

Saboteur

Das Duell



amigo-spiele.de/05943

von Frederic Moyersoer mit Illustrationen von Andrea Boekhoff

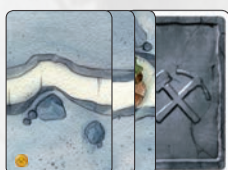
Spieler: 1-2 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

36 Wegekarten

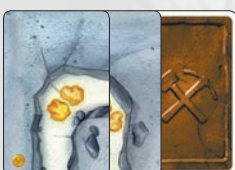


18 Aktionskarten



74 Spielkarten:

18 Zielkarten

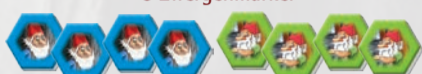


2 Zwergenkarten

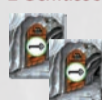


Stanztafel mit:

8 Zwergenmarker



2 Schlüssel



2 Zwerge mit Standfuß



Spielidee und Spielziel

Wer anderen eine Grube gräbt ...! Die beiden Zwerge müssen sich entscheiden: Bauen sie einen gemeinsamen Tunnel oder versuchen sie es alleine? In jedem Fall gilt es, den Gegner im richtigen Moment zu sabotieren. Ob mit einer kaputten Hacke, einem Steinschlag im Tunnel oder einer verschlossenen Tür – der raffiniertere Zwerg verschafft sich den entscheidenden Vorteil, um sich das Gold zu sichern. Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Goldstücken.

Und ist gerade mal kein zweiter Zwerg zur Hand, kann sich der eine Zwerg auch allein im Solospiel versuchen. Gelingt es ihm, einen effektiven Tunnel zu bauen und dabei den Hindernissen allesamt aus dem Weg zu gehen?

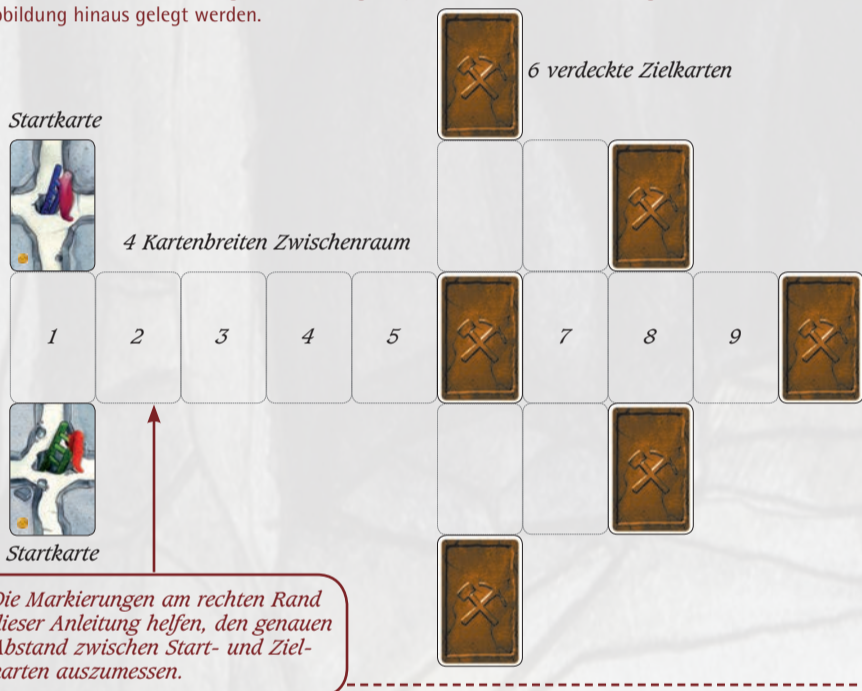
SABOTEUR FÜR 2 SPIELER

Spielvorbereitung

Wegekarten, Aktionskarten, Zielkarten und die beiden Karten mit den Zwergen werden voneinander getrennt.

Jeder Spieler erhält eine der beiden Zwergenkarten und legt diese offen vor sich aus. (Anstatt der Zwergenkarten können auch die beiden Zwerge mit Standfuß benutzt werden.)

