




Саботаж




Саботер

 Фредерік Мойерсон \  Андреа Бойкхофф

 Від 8 років

 2-12

 Приблизно
30 хвилин

УЖЕ 20 РОКІВ ...

...гноми прокладають тунелі та досліджують печери в пошуках жаданого золота, в той час як саботери намагаються завадити їм у досягненні цієї мети. Розміщуйте карти в лабіринті тунелів і досліджуйте штольні, сподіваючись знайти золотий скарб. Блокуйте тих, кого підозрюєте у шкідництві, і тримайте в таємниці власну роль, якщо тільки не хочете стати жертвою саботажу. Будьте пильними й добре обдумуйте, кому довіряти. Зрештою, тільки золото матиме значення! Окрім базової гри **«Саботер»** і доповнення **«Саботер 2»**, це ювілейне видання містить спеціальні карти зі **світового чемпіонату із Саботера 2016-2023** та мінідоповнення: **«Платні тунелі»**, **«Підземна шафа»** та **«Підземна вечірка»**, а також два абсолютно нові мінідоповнення: **«Нові цілі»** та **«Скрині зі скарбами»**.

ЗМІСТ

Саботер (базова гра)	с. 4
Саботер 2 (доповнення)	с. 10
Спеціальні карти зі світового чемпіонату із Саботера 2016-2023	с. 18
Мінідоповнення	с. 20
Платні тунелі	с. 20
Підземна шафа	с. 21
Підземна вечірка	с. 21
Нові цілі (новинка)	с. 22
Скрині зі скарбами (новинка)	с. 23
Варіанти гри	с. 25

КОМПОНЕНТИ

Базова гра:



44 карти
тунелів



27 карт
дій



28 карт скарбів



11 карт гномів
(7 золотошукачів, 4 саботери)

Доповнення:



30 карт
тунелів



21 карта
дій



15 карт гномів



33 жетони із золотом
(номіналом «1», «2», «5»)

Ексклюзивні карти ювілейного видання:



9 карт зі світового
чемпіонату із Саботера
2016-2023



Мінідоповнення «Платні тунелі»
(2 гноми, 2 жетони гномів)



Мінідоповнення
«Нові цілі» (8 карт)



1 листівка (велика карта) – мінідоповнення
«Підземна шафа» та «Підземна вечірка»



Мінідоповнення
«Скрині зі скарбами»
(17 карт)

Саботер

Базова гра (3-10 гравців)

МЕТА ГРИ

Усі гравці бажають здобути золото. Проте не всі гноми працюють з однаковою метою. Золотошукачі намагаються утворити безперервний тунель від карти початку до карти із золотом. А завдання саботерів – цьому перешкодити. Та не варто поводитися занадто очевидно, щоб інші гравці не зірвали ваші плани!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Візьміть 44 карти тунелів, 27 карт дій та 11 карт гномів із базової гри (без позначок на лицьовому боці).

Кількість золотошукачів і саботерів у гри залежить від кількості гравців.

- **3 гравці:** 1 саботер і 3 золотошукачі;
- **4 гравці:** 1 саботер і 4 золотошукачі;
- **5 гравців:** 2 саботери і 4 золотошукачі;
- **6 гравців:** 2 саботери і 5 золотошукачів;
- **7 гравців:** 3 саботери і 5 золотошукачів;
- **8 гравців:** 3 саботери і 6 золотошукачів;
- **9 гравців:** 3 саботери і 7 золотошукачів;
- **10 гравців:** усі карти гномів.

Поверніть зайві карти гномів у коробку.

Утворіть колоду з відповідної кількості карт гномів і перетасуйте її. Роздайте кожному гравцеві по 1 карті. Гравець дивиться карту і кладе на стіл перед собою долілиць, **не розкриваючи** свою роль іншим. Карта, що залишилася, відкладається вбік також **долілиць**. Гравці відкривають свої карти гномів тільки наприкінці раунду.

Серед карт тунелів є 1 карта початку (із зображенням драбини) та 3 карти мети (з коричневим зворотом). На одній із карт мети зображене золото, а на двох інших – чорні камені. Перетасуйте карти мети й покладіть їх на стіл разом із картою початку, як показано на схемі нижче.



Перетасуйте 40 карт тунелів разом із **картами дій**. Роздайте карти залежно від кількості гравців:

- 3-5 гравців: по 6 карт кожному;
- 6-7 гравців: по 5 карт кожному;
- 8-10 гравців: по 4 карти кожному.

Карта мети долілиць



Кarti, що залишилися, покладіть долілиць.
Це ваша колода добору.
Залиште поруч місце для скиду.



Перетасуйте **карти скарбів** і покладіть їх колодою долілиць. Вони знадобляться наприкінці раунду.

