



Nur zusammen mit dem
Grundspiel *Saboteur* spielbar



amigo-spiele.de/04980

Saboteur 2

von Frederic Moyersoen mit Illustrationen von Andrea Boekhoff

Spieler: 2–12 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

30 Wegekarten

21 Aktionskarten

15 Zwergenkarten

32 Goldstücke
(mit 1, 2
oder 5 Gold)



Achtung: Zusätzlich werden Karten aus dem Grundspiel *Saboteur* benötigt!

Spielidee und Spielziel

Erneut machen sich die Zwerge auf die Suche nach dem begehrten Gold. Dieses Mal sind die Goldsucher in Teams unterwegs – oder handeln ganz auf eigene Faust. Neue Zwergenkarten verändern die Siegbedingungen, neue Wege- und Aktionskarten gestalten das Stollendasein abwechslungsreicher. Da kann es schon mal vorkommen, dass gewonnenes Gold nicht mehr sicher ist, Zwerge ihre Gesinnung ändern oder Spieler ihre Handkarten miteinander tauschen müssen.

Es gelten grundsätzlich die Regeln vom Grundspiel *Saboteur*. Änderungen und Ergänzungen zu diesen Regeln werden im weiteren Verlauf beschrieben.

Die neuen Zwergenkarten und ihre Siegbedingungen



Die Blauen und die Grünen Goldsucher (je 4x)

Beide Teams wollen an den Goldschatz, konkurrieren aber miteinander.

Ein Team gewinnt, wenn ein Zwerg des **eigenen** Teams die Verbindung zum Schatz herstellt und der Weg dorthin nicht durch eine Tür der fremden Farbe blockiert ist.

Beide Teams gewinnen gemeinsam, wenn der Chef, der Profiteur, ein Geologe oder ein Saboteur die Verbindung zum Schatz herstellen und der Weg dorthin nicht von einer Tür blockiert ist.

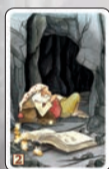
SONDERFALL: Ein Team gewinnt, wenn ein Zwerg des **fremden** Teams die Verbindung zum Schatz herstellt, der Weg für dessen Team dorthin aber durch eine Tür der anderen Farbe blockiert ist.



Der Chef (1x)

Er baut Wege für die Blauen und die Grünen Goldsucher und gewinnt zusammen mit diesen. Er bekommt bei der Verteilung des Schatzes aber immer **1 Gold weniger**.

Er gewinnt außerdem alleine, wenn der Schatz erreicht wurde, aber durch entsprechende Türen keine Verbindung für die Blauen oder die Grünen Goldsucher besteht und kein Profiteur im Spiel ist. In diesem Fall bekommt er **4 Gold**.



Der Profiteur (1x)

Er zählt immer zu den Gewinnern, egal ob Goldsucher oder Saboteure erfolgreich sind. Allerdings bekommt er bei der Verteilung des Schatzes **2 Gold weniger**.

Der Profiteur gewinnt alleine, wenn die Verbindung zum Schatz hergestellt wurde, durch entsprechende Türen aber keine Verbindung für die Goldsucher besteht und kein Chef im Spiel ist. In diesem Fall bekommt er **3 Gold**.

Er gewinnt ebenfalls alleine, wenn keine Verbindung zum Schatz besteht und keine Saboteure im Spiel sind. Auch in diesem Fall bekommt er **3 Gold**.



Der Geologe (2x)

Er gräbt auf eigene Rechnung, denn ihn interessiert der Goldschatz nicht. Er bekommt am Ende der Runde so viel Gold, wie Kristalle im Wegelabyrinth sichtbar sind.

Sind beide Geologen im Spiel, teilen sie sich das Gold, ggf. wird abgerundet.

Außerdem spielen die bereits bekannten **Saboteure (3x)** mit. Sie gewinnen immer dann, wenn bis zum Ende der Runde keine Verbindung zum Goldschatz hergestellt wurde.

Spielvorbereitung

Aus *Saboteur* werden alle Wege- und Aktionskarten benötigt. Übrige Karten (Zwergen- und Goldkarten) aus dem Grundspiel werden mit *Saboteur 2* nicht verwendet.

Der Startaufbau entspricht dem des Grundspiels.

Alle Wege- und Aktionskarten (*Saboteur* und *Saboteur 2*) werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die obersten 10 Karten dieses Stapels werden verdeckt beiseitegelegt, sie werden in dieser Runde nicht verwendet. Dann erhält jeder Spieler 6 Karten vom Stapel auf die Hand.

