



Frederic Moyersoer  
Andrea Boekhoff



# Sabotér



Cílová karta

## Obsah



## Myšlenka hry

Nic nerozbuší srdce trpaslíka víc než oslnivě zářivý zlatý nuget. Jako jeden z těchto neohrožených chlapíků chcete získat co nejvíce zlata pro sebe. Otázkou je, zda jste zlatokop, nebo sabotér.

Hráči ve hře představují trpaslíky. Buď se stávají zlatokopy, kteří v dolech kopou hluboké tunely, aby našli zlato, nebo se stávají sabotéry, kteří staví zlatokopům do cesty překážky, aby jim v nález zlata zabránili. Členové každé skupiny by se měli navzájem podporovat, i když do poslední chvíle není zcela jasné, kdo do které skupiny patří. Pokud některý zlatokop najde cestu ke zlatému pokladu, pak jsou všichni zlatokopové odměněni zlatými nugety a sabotéři vyjdou naprázdno. Pokud se zlatokopům nepodaří zlatý poklad najít, rozdělí si jej jen sabotéři. Hráči své role odhalí teprve tehdy, když má dojít k rozdělení zlatého pokladu. Vítězí hráč, který má po třetím kole nejvíce zlatých nugetů.

## Příprava hry

Rozdělte karty podle druhů na karty cest, akční karty, karty zlata a na karty trpaslíků.

Počet karet zlatokopů a sabotérů ve hře závisí na počtu hráčů. Vyberte tedy příslušné karty trpaslíků a zbývající karty trpaslíků odložte zpět do krabice.

- 3 hráči: 1 sabotér a 3 zlatokopové
- 4 hráči: 1 sabotér a 4 zlatokopové
- 5 hráčů: 2 sabotéři a 4 zlatokopové
- 6 hráčů: 2 sabotéři a 5 zlatokopů
- 7 hráčů: 3 sabotéři a 5 zlatokopů
- 8 hráčů: 3 sabotéři a 6 zlatokopů
- 9 hráčů: 3 sabotéři a 7 zlatokopů
- 10 hráčů: všechny karty trpaslíků

Vybrané karty trpaslíků skrytě zamíchejte. Každý hráč dostane jednu kartu, podívá se na ni, položí si ji lícem dolů před sebe, aby ostatní hráči neviděli, jakou roli v tomto kole má. Jednu kartu, která zbyla, odložte bez prohlížení stranou. Teprve až na konci kola budou karty všech trpaslíků odhaleny.

Mezi 44 kartami cest se nachází jedna startovní karta (je na ní zobrazen žebřík) a tři cílové karty. Na jedné cílové kartě je zobrazen zlatý poklad, na obou dalších cílových kartách je zobrazen kámen. Cílové karty skrytě zamíchejte a položte je lícem dolů na stůl spolu se startovní kartou tak, jak je zobrazeno na obrázku. V průběhu hry se vytváří bludiště cest vycházející ze startovní karty. Karty cest se mohou navíc pokládat i mimo zobrazené ohraničení.

Značky u pravých okrajů těchto pravidel vám pomohou určit přesnou vzdálenost mezi startovní kartou a prostřední cílovou kartou.

Startovní karta

7 karet na šířku



Zbývajících 40 karet cest a všechny akční karty zamíchejte dohromady. Každému hráči skrytě rozdejte následující počet karet dle počtu hráčů:

- 3-5 hráčů – každý dostane 6 karet,
- 6-7 hráčů – každý dostane 5 karet,
- 8-10 hráčů – každý dostane 4 karty.

Zbývající karty položte na stůl lícem dolů jako dobírací balíček.

Karty zlata zamíchejte a položte je jako balíček pokladů lícem dolů vedle odložené karty trpaslíka.

Nejmladší hráč začíná a poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček.