ХІД ГРИ

Гру починає наймолодший гравець. Потім хід переходить за годинниковою стрілкою до гравця ліворуч. Під час свого ходу ви **повинні** зіграти 1 карту з руки. Ви можете:

- зіграти карту тунелю;
- зіграти карту дії;
- пропустити хід, поклавши 1 карту з руки долілиць у скид.

Потім ви **повинні** взяти собі 1 карту з колоди добору. На цьому ваш хід завершується. Наступним ходить гравець ліворуч.

Примітка. Якщо карти у колоді закінчилися, гравці більше не добирають карти. **Не утворюйте** нову колоду зі скиду.

ХІД КАРТОЮ ТУНЕЛЮ



Поступово карти тунелів утворюють лабіринт, який прямує від карти початку до карт мети. Ви можете викладати карти тунелів поруч одну з одною з будь-якої сторони лабіринту, дотримуючись таких правил:

- карту тунелю завжди треба класти поряд із іншою картою тунелю, що вже лежить на столі;
- усі тунелі на карті мають збігатися з тунелями на вже зіграних картах;
- карту тунелю ніколи не можна розміщувати горизонтально;
- **важливо:** нові карти тунелів завжди повинні мати безперервне з'єднання з картою початку.

ХІД КАРТОЮ ДІЇ

Під час ходу ви кладете карту дії горілиць навпроти себе або навпроти іншого гравця, залежно від її призначення. За допомогою карт дій гравці можуть перешкоджати або допомагати один одному, видаляти карти з лабіринту або отримувати інформацію про карти мети.



Саботаж (із червоним символом) розігрується горілиць навпроти іншого гравця. Поки ця карта лежить навпроти вас, ви не можете зіграти карту тунелю. Під час свого ходу ви можете або грати карти дій, або пропускати хід.

Примітка. Гравець може мати більше 1 карти саботажу перед собою, але ці карти повинні бути різних типів.



Ремонт (із зеленим символом) скидає 1 карту саботажу з відповідним символом, що лежить перед вами або перед іншим гравцем. Обидві карти йдуть у скид.



Ви можете зіграти карту ремонту з двома символами, щоб скинути **1** (не 2!) карту саботажу з відповідним символом. І обидві карти підуть у скид.

Примітка. Не можна грати карту ремонту, щоб запобігти саботажу. Карта саботажу вже має лежати перед гравцем, щоб можна було використати карту ремонту.



Коли ви граєте **обвал тунелю**, негайно приберіть будь-яку карту тунелю з уже викладених у лабіринт карт. Покладіть вилучену карту та карту обвалу у скид. Далі у процесі гри створені в такий спосіб розриви можна заповнити підходящими картами тунелів (згідно з правилами розміщення).

Примітка. Ви не можете скинути в такий спосіб карту початку або карти мети.



Коли ви граєте карту **розвідки**, візьміть одну з карт мети, потайки від інших гравців подивіться на неї та поверніть на те місце, з якого її взяли. Будьте обережні, щоб інші гравці не побачили, що зображено на карті. Після цього покладіть карту розвідки у скид.

ПРОПУСК ХОДУ

Якщо ви не можете або не хочете розігравати карту, ви **повинні** пропустити хід. Покладіть одну карту з руки **долілиць** у скид.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Карта
мети
долілиць



Карта
мети із
золотом



Коли гравець викладає карту тунелю так, що утворюється **безперервний** шлях від карти початку до однієї з карт мети, він відкриває її.

- Якщо на цій карті зображено золото, то раунд завершується.
- Якщо на цій карті зображено камінь, то раунд триває. Карта мети кладеться горілиць поряд із картою тунелю так, щоб тунелі збігалися.

Примітка. Інколи може виникнути ситуація, коли карта мети не може бути розташована таким чином, щоб усі тунелі збіглися. Це допустимо як виняток, але тільки у випадку з картами мети.

Раунд також завершується, якщо у гравців не залишилося карт.

Відкрийте свої карти гномів. Хто був золотошукачем, а хто – саботером?

РОЗПОДІЛ ЗОЛОТИХ САМОРОДКІВ

Золотошукачі перемагають у раунді, якщо вони створили безперервний тунель від карти початку до карти мети із зображенням золота. У такому разі візьміть стільки карт із колоди скарбів, **скільки було золотошукачів**. Наприклад, 5 карт, якщо грали 5 золотошукачів.

Гравець, який виклав останню карту тунелю, потайки переглядає ці карти, вибирає одну, залишає її собі та передає решту карт скарбів наступному золотошукачеві (не саботеру) **проти годинникової стрілки**. Той також вибирає одну карту, а решту передає далі, доки кожен із золотошукачів не отримає по 1 карті. Саботери в цьому раунді не одержують нічого.

Примітка. Якщо саботер завершує тунель до золота, все одно перемагають золотошукачі. Карти скарбів передаються гравцям у вказаний вище спосіб, проти годинникової стрілки, починаючи від золотошукача, який сидить праворуч від саботера. У такому разі саботерам теж нічого не дістається.

