

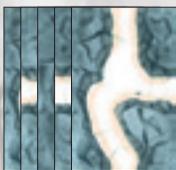


# Saboteur

de Frederic Moyersoen

**Jugadores:** 3-10    **Edad:** a partir de 8 años    **Duración:** 30 min.

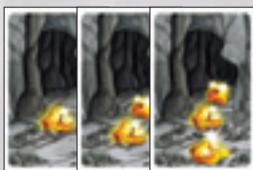
## Material



44 cartas de túnel



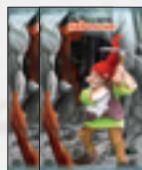
27 cartas de acción



28 cartas de pepitas



7 buscadores



4 saboteadores

## Idea del juego

Los jugadores se convierten en enanos buscadores de oro, que trabajan como mineros, excavando profundos túneles en la montaña en busca de tesoros, o en enanos saboteadores, que obstaculizan la búsqueda del oro de los demás. Los miembros de cada grupo deben apoyarse entre sí, aunque sólo pueden suponer cuál es el papel de los demás. Si los mineros consiguen crear un túnel hasta el tesoro, ganarán pepitas de oro, mientras que los saboteadores se irán con las manos vacías. Pero, si los mineros fallan, los saboteadores conseguirán el premio. Sólo cuando se reparta el oro se revelarán las identidades. Después de tres rondas, el jugador con más pepitas será el ganador.

## Preparación

Separa las cartas de túnel, de acción, de pepitas de oro y las cartas de enano.

Según el número de jugadores, será necesario un número distinto de buscadores de oro y de saboteadores. Devuelve a la caja las cartas de enanos sobrantes.

- Con 3 jugadores: 1 Saboteur y 3 buscadores
- Con 4 jugadores: 1 Saboteur y 4 buscadores
- Con 5 jugadores: 2 Saboteur y 4 buscadores
- Con 6 jugadores: 2 Saboteur y 5 buscadores
- Con 7 jugadores: 3 Saboteur y 5 buscadores
- Con 8 jugadores: 3 Saboteur y 6 buscadores
- Con 9 jugadores: 3 Saboteur y 7 buscadores
- Con 10 jugadores: todas las cartas de enanos

Baraja las cartas preparadas y repártelas boca abajo a los jugadores. Cada jugador recibe una carta, la mira y la pone boca abajo delante de él. La carta sobrante no se distribuye y se pone a un lado boca abajo. Sólo al final de la ronda se descubrirán todas las cartas de enano.

Entre las 44 cartas de túnel, hay una carta de comienzo (con una escalera) y tres cartas de destino. Una de estas últimas tiene el tesoro, las otras dos sólo una piedra. Baraja las cartas de destino y ponlas boca abajo en la mesa junto a la carta de comienzo, como se muestra en la ilustración. A lo largo del juego se irá creando un laberinto de túneles desde la carta de comienzo a las de destino. Los túneles podrán extenderse más allá de los límites de esta ilustración:



Las restantes 40 cartas de túnel y todas las cartas de acción se barajan juntas y se reparten boca abajo a los jugadores en sentido contrario a las agujas del reloj.

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

Las cartas restantes forman una pila boca abajo, listas para que los jugadores las cojan. Las cartas de pepitas también se barajan y se colocan boca abajo cerca de la carta de enano sobrante. Empieza el jugador más joven y el turno continúa en el sentido de las agujas del reloj.



## Cómo jugar

En su turno, el jugador debe jugar primero una carta.

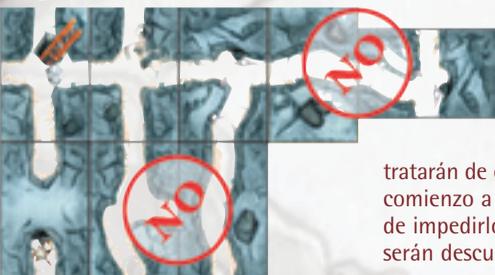
Por jugar se entiende:

- Añadir una carta de túnel al laberinto de túneles o
- colocar una carta de acción delante de un jugador o
- pasar, descartándose de una carta.

Después de eso, el jugador coge la primera carta de la pila. De esta forma el jugador finaliza su turno y el juego pasa al siguiente jugador.

**Atención:** Cuando se acabe la pila, no se pueden coger más cartas, se sigue jugando con las de la mano.

### Jugar una carta de túnel



Con esta carta se genera un recorrido desde la carta de comienzo a las de destino. La carta de túnel siempre se debe poner junto a otra carta de túnel que ya esté sobre la mesa. Todos los túneles deben encajar con los que ya estén en juego, y la carta nunca puede colocarse apaisada (ver figura). Los buscadores de oro tratarán de construir un túnel ininterrumpido desde la carta de comienzo a una de las cartas de destino; los saboteadores tratarán de impedirlo. Pero no deberían hacerlo de manera muy obvia, o serán descubiertos muy pronto.

## Jugar una carta de acción

Las cartas de acción se juegan boca arriba delante de los jugadores (de uno mismo o de otro jugador). Con las cartas de acción, los jugadores pueden ayudarse unos a otros o entorpecerse, quitar una carta del laberinto u obtener información acerca de las cartas de destino.



Si una de estas **cartas de herramienta rota** se coloca en frente de un jugador, éste no podrá jugar una carta de túnel mientras la tenga delante. Por supuesto puede jugar otras cartas. Delante de un jugador no puede haber más de tres cartas y sólo una carta de cada tipo. Si al principio del turno no tienes cartas de este tipo delante, puedes jugar una carta de túnel para excavar en el laberinto.