Alle 15 Zwergenkarten aus *Saboteur 2* werden gemischt und jeweils eine Karte verdeckt an jeden Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler schaut sich seine Karte an und legt sie verdeckt vor sich ab. Seine Rolle hält er bis zum Ende der Runde vor den anderen Spielern geheim.

Die nicht verteilten Zwergenkarten werden als verdeckter Stapel beiseitegelegt.

Die Goldstücke werden bereitgelegt.

Spielablauf

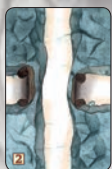
Der jüngste Spieler beginnt, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der am Zug ist, muss genau eine der folgenden vier Möglichkeiten wählen:

Aktion	Karten nachziehen
1 Wegekarte ins Wegelabyrinth legen	1
1 Aktionskarte ausspielen	1
2 Handkarten abwerfen und 1 vor ihm liegende Karte entfernen	1
Passen und 1 bis 3 Karten verdeckt abwerfen	1 bis 3

Damit ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

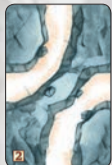
Achtung: Ist der Stapel leer, entfällt das Nachziehen. Der Spieler muss trotzdem eine der vier Möglichkeiten in seinem Spielzug wählen. Hat ein Spieler keine Handkarte mehr, setzt er für den Rest der Runde aus.

Neue Wegekarten



Die Brücke (2x)

Die beiden Wege auf der Karte sind nicht miteinander verbunden. Ein Abbiegen ist auf dieser Karte nicht möglich. Beim Legen muss mindestens einer der beiden Wege eine Verbindung zur Startkarte aufweisen.

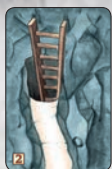


Die Doppelkurve (2x)

Die beiden Wege auf der Karte sind nicht miteinander verbunden. Beim Legen muss mindestens einer der beiden Wege eine Verbindung zur Startkarte aufweisen.



Auf weiteren Wegekarten kann sich ein Kristall befinden. Er hat keinen Einfluss auf die Wegverbindungen.



Weg mit Leiter (4x)

Die Leiter stellt eine direkte Verbindung zur Startkarte dar sowie zu allen anderen Karten mit Leiter. Die Karte wird angrenzend an eine beliebige Wegekarte gelegt, darf aber nicht direkt an einer Zielkarte liegen.

Achtung: Beim Legen dieser Karte muss vorher keine Verbindung zur Startkarte bestanden haben.



Weg mit Tür (je 3x)

Einen Weg mit blauer oder grüner Tür dürfen nur die Goldsucher der entsprechenden Farbe nutzen, um am Ende der Runde die Verbindung zur Zielkarte herzustellen. Für den Chef, den Profiteur und den Geologen stellen die Türen keine Hindernisse dar.

Neue Aktionskarten



Diebstahl (4x)

Der Spieler legt die Karte offen vor sich aus. Er darf am Ende der Runde, nach der Verteilung der Goldstücke, einem beliebigen Mitspieler 1 Gold klauen.

Achtung: Diese Karte darf der Spieler am Ende der Runde **nicht** nutzen, wenn er gefangen ist.



Hände weg (3x)

Der Spieler entfernt eine ausliegende „Diebstahl“-Karte. Beide Karten werden abgeworfen.



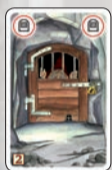
Mützentausch (2x)

Der Spieler wählt einen beliebigen Spieler (auch sich), der seine Zwergenkarte austauscht. Dieser wirft seine alte Zwergenkarte verdeckt ab und zieht anschließend eine neue Karte vom Stapel der nicht verteilten Zwergenkarten. Die „Mützentausch“-Karte wird abgeworfen.



Inspektion (2x)

Der Spieler darf sich heimlich die Zwergenkarte eines beliebigen Mitspielers anschauen. Die „Inspektions“-Karte wird abgeworfen.



Gefangen (3x)

Der Spieler legt die Karte offen vor einem beliebigen Mitspieler aus. Der betroffene Spieler darf keine Wegekarten ausspielen. Ein gefangener Spieler bekommt keinen Anteil am Goldschatz und bleibt bei der Berechnung des Anteils am Schatz unberücksichtigt. Er darf keinen Diebstahl durchführen.



