

Sabotażysta

MROCZNA JASKINIA

Frederic Moyersoén \ Alexander Jung

od 10 lat 2–8 graczy ok. 45 min

ELEMENTY

50 kart korytarzy (19 × I, 17 × II, 14 × III),	Żetony:
32 karty akcji (10 × I, 10 × II, 12 × III),	8 krasnoludów
karta startu,	(z podstawkami tworzą pionki),
4 karty celów,	3 stwory
10 kart klanów,	(z podstawkami tworzą pionki),
8 kart krasnoludów,	3 pajęcze sieci,
5 kart pomocy.	46 bryłek złota.

Na bokach pudełka przedstawiono wygląd wszystkich elementów.

CEL GRY

Gdy tylko dotknęliście złota, ziemia zaczęła gwałtownie drżeć. Jaskinia się zapada, a przez szczeliny w ścianach zaczyna przeciekać woda. Można zrobić tylko jedno – znaleźć wyjście, i to szybko! Zaczyna do was jednak docierać, że nie wszystkim w drużynie można ufać. Niektóre krasnoludy mogą pracować dla wrogiego klanu. Ratujcie złoto! Inaczej cały wasz wysiłek pójdzie na marne...

Karta po karcie wspólnie tworzycie prowadzące przez jaskinię korytarze w poszukiwaniu wyjścia. Pajęcze sieci i stwory utrudniają wam zadanie, ale drabiny i tajne tunele mogą pomóc w wydostaniu się z pułapki lub skrócić drogę. Przemieszczajcie szybko swoje krasnoludy, zanim poziom wody się podniesie, utrudniając dalszy ruch. Na koniec liczy się tylko jedno – złoto, które członkowie klanu zdołają wynieść z jaskini. Ale uważajcie! W Waszym klanie może być sabotażysta, który potajemnie współpracuje z wrogiem. Wygrywa klan, który wyniesie łup o większej wartości!

KLANY KRASNOLUDÓW

W grze **Sabotażysta. Mroczna jaskinia** gracie jako członkowie 1 z 2 klanów: żółtych albo niebieskich krasnoludów. Każdy klan może mieć maksymalnie 4 aktywne krasnoludy w mrocznej jaskini. Nie wszyscy są jednak lojalni wobec swojego klanu.

klany
krasnoludów



lojalne krasnoludy
z obu klanów





sabotażyści

W każdym klanie jest 1 albo 2 **sabotażystów**, którzy jedynie udają lojalność wobec klanu, potajemnie pracując dla wroga. Złoto zdobyte przez te krasnoludy liczy się na koniec gry do łupu przeciwnego klanu, za co sabotażyści zostaną przez niego odpowiednio nagrodzeni.

***Uwaga!** Wiele opowieści skupia się jedynie na wyczynach męskiej części krasnoludzkich klanów, jednak w naszych przygodach przedstawicielki płci żeńskiej odgrywają równie ważną rolę w tworzeniu legend – co widać na ilustracjach.*

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Połóżcie **kartę startu** pośrodku stołu.
- 2 Potasujcie **4 karty celów** i połóżcie **zakryte** w 4 narożnikach obszaru gry. W grze dla 2–5 graczy ten obszar będzie siatką o wielkości 9×9 kart, a w grze dla 6–8 graczy – 7×7 kart.
- 3 Przygotujcie **karty klanów** w zależności od liczby graczy:

W grze dla 2 graczy weźcie po 1 lojalnym krasnoludzie z obu klanów.

W grze dla 3–4 graczy weźcie wszystkie karty **jednego** klanu, ale usuńcie z nich 1 kartę lojalnego krasnoluda.

W grze dla 5–8 graczy weźcie **wszystkie** karty, ale usuńcie z nich po 1 karcie sabotażysty z każdego klanu.

Potasujcie przygotowane karty klanów i rozdajcie po 1 każdemu z graczy. Każde z Was po otrzymaniu karty patrzy na nią, nie zdradzając swojej roli innym graczom, a następnie odkłada przed sobą **zakrytą**. Pozostali gracze widzą, do jakiego klanu należą (żółty/ /niebieski rewers karty), ale to, czy jesteście lojalni, czy nie (ilustracja na awersie), pozostanie tajemnicą aż do końca gry. Pozostałe nierozdane karty klanów odłóżcie na bok **bez podglądania**. Przydadzą się Wam później, gdy pierwszy krasnolud opuści jaskinię.

