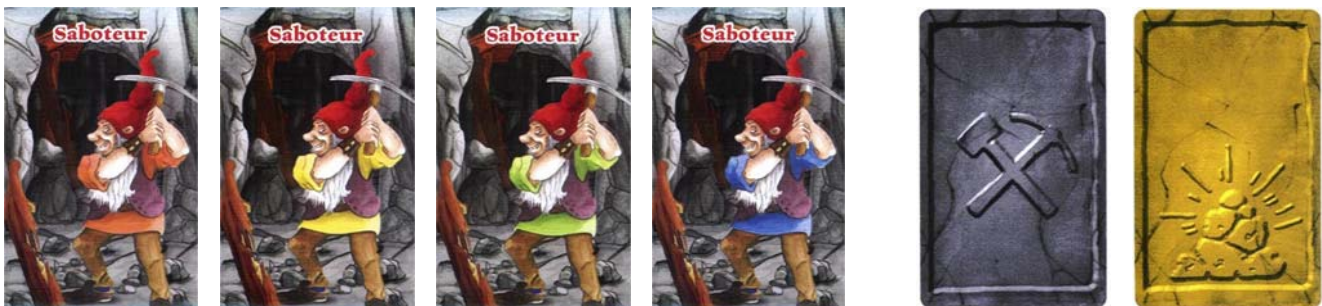
- 28 goudkaarten ;



- 7 goudzoekers ;



- 4 saboteurs.



## Spelidee

De spelers kruipen ofwel in de rol van goudzoekers die diepe gangen in de berg graven, ofwel in de rol van saboteurs die onderweg zijn om de goudzoekers te hinderen. De beide groepen moeten elkaar helpen, ook al hebben ze soms alleen een vaag vermoeden en voorgevoel wie welke rol bekleedt.

Als de goudzoekers er in slagen om de weg naar de goudschat open te graven, dan worden ze met goudstukken beloond en de saboteurs keren met lege handen terug.

Als het de goudzoekers niet lukt om de goudschat op te graven, dan ontvangen de saboteurs de beloning.

Pas aan het einde, als het op het verdelen van de goudschat aankomt, worden de rollen bekendgemaakt.

Na drie rondes wint de speler met de meeste goudstukken.

## Spelvoorbereiding

De wegenkaarten, de actiekaarten, de goudkaarten en de kaarten met de dwergen worden van elkaar gescheiden. Afhankelijk van het aantal spelers, wordt een verschillend aantal goudzoekers en saboteurs gebruikt.

De volgende kaarten worden gebruikt :

- In een spel met 3 spelers : 1 saboteur en 3 goudzoekers.
- In een spel met 4 spelers : 1 saboteur en 4 goudzoekers.
- In een spel met 5 spelers : 2 saboteurs en 4 goudzoekers.
- In een spel met 6 spelers : 2 saboteurs en 5 goudzoekers.
- In een spel met 7 spelers : 3 saboteurs en 5 goudzoekers.
- In een spel met 8 spelers : 3 saboteurs en 6 goudzoekers.
- In een spel met 9 spelers : 3 saboteurs en 7 goudzoekers.
- In een spel met 10 spelers : alle dwergen : 4 saboteurs en 7 goudzoekers.

De overige kaarten met de dwergen worden niet gebruikt en in de doos teruggelegd.

De gekozen dwergenkaarten worden grondig geschud en verdekt onder de spelers verdeeld. Elke speler ontvangt één kaart, bekijkt de kaart en legt ze vervolgens verdekt voor zich neer. De speler verradt niet welke rol hij in deze ronde zal spelen. Eén kaart wordt niet verdeeld en wordt verdekt opzij gelegd. Pas aan het einde van de ronde worden de verdekte kaarten blootgelegd en wordt de gespeelde rol duidelijk.

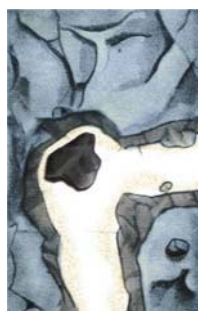
Onder de 44 wegenkaarten bevindt zich één startkaart en drie doelkaarten. Op de startkaart is een ladder afgebeeld, op één van de doelkaarten is de goudschat afgebeeld en op de andere doelkaarten is een steen afgebeeld.



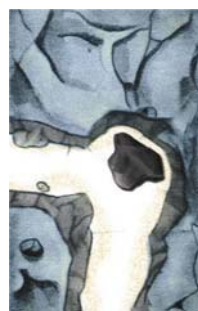
**startkaart**



**doelkaart 1**



**doelkaart 2**



**doelkaart 3**



**achterkant**

De doelkaarten worden grondig gemixt en verdekt, zoals aangegeven in de afbeelding op de volgende pagina, samen met de startkaart op de tafel gelegd.