Con estas cartas **reparas las herramientas rotas** (quitas una de las cartas explicadas arriba). Se pueden jugar sobre una carta propia o de otro jugador. En ambos casos, ambas cartas se colocan en la pila de descartes. La carta de reparación debe coincidir con la de herramienta rota. Si, por ejemplo, delante de un jugador hay una vagoneta rota, será posible recuperarla con una vagoneta reparada.



También hay **cartas con dos herramientas**. Si se juega una de estas cartas, se puede reparar cualquiera de las dos herramientas mostradas, pero no ambas a la vez.

**Atención:** las cartas de reparación sólo pueden jugarse si hay una carta de herramienta rota correspondiente delante de un jugador.



Esta **carta de derrumbe** de rocas se juega delante de uno mismo. El jugador que la haya jugado puede coger una carta que elija del laberinto de túneles (excepto las cartas de comienzo y destino) y colocarla, junto a la carta de derrumbe, en la pila de descartes. De este modo un saboteador puede interrumpir un túnel hacia una carta de destino o un buscador de oro puede quitar un callejón sin salida del laberinto y así abrir nuevas vías. Los huecos que se creen se pueden rellenar en turnos posteriores con otras cartas de túnel.



Si un jugador juega esta **carta de mapa**, puede echar un vistazo a una de las tres cartas de destino, la mira y la vuelve a colocar en su lugar. Ahora sabe si merece la pena excavar un túnel hacia esa carta o no, ya que sólo una de las tres tiene el tesoro. Después de esto descarta la carta de acción.

## Pasar

Cuando un jugador no puede o no quiere jugar una carta, tiene que pasar y descartar una carta de su mano, boca abajo sin mostrarla a los otros jugadores. Esto quiere decir que habrá cartas boca arriba y boca abajo en el montón de descartes. Hacia el final de la ronda es posible que un jugador no tenga cartas en su mano, en ese caso tendrá que pasar (sin descartarse, claro).

## Final de una ronda

carta de destino boca abajo



Cuando un jugador alcanza una carta de destino, creando un túnel ininterrumpido desde la carta de comienzo, tiene que descubrirla.

- Si es la carta con el tesoro, la ronda acaba.
- Si tiene una piedra, la ronda continúa. La carta de destino descubierta se coloca junto a la carta de túnel recién jugada, de modo que los túneles se unan.

**Atención:** En raras ocasiones, puede que la carta de destino no conecte todos sus túneles con la carta jugada, esto se permite excepcionalmente ya que se trata de una carta de destino.

La ronda termina también si todos los jugadores se han quedado sin cartas en la mano. En ese momento se descubren las cartas de enano: ¿quién era buscador de oro y quién saboteador?

## El reparto de las cartas de pepitas

Los **buscadores de oro ganan la ronda** cuando se completa un túnel ininterrumpido desde la carta de comienzo hasta la carta con el tesoro. Del montón de cartas de pepitas de oro se cogen tantas cartas de pepitas como jugadores haya. Si por ejemplo han jugado 5 jugadores, se cogen 5 cartas.

El jugador que haya alcanzado la carta de destino con el tesoro recibe estas cartas y elige primero una. Después pasa las restantes cartas, en el sentido contrario a las agujas del reloj, al siguiente buscador de oro (saltando los saboteadores), que también elige una carta. Se continúa así hasta que se hayan repartido todas las cartas de oro. Puede suceder que alguno de los buscadores consiga más cartas que otros.

**Atención:** Cuando hay diez jugadores en la partida y ganan los buscadores de oro, sólo se reparten **nueve** cartas de pepitas. Con tres o cuatro jugadores, puede suceder que no haya ningún saboteador. En este caso, si no se alcanza el tesoro, no se reparten cartas de pepitas.

Los **saboteadores ganan** si no se alcanza la carta de destino con el tesoro. Si sólo había un saboteador, recibe cuatro pepitas de oro. Si había dos o tres saboteadores, cada uno recibe tres pepitas de oro; si había cuatro saboteadores, cada uno recibe dos pepitas de oro.

Los jugadores deben mantener sus cartas de pepitas en secreto hasta el final del juego.

## Comienzo de una nueva ronda

Una vez repartido el oro, comienza la siguiente ronda. La carta de comienzo y las de destino se colocan en la mesa igual que al principio de la partida. Se barajan **las mismas cartas de enano** y se reparten otra vez. Las cartas de túnel y de acción se vuelven a barajar también, luego, como al principio del juego se distribuyen otra vez a los jugadores y las sobrantes componen la pila para robar. Por supuesto, los jugadores conservan sus cartas de pepitas. Las demás se vuelven a poner boca abajo cerca de la carta de enano extra.

El jugador a la izquierda del que jugó la última carta en la ronda anterior comienza la nueva ronda.

## Final del juego

El juego termina al final de la tercera ronda. Todos los jugadores cuentan las pepitas de oro que han acumulado. El jugador con más pepitas gana la partida. Si hay más de un jugador con el mismo número de pepitas, empatan en la primera posición.

Si tenéis algún comentario, pregunta o sugerencia, por favor, contactadnos en: [comunicacion@mercurio.com.es](mailto:comunicacion@mercurio.com.es)

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)

Editado para España por:  
**mercurio**  
DISTRIBUCIONES