- 4 Każde z Was bierze **pionek krasnoluda** swojego klanu oraz odpowiadającą mu **kartę krasnoluda**. Umieście pionki na karcie startu, a karty krasnoludów połóżcie przed sobą. Następnie każde z Was bierze po 3 **bryłki złota** i kładzie na swojej karcie krasnoluda.
- 5 Podzielcie karty **korytarzy** i **karty akcji** zgodnie z ich rewersami na 3 stosy: I, II i III. Potasujcie osobno każdy stos i usuńcie z każdego po 5 kart. Odłóżcie usunięte karty do pudełka bez podglądania. Nie będą Wam potrzebne w tej rozgrywce. Następnie w zależności od liczby graczy rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart z odpowiednich stosów:

2–4 graczy: $5 \times I$,

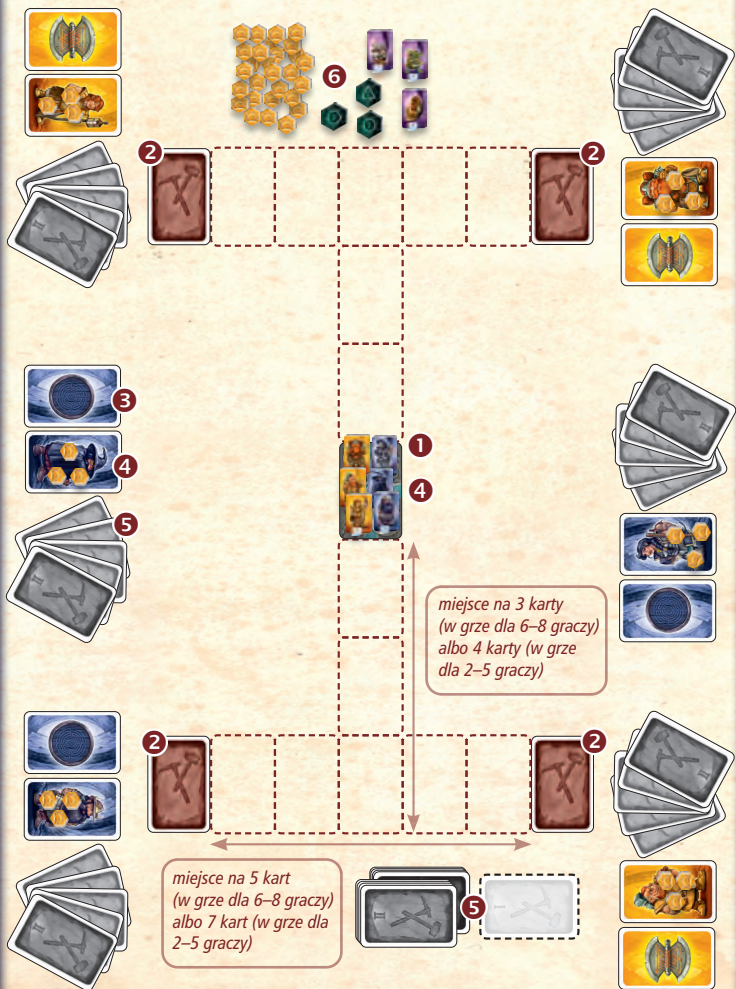
5–6 graczy: $4 \times I$ oraz $1 \times II$,

7–8 graczy: $3 \times I$ oraz $2 \times II$.

Pozostałe karty stworzą zakrytą talię dobierania. Stos kart III powinien znaleźć się na spodzie, na nim stos kart II, a na samym wierzchu stos kart I (o ile jakieś zostały). Połóżcie talię dobierania w zasięgu wszystkich graczy i zostawcie obok niej trochę miejsca na stos kart odrzuconych (również zakryty), który powstanie w trakcie gry.

- 6 Połóżcie obok obszaru gry 3 pionki stworów, 3 pajęcze sieci i pozostałe **bryłki złota** – to pula zasobów ogólnych.

Przygotowanie do gry dla 6 graczy:



PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna gracz ciesząc się największym zaufaniem, dalej gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze wykonaj następujące czynności w podanej kolejności:

1. Zagraj 1 kartę albo odrzuć 1–2 karty (obowiązkowo).
2. Rusz swoim krasnoludem, wykonując maksymalnie 3 kroki (opcjonalnie).
3. Dobierz 1 albo 2 karty z talii dobierania (obowiązkowo).