Саботери виграють раунд, якщо карта мети із зображенням золота не була відкрита. Якщо у грі брав участь 1 саботер, то йому дістаються карти скарбів загальною вартістю 4 самородки. Якщо у грі брали участь 2 або 3 саботери, то кожен із них отримує карти вартістю 3 золоті самородки. Якщо 4 саботери – карти вартістю 2 золоті самородки.

Примітка. Під час гри втриьох або вчотирьох можлива ситуація, за якої ніхто не гратиме за саботера. У такому разі, якщо карту із золотом не відкрито, ніхто не одержує карт скарбів.

Гравці приховують отримані карти скарбів до кінця гри.

ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

Щойно карти скарбів поділено, починається новий раунд. Підготуйтеся до гри так, як було описано вище: перетасуйте карти гномів і роздайте їх, розмістіть карту початку та карти мети за тим самим принципом, що й на початку гри, перетасуйте карти тунелів і карти дій та роздайте їх гравцям.

Звісно, ви зберігаєте всі свої карти скарбів до кінця гри.

Гравець, який знаходиться ліворуч від того, хто зробив останній хід у попередньому раунді, починає новий раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується після трьох раундів. Порахуйте золоті самородки на всіх своїх картах скарбів. Гравець, який набрав найбільшу кількість золотих самородків на картах скарбів, стає переможцем. Якщо декілька гравців набрали однакову кількість золотих самородків, то вони розділяють перемогу.

Саботер 2

Доповнення (2-12 гравців)

Грайте за базовими правилами гри «Саботер», враховуючи описані нижче особливості та зміни.

Примітка. Для гри вам знадобляться як компоненти доповнення, так і всі карти тунелів та карти дій із базової гри.



МЕТА ГРИ Й НОВІ КАРТИ ГНОМІВ

Ви знову в пошуках жаданого золота. Але цього разу золотошукачі поділяться на команди або лишень вдаватимуть із себе командного гравця, щоб у слушний момент отримати перевагу. Нові карти гномів змінюють умови перемоги, а нові карти тунелів і карти дій додають різноманітності підземному життю. Раптом ваше так важко здобуте золото виявляється не таким уже й надійним, як ви собі думали. Гноми змінюють свої наміри, а вас навіть можуть змусити обмінятися картами з іншим гравцем.

НОВІ КАРТИ ГНОМІВ І УМОВИ ПЕРЕМОГИ



Сині та зелені золотошукачі (по 4 карти)

Обидві команди прагнуть дістатися золота, але тепер вони конкурують між собою.

Якщо ви граєте за золотошукача, то переможете тоді, коли **ваша** команда побудує тунель до карти із золотом і він не буде блокований дверима (дивіться «Нові карти тунелів: двері»). Обидві команди виграють, якщо бос, посередник, геолог або саботер створять незаблокований дверима тунель до золота.



Особливий випадок. Команда також виграє, якщо інша команда створила тунель до золота, але шлях для цих гномів заблоковано дверима.



Бос (1 карта)

Ви будете тунель як для зелених, так і для синіх золотошукачів, і виграєте щоразу, коли перемагає одна або обидві команди. Однак під час розподілу скарбів ви завжди отримуєте **на 1 золотий менше**.

Ви також перемагаєте, якщо тунель до золота прокладено, але жодна з команд не може дістатися до нього через двері й у грі немає посередника. У такому разі ви отримуєте **4 золотих**.



Посередник (1 карта)

Незалежно від того, кому вдалося здобути перемогу, золотошукачам або саботерам, ви завжди у вигріші. Проте під час розподілу скарбів отримуєте **на 2 золотих менше**.

Ви також перемагаєте, якщо тунель до золота створено, але жодна з команд не може дістатися до нього через двері й у грі немає боса. У такому разі ви отримуєте **3 золотих**.

Крім того, ви перемагаєте, якщо наприкінці раунду тунель до золота не створено й у грі немає саботерів. У такому разі ви отримуєте **3 золотих**.



Геолог (2 карти)

Ви зовсім не переймаєтеся через золото, але надзвичайно цікавитеся кристалами. Під час розподілу скарбів ви отримуєте стільки золотих, скільки **кристалів** знаходиться в лабіринті тунелів. Якщо у грі два геологи, то вони ділять золоті між собою (з округленням униз).

Як вам відомо, у грі ще є саботери (3 карти). Вони перемагають, якщо золотошукачам не вдалося створити тунель від карти початку до карти мети.

Підготовка до гри

Візьміть всі карти тунелів та карти дій із базової гри «**Саботер**». Інші карти базової гри вам не знадобляться – поверніть їх у коробку.

Підготовка до гри аналогічна підготовці у базовій грі.