Unter den 36 Wegekarten gibt es 2 Startkarten (darauf ist jeweils eine Leiter mit einer Zwergenmütze abgebildet). Die 18 Zielkarten werden gemischt und davon 6 Karten verdeckt, wie in der Abbildung zu sehen, zusammen mit den beiden Startkarten auf den Tisch gelegt. Die übrigen Zielkarten werden erst in der nächsten Runde benötigt. Im Spielverlauf entsteht von den Startkarten ausgehend ein Wegelabyrinth. Dabei können die Wegekarten auch über die Begrenzung der Abbildung hinaus gelegt werden.



Die restlichen 34 Wegekarten und alle Aktionskarten werden zusammengemischt. Jeder Spieler erhält davon 6 Karten verdeckt auf die Hand.

Nicht verteilte Karten werden als verdeckter Nachziehstapel griffbereit für beide Spieler bereitgelegt. Neben dem Nachziehstapel entsteht im Laufe des Spiels ein Ablagestapel.

Ebenso werden die 8 Zwergenmarker und die 2 Schlüssel bereitgelegt.

Der grüne Zwerg beginnt die erste Runde, danach sind die Spieler abwechselnd am Zug.



Spielablauf

Der Spieler, der am Zug ist, muss genau eine der folgenden vier Möglichkeiten wählen:

Aktion	Karten nachziehen
A. 1 Wegekarte ausspielen und ins Wegelabyrinth legen	1
B. 1 Aktionskarte ausspielen	1
C. 2 Handkarten abwerfen und 1 vor ihm liegende Aktionskarte entfernen	1
D. Passen und 1 oder 2 Karten verdeckt abwerfen	1 oder 2

Mit dem Nachziehen von 1 oder 2 Karten ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Ist der Nachziehstapel 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.

Die Runde endet, wenn entweder alle 6 Zielkarten aufgedeckt sind oder alle 8 Zwergenmarker eingesetzt wurden oder der Nachziehstapel aufgebraucht ist und beide Spieler keine Handkarten mehr haben.

A. 1 Wegekarte ausspielen



Mit den Wegekarten entsteht ein Wegelabyrinth zwischen den Startkarten und den Zielkarten. Eine neue Wegekarte muss an eine bereits liegende Wegekarte angelegt werden. Dabei müssen alle Wege auf allen Seiten genau zueinander passen. Wegekarten dürfen nicht quer gelegt werden (siehe Abbildung). Jeder Spieler versucht, eine Verbindung

von seiner Startkarte zu den Zielkarten zu legen. Dabei können die beiden Wege sich im Laufe der Runde zu einem Weg vereinen und ab dem Moment von beiden Spielern genutzt werden.

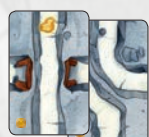
Achtung: Neu gelegte Wegekarten müssen im Moment des Auslegens immer eine ununterbrochene Verbindung zur eigenen Startkarte haben.

Zielkarten

Stellt ein Spieler eine ununterbrochene Verbindung von einer der Startkarten zu einer verdeckten Zielkarte her, dreht er diese Zielkarte um und legt sie an dieser Stelle passend an die benachbarten Wegekarten an. Gibt es zwei mögliche Ausrichtungen für die Karte, darf er sich für eine entscheiden.

Achtung: Es kann beim Aufdecken einer Zielkarte passieren, dass sie nicht zwischen die vorhandenen Wegekarten passt. Nur in diesem Fall darf die Zielkarte unpassend gelegt werden.

Besondere Wegekarten



Brücke (2x) und Doppelkurve (2x): Die jeweiligen Wege auf den Karten sind nicht miteinander verbunden. Beim Legen muss jeweils mindestens einer der beiden Wege eine Verbindung zur Startkarte aufweisen.



Weg mit Goldstück (5x): Die Goldstücke haben keinen Einfluss auf die Wegverbindungen. Sie können aber von den Spielern eingesammelt werden (siehe „Goldstücke sichern“).



Weg mit Tür (6x + 8x auf Zielkarten):
Einen Weg mit blauer oder grüner Tür darf nur der Zwerg der entsprechenden Farbe nutzen. Für den anderen Zwerg stellt die Tür eine Blockade dar, solange er keinen Schlüssel benutzt, um sie zu öffnen (siehe „Eine Aktionskarte ausspielen“).