Po wykonaniu tych kroków Twoja tura się kończy i zaczyna się tura następnego gracza.

Uwaga! Jeśli talia dobierania się wyczerpie, pomiń krok 3. swojej tury. Jeśli na początku swojej tury nie masz żadnych kart, pomiń całą swoją turę.

1. ZAGRYWANIE KART

Na początku tury **musisz** wykonać **jedną** z akcji:

- A – Zagrać 1 kartę korytarza i dodać ją do labiryntu korytarzy.
- B – Zagrać 1 kartę akcji.
- C – Spasować i odrzucić 1 albo 2 karty.

A – Zagrywanie karty korytarza i dodawanie jej do labiryntu korytarzy

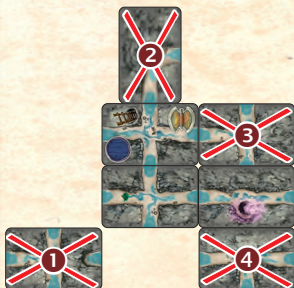
Karty korytarzy umożliwiają stworzenie labiryntu korytarzy rozciągającego się od karty startu do 4 kart celów. Zagrywana karta musi się łączyć z kartą korytarza **już** znajdującą się na stole albo z **odkrytą** kartą celu (zob. str. 11). Wszystkie karty korytarzy muszą być ustawione w tę samą stronę – nie można zagrywać ich bokiem. Wszystkie korytarze na krawędziach kart muszą do siebie pasować. Każda nowo zagrana karta musi przedłużać istniejący korytarz.

Możesz przedłużyć labirynt korytarzy w dowolnym kierunku, nawet poza początkowy obszar gry.

Uwaga! Zagrywane przez Ciebie karty **nie** muszą się łączyć bezpośrednio z kartą startu ani korytarzem, w którym stoi Twój pionek, ale musisz zagrywać je zgodnie z powyższymi zasadami.

Przykłady nieprawidłowego umieszczenia karty:

- ❶ Nie łączy się z kartami labiryntu korytarzy.
- ❷ Karta ustawiona w inną stronę niż reszta kart.
- ❸ Nie wszystkie korytarze pasują do siebie.
- ❹ Nie przedłuża istniejącego korytarza.



Karty korytarzy

Karty korytarzy w grupach I, II i III różnią się liczbą przedstawionych na nich **pól**. Im więcej pól na karcie, tym więcej **kroków** musi wykonać krasnolud, by w pełni ją przejść:



Karty korytarzy z **grupy I** mają 1 duże pole.



Karty korytarzy z **grupy II** zawierają więcej pól i krasnoludy potrzebują 2 kroków, by je przejść.



Karty korytarzy z **grupy III** zawierają najwięcej pól i krasnoludy potrzebują aż 3 kroków, by je przejść.

Karty korytarzy specjalnych



Ciemna jama ($9 \times + 1 \times$ karta celu)

W trakcie gry z jam mogą wyłonić się stwory, które stanowią zagrożenie dla krasnoludów (zob. str. 8).



Drabina ($4 \times +$ karta startu + $1 \times$ karta celu)

Wszystkie drabiny są ze sobą bezpośrednio połączone. Możesz przesunąć swojego krasnoluda z jednej drabiny na inną, wykonując tylko 1 krok.



Most ($4 \times$)

Korytarze, które krzyżują się na takiej karcie, **nie są** ze sobą połączone. Twój krasnolud nie może przejść z mostu na korytarz biegnący pod nim ani na odwrót.

Jeśli przejdiesz swoim krasnoludem przez wąski drewniany most, **natychmiast** tracisz 1 kartę z ręki do końca gry. Gracz po Twojej lewej stronie losuje kartę z Twojej ręki i odkłada **zakrytą** na stos kart odrzuconych (**nie podgląda wylosowanej karty**).



Podwójny zakręt z tunelem ($5 \times$)

Korytarze na takiej karcie są połączone tunelem. Tunel liczy się jako osobne pole. Gdy wejdiesz krasnoludem do tunelu, **natychmiast** tracisz 1 bryłkę złota. Zdejmij ją ze swojej karty krasnoluda i odłóż do zasobów ogólnych.