Перетасуйте разом **усі карти тунелів і карти дій** із «**Саботера**» та «**Саботера 2**». Відкладіть 10 карт із колоди. Вони вам не знадобляться до наступного раунду. Потім роздайте по **6 карт** долілиць **кожному гравцеві**. Карти, що залишилися, покладіть долілиць. Це колода добору. Залиште поруч місце для скиду.

Перетасуйте всі **15 карт гномів** із цього доповнення та роздайте по 1 кожному гравцю. **Потайки** подивіться свою карту й покладіть її перед собою долілиць. Ви відкриєте її тільки наприкінці раунду. Інші карти гномів покладіть поруч долілиць у вигляді невеличкої колоди.

І, нарешті, підготуйте **жетони із золотом**.

Хід гри

Гру починає наймолодший гравець. Потім хід переходить за годинниковою стрілкою до гравця ліворуч. У свій хід ви **повинні** вибрати **одну** з дій, а тоді взяти відповідну кількість карт з колоди добору:

Дія	Взяти карти
Зіграти карту тунелю	1
Зіграти карту дії	1
Скинути 2 карти з руки, щоб прибрати карту дії, яка лежить перед вами	1
Пропустити хід і скинути з руки від 1 до 3 карт долілиць	1 - 3

На цьому ваш хід завершується. Наступним ходить гравець ліворуч.

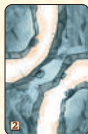
Примітка. Якщо колода закінчилася, то гравці не беруть нові карти. Не перетасовуйте скид. У свій хід ви все одно повинні виконати одну з чотирьох можливих дій. Якщо у вас не залишилося карт, ви пропускаєте всі ходи до кінця раунду.

НОВІ КАРТИ ТУНЕЛІВ



Міст (2 карти)

Два прямих тунелі на цій карті не поєднані між собою, тому ви не зможете повертати ліворуч або праворуч. Коли ви розіграєте міст, принаймні один із двох тунелів має бути з'єднаним із картою початку.



Розбіжні тунелі (2 карти)

Два тунелі на цій карті не перетинаються. Коли ви розіграєте розбіжні тунелі, принаймні один із тунелів має бути з'єднаним із картою початку.



Лаз (4 карти)

Тунель на цій карті завжди вважається з'єднаним із картою початку та всіма іншими картами з драбинами. Розмістіть лаз поряд із будь-якою картою тунелю, але не поруч із картою мети.

Примітка. Коли ви розіграєте карту лазу, він не обов'язково має бути поєднаним із картою початку.



Двері (6 карт, по 3 кожного кольору)

Двері блокують прохід золотошукачам іншого кольору. Наприкінці раунду сині двері відчинені тільки для синіх золотошукачів, а зелені двері – тільки для зелених золотошукачів. Двері не заважають босу, геологу та посереднику.



На деяких картах тунелів зображені **кристали**. Це ніяк не впливає на створення лабіринту тунелів. Кристали мають значення тільки для геологів.

НОВІ КАРТИ ДІЙ



Злодій (4 карти)

Розігруючи цю карту, ви викладаєте її перед **собою** горілиць. Наприкінці раунду, після розподілу золотих, вкрадіть **1 золотий** у будь-якого гравця.

Примітка. Ви не можете застосувати здібність злодія, якщо були спійманий у пастку.



Руки геть! (3 карти)

Приберіть 1 карту злодія, що лежить горілиць перед будь-яким гравцем. Скиньте обидві карти.



Спійманий! (3 карти)

Покладіть цю карту горілиць навпроти будь-якого іншого гравця. Відтак він потрапив у пастку і не може більше грати карти тунелів. Якщо гравець не звільниться до кінця раунду, то він не вважається переможцем і не бере участь у розподілі скарбів.



Вільний! (4 карти)

Зігравши цю карту, приберіть одну карту «Спійманий!», що лежить навпроти будь-якого гравця (можете обрати себе). Скиньте обидві карти.



Інспекція (2 карти)

Зігравши цю карту, ви можете подивитися карту гнома будь-якого гравця так, щоб інші не бачили. Потім скиньте карту інспекції.



Обмін ковпаками (2 карти)

Оберіть **будь-якого гравця (це можете бути навіть ви)**. Обранець має взяти верхню карту з колоди ролей, а свою поточну – покласти під низ цієї колоди. Він не повинен показувати свою роль іншим гравцям. Потім скиньте цю карту.



Обмін інвентарем (2 карти)

Той, хто зіграв цю карту, обирає іншого гравця й обмінюється з ним усіма картами з руки. Кількість карт не має значення. Він має скинути цю карту дії, а гравець, з яким **відбувався обмін**, тягне наприкінці цього ходу 1 карту з колоди добору.

Примітка. Перед вами не можуть знаходитися відразу дві ідентичні карти дії.

Скидання двох карт

Скинувши з руки 2 будь-які карти, ви можете прибрати одну карту дії, що лежить перед **вами**. Наприкінці ходу ви тягнете 1 карту з колоди добору та продовжуєте гру, маючи в руці на 1 карту менше, ніж раніше.

