

Sabotażysta 2

Frederic Moyersoen \ Alexander Jung

od 8 lat

2–12 graczy

ok. 30 min

ELEMENTY



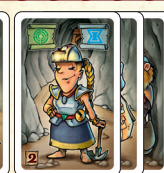
30 kart korytarzy



21 kart akcji



15 kart krasnoludów



32 żetony
bryłek złota
(o wartościach „1”, „2” i „5”)

Uwaga! Do gry wymagane są zarówno elementy dodatku, jak i wszystkie karty korytarzy i akcji z gry podstawowej.

CEL GRY

Raz jeszcze wyruszacie w poszukiwaniu bezcennego złota. Tym razem górnicy są podzieleni na dwie drużyny, a inni pracują na własną rękę. Nowe karty krasnoludów zmieniają warunki zwycięstwa, a dodatkowe karty korytarzy i akcji urozmaicają pracę w kopalni. Nagle Wasze ciężko zdobyte złoto może nie być tak bezpieczne, jak sądziliście, bo krasnoludy mogą zmienić swoje intencje albo możecie być zmuszeni wymienić się kartami na ręce.

Zasady gry podstawowej *Sabotażysta* w większości nadal mają zastosowanie. Poniżej opisano nowe reguły i zmiany w zasadach względem gry podstawowej.

NOWE KARTY KRASNOLUDÓW I ZWIĄZANE Z NIMI WARUNKI ZWYCIĘSTWA



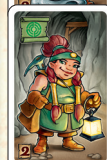
Niebiescy i zieloni górnicy (po 4 na kolor)

Obie drużyny chcą dotrzeć do skarbu, ale rywalizują ze sobą.

Jako górnik zwyciężasz, gdy jeden z górników z **Twojej** drużyny stworzy nieprzerwany korytarz prowadzący od karty startu do karty celu przedstawiającej skarb, a droga nie będzie zablokowana przez drzwi koloru drugiej drużyny (zob. *Nowe karty korytarzy: korytarz z drzwiami*).

Drużyna wygrywa również, jeśli szef, spekulant, geolog albo sabotażysta stworzy nieprzerwany korytarz prowadzący do skarbu, a droga do niego nie będzie zablokowana przez drzwi drugiej drużyny. Jeśli drogi nie blokują żadne drzwi, obie drużyny wygrywają.

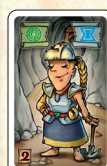
WYJĄTKOWY PRZYPADEK. Drużyna wygrywa, jeśli jeden z górników z **drugiej** drużyny stworzy połączenie ze skarbem, ale droga prowadząca do niego będzie zablokowana przez drzwi koloru pierwszej drużyny.



Szeff (× 1)

Jako szef budujesz korytarze dla niebieskiej i zielonej drużyny górników. Wygrywasz za każdym razem, gdy jedna albo obie drużyny odniosą zwycięstwo, jednak podczas podziału złota otrzymujesz żetony warte **1 bryłek złota** mniej niż pozostali.

Jako szef wygrywasz samodzielnie, gdy nieprzerwany korytarz prowadzący do skarbu, ale drzwi w 2 kolorach blokują jedyną drogę do skarbu i w rozgrywce nie bierze udziału spekulant. W takim wypadku dostajesz żetony warte **4 bryłki złota**.



Spekulant (× 1)

Jako spekulant zawsze należysz do zwycięskiej grupy, niezależnie czy zwycięstwo odnieśli górnicy, czy sabotażyści, jednak podczas podziału złota otrzymujesz żetony warte **2 bryłki złota** mniej niż pozostali.

Jako spekulant wygrywasz samodzielnie, gdy został stworzony nieprzerwany korytarz prowadzący do skarbu, ale drzwi w 2 kolorach blokują jedyną drogę do skarbu i w rozgrywce nie bierze udziału szef. W takim wypadku otrzymujesz żetony warte **3 bryłki złota**.

Wygrywasz samodzielnie również, jeśli karta celu przedstawiająca skarb nie została odkryta, a w rozgrywce nie bierze udziału ani jeden sabotażysta. W takim wypadku także otrzymujesz żetony warte **3 bryłki złota**.



Geolog (× 2)

Jako geologa nie obchodzi Cię złoto, interesują Cię tylko błyszczące kryształy. Na koniec rundy otrzymujesz żetony warte tyle bryłek złota, ile **kryształów** jest widocznych w labiryncie korytarzy.

Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 geologów, dzielcie się po równo bryłkami złota. Jeśli liczba bryłek złota do podziału jest nieparzysta, zaokrąglijcie ją w dół.

Oprócz tego w grze występują sabotażyści (× 3), których już dobrze znacie. Jak zwykle wygrywają, gdy na koniec rundy nieprzerwany korytarz nie łączy karty startu ze skarbem.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potrzebujecie wszystkich kart korytarzy i akcji z podstawowej gry *Sabotażysta*. Pozostałe karty z gry podstawowej odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne.