Uwaga! Jeśli nie masz żadnych bryłek złota, Twój krasnolud nadal może skorzystać z tunelu. W takim przypadku niczego nie tracisz.



Żyła złota (2× + 1× karta celu)

Gdy dodasz do labiryntu korytarzy żyłę złota, **natychmiast** weź 1 bryłkę złota z zasobów ogólnych i umieść na symbolu złota na tej karcie. Jeśli krasnolud zakończy ruch na żyłę złota, zabiera tę bryłkę i umieszcza na swojej karcie krasnoluda.

Uwaga! Krasnolud, który zabierze bryłkę złota z karty żyły złota, musi **natychmiast** odkryć swoją kartę klanu – jego tożsamość pozostaje jawna do końca gry.

B – Zagrywanie karty akcji

Dzięki kartom akcji możesz zdobyć bonusy i tajne informacje, blokować korytarze, zamieniać karty i wabić stwory.

Karty akcji z efektami natychmiastowymi

Te karty akcji pozwalają na jednorazowe wykonanie wskazanej akcji. By zagrać taką kartę, pokaż ją reszcie graczy i odłóż zakrytą na stos kart odrzuconych (wyjątkiem są karty „Pajęcza sieć”). Następnie wykonaj opisaną na karcie akcję.



Tajne informacje (5×)

Wybierz 1 z 2 dostępnych opcji i ją wykonaj. Nie zdradzaj zdobytych informacji reszcie graczy.



Podcejrz 1 z zakrytych **kart celów**. Następnie odłóż ją zakrytą na miejsce.



Podcejrz **kartę klanu** innego gracza i odłóż ją zakrytą na miejsce.



Osuwisko (3×)

Usuń z labiryntu korytarzy **dowolną kartę korytarza**, na której **nie ma krasnoluda ani stwora**.

Uwaga! Nie możesz użyć „Osuwiska” na karcie startu ani kartach celów. Jeśli usuwasz kartę korytarza z pajęczą siecią na otwartym końcu korytarza, usuń również sieć. Gdy usuniesz kartę korytarza z żyłą złota i bryłką złota, zwróć tę bryłkę do zasobów ogólnych.



Zamiana kart (2×)

Wybierz dowolnego gracza i przekaz mu **wszystkie** karty ze swojej ręki (nie pokazuj ich innym graczom). W zamian otrzymujesz **wszystkie** karty z ręki tego gracza (nie pokazuj ich innym graczom). **Liczba** kart na rękach graczy **nie musi** być taka sama.

Uwaga! Na koniec tury **nie dobieraj** żadnych kart z talii dobierania. Zamiast tego **drugi gracz uczestniczący w wymianie** dobiera 1 kartę (zob. str. 11).



Pajęcza sieć (3×)

Umieść tę kartę **przed sobą odkrytą** i weź żeton pajęczej sieci z pasującym symbolem (zob. str. 7). Połóż go stroną ② do góry...

✦ ...na punkcie **łączącym** korytarz na 2 kartach w labiryncie korytarzy

✦ ...albo na **otwartym** końcu korytarza na karcie w labiryncie korytarzy.

W danym miejscu może znajdować się tylko 1 pajęcza sieć. Pajęcza sieć **blokuje** daną sekcję korytarza dla **wszystkich** krasnoludów i stworów przez **2 rundy**. Na **początku** swojej kolejnej tury obróć żeton ze strony ② na stronę ①. Gdy ponownie nadejdzie Twoja tura, a żeton pajęczej sieci będzie odwrócony stroną ① do góry, usuń go z labiryntu korytarzy i odłóż odpowiadającą mu kartę akcji na stos kart odrzuconych.

Uwaga! Jeśli pajęcza sieć blokuje otwarty koniec korytarza, nadal można do niego przyłączyć kartę.



przykłady poprawnego umieszczenia pajęczych sieci

Uwaga! By ułatwić śledzenie czasu działania pajęczych sieci, na każdej karcie akcji „Pajęcza sieć” wskazano żeton pajęczej sieci, który jest z nią powiązany. Żetony różnią się kształtami ramek (●, ▲ i ●) wokół numerów. Gdy usuwasz żeton pajęczej sieci z labiryntu korytarzy, odłóż odpowiadającą mu kartę akcji na stos kart odrzuconych.

Karty akcji z wyposażeniem

Te karty akcji zapewniają wyposażenie, które może się przydać w jaskini. Gdy zagrywasz taką kartę, umieść ją **odkrytą** przed sobą **albo** przed dowolnym innym graczem.