Пропуск ходу

Якщо ви не можете або не хочете грати карту, ви повинні пропустити хід і скинути з руки від 1 до 3 карт **долілиць**. Після цього ви берете таку саму кількість карт із колоди добору.

Кінець раунду

Щойно тунель з'єднає карту початку з картою мети із золотом, раунд негайно завершується. Також раунд завершується, якщо в жодного із гравців не залишилося карт.

РОЗПОДІЛ ЗОЛОТА

Залежно від того, чи вдалося побудувати безперервний тунель від карти початку до карти із золотом, перемагають або золотошукачі, або саботери. Якщо шлях до золота заблоковано дверима певного кольору, то перемагають тільки гноми з команди цього кольору.

Перевірте, скільки гномів, включно з босом і посередником, якщо вони були у грі, перемогли. Залежно від кількості гномів у команді кожен із них отримує стільки золота, скільки зазначено в таблиці.

Примітка. Бос отримує на 1 золотий менше, а посередник – на 2 золотих менше, ніж інші.

1 гном	5 золотих
2 гноми	по 4 золотих кожному
3 гноми	по 3 золотих кожному
4 гноми	по 2 золотих кожному
5 чи більше гномів	по 1 золотому кожному

Тримайте свої золоті перед собою долілиць. У разі потреби ви можете розмінювати свої жетони із золотом.

Крадіжка. Якщо у грі декілька злодіїв, той, хто останнім зіграв свою карту злодія, краде першим. Інші злодії продовжують за годинниковою стрілкою.

Примітка. Якщо гравець наприкінці раунду залишився спійманим, він **не бере** участь у розподілі золота, незалежно від того, яка в нього карта гнома. Він не враховується в кількості переможців і не може застосувати здібність злодія.

Приклад розподілу золотих. У грі брали участь 1 синій та 2 зелених золотошукачі, 1 бос, 1 посередник та 2 саботери.

Бос завершив тунель, приєднавши його до карти із золотом, але шлях блокують сині двері. Перед кожним із саботерів лежить карта злодія, а перед одним – ще й карта спійманого (дивіться дію карти «Спійманий!»).

У цьому раунді 3 переможці: синій золотошукач, бос і посередник. Синій гном отримує 3 золотих, бос одержує $3 - 1 = 2$ золотих, посередник отримує $3 - 2 = 1$ золотий. Саботер із картою злодія забирає 1 золотий у будь-якого іншого гравця. Інший саботер не отримує нічого, оскільки він був спійманий у пастку.

ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

Після розподілу золотих підготуйте наступний раунд так, як було описано в розділі «Підготовка до гри»: перетасуйте та роздайте карти гномів, розмістіть карту початку й карти мети, перетасуйте всі карти тунелів і карти дій, включно з тими 10 картами, які ви відклали на початку попереднього раунду. Знову відкладіть 10 карт із колоди й роздайте по 6 карт кожному гравцеві. Звісно, у вас залишається золото, здобуте в попередньому раунді.

Починає раунд гравець, що сидить ліворуч від учасника, який ходив останнім у попередньому раунді.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується після третього раунду. Кожен гравець підраховує накопичене золото, і найбагатший перемагає. У разі нічиєї всі гравці з найбільшою кількістю золотих розділяють перемогу.

Спеціальні карти

Світовий чемпіонат із Саботера 2016-2023

Починаючи зі світового чемпіонату із Саботера 2016 року, всі учасники турніру щороку отримували спеціальні карти. Ці карти можна використовувати у будь-якій комбінації з базовою грою «**Саботер**» чи з доповненням «**Саботер 2**» (за винятком карти 2016 року, як буде зазначено нижче).

Це ювілейне видання містить усі спеціальні карти з 2016 по 2023 роки.



2016 – Жадюга (2 карти)

Цю карту можна використовувати тільки з базовою грою «**Саботер**». Під час підготовки до гри замініть одну карту золотошукача картою жадюги. Потім, як зазвичай, роздайте гравцям по 1 карті гнома. Більше в підготовці та перебігу гри нічого не змінюється.

Розподіл золотих самородків

Граючи за жадюгу, ви перемагаєте тільки тоді, коли **саме ви** з'єднаєте карту початку з картою мети із золотом. У такому разі ви отримуєте карту вартістю **4 золотих**. За інших обставин ви не одержуєте нічого.

Примітка. Другий жадюга потрібен тільки якщо ви граєте турнірний варіант (дивіться с. 26).

Усі інші спеціальні карти – це карти дій. Якщо ви хочете використати їх, просто додайте до колоди тунелів і карт дій та грайте, як зазвичай (за винятком карти «Вето»). Після того, як ви розіграєте ці карти, відправте їх у скид.

Далі наведено пояснення дій спеціальних карт.