In de loop van het spel ontstaat, van de startkaart uit, een doolhof van wegen. Uiteraard kunnen de wegen ook buiten de begrenzing van het voorbeeld worden gelegd.

De overige 40 wegenkaarten en alle actiekaarten worden samen gemixt en aan elke speler wordt een bepaald aantal kaarten uitgedeeld.

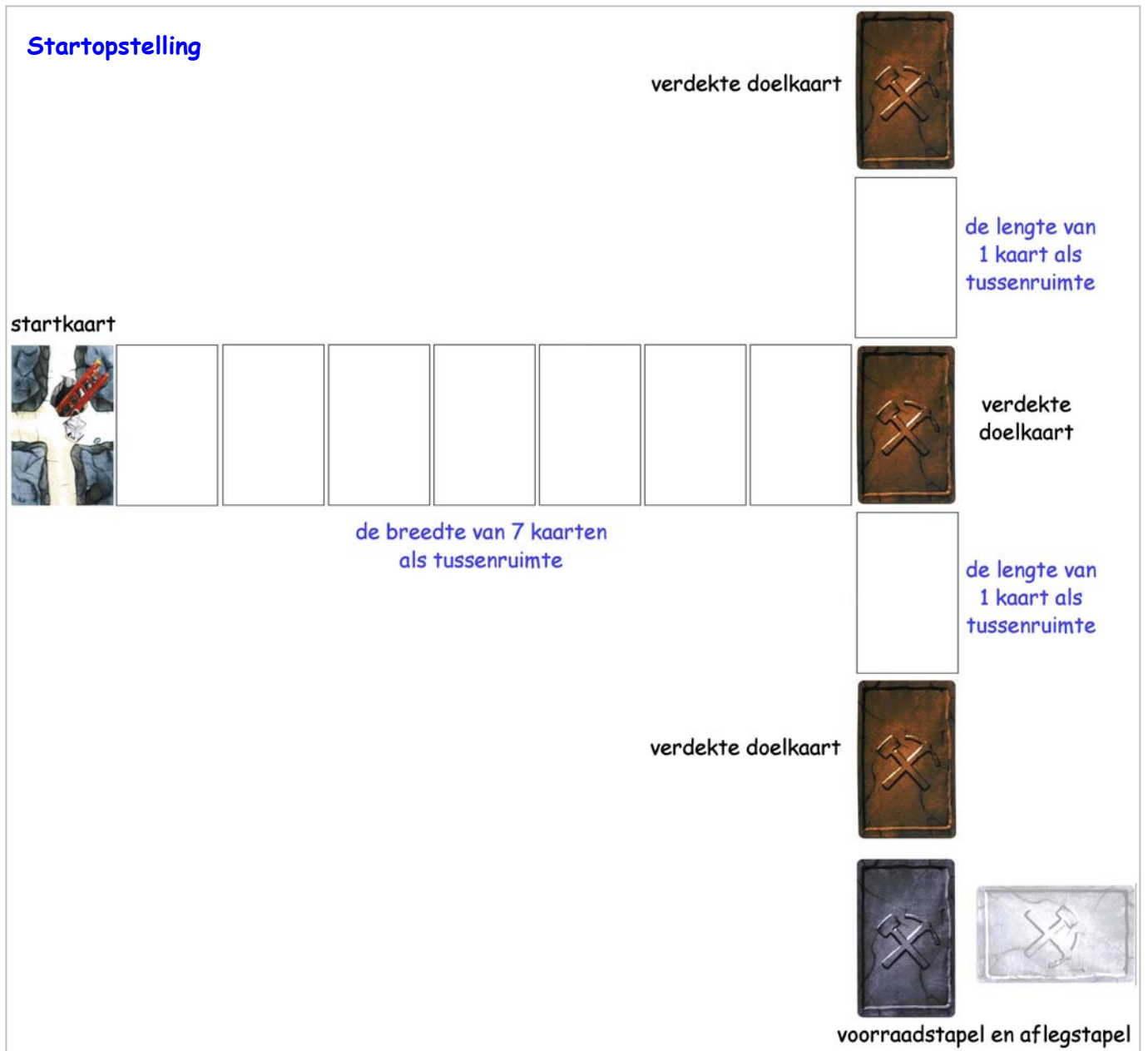
Te verdelen kaarten :

- In een spel met 3 - 5 spelers ontvangt iedere speler 6 kaarten in de hand.
- In een spel met 6 - 7 spelers ontvangt iedere speler 5 kaarten in de hand.
- In een spel met 8 - 10 spelers ontvangt iedere speler 4 kaarten in de hand.

