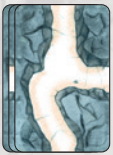
Saboteur

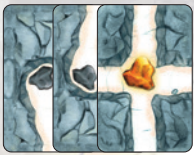
de Frederic Moyersoen
con Arte de Andrea Boekhoff

Jugadores: 3-10
Edad: desde 8 años
Tiempo de juego: aproximadamente 30 minutos

Contenido:



40 cartas de Recorrido



3 cartas de Objetivo (1 con tesoro, 2 con piedras)



11 cartas de Enano (7 Mineros, 4 Saboteadores)



1 carta de Inicio



28 cartas de Pepitas de Oro



27 cartas de Acción

Objetivo del Juego

Nada hace que el corazón de un enano palpite con tanta rapidez como una hermosa y brillante pepita de oro. Vos, como representante de esta raza osada, naturalmente querés atesorar todo lo que puedas de esta preciosa sustancia amarilla. ¿Pero sos un minero de verdad... o un saboteador?

Los jugadores son enanos, ya sea mineros que cavan túneles profundos en la montaña en busca de oro, o saboteadores que intentan poner obstáculos en el camino de los mineros. Los miembros de cada facción deberían trabajar en conjunto, pero para ello tendrán que intentar identificar a sus aliados. Los jugadores no pueden mostrarse las cartas, pero sí hablar, mentir, exagerar, callar... lo que se les ocurra. Si los mineros logran crear un camino hasta el tesoro obtendrán como recompensa pepitas de oro, mientras que los saboteadores se quedarán con las manos vacías. ¡Si los mineros fallan, serán los saboteadores quienes obtengan las pepitas! Pero atención: la identidad de cada enano no será revelada hasta que el oro deba ser repartido. ¡Al finalizar 3 rondas, el enano con la mayor cantidad de pepitas será el ganador!

Preparación de la Partida

Separá las 11 cartas de Enano.

La cantidad de cartas de Mineros y de Saboteadores que vas a usar depende de la cantidad de jugadores (sin mirarlas, devolvé las cartas de Enano sobrantes a la caja, no se van a usar por el resto de la partida):

- 3 jugadores: 1 Saboteador y 3 Mineros
- 4 jugadores: 1 Saboteador y 4 Mineros
- 5 jugadores: 2 Saboteadores y 4 Mineros
- 6 jugadores: 2 Saboteadores y 5 Mineros
- 7 jugadores: 3 Saboteadores y 5 Mineros
- 8 jugadores: 3 Saboteadores y 6 Mineros
- 9 jugadores: 3 Saboteadores y 7 Mineros
- 10 jugadores: todas las cartas de Enano

Mezclá la cantidad requerida de cartas de Minero y Saboteador. Repartí una carta a cada jugador. Cada jugador mira su carta para conocer su facción y la coloca boca abajo delante suyo, sin que nadie la vea. Nadie sabe quién es de su facción. La carta de enano sobrante se deja aparte (boca abajo) hasta el final de la ronda.

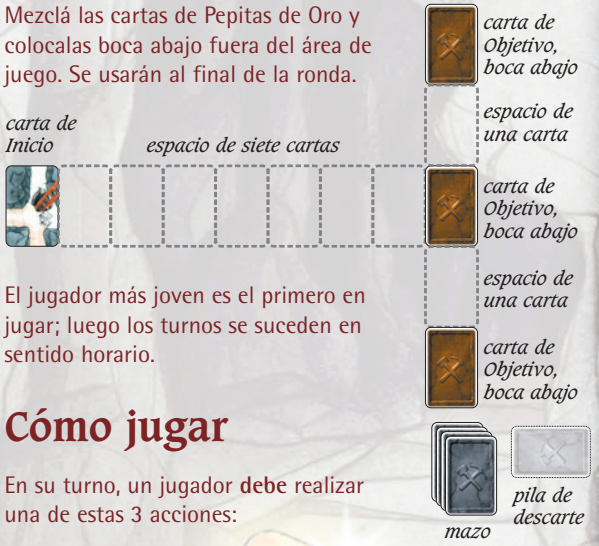
Agarrá la carta de Inicio y las tres cartas de Objetivo. Mezclá las cartas de Objetivo y colocalas boca abajo sobre la mesa, ubicando también la carta de Inicio tal como se muestra en la ilustración (pág. 4). Durante la partida se creará un laberinto de túneles entre la carta de Inicio y las cartas de Objetivo. Tené en cuenta que estos túneles pueden extenderse más allá de los bordes de la grilla de 9x5 planteada en la ilustración.

Juntá todas las cartas de Acción y de Recorrido y mezclalas para crear un mazo de robo. Repartile cartas a cada jugador, dependiendo de la cantidad de jugadores en la partida:

- 3 a 5 jugadores: cada jugador recibe 6 cartas.
- 6 a 7 jugadores: cada jugador recibe 5 cartas.
- 8 a 10 jugadores: cada jugador recibe 4 cartas.