Handkarten tauschen (2x)

Der Spieler tauscht verdeckt alle seine Handkarten mit einem beliebigen Mitspieler, die Anzahl der Karten spielt dabei keine Rolle. Die „Handkarten tauschen“-Karte wird abgeworfen. Der andere Spieler zieht 1 Karte nach.



Befreit (4x)

Der Spieler entfernt eine ausliegende „Gefangen“-Karte. Beide Karten werden abgeworfen.

Achtung: Vor jedem Spieler darf jede Aktionskarte gleichzeitig nur einmal liegen!

2 Handkarten abwerfen

Durch das Abwerfen von 2 beliebigen Handkarten verdeckt auf den Ablagestapel darf ein Spieler eine beliebige vor ihm ausliegende Sabotage-Karte entfernen. Dabei ist zu beachten, dass der Spieler auch in diesem Fall nur 1 Karte nachziehen darf. Diese Aktion reduziert also die Zahl seiner Handkarten für den Rest der Runde um 1 Karte.

Passen

Kann oder will ein Spieler keine Karte ausspielen, muss er passen und 1 bis 3 Karten aus der Hand verdeckt abwerfen. Er zieht in diesem Fall die entsprechende Anzahl Karten nach.

Ende einer Runde

Die Runde endet, wenn die Zielkarte mit Goldschatz und die Startkarte miteinander verbunden sind oder kein Spieler mehr eine Karte ausspielen kann.

Verteilung des Goldschatzes

Je nachdem, ob ein ununterbrochener Weg zum Schatz gelegt werden konnte oder nicht, haben die Goldsucher oder die Saboteure gewonnen. Ist der Weg zum Schatz durch eine Tür blockiert, haben nur die Goldsucher der entsprechenden Farbe gewonnen.

Abhängig von der Anzahl der Gewinner (Goldsucher oder Saboteure) erhält jeder von ihnen soviel Gold aus dem Vorrat, wie in der Tabelle angegeben ist.

Die Spieler dürfen ihre Goldstücke verdeckt vor sich ablegen. Das Gold kann mit der Bank jederzeit in andere Stückelungen getauscht werden.

Anschließend werden ausliegende „Diebstahl“-Karten abgehandelt. Kommen mehr als eine dieser Karten zum Einsatz, ist der Spieler zuerst an die Reihe, der als letzter eine „Diebstahl“-Karte ausgespielt hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Achtung: Ein „gefangener“ Spieler wird in **keinem** Fall bei der Verteilung des Goldschatzes berücksichtigt. Auch der Profiteur und die Geologen erhalten in diesem Fall kein Gold am Ende der Runde.

Beispiel für ein Spiel mit: 1 Blauer und 2 Grüne Goldsucher, 1 Chef, 1 Profiteur, 2 Saboteure
 Der Chef vollendet den Weg zur Zielkarte mit dem Schatz. Der Weg ist durch eine blaue Tür blockiert. Beide Saboteure haben jeweils eine „Diebstahl“-Karte vor sich ausliegen. Ein Saboteur ist gefangen (vor ihm liegt die „Gefangen“-Karte).
Für die Verteilung des Goldes ergibt sich: Gewonnen haben die Blauen Goldsucher inkl. Chef und Profiteur. Das macht in diesem Beispiel 3 Gewinner. Der Blaue Goldsucher erhält 3 Gold, der Chef erhält $3 - 1 = 2$ Gold, der Profiteur $3 - 2 = 1$ Gold. Der Saboteur mit der „Diebstahl“-Karte erhält 1 Gold von einem beliebigen Mitspieler. Der andere Saboteur mit der gleichen Karte erhält nichts, weil er gefangen ist.

1 Zwerg	5 Gold
2 Zwerge	je 4 Gold
3 Zwerge	je 3 Gold
4 Zwerge	je 2 Gold
5+ Zwerge	je 1 Gold

Eine neue Runde beginnt

Die Start- und Zielkarten werden erneut auf dem Tisch ausgelegt. Alle Aktions- und Wegekarten – auch die 10 beiseitegelegten Karten – werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Wieder werden die obersten 10 Karten verdeckt weggelegt und an jeden Spieler 6 Karten ausgeteilt.

Alle 15 Zwergenkarten werden erneut gemischt und an jeden Spieler verdeckt eine Karte ausgeteilt. Der Spieler links von demjenigen, der die letzte Karte der vorigen Runde gespielt hat, beginnt die neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Der Spieler, der insgesamt das meiste Gold gesammelt hat, gewinnt. Besitzen mehrere Spieler das meiste Gold, haben sie gemeinsam gewonnen.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
 www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