De resterende kaarten worden binnen handbereik als verdekte voorraadstapel beneden de doelkaarten op de tafel gelegd.

De goudkaarten worden eveneens geschud en als verdekte stapel in de buurt van de niet uitgedeelde dwergenkaarten gelegd.

De jongste speler begint het spel. Daarna volgen, om de beurt, de andere spelers met de wijzers van de klok mee.



## Spelverloop

De speler die aan de beurt is, moet eerst één kaart uitspelen.

Een kaart uitspelen betekent :

- ofwel een wegenkaart in het wegenlabyrint leggen ;
- ofwel een actiekaart voor een speler afleggen ;
- ofwel passen en verdekt een kaart op de aflegstapel leggen.

Daarna moet de speler één kaart van de voorraadstapel nemen. Daarmee is de beurt van de speler beëindigd en komt de volgende speler aan de beurt.

### Aandacht

Als de voorraadstapel is opgebruikt, kunnen er geen kaarten meer worden getrokken. De spelers kunnen enkel nog kaarten uitspelen.

## Een wegenkaart uitspelen



Met het afleggen van de wegenkaarten ontstaat een weg van de startkaart naar de doelkaarten.

Een wegenkaart moet altijd aan een vorige wegenkaart worden aangelegd. Daarbij moeten alle wegen op de kaart correct aan de andere wegen van de aangrenzende kaart passen. Een wegenkaart mag nooit dwars worden gelegd.

De goudzoekers proberen een ononderbroken verbinding tot stand te brengen van de startkaart tot één van de doelkaarten.

De saboteurs proberen uiteraard de weg te hinderen en te blokkeren. Ze moeten wel proberen om dit niet te opzichtig te doen om zo hun rol niet te verraden en ontmaskerd te worden.

## Een actiekaart uitspelen

Actiekaarten worden open voor de speler neergelegd. Een actiekaart kan worden neergelegd voor een andere speler, maar ook voor zichzelf. Met de actiekaarten kunnen de spelers elkaar wederzijds helpen of hinderen, wegenkaarten uit het labyrint verwijderen en informatie verkrijgen over de doelkaarten.



Als één van deze drie kaarten voor een speler ligt, dan mag deze speler, zolang deze kaart voor hem ligt, geen wegenkaarten afleggen.

Maximaal kunnen drie kaarten voor een speler worden neergelegd, maar telkens maar één kaart van een gelijk type. Alleen als aan het begin van een beurt geen van deze kaarten voor een speler ligt, mag hij een wegenkaart in het labyrint leggen.



Met deze kaarten worden de bovengenoemde kaarten bij een speler verwijderd. Ze mogen op een eigen kaart of op een kaart van een tegenstander worden gelegd. In de beide gevallen worden de beide kaarten daarna op de aflegstapel gelegd. Ligt er bijvoorbeeld een beschadigde lorrie voor een speler dan kan hij door een onbeschadigde lorrie worden vervangen.



Er bestaan ook kaarten met twee voorwerpen. Als zulke kaart wordt afgelegd dan kan ze één van de beide afgebeelde voorwerpen herstellen, niet de beide voorwerpen !

## Opmerking

Alle kaarten om reparaties uit te voeren, kunnen maar worden gespeeld als de overeenkomstige kaart al bij de speler ligt. Ze kunnen niet op voorhand als een vorm van bescherming worden afgelegd !



Deze kaart met het steenslag speelt een speler voor zichzelf uit. De speler mag één wegenkaart naar believen (met uitzondering van de startkaart en de doelkaarten) uit het labrynt verwijderen. De speler legt de labryntkaart en de steenslagkaart op de aflegstapel.

Met deze kaart kan een saboteur een verbinding met de startkaart verbreken of kan een goudzoeker een wegenkaart met een doodlopende weg uit het labrynt verwijderen. De gaten die zijn ontstaan kunnen door passende kaarten opnieuw worden gevuld.



Als een speler deze kaart uitspeelt, neemt hij voorzichtig één van de drie doelkaarten en bekijkt ze in het geheim. Daarna wordt de doelkaart terug verdekt op zijn plaats gelegd. Nu heeft de speler informatie verkregen over deze doelkaart en weet hij of het de moeite loont om een weg naar dit doel te graven.

Op slechts één doelkaart is de goudschat afgebeeld. Na het consulteren van de doelkaart wordt de informatiekaart op de aflegstapel gelegd.