Colocá el resto del mazo lo más al alcance posible de todos los jugadores.

Mezclá las cartas de Pepitas de Oro y colocalas boca abajo fuera del área de juego. Se usarán al final de la ronda.



El jugador más joven es el primero en jugar; luego los turnos se suceden en sentido horario.

Cómo jugar

En su turno, un jugador **debe** realizar una de estas 3 acciones:

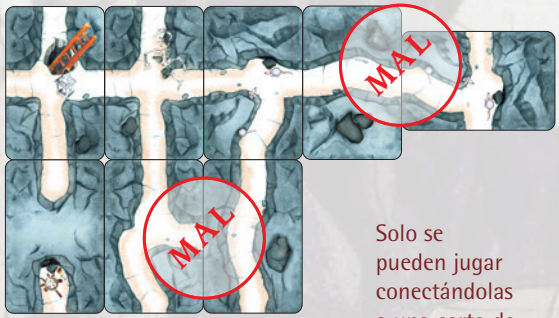
- Jugar una carta de Recorrido; o
- Jugar una carta de Acción; o
- Pasar (si no puede o no quiere jugar una carta).

A continuación, el jugador **debe** robar la carta de arriba del mazo y agregarla a su mano. Esto finaliza su turno, que pasa al siguiente jugador en sentido horario.

Nota: cuando el mazo se haya agotado, los jugadores no robarán más cartas, y los turnos solo consistirán en jugar una carta o pasar.

Jugar una carta de Recorrido

Las cartas de Recorrido se usan para crear un camino desde la carta de Inicio hasta las cartas de Objetivo.



Solo se pueden jugar conectándolas a una carta de Recorrido que ya esté sobre la mesa (o a la carta de Inicio). Todos los túneles en los bordes de la nueva carta deben coincidir con las demás cartas en juego y nunca pueden ser jugadas de forma cruzada (ver la ilustración).

Importante: ¡la carta de Recorrido recién jugada siempre debe tener una conexión ininterrumpida con la carta de Inicio!

Nota: los Mineros tratarán de construir un camino ininterrumpido desde la carta de Inicio hasta una de las cartas de Objetivo, mientras que los Saboteadores tratarán de impedir eso mismo. ¡Pero ojo, no seas muy evidente porque los demás van a adivinar tu identidad!

Jugar una carta de Acción

Las cartas de Acción se juegan siempre boca arriba delante de un jugador (otro jugador o vos mismo). Las cartas de Acción se pueden usar para entorpecer o ayudar a los jugadores, remover una carta del laberinto de túneles u obtener información sobre las cartas de Objetivo.



Herramienta Rota: mientras un jugador tenga una de estas cartas delante suyo no podrá jugar cartas de Recorrido, ¡pero sí podrá jugar cartas de Acción! En todo momento, solo puede haber una carta de cada tipo delante de un jugador. Un jugador solo puede agregar una carta de Recorrido al laberinto si no hay una carta de Herramienta Rota delante suyo al inicio de su turno.



Reparación de Herramienta: estas cartas se usan para reparar herramientas rotas; en otras palabras, para remover una de las cartas de Herramienta Rota delante de un jugador. Pueden ser jugadas sobre uno mismo o sobre otro jugador. En cualquier caso, tanto la carta de Reparación como la carta de Herramienta Rota se colocan en la pila de descarte. Por supuesto, la carta de Reparación debe coincidir con el tipo de herramienta rota. Por ejemplo, si hay una carta de carrito roto delante de un jugador, solamente puede repararse con un carrito sano, no con una carta de linterna o de pico.



Algunas cartas de Reparación tienen 2 herramientas. Si se juega una de estas cartas, puede usarse para reparar una de esas dos herramientas, no las dos.

Importante: una carta de Reparación puede jugarse únicamente si la carta de Herramienta Rota ya se encuentra delante del jugador.



Derrumbe: el jugador que tenga delante esta carta podrá quitar una carta de Recorrido del laberinto (nunca las cartas de Inicio y de Objetivo) y colocarla en la pila de descarte (junto con la carta de Derrumbe). Los espacios que se generen de esta manera pueden ser rellenados jugando una carta de Recorrido durante los turnos siguientes, siempre y cuando los túneles coincidan.

Nota: un Saboteador puede usar esta carta para interrumpir un camino desde la carta de Inicio, o un Minero puede usarla para remover un callejón sin salida. ¡O, al contrario, la pueden jugar en contra de sus intereses para hacer creer que son de la otra facción!



Mapa: el jugador que tenga delante esta carta podrá levantar cuidadosamente una de las tres cartas de Objetivo, mirarla en secreto, devolverla a su lugar, y luego colocar la carta de Mapa en la pila de descarte. Ahora sabe si vale o no la pena cavar hacia esa carta de Objetivo (¡ya que solo una de las tres cartas tiene el Tesoro!). El tema es: ¿querrá decir lo que sabe? ¿Y los demás le creerán?