Zasady przygotowania karty startu i kart celów są takie same jak w grze podstawowej.

Potasujcie **wszystkie karty korytarzy i akcji z *Sabotażysty* i *Sabotażysty 2* razem**. Odłóżcie na bok 10 wierzchnich kart talii. Nie będą potrzebne aż do następnej rundy. Następnie rozdajcie **każdemu z graczy po 6 zakrytych kart**. Pozostałe karty stanowią zakrytą talię. Zostawcie miejsce na zakryty stos kart odrzuconych obok niej.

Potasujcie wszystkie **15 kart krasnoludów** z tego dodatku. Każde z Was otrzymuje 1 kartę, patrzy na nią, **nie zdradzając swojej roli innym graczom**, i odkłada przed sobą zakrytą. Jak zwykle odkryjecie je dopiero na koniec rundy. Pozostałe karty krasnoludów odłóżcie, tworząc z nich zakrytą talię.

Na koniec przygotujcie **żetony bryłek złota**.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz, dalej gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze **musisz** wybrać 1 z poniższych opcji:

Opcja	Liczba kart dobieranych na koniec tury
Zagraj 1 kartę korytarza.	1
Zagraj 1 kartę akcji.	1
Odrzuć 2 zakryte karty i usuń 1 kartę znajdującą się przed Tobą.	1
Spasuj i odrzuć od 1 do 3 zakrytych kart.	1–3 (taka sama jak liczba odrzuconych kart)

Następnie Twoja tura kończy się i rozpoczyna się tura następnego gracza.

Uwaga! Gdy talia się wyczerpie, nie dobierajcie nowych kart. Nie tasujcie stosu kart odrzuconych. W swojej turze wciąż musisz wybrać 1 z 4 opcji. Jeśli skończą Ci się karty, Twoje tury są pomijane do końca rundy.

Nowe karty korytarzy



Most (x 2)

Dwa korytarze przedstawione na tej karcie nie są ze sobą połączone, więc droga do skarbu nie może skręcać na tej karcie. Gdy zagrywasz tę kartę, co najmniej 1 z 2 korytarzy na ilustracji musi zostać połączony z kartą startu.



Podwójny zakręt (x 2)

Korytarze przedstawione na tej karcie nie są ze sobą połączone. Gdy zagrywasz tę kartę, co najmniej 1 z 2 korytarzy na ilustracji musi zostać połączony z kartą startu.



Korytarz z drabiną (x 4)

Drabina stanowi bezpośrednie połączenie z kartą startu i wszystkimi innymi kartami przedstawiającymi drabinę. Gdy zagrywasz tę kartę, musi zostać połączona z dowolną kartą korytarza, ale nie możesz przyłączyć jej do karty celu.

Uwaga! Zagrana karta drabiny nie musi być w żaden sposób połączona korytarzem z kartą startu.



Korytarz z drzwiami (po 3 na kolor)

Drzwi blokują drogę dla górników drugiego koloru. Na koniec rundy tylko niebiescy górnicy mogą przejść przez niebieskie drzwi, a zieloni górnicy przez zielone drzwi. Szef, spekulant i geolog mogą przejść przez wszystkie drzwi.

Na niektórych kartach korytarzy znajdują się **kryształy**. Nie mają one żadnego wpływu na labirynt korytarzy, mają znaczenie tylko dla geologów.

Nowe karty akcji



Kradzież (x 4)

Tę kartę zawsze kładziesz przed sobą. Na koniec rundy, po tym jak żetony złota zostaną rozdzielone, ukradnij żeton złota o wartości **1 bryłki złota** od dowolnego gracza.

Uwaga! Nie możesz korzystać z karty kradzieży, jeśli jesteś w pułapce.



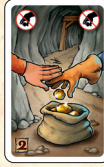
Zamiana czapek (x 2)

Wybierz **dowolnego gracza, włącznie z Tobą**. Ten gracz musi wymienić swoją kartę krasnoluda na nową, dobierając wierzchnią kartę z talii niewykorzystanych kart krasnoludów i umieszczając swoją poprzednią kartę na spodzie tej talii. Następnie odrzuć kartę zamiany czapek.



Pułapka (x 3)

Kartę pułapki umieszczasz przed innym graczem. Gdy karta pułapki znajduje się przed Tobą, nie możesz w swojej turze zagrywać kart korytarzy. Jeśli na koniec rundy karta pułapki nadal znajduje się przed Tobą, nie otrzymujesz swojej części skarbu i nie możesz użyć karty kradzieży.



Łapy precz! (x 3)

Usuń dowolną odkrytą kartę kradzieży. Odrzuć obie karty na stos kart odrzuconych.



Inspekcja (x 2)

Ostrożnie podejrzuj kartę krasnoluda dowolnego gracza. Jej zawartość pozostaje tajemnicą przed innymi graczami. Następnie odrzuć kartę inspekcji.