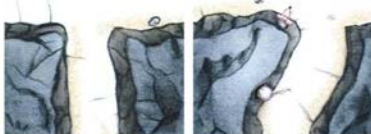
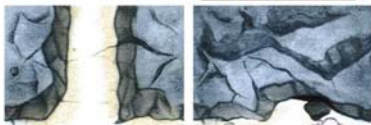
## Passen

Als een speler geen kaart kan of wil uitspelen, moet hij passen en één handkaart verdekt op de aflegstapel leggen (de medespelers mogen niet zien welke kaart wordt afgelegd).

Op de aflegstapel liggen er dus zowel open als verdekte kaarten. Aan het einde van een ronde is het mogelijk dat een speler geen handkaarten meer heeft. Dan past hij natuurlijk.

## Einde van een ronde

verdekte doelkaart



doelkaart  
met goudschat



Als een speler een doelkaart bereikt en hij met het afleggen van de laatste kaart een ononderbroken weg heeft gemaakt van de startkaart naar de doelkaart, dan draait hij de doelkaart om.

- Als de kaart met de goudschat is bereikt, is de ronde beëindigd.
- Als het een kaart is met een steen dan gaat de ronde verder. De doelkaart wordt zo gelegd dat ze met de laatst afgelegde kaart is verbonden.

### Opmerking

In een hoogst uitzonderlijk geval is het mogelijk dat niet alle wegen met elkaar kunnen worden verbonden.

De ronde is eveneens beëindigd als alle spelers na elkaar geen kaarten meer in de hand hebben die kunnen worden uitgespeeld. Alle dwergenkaarten worden nu omgedraaid om te zien wie de goudzoeker was en wie de saboteur.

## Verdeling van de goudkaarten

De goudzoekers hebben gewonnen als een ononderbroken weg kan worden gevormd van de startkaart tot de doelkaart met de goudschat. Er worden nu zoveel goudkaarten verdekt van de stapel genomen als er personen meespelen.

Hebben er bijvoorbeeld 5 personen meegespeeld dan worden er 5 goudkaarten verdekt van de stapel getrokken.

De speler die de doelkaart met de goudschat heeft bereikt, ontvangt de getrokken goudkaarten, bekijkt ze en kiest als eerste één kaart uit. De overige goudkaarten geeft hij, **tegen de wijzers van de klok in**, aan de volgende goudzoeker (**niet aan de saboteur**). Deze goudzoeker kiest eveneens een kaart en geeft daarna de resterende kaarten weer verder aan de volgende persoon (tegen de wijzers van de klok in). Dit gaat zo lang door tot alle goudkaarten zijn verdeeld.

Bij de verdeling van de goudkaarten kunnen sommige goudzoekers meer kaarten krijgen dan andere goudzoekers.

### Aandacht

Als in een spel met 10 spelers de goudzoekers winnen dan worden er slechts 9 goudkaarten verdeeld.

In een spel met 3 of 4 spelers kan het gebeuren dat er geen saboteur meespeelt. Als in deze situatie de goudschat niet wordt bereikt, worden er ook geen goudkaarten verdeeld.

De saboteurs hebben gewonnen als de doelkaart met de goudschat niet wordt bereikt.

Als er maar één saboteur was, ontvangt hij goudkaarten voor een totale waarde van 4 goudstukken.

Als er twee of drie saboteurs waren, ontvangen zij elk goudkaarten voor een totale waarde van 3 goudstukken.

Als er vier saboteurs waren, ontvangen zij elk goudkaarten voor een totale waarde van 2 goudstukken.

De spelers moeten hun goudkaarten tot aan het einde van het spel geheim houden.

## Een nieuwe ronde begint

Nadat de goudkaarten zijn verdeeld, begint de nieuwe ronde.

De startkaart en de doelkaarten worden precies zoals in het eerste spel op de tafel gelegd.

Dezelfde dwergenkaarten worden weer grondig gemixt en aan de spelers verdeeld.

Ook de wegenkaarten en de actiekaarten worden grondig geschud. Enkele kaarten worden aan de spelers verdeeld en de resterende kaarten worden als voorraadstapel klaargelegd.

De goudkaarten die de spelers hebben behaald in de vorige rondes, mogen ze natuurlijk behouden. De resterende goudkaarten worden als stapel in de buurt van de niet uitgedeelde dwergenkaarten gelegd.

De speler, links van de speler die de laatste kaart in de vorige ronde heeft gespeeld, begint de nieuwe ronde.

## Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde ronde.

Nu tellen de spelers de goudstukken op hun goudkaarten samen. De speler met de meeste goudstukken wint het spel.

Als er meerdere spelers zijn met de meeste goudstukken dan zijn er meerdere winnaars.