Weg mit Leiter (2x): Die Leiter stellt eine direkte Verbindung zur gleichfarbigen Startkarte dar. Die Karte wird angrenzend an eine beliebige Wegekarte gelegt, allerdings nicht direkt an eine Zielkarte oder eine Wegekarte mit Gold. **Achtung:** Beim Legen dieser Karte muss vorher keine Verbindung zur Startkarte bestanden haben.



Weg mit Troll (3x): Der Troll blockiert den Weg hinter sich. Wollen die Spieler an ihm vorbei, müssen sie ihn mit 1 Goldstück bestechen. Entscheidet sich ein Spieler in seinem Spielzug dazu, nimmt er einen Zwergenmarker und legt ihn mit seiner Farbe nach oben auf den Troll. **Am Ende der Runde** muss er 1 Goldstück abgeben. **Achtung:** Wurde der Troll einmal bestochen, ist der Weg für beide Spieler frei.

Goldstücke sichern

Stellt ein Spieler eine **ununterbrochene Verbindung** von seiner Startkarte zu einer Karte mit Gold her, nimmt er sich einen Zwergenmarker aus dem Vorrat und legt ihn mit seiner Farbe nach oben auf das Gold. Dieses Gold bekommt er am Ende der Runde, **auch wenn** die Verbindung bis dahin wieder unterbrochen wurde. **Achtung:** Stellt ein Spieler in seinem Zug keine Verbindung zu seiner Startkarte her, **stattdessen** aber zu der seines Mitspielers, legt dieser sofort einen Zwergenmarker auf das Gold.

B. 1 Aktionskarte ausspielen

Mit den Aktionskarten kann der Mitspieler sabotiert werden, ein Spieler kann sich selbst helfen, Karten aus dem Wegelabyrinth entfernen oder Informationen über die Zielkarten erlangen.



Eine **Sabotage-Karte** wird offen vor den Mitspieler gelegt. Hat ein Spieler eine Sabotage-Karte vor sich ausliegen, darf er in seinem Zug keine Wegekarte ins Wegelabyrinth spielen. Alle anderen Möglichkeiten (Aktionskarte spielen / 2 Handkarten abwerfen / Passen) stehen ihm aber weiterhin zur Verfügung. Vor jedem Spieler darf nur jeweils eine Karte der gleichen Art ausliegen.



Mit einer **Reparatur-Karte** kann ein Spieler eine Sabotage-Karte, die vor ihm ausliegt, wieder entfernen. Dazu muss er zu dem roten Symbol auf der Karte vor ihm das passende grüne Symbol ausspielen. Sabotage- und Reparatur-Karte kommen danach beide auf den Ablagestapel. Spielt der Spieler eine Reparatur-Karte mit zwei grünen Symbolen aus, kann er damit nur eine passende Sabotage-Karte entfernen, nicht beide.



Mit der **Schlüssel-Karte** kann ein Spieler eine Tür der gegnerischen Farbe öffnen. Dazu nimmt er einen Schlüssel und legt ihn auf die betreffende Tür. Diese ist bis zum Ende der Runde für den Spieler offen. Die Schlüssel-Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Achtung: Mit dem Ausspielen einer Schlüssel-Karte kann ein Spieler möglicherweise Gold erreichen, das noch nicht mit einem Zwergenmarker belegt wurde. In diesem Fall nimmt der Spieler einen Marker und legt ihn mit seiner Farbe nach oben auf das Gold.



Mit dem **Steinschlag** entfernt ein Spieler eine Karte seiner Wahl aus dem Wegelabyrinth. Die entfernte Karte wird zusammen mit dem Steinschlag auf den Ablagestapel gelegt.

Achtung: Mit dem Steinschlag darf keine Start- oder Zielkarte entfernt werden, ebenso keine Wegekarte mit Goldstück oder Troll.