Cílová karta lícem dolů

Místo pro jednu kartu



Cílová karta lícem dolů

Místo pro jednu kartu



Cílová karta lícem dolů



Dobírací a odhazovací balíček

## Průběh hry

Hráč, který je na tahu, musí nejprve zahrát kartu. Zahrát znamená:

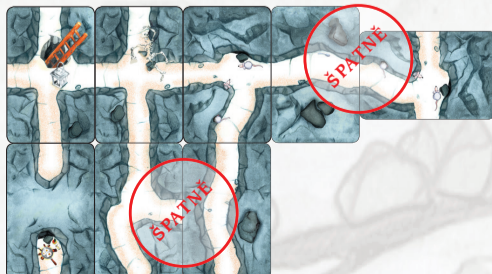
- buď položit kartu cesty do bludiště,
- nebo před nějakého hráče (včetně sebe) položit akční kartu,
- nebo kartu odhodit lícem dolů na odhazovací balíček.

Poté si hráč **musí** dobrat kartu z dobíracího balíčku. Tím jeho tah končí a na řadě je další hráč.

**Pozor: Je-li dobírací balíček prázdný, pak dobírání karty odpadá a hráč pouze zahráje jednu kartu.**

## Umístění karty cesty do bludiště

Tyto karty budou tvořit cestu od startovní karty až k cílové kartě. Kartu cesty musíte vždy umístit vedle již položené karty cesty. Karty cest na sebe musí přesně navazovat na všech stranách a nesmí se pokládat napříč (viz obr.). Zlatokopové se pokoušejí postavit nepřerušovanou cestu vedoucí od startovní karty až k cílové kartě. Sabotéři se tomu snaží zabránit. Neměli by to ale provádět příliš okatě, aby nebyli ihned odhaleni příliš brzy.



**Pozor: od nově umístěné karty musí vždy vést nepřerušovaná cesta ke startovní kartě.**

Startovní karta

7  
6  
5  
4  
3  
2  
1



## Zahrání akční karty

Akční karty pokládá hráč lícem nahoru před sebe nebo před jiného hráče. Pomocí akčních karet si hráči mohou pomáhat, nebo škodit, mohou odstraňovat karty cest z bludiště, nebo mohou získávat informace o cílových kartách.



**Rozbité nářadí:** Pokud některá z těchto karet leží před hráčem, ten nesmí ve svém tahu umístit žádnou kartu cesty do bludiště. Smí však zahrát akční kartu nebo nějakou kartu odhodit. Před hráčem smí vždy ležet pouze jedna karta od každého druhu rozbitého nářadí. Pokud před hráčem na začátku jeho tahu neleží žádná z těchto karet, může umístit kartu cesty do bludiště.

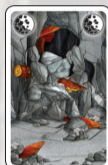


**Opravené nářadí:** Tyto karty se používají k odstraňování karet rozbitého nářadí, které leží před nějakým hráčem. Můžete je zahrát na vyložené karty před jakýmkoli hráčem. Obě karty – rozbité nářadí i opravené nářadí se poté odhodí na odhazovací balíček. Každá z těchto karet opraví pouze jedno nářadí s příslušným symbolem. Například kartu s rozbitým důlním vozíkem opraví pouze karta s ikonou nepoškozeného důlního vozíku.



Na některých kartách jsou zobrazeny **symbolem dvou nářadí**. Tyto karty umožňují opravit pouze jedno vybrané ze zobrazených nářadí, ne obě nářadí najednou.

► **Pozor: Všechny karty oprav mohou být zahrány pouze na již vyložené karty rozbitého nářadí.**



**Zával:** Kartu s obrázkem závalu vykládá hráč před sebe. Poté si vybere libovolnou kartu cesty v bludišti (kromě startovní karty a cílových karet) a tuto kartu cesty společně s kartou závalu odhodí na odhazovací balíček. Sabotér tak může přerušit cestu od startovní karty k cílové kartě. Zlatokop touto kartou může odstranit kartu cesty se zaslepeným tunelem. Vzniklé mezery mohou být opět zaplněny vhodnou kartou cesty.