Pasar

Si un jugador no quiere o no puede jugar una carta, deberá Pasar, colocando una carta de su mano boca abajo en la pila de descarte, sin mostrársela a nadie. Durante la partida, pueden acumularse cartas boca arriba y boca abajo en la pila de descarte. ¡Esto no es un problema!

Nota: hacia el final de una ronda existe la posibilidad de que algunos jugadores no tengan cartas en mano, en cuyo caso deberán Pasar (sin descartar cartas, por supuesto).

Final de una ronda

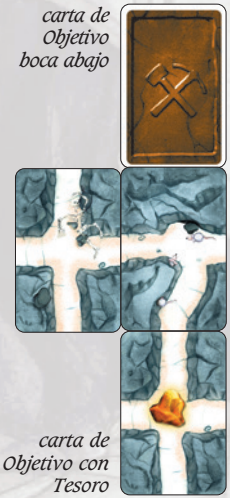
Cuando un jugador juegue una carta de Recorrido adyacente a una carta de Objetivo formando un camino ininterrumpido desde la carta de Inicio hasta esa carta de Objetivo, deberá dar vuelta la carta de Objetivo:

- ¡Si es la carta de Tesoro, se termina la ronda!
- Si es una piedra, la ronda continúa. La carta de Objetivo se conecta con la última carta de Recorrido de manera tal que los túneles coincidan.

Nota: en algunos casos es posible que la carta de Objetivo no pueda orientarse de tal forma que todos los túneles coincidan con las cartas de recorrido adyacentes. Como excepción a la regla general, esto es legal - pero únicamente para la carta de Objetivo.

La ronda también finaliza si el mazo se termina y a ningún jugador le quedan cartas en la mano.

Cuando la ronda finaliza, todas las cartas de enano son reveladas: llegó el momento de ver quién era Minero y quién Saboteador.



Repartiendo el Tesoro

Los Mineros ganan la ronda si hay un camino ininterrumpido desde la carta de Inicio hasta la carta de Objetivo que muestra el Tesoro. En este caso, si el jugador que conectó la última carta de Recorrido con el Tesoro es Minero, roba una cantidad de cartas de Pepitas de Oro (boca abajo) igual a la cantidad de Mineros (ej. 5 cartas si hubo 5 Mineros), las mira en secreto y elige una para sí mismo. A continuación, pasa el resto de las cartas de Pepitas de Oro al siguiente Minero (no a un Saboteador)

en sentido antihorario, quien también elige una carta y pasa el resto. Así hasta que cada Minero haya recibido una carta.

Nota: si un Saboteador completa el camino hasta el Tesoro... ¡también ganan los Mineros! Las cartas de Pepitas de Oro se pasan entre los jugadores de la manera explicada anteriormente, pero empezando por el primer Minero a la derecha de ese Saboteador.

Los Saboteadores ganan la ronda si no se alcanzó la carta de Objetivo con el Tesoro. Si hubo un solo Saboteador, obtiene del mazo de cartas de Pepitas de Oro el equivalente a 4 Pepitas. Si había 2 o 3 Saboteadores, cada uno obtiene 3 Pepitas. Si hubo 4 Saboteadores, cada uno obtiene 2 Pepitas.

¡Todos los jugadores mantienen en secreto (boca abajo) sus cartas de Pepitas de Oro hasta el final de la partida!

Nota: en una partida con 3 o 4 jugadores, es posible que no haya un Saboteador durante una ronda. En este caso, si no alcanzaron el Tesoro, ninguno de los jugadores obtiene Pepitas de Oro.

Una nueva ronda

Luego de que las Pepitas hayan sido distribuidas es tiempo de la siguiente ronda. Colocá la carta de Inicio y las cartas de Objetivo sobre la mesa, igual que al comienzo de la partida. Mezclá las mismas cartas de Enano que usaron anteriormente (incluyendo la que fue apartada) y repartilas nuevamente. Mezclá las cartas de Recorrido y de Acción, creando un nuevo mazo, y repartile a cada jugador sus cartas iniciales.

Los jugadores conservan sus Pepitas de Oro de rondas anteriores. El resto de las cartas de Pepitas de Oro se mezclan nuevamente y se colocan fuera del área de juego.

El jugador inicial de esta ronda será el que esté a la izquierda de quien haya jugado la última carta de Recorrido en la ronda anterior.

Final de la partida

La partida finaliza luego de 3 rondas. Cada jugador contará las Pepitas de Oro en todas su cartas de Pepitas. ¡Gana la partida quien tenga la mayor cantidad de Pepitas de Oro! Si hay empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Traducción: Santi Szulman.

BURÓ

Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
Malabia 444 14A
(1414) CABA, Argentina
www.buroargentina.com

AMIGO

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5
63128 Dietzenbach
hotline@amigo-spiele.de
www.amigo-spiele.de

¡toma 6!

ELEGÍ BIEN TUS CARTAS Y ARRIESGATE, EL QUE TENGA MÁS PUNTOS... ¡PIERDE!





8+ 2–10 45 min