Buty (3×)

Gdy masz przed sobą kartę butów, możesz wykonać **1 dodatkowy krok** swoim pionkiem krasnoluda w każdej swojej turze (zob. str. 10).

Uwaga! Każdy gracz może mieć przed sobą tylko **1 kartę butów**.



Topór (3×)

Jeśli masz przed sobą kartę topora, możesz użyć jej na następujące sposoby:

- Jeśli Twój pionek znajdzie się na polu blokowanym przez **pajęczą sieć**, możesz w dowolnym momencie swojej tury odrzucić kartę topora, by obrócić żeton ze strony ② na stronę ①, albo usunąć go z gry, jeśli widoczna jest strona ①.
- Jeśli w wyniku ruchu Twojego albo **stwora** Twój pionek znajdzie się na tym samym polu co jego, możesz użyć topora, by odstraszyć stwora, zanim Cię zaatakuje. Odrzuć kartę topora i usuń tego stwora z labiryntu korytarzy. Gracz z kartą akcji odpowiadającą temu stworowi odrzuca ją na stos kart odrzuconych.

Uwaga! By użyć efektu topora, musisz mieć jego kartę już **przed sobą**. **Nie możesz** zagrać karty topora z ręki i natychmiast użyć jej efektu.

Karty akcji do wabienia stworów i ruszania ich pionkami

Dzięki tym kartom akcji możesz wywabić z ciemnych jam różne **stwory** i przesuwać ich pionki po labiryncie korytarzy, by atakować inne krasnoludy. Każdy stwór wywołuje inny efekt, gdy atakuje (zob. str. 9).



Gdy zagrywasz kartę akcji ze stworem, umieść ją **przed sobą odkrytą**. Weź odpowiadający jej pionek stwora i umieść go **na dowolnym** polu labiryntu korytarzy z **ciemną jamą**.

Uwaga! Jeśli w labiryncie korytarzy nie ma jeszcze żadnych ciemnych jam, nie możesz zwabić stwora.

Następnie przesunij pionek stwora o tyle kroków, ile wskazano na karcie akcji.

Gdy ruszasz stworem, pamiętaj:

❧ Nie musisz wykorzystywać **wszystkich** dostępnych kroków. Możesz zrezygnować z wykonania dowolnej liczby kroków.

❧ Możesz przesunąć pionek stwora na sąsiednie pole, a następnie przesunąć go z powrotem na to samo pole.

❧ Gdy pionek stwora zostanie przesunięty na pole, na którym jest **pionek krasnoluda**, zatrzymuje się na tym polu i atakuje krasnoluda. Jeśli na polu są pionki więcej niż 1 krasnoluda, **wszyscy** są atakowani w tym samym momencie. Jeśli 1 z krasnoludów odstraszy stwora toporem, wszystkie krasnoludy na tym polu unikają ataku.

Uwaga! Atak może nastąpić również wtedy, gdy to pionek krasnoluda przesunie się na pole z pionkiem stwora (zob. str. 10).

❧ Stwory **mogą** używać **drabin**, przechodzić po **mostach** i przez **tunele** bez ograniczeń, ale **nie mogą** przesuwać się przez **pajęczne sieci**.

❧ Stwory nie mogą odkrywać zakrytych **kart celów**.

Stwór znika z labiryntu korytarzy po **1 rundzie**, ale może się pojawić ponownie, jeśli zostanie zwabiony przez inną kartę akcji. Usuń pionek stwora z labiryntu korytarzy **na początku** swojej kolejnej tury i odrzuć znajdującą się przed Tobą kartę akcji.

Gdy stwór jest już w grze

Jeśli zagrasz kartę akcji stwora, którego pionek już jest w labiryncie korytarzy, **nie umieszczaj** go na ciemnej jamie. Zamiast tego rusz stworem z pola, które aktualnie zajmuje. Jeśli stwór zaczyna na polu, na którym znajduje się 1 albo więcej pionków krasnoludów, zaatakuj je tylko pod warunkiem, że opuści i ponownie przesunie się na to pole.

Gracz, który miał przed sobą kartę akcji tego stwora, gdy Twoja została zagrana, odrzuca ją. Stwór pozostaje w grze aż do **Twojej** następnej tury.