**Mapa:** Pokud hráč zahrane akční kartu s obrázkem mapy, může se tajně, aniž by ji ukázal ostatním hráčům, podívat na jednu ze tří cílových karet a položit ji zpět. Hráč se takto dozví, zda se vyplatí kopat směrem k této cílové kartě, neboť zlatý poklad je zobrazený pouze na jedné cílové kartě. Poté hráč odhodí akční kartu s mapou na odhazovací balíček.

## Vynechání tahu

Pokud hráč nemůže nebo nechce zahrát žádnou kartu, pak musí odhodit jednu kartu na odhazovací balíček. Tuto kartu ostatním hráčům neukazuje.

## Konec kola

Když některý hráč umístí kartu cesty tak, že vytvoří nepřerušenu cestu od startovní karty k cílové kartě, otočí propojenou cílovou kartu. Pokud poslední umístěná karta cesty leží mezi dvěma cílovými kartami, hráč otočí obě cílové karty.

- Pokud je to cílová karta se zlatým pokladem, kolo končí!
  - Pokud je to cílová karta s kamenem, kolo pokračuje dál.
- Otočenou cílovou kartu na svém místě natočte tak, aby navazovala na poslední umístěnou kartu cesty.

► **Pozor: V ojedinělých případech se může stát, že cílová karta nepasuje správně ke všem přilehlým kartám cest. Tato výjimka je povolena pouze u cílových karet.**

Kolo končí také v případě, kdy je spotřebovaný dobírací balíček a žádný z hráčů nemá v ruce karty, které by mohl zahrát nebo odhodit.

Poté se otočí lícem nahoru všechny karty trpaslíků a dojde k odhalení, kdo byl zlatokop a kdo sabotér.

## Rozdělení karet zlata

**Zlatokopové vyhrávají kolo**, když od startovní karty vede nepřerušena cesta až k cílové kartě se zlatým pokladem. V takovém případě si vezmou tolik karet zlata z balíčku pokladu (lícem dolů), kolik je ve hře zlatokopů. Pokud například hraje 5 zlatokopů, vezmou si 5 karet zlata.

Hráč, který vytvořil cestu k cílové kartě se zlatým pokladem, si získané karty zlata prohlédne a jednu si vybere. Zbývající karty zlata pošle proti směru hodinových ručiček dalšímu zlatokopovi (ne sabotérovi), který si také vybere jednu kartu. Toto se opakuje tak dlouho, dokud si zlatokopové nerozdají všechny karty zlata získané v tomto kole.

**Sabotéři vyhrávají kolo**, pokud není objevena cílová karta se zlatým pokladem. Pokud hraje pouze 1 sabotér, získá karty zlata v hodnotě čtyř zlatých nugetů. Pokud jsou ve hře 2 nebo 3 sabotéři, dostane každý z nich karty zlata v hodnotě tří zlatých nugetů. Pokud jsou ve hře 4 sabotéři, dostane každý z nich 2 zlaté nugety.

Hráči drží své karty zlata až do konce hry v tajnosti.

► **Pozor: Při hře ve 3 nebo 4 hráčích se může stát, že v některém kole není nikdo z hráčů sabotérem. Pokud se tedy zlatokopům nepodaří odhalit poklad, nerozdělují se žádné karty zlata.**

## Začátek nového kola

Po rozdělení zlata začíná další kolo. Startovní kartu a znovu zamíchané cílové karty položte na stůl přesně jako na začátku hry. Stejně karty trpaslíků, které jste použili v minulém kole (včetně trpaslíka odloženého stranou) zamíchejte a znovu rozdejte. Zamíchejte společně karty cest a akční karty, rozdejte hráčům příslušný počet karet a ze zbytku utvořte dobírací balíček.

Své karty zlata si hráči ponechají před sebou. Zbývající karty zlata opět položte jako balíček vedle zbývajících karet trpaslíka.

Kolo začíná soused po levici hráče, který hrál v předešlém kole jako poslední.

## Konec hry

Hra končí po třetím kole. Všichni hráči si sečtou zlaté nugety na svých kartách zlata. Vítězí hráč s největším počtem zlatých nugetů. Pokud má více hráčů stejný počet nugetů, vyhrávají všichni tito hráči.