Mit der **Schatzkarte** darf sich der Spieler, der sie ausspielt, eine der verdeckten Zielkarten anschauen. Die Zielkarte legt er verdeckt wieder an ihre Position zurück. Die Schatzkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

C. 2 Handkarten abwerfen

Durch das Abwerfen von 2 beliebigen Handkarten 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.

D. Passen

Kann oder will ein Spieler keine der Aktionen A-C ausführen, **muss** er passen und 1 oder 2 Karten aus der Hand verdeckt auf den Ablagestapel abwerfen. Er zieht in diesem Fall die entsprechende Anzahl Karten nach.

Ende einer Runde

Die Runde endet, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Alle 6 Zielkarten wurden von den Spielern aufgedeckt.
- Alle 8 Zwergenmarker wurden von den Spielern eingesetzt.
- Der Nachziehstapel ist aufgebraucht **und** beide Spieler haben keine Handkarten mehr.

Jeder Spieler nimmt sich die Karten mit Goldstücken, die er mit einem Zwergenmarker seiner Farbe belegt hat. Diese Karten legt er vor sich ab, sie kommen in den folgenden Runden nicht wieder ins Spiel.

Wurden in der Runde Trolle bestochen, müssen diese nun von den Spielern bezahlt werden. Jeder bestochene Troll kostet den entsprechenden Spieler 1 Goldstück. Kann ein Spieler nicht passend bezahlen, muss er möglicherweise eine wertvollere Karte abgeben. „Wechselgeld“ gibt es nicht. Abgegebene Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. Jetzt noch ausliegende Zielkarten werden unbesehen ebenso in die Schachtel zurückgelegt.

Eine neue Runde beginnt

Die Startkarten sowie 6 neue Zielkarten werden wie zuvor auf den Tisch gelegt. Alle Aktionskarten und die verbliebenen Wegekarten werden gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. An jeden Spieler werden erneut 6 Karten ausgeteilt. Alle Zwergenmarker und Schlüssel stehen in der neuen Runde wieder zur Verfügung. Der Spieler, der weniger Gold besitzt, beginnt die nächste Runde. Im Falle eines Gleichstandes beginnt der blaue Zwerg.

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Der Spieler, der insgesamt die meisten Goldstücke gesammelt hat, gewinnt.

SABOTEUR FÜR 1 SPIELER

Das Solospiel wird nach den gleichen Regeln wie das Duell gespielt, mit folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

Der Spieler sucht sich eine Zwergenfarbe aus und legt die andere Zwergenkarte sowie die zweite Startkarte in die Schachtel zurück. Er verwendet zudem **nur 6** Zwergenmarker.

Der Abstand zwischen der Startkarte und den Zielkarten beträgt **7 Karten**.



Zu Beginn jeder Runde entfernt der Spieler **10 Karten** verdeckt vom Nachziehstapel. Diese Karten werden zur Seite gelegt und erst in der nächsten Runde wieder verwendet.

Spielablauf – Aktionskarten

Zieht der Spieler eine **Sabotage-Karte** vom Nachziehstapel, **muss** er diese sofort offen vor sich auslegen und eine neue Karte dafür nachziehen. Zieht der Spieler eine Sabotage-Karte, die schon offen vor ihm ausliegt, wirft er die zweite Karte ohne weiteren Effekt auf den Ablagestapel.

Zieht der Spieler einen **Steinschlag**, **muss** er ihn sofort ausspielen. Er entfernt die **zuletzt gelegte** Wegekarte, auf der weder Gold noch Troll abgebildet sind.

Spielablauf – Eine neue Runde beginnt

Die 10 Karten, die zu Beginn der Runde zur Seite gelegt wurden, werden dem Kartendeck wieder hinzugefügt. Danach beginnt die Spielvorbereitung wie zuvor beschrieben.

Spielende

Der Spieler versucht, bis zum Ende der dritten Runde möglichst viele Goldstücke zu sammeln. Je nach Anzahl erreicht er folgende Ergebnisse:

0–14 Punkte	Das war nix ...
15–19 Punkte	Ordentliche Arbeit
20–24 Punkte	Hast wohl einen Gold-Riecher!
25+ Punkte	Chef im Stollen!

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



Zielkarte
7
6
5
4
3
2
1
Startkarte