2017 – Туди-сюди

Візьміть 2 карти мети, що лежать долілиць, **не** дивлячись на їхній лицьовий бік. Ви можете поміняти їх місцями або залишити, як було.



2018 – Сховище

Замість того, щоб тягнути карту з колоди добору, візьміть **5 верхніх карт зі скиду**. Подивіться на карти, візьміть собі 1, а решту поверніть долілиць у скид.

Примітка. Якщо у скиді залишилося менше 5 карт, візьміть ті, що є, та виберіть з них.



2019 – Вето

Ви розіграєте цю карту під час ходу **іншого гравця**. Коли він викладає тунель чи карту дії, ви можете накласти вето (скасувати ефект карти). Після цього карта іншого гравця та ваша карта вето скидаються. Інший гравець тягне карту з колоди добору (завершує свій хід), після цього ви також берете собі 1 карту.



2020 – Зміна курсу

Негайно змініть напрямок порядку ходу до кінця раунду.

Якщо ви ходили за годинниковою стрілкою, тепер ходитимете навпаки.

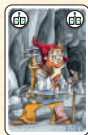
У базовій грі це також стосуватиметься порядку отримання карт із золотими самородками наприкінці раунду.



2021 – Майстер на всі руки

Майстер на всі руки може відремонтувати що завгодно.

Використовуйте цю карту, щоб видалити 1 карту саботажу (зламану кирку, зламану вагонетку чи зламаний ліхтар). Після цього карти саботажу та майстра на всі руки помістіть у скид.



2022 – Слідопит

У цей хід зіграйте відразу 2 карти тунелів, одну за одною, після розіграшу цієї карти (всього ви граєте 3 карти). Розмістіть їх, згідно з основними правилами. Наприкінці свого ходу тягніть 2 карти. Це означає, що до кінця поточного раунду у вашій руці буде на 1 карту менше.



2023 – Диверсія

Перекладіть останню розіграну карту тунелю в нове місце, згідно з правилами розміщення.

Саботер. Мінідоповнення

ПАЯТНІ ТУНЕЛІ

Це мінідоповнення з'явилося в 2016 році в адвент-календарі з доповненнями для настільних ігор від Frosted Games. Щоб додати його до «Саботера» або «Саботера 2», візьміть 2 гномів, 2 жетони гномів і жетони з золотом із «Саботера 2».

Підготовка до гри

Вставте гномів у підставки та покладіть поруч жетони гномів. Візьміть кожен по 1 золотому.



Хід гри

У свій хід у вас з'являється можливість зробити ще одну дію – скинути 1 карту з руки, щоб ввести у гру гнома. Кожного гнома можна використовувати тільки один раз за раунд.

Введення гнома у гру. Помістіть долілиць 1 карту

з руки у скид. Візьміть одного з двох гномів та відповідний жетон. Розмістіть гнома на карті із незавершеним тунелем. Гном блокує цей прохід, тож ніхто з гравців не може покласти туди карту тунелю. Покладіть перед собою жетон гнома, щоб позначити, що саме ви ввели його у гру.



Примітка. Після цієї дії ви не тягнете карту з колоди. Тож до завершення цього раунду ви маєте в руці на 1 карту менше.

Оплата та видалення гнома. Якщо ви хочете розмістити карту тунелю в місці, де знаходиться гном, то повинні заплатити за це 1 золотий.

Віддайте золотий гравцеві, який увів гнома у гру. Потім відкладіть гнома та його жетон. Його не можна використовувати повторно у цьому раунді.

Примітка. Ви можете попросити іншого гравця заплатити за вас.

Наступний раунд

Підготуйте гномів та їхні жетони. Тепер вони знову доступні. Починаючи із другого раунду, ви можете платити гномам золотом, здобутим у попередніх раундах.

ПІДЗЕМНА ШАФА

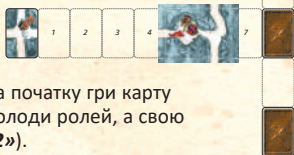
«Підземна шафа» вийшла в 2016 році на різдвяній листівці для подкасту «Bretterwisser». Щоб додати її до **«Саботера»** або **«Саботера 2»**, вам знадобиться тільки велика карта з цього ювілейного видання.

Підготовка до гри

Розмістіть велику карту боком з переодягальною догори, як зазначено на малюнку.

Хід гри

Якщо ви першим з'єднали переодягальню з картою початку, ви **повинні негайно** поміняти свою карту гнома. Поміняйте її на відкладену на початку гри карту (**«Саботер»**) або тягніть верхню карту з колоди ролей, а свою покладіть під низ цієї колоди (**«Саботер 2»**).



ПІДЗЕМНА ВЕЧІРКА

«Підземна вечірка» з'явилась у 2019 році на листівці AMIGO. Щоб додати її до **«Саботера»** або **«Саботера 2»**, вам знадобиться тільки велика карта з цього ювілейного видання.