Wymiana kart na ręce (x 2)

Wybierz dowolnego gracza i wymień się z nim kartami na ręce. Liczba kart, które każde z Was ma na ręce, nie ma znaczenia. Następnie odrzuć kartę wymiany kart na ręce. Gracz **wybrany do wymiany** dobiera 1 kartę na końcu Twojej tury.



Wolność (x 4)

Usuń dowolną odkrytą kartę pułapki. Odrzuć obie karty na stos kart odrzuconych.

Uwaga! W danym momencie możesz mieć przed sobą tylko 1 kopię dowolnej karty akcji.

Odrzucenie 2 kart

Wybierz 2 dowolne karty na swojej ręce i odrzuć je zakryte na stos kart odrzuconych. Następnie usuń dowolną kartę akcji znajdującą się **przed Tobą**. Na końcu swojej tury dobierasz 1 kartę i kontynuujesz rozgrywkę z 1 kartą mniej na ręce.

Pasowanie

Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrywać karty, **musisz** spasować. Odrzuć od 1 do 3 **zakrytych** kart ze swojej ręki na stos kart odrzuconych. Następnie dobierz taką samą liczbę kart z talii na rękę.

Koniec rundy

Runda dobiega końca, gdy stworzycie połączenie od karty startu do karty celu przedstawiającej skarb. Runda kończy się także wtedy, gdy w talii skończą się karty, a żadnemu z Was nie pozostały na ręce karty, które może zagrać.

Podział złota

Zależnie od tego, czy udało Wam się stworzyć nieprzerwany korytarz prowadzący od karty startu do karty celu, na której jest przedstawiony skarb, wygrywają albo górnicy, albo sabotażyści. Jeśli korytarz prowadzący do skarbu jest zablokowany przez drzwi jednego koloru, wygrywają tylko górnicy tego samego koloru co drzwi.

Sprawdźcie, które krasnoludy należą do zwycięskiej grupy, włączając w to szefa i spekulanta, jeśli biorą udział w rozgrywce. Zależnie od liczby krasnoludów w zwycięskiej grupie każdy z nich otrzymuje żetony warte liczbę bryłek złota określoną w tabeli.

Uwaga! Szef i spekulant otrzymują żetony warte o 1 albo 2 bryłki złota mniej niż reszta, zależnie od ich roli.

Umieść swoje żetony złota zakryte przed sobą. W każdej chwili możesz wymienić swoje żetony bryłek złota na inne o tej samej wartości, ale innych nominałach. Następnie należy zająć się kartami kradzieży. Jeśli więcej niż 1 z Was ma przed sobą kartę kradzieży, zacznijcie od gracza, który jako ostatni zagrał swoją kartę kradzieży i kontynuujcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! Jeśli gracz nie wy dostał się z pułapki do końca rundy, nie jest brany pod uwagę podczas podziału złota, niezależnie od jego karty krasnoluda – spekulant i geolog również nie otrzymują złota. Taki gracz nie jest liczony jako część zwycięskiej grupy, nie może też użyć karty kradzieży.

Przykład podziału złota

W rozgrywce biorą udział: niebieski górnik, 2 zielonych górników, szef, spekulant i 2 sabotażyści. Szef dokonał korytarz łączący kartę startu z kartą celu ze skarbem. Korytarz jest zablokowany przez niebieskie drzwi. Obaj sabotażyści mają przed sobą karty kradzieży. Jeden sabotażysta wpadł w pułapkę (leży przed nim karta pułapki).

Skarb zostaje podzielony w następujący sposób: Niebieski górnik wygrał, wraz z szefem i spekulantem, zatem w zwycięskiej grupie jest 3 krasnoludów. Niebieski górnik otrzymuje 3 bryłki złota, szef otrzymuje 3 – 1 = 2 bryłki złota, a spekulant 3 – 2 = 1 bryłkę złota. Sabotażysta, który zagrał kartę kradzieży, zabiera 1 bryłkę złota od dowolnego gracza. Drugi sabotażysta z tą samą kartą nie dostaje nic, bo jest w pułapce.

Początek nowej rundy

Gdy złoto zostanie podzielone, rozpoczyna się następna runda. Przygotujcie nową rundę tak, jak opisano w przygotowaniu do gry: potasujcie i rozdajcie karty krasnoludów tak samo jak wcześniej, umieśćcie w odpowiednich miejscach kartę startu i karty celów, by rozpocząć labirynt korytarzy, i potasujcie wszystkie karty korytarzy i akcji, w tym 10, które usunęliście przed rozpoczęciem poprzedniej rundy. Ponownie odłóżcie 10 wierzchnich kart z talii i rozdajcie po 6 kart każdemu z graczy. Oczywiście zachowujecie bryłki złota, które zdobyliście w poprzednich rundach. 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. Gracz, który ma najwięcej bryłek złota, wygrywa! W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze wygrywają.



Producent:
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 2004, 2014

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

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

Tłumaczenie: Kacper Podlirski
Redakcja: zespół Rebel

Wersja 3.0

rebel