Stwory i ich efekty



Szczur (5x)

Pionek szczura można przesunąć **maksymalnie o 3 pola**. Jeśli zostanie przesunięty na pole z pionkiem krasnoluda, ten krasnolud **natychmiast** traci 1 kartę z ręki do końca gry. Gracz po lewej stronie tego gracza losuje kartę z jego ręki i odkłada **zakrytą** na stos kart odrzuconych (**nie podgląda wylosowanej karty**).



Żmij (4x)

Pionek żmija można przesunąć **maksymalnie o 4 pola**. Jeśli zostanie przesunięty na pole z pionkiem krasnoluda, ten krasnolud zostaje sparaliżowany na 1 rundę. **Natychmiast** obróć na bok pionek sparaliżowanego krasnoluda. W następnej turze tego gracza pionek wraca do pozycji stojącej, ale gracz nie może go przesunąć.



Goblin (4x)

Pionek goblina można przesunąć **maksymalnie o 5 pól**. Jeśli zostanie przesunięty na pole z pionkiem krasnoluda, ten krasnolud **natychmiast** traci 1 bryłkę złota. Weź bryłkę złota z karty tego krasnoluda i odłóż do zasobów wspólnych.

Uwaga! Jeśli krasnolud nie ma bryłek złota, goblin nie może ich ukraść. Nadal jednak zatrzymuje się na polu zajmowanym przez pionek tego krasnoluda.



Przykład. Zagrano kartę akcji „Szczur”. Aktywny gracz umieszcza kartę akcji przed sobą i umieszcza pionek szczura na polu z ciemną jamą. Może go przesunąć o maksymalnie 3 pola. Po wykonaniu 2 kroków szczur wchodzi na pole z pionkiem niebieskiego krasnoluda i atakuje go. Szczur się zatrzymuje, a niebieski krasnolud traci 1 kartę.

C – Pasowanie i odrzucanie 1 albo 2 kart

Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrać karty w ramach akcji A albo B, musisz spasować i odrzucić **1 albo 2** karty z ręki. Odłóż odrzucone **karty zakryte** na stos kart odrzuconych.

2. RUSZ SWOIM KRASNOLUDEM

Po zagranie albo odrzuceniu kart **możesz** przesunąć pionek swojego krasnoluda, wykonując **maksymalnie 3 kroki**. Każdy krok pozwala przesunąć pionka o **1 pole** po istniejących korytarzach.



Przykład. Po zagranie karty gracz przesuwa pionka żółtego krasnoluda o 3 pola.

Podczas wykonywania ruchu pamiętaj o tych zasadach:

- * Jeśli masz przed sobą **buty**, możesz wykonać **maksymalnie 4 kroki**.
- * By całkowicie przejść karty korytarzy z grupy II i III, musisz wykonać odpowiednio 2 albo 3 kroki.
- * Na każdym polu może znajdować się dowolna liczba pionków krasnoludów.
- * Wystarczy wykonać 1 krok, by przejść z dowolnej **drabiny** na inną drabinę.
- * Jeśli Twój krasnolud przechodzi przez **most**, **natychmiast** tracisz 1 kartę z ręki.
- * Jeśli Twój krasnolud wchodzi do **tunelu**, **natychmiast** tracisz bryłkę złota – weź bryłkę złota ze swojej karty krasnoluda i odłóż ją do zasobów ogólnych.
- * **Pającza sieć** blokuje przejście: jeśli nie możesz albo nie chcesz usunąć jej przy pomocy topora, nie możesz skorzystać z tego przejścia.
- * Jeśli Twój krasnolud **ruszy się** na pole ze stworem, Twój ruch **natychmiast** się kończy, a stwór atakuje Cię zgodnie z zasadami opisanymi na poprzednich stronach (zob. str. 8–9). Jeśli masz przed sobą topór, możesz go użyć, by odstraszyć stwora.

Uwaga! Jeśli nie masz żadnych kart **na początku** swojej tury, Twój krasnolud **nie może** wykonać w tej turze ruchu. Twoja tura zostaje w takim przypadku całkowicie pominięta.

Dotarcie do karty celu

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który przesunął swój pionek krasnoluda na daną kartę celu, obróć tę kartę. Odłóż ją na miejsce tak, by łączyła się przejściem, przez które Twój krasnolud na nią dotarł. Następnie przesunij swój pionek krasnoluda na pierwsze pole karty celu i **zakończ** tam ruch.