Підготовка до гри

Розмістіть велику карту боком з підземною вечіркою догори, як зазначено на малюнку.

Хід гри

Якщо ви першим з'єднали підземну вечірку з картою початку, зберіть карти гномів усіх гравців, але не дивіться їх. Перетасуйте карти і роздайте знову **долілиць** (кожен гравець може подивитися тільки свою карту). Продовжуйте грати решту раунду з новими картами гномів.



НОВІ ЦІЛІ

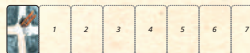
У тунелях на вас очікують нові цілі! Відшукайте додаткове золото чи зіткніться з чудовиськами, які прагнуть вам нашкодити. Щоб додати нові цілі до «**Саботера**» чи «**Саботера 2**», вам знадобляться 8 карт нових цілей та жетони із золотом із «**Саботера 2**».



Підготовка до гри

Замініть звичайні карти мети із «**Саботера**» на 8 нових. Перетасуйте карту мети із золотом та 4 випадкових карти мети з тих, що залишилися.

Викладіть долілиць ці **5 карт**, як вказано на малюнку. Відкладіть 3 карти, що залишилися. Вони знадобляться вам у наступному раунді.



Хід гри

Коли ви дістанетеся до однієї з карт мети, відкрийте її як зазвичай, і розташуйте так, щоб проходи тунелів збігалися. Потім виконайте вказаний ефект.



Торбинка із золотом: негайно візьміть 1 або 2 золотих, як зазначено на карті.



Дракон: негайно заплатіть 1 золотий (якщо маєте).



Павук-гігант: раунд негайно завершується. Перемагають саботери.

На решті нових карт мети ви знайдете вже знайомий **чорний камінь** (без ефекту) та **золото** (раунд завершується перемогою золотошукачів).

Примітка. Якщо ви розмістили карту тунелю так, що вона поєднує з картою початку відразу дві закриті карти мети, відкрийте спершу одну, виконайте її ефект, а потім відкрийте другу. Ви самі вирішуєте, в якому порядку це зробити.

Наступний раунд

Перетасуйте всі 8 карт мети і підготуйтеся до нового раунду, як було описано вище.

СКРИНІ ЗІ СКАРБАМИ

Чутки про скрині зі скарбами у тунелях поширилися надзвичайно швидко. Допитливий, яким і має бути справжній гном, ви не бажаєте прогавити таку можливість! Хоча не завжди в тих скринях міститься те, на що чекають.

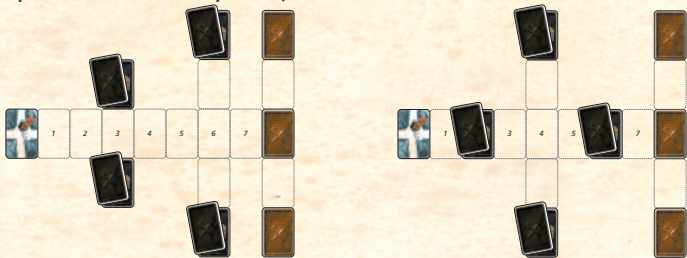
Щоб додати скрині зі скарбами до «*Саботера*» чи «*Саботера 2*», вам знадобляться 17 спеціальних карт цього мінідоповнення.



Підготовка до гри

Окремо перетасуйте **7 карт тунелів** (із темним зворотом) і **10 карт зі скринями** (із темним зворотом зі скринєю). Далі розмістіть долілиць 4 карти зі скринями між картою початку та картами мети. На кожну таку карту покладіть долілиць карту тунелю. Відкладіть 6 карт зі скринями та 3 карти тунелів, що залишилися. Вони знадобляться вам у наступному раунді.

Приклади можливого розміщення



Примітка. Ви можете розміщувати карти зі скринями у лабіринті як завгодно. Не можна тільки класти їх безпосередньо поруч одну з одною.

Хід гри

Коли ви поєднаєте карту початку з картою тунелю, що лежить долілиць, візьміть її та карту зі скринєю під нею. Карту зі скринєю поки що покладіть долілиць перед собою. Переверніть карту тунелю й покладіть її на місце таким чином, щоб проходи збігалися. Потім переверніть карту зі скринєю й застосуйте її ефект (дивіться «Ефекти скринь зі скарбами» далі). І, нарешті, відкладіть карту зі скринєю.



Обвал тунелю. Якщо ви розіграли обвал тунелю, то можете видалити карту, що **лежить долілиць**. У такому разі також скидається карта зі скринюю, яка знаходиться під картою тунелю.



Розвідка. Якщо ви розіграли розвідку, ви можете потайки подивитися карту тунелю, що лежить долілиць, та карту зі скринюю під нею. Після цього поверніть карти на місце долілиць.

Ефекти скринь зі скарбами



Візьміть **1 золотий** із запасу.

Примітка. Якщо ви граєте з базовою грою **«Саботер»**, візьміть карту з 1 золотим самородком.



Відтепер **ніхто** не може використовувати карту розвідки, щоб подивитися карти мети (все ще можна подивитись закриті карті з тунелем та скарбом). Залиште цю карту на столі як нагадування.



У цей хід **не** тягніть карту з колоди добору. До кінця цього раунду у вас буде на 1 карту менше.



У цей хід візьміть **1 додаткову** карту з колоди добору. До кінця цього раунду у вас буде на 1 карту більше.



Перемістіть одну з карт мети, що лежать долілиць, на одне місце **далі** від карти початку.



Наприкінці вашого ходу **не** тягніть карту з колоди добору. Натомість витягніть 1 карту з руки **будь-якого іншого гравця** і заберіть собі. До кінця цього раунду в іншого гравця буде на 1 карту менше.



Наприкінці свого ходу візьміть **3 карти** з колоди добору. Потайки подивіться на них, заберіть одну з них собі в руку, а інші 2 скиньте долілиць.



Потайки подивіться карту гнома іншого гравця.



Перетасуйте **скид**. Візьміть з нього **5** верхніх карт і залиште собі **1** з них. Якщо у скиді менше 5 карт, тягніть ті, що є. Наприкінці цього ходу ви не берете ще 1 карту з колоди добору.



Витягніть **5 верхніх карт** із колоди добору й покладіть їх долілиць у скид.

Варіанти гри

ЖЕРТВА САБОТАЖУ

У цей варіант ви можете грати з базовою грою «*Саботер*». Ми особливо радимо його, якщо у грі мало гравців.

Розподіл золотих самородків

Якщо перемогли золотошукачі, але перед кимось із них лежить **карта саботажу**, він **не отримує** карт скарбів у цьому раунді.

Ви тягнете стільки карт скарбів, скільки у грі було золотошукачів, і розподіляєте їх, як зазвичай. Але пропускаєте гравців, перед якими лежить карта саботажу. Це означає, що хтось із гравців може отримати більше ніж 1 карту скарбів.

Примітка. Якщо перед **усіма** золотошукачами лежать карти саботажу, ніхто в цьому раунді не отримує золотих самородків.

ТУРНІРНИЙ ВАРІАНТ

У цей варіант ви можете грати з базовою грою «**Саботер**». Його почали використовувати на офіційних турнірах із Саботера при грі з 5-9 гравцями. Окрім базової гри «**Саботер**», вам знадобляться жетони із золотом із «**Саботера 2**» та 2 карти **жадюги** зі спеціальних карт світового чемпіонату.

Підготовка до гри

Замість карт **скарбів** візьміть жетони із золотом із «**Саботера 2**». Залежно від кількості гравців використовуйте такі **карти гномів** у кожному раунді:

- 5 гравців: 1 саботер + 3 золотошукачі + 1 жадюга;
- 6 гравців: 2 саботери + 3 золотошукачі + 1 жадюга;
- 7 гравців: 2 саботери + 3 золотошукачі + 2 жадюги;
- 8 гравців: 3 саботери + 3 золотошукачі + 2 жадюги;
- 9 гравців: 3 саботери + 4 золотошукачі + 2 жадюги.

Підготуйтеся до гри, як зазвичай. Тільки перед початком витягніть **1 випадкову карту тунелю** й розташуйте її горілиць рівно між картою початку та середньою картою мети. Потім перетасуйте карти тунелів та карти дій, щоб створити колоду добору. Роздайте карти гравцям таким чином:

- 5 гравців: по 6 карт кожному;
- 6-7 гравців: по 5 карт кожному;
- 8-9 гравців: по 4 карти кожному.

Розподіл золота

У турнірному варіанті ви розподіляєте не карти з золотом, а золоті. Скільки саме – залежить від того, хто переміг у раунді.

Якщо перемогли золотошукачі, гравець, що дістався карти мети із золотом, отримує **3 золотих**. Всі інші золотошукачі одержують по **2 золотих** кожен.

Якщо переміг жадюга, він отримує **4 золотих**, а інші не одержують нічого.

Примітка. Для перемоги жадюга **повинен сам з'єднати** карту початку з картою мети із золотом.

Якщо перемогли саботери, кожен із них отримує по **3 золотих**.

Виняток: у грі вп'ятох є тільки 1 саботер. Якщо він перемагає, то отримує **4 золотих**.

**Ми з нетерпінням чекаємо
на зустріч із вами!**

Яскраві турніри у вашому регіоні!



Щоб дізнатися більше про турніри та ігри,
завітайте на:
www.igromag.ua



ІгроМаг

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Діана Болдирєва
Редакторка: Аліна Керімова
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу: А. Деркач, А. Зощенко,
Д. Опаряк, Є. Кириленко.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2004–2024



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0