Przykład. Żółty krasnolud dociera w swojej turze do karty celu. Zanim jego pionek się na nią przesunie, karta celu zostaje odkryta i ułożona tak, by to umożliwić. Następnie krasnolud zostaje umieszczony na 1. polu karty celu i kończy swój ruch.

Uwaga! Gdy odkryjesz kartę celu, może się okazać, że nie da się jej dopasować do wszystkich korytarzy wokół niej. W takim przypadku upewnij się tylko, że pasuje do korytarza, którym wszedł na nią Twój krasnolud.



Opuszczanie jaskini

Tylko 1 z 4 kart celów przedstawia wyjście z jaskini. By opuścić jaskinię, Twój krasnolud musi dotrzeć na pole z wyjściem. Gdy do tego dojdzie, **natychmiast** zdejmij swój pionek krasnoluda z karty celu, umieść go przed sobą i odkryj swoją kartę klanu. Nadal możesz brać udział w grze, zagrywając i dobierając kolejne karty.

3. DOBIERANIE KART

Na koniec swojej tury **musisz** dobrać karty. Po zagraniu karty korytarza albo karty akcji dobierz 1 kartę z talii dobierania i dodaj do swojej ręki. Po spasowaniu dobierz tyle kart, ile zostało przez Ciebie odrzuconych (1 albo 2).

Uwaga! Gdy talia się wyczerpie, nie dobieraj kolejnych kart.

KOŃCIEK GRY I PUNKTOWANIE

Gra kończy się **natychmiast**, gdy zajdzie 1 z podanych sytuacji:

- ★ Talia dobierania wyczerpała się **oraz** żaden z graczy nie ma już kart na ręce.
- ★ **Wszystkie** krasnoludy **pracujące dla tego samego klanu** opuściły jaskinię. Jeśli na początku gry odłożyliście na bok jakieś karty klanu, **pierwszy** gracz, który wyprowadzi swojego krasnoluda z jaskini, ogląda je w tajemnicy przed resztą graczy. Pozwala to określić, ile dokładnie krasnoludów każdego z klanów jest w grze, dzięki czemu ten gracz może w odpowiednim momencie ogłosić koniec gry.

Wskazówka. Jeśli widzicie, że pozostałe krasnoludy na pewno nie będą w stanie dotrzeć do wyjścia, możecie wspólnie zdecydować, że kończycie grę wcześniej.

Podział złota

Na koniec gry wszyscy odkrywają swoje karty klanów i ujawniają swoje tożsamości. Jeśli **nie** udało Ci się opuścić jaskini, oddaj zdobyte bryłki złota do zasobów ogólnych. Następnie podliczcie wszystkie bryłki złota zdobyte przez każdy z klanów, by określić wartość zdobytych łupów. Pamiętajcie, że bryłki złota zdobyte przez sabotażystów liczą się jako łup **przeciwnego** klanu. Określcie wartość łupów w następujący sposób:

liczba zdobytych bryłek złota

x

liczba krasnoludów pracujących dla przeciwnego klanu

Wygrywa klan z łupem o większej wartości. W przypadku remisu zwycięża ten klan, dla którego pracuje krasnolud, który pierwszy wydostał się z jaskini – nie ma znaczenia, czy jest to lojalny krasnolud, czy też sabotażysta z klanu przeciwnego.

Przykład podliczania wartości łupów w grze dla 5 graczy:



Dla żółtego klanu pracują 2 krasnoludy. Trzeci żółty krasnolud jest sabotażystą pracującym dla niebieskiego klanu. Po 2 krasnoludy pracujące dla każdego z klanów opuściły jaskinię. Jednemu niebieskiemu krasnoludowi nie udało się opuścić jaskini na czas i stracił całe złoto.

★ Żółty klan: $2 + 2 = 4$ bryłki złota. Razy 3 (liczba krasnoludów pracujących dla niebieskiego klanu) = 12.

★ Niebieski klan: $2 + 3 = 5$ bryłek złota. Razy 2 (liczba krasnoludów pracujących dla żółtego klanu) = 10.

Krasnoludom z żółtego klanu udało się zdobyć łup o większej wartości i wygrać grę!

**Jeszcze więcej zabawy
w świecie Sabotażysty!**



Tłumaczenie: Jakub Maciejewski
Redakcja: zespół Rebel

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

