

Giocatori: 3-10
Durata: 30 min

SABOTEUR

Età: da 8 anni in su
Autore: Frederic Moyersoen

Contenuto

- 28 carte PEPITA D'ORO
- 44 carte PERCORSO
- 27 carte AZIONE
- 11 carte NANO:
 - 7 Cercatore d'Oro
 - 4 Sabotatore

Descrizione

Ogni giocatore assume il ruolo di un nano minatore che scava profonde gallerie per la montagna in cerca d'oro. C'è chi vuole raggiungere il filone d'oro (i cercatori d'oro) e chi ostacola la ricerca (i sabotatori). I minatori potranno aiutarsi tra loro, ma ciascuno non sarà mai certo degli scopi degli altri. Se si raggiungesse il tesoro, i Cercatori d'Oro sarebbero ricompensati con delle pepite d'oro mentre i sabotatori rimarrebbero a mani vuote. Se invece dovessero fallire, sarebbero i sabotatori a ricevere la ricompensa. I ruoli vengono svelati solo quando divide il tesoro. Dopo tre ricerche, vince il giocatore che possiede più pepite d'oro.

Preparazione

Separare le carte per tipo. Il mazzo di carte NANO è assortito in base al numero dei giocatori:

Numero di giocatori	3	4	5	6	7	8	9	10
CERCATORE D'ORO	3	4	4	5	5	6	7	7
SABOTATORE	1	1	2	2	3	3	3	4

Riporre nella scatola le restanti carte NANO. Mischiare le carte NANO preparate e distribuirle coperte ai giocatori. Ogni giocatore riceve una carta, la guarda, la depone davanti a sé senza rivelarla. Una sola carta non viene distribuita e viene messa da parte, coperta. Solo al termine della ricerca verranno scoperte tutte le carte.

Fra le 44 carte PERCORSO vi è una carta PARTENZA (con sopra raffigurata una scala) e tre carte DESTINAZIONE (color ocre), di cui una raffigurante il tesoro e le altre due una pietra. Le carte DESTINAZIONE vengono mescolate e poste coperte sul tavolo verticalmente, una sotto l'altra, ad una carta di distanza l'un dall'altra. La carta PARTENZA viene posta allo stesso livello della carta DESTINAZIONE centrale ma spostata orizzontalmente di 7 carte. Man mano che si gioca si forma un labirinto di percorsi. Dato che non c'è un tabellone, i percorsi possono estendersi senza limiti in tutte le direzioni.

Le altre 40 carte PERCORSO e tutte le carte AZIONE vengono mischiate insieme e distribuite coperte ai giocatori in senso antiorario. Ogni giocatore riceve un numero di carte variabile in base al numero dei giocatori.

Numero di giocatori	3	4	5	6	7	8	9	10
Carte ricevute	6	6	6	5	5	4	4	4

Le carte restanti vengono poste come mazzo coperto, pronte per essere prese dai giocatori.

Le carte PEPITA D'ORO vengono anch'esse mischiate e poste in un mazzo coperto vicino alle carte NANO non distribuite. Inizia il giocatore più giovane e il gioco procede in senso antiorario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve anzitutto giocare una carta.

Per *giocare* si intende:

- porre una carta PERCORSO nel labirinto dei percorsi
- porre una carta AZIONE davanti a un giocatore
- passare e scartare una carta dalla mano

Poi il giocatore pesca una carta dal mazzo. Questo termina il turno e si passa al giocatore successivo.

Attenzione: quando il mazzo è finito, non si pescano più carte. Il gioco continua senza che si peschi una carta a fine turno.

Giocare carte Percorso

Con questa carta si genera un percorso dalla carta PARTENZA alle carte DESTINAZIONE. Una carta PERCORSO deve essere posta vicino a una carta PERCORSO già depositata. In tale operazione tutti i percorsi devono coincidere con precisione gli uni con gli altri su tutti i lati, mentre non è possibile deporre una carta di percorso in orizzontale. I cercatori d'oro tenteranno di creare un collegamento ininterrotto dalla carta PARTENZA a una delle carte DESTINAZIONE. I sabotatori tenteranno di impedire ciò. Tuttavia non lo dovranno fare in modo palese, evitando così di essere scoperti.

Giocare carte Azione

Le carte azione vengono deposte scoperte davanti ai giocatori. È possibile giocarle davanti a sé stessi oppure davanti a un altro giocatore. Con le carte azione i giocatori possono aiutarsi reciprocamente oppure ostacolarsi, rimuovere carte dal labirinto del percorso e ricevere informazioni sulle carte DESTINAZIONE.

Carte DANNO [cerchio rosso barrato]: Se una di queste carte viene deposta davanti a un giocatore, tale giocatore non può giocare alcuna carta PERCORSO finché non viene rimossa. Naturalmente può giocare ogni altra carta. Davanti a un giocatore possono essere presenti assieme al massimo tre carte, una per tipo (piccone, lanterna, vagoncino). Se, all'inizio del turno non c'è alcuna carta DANNO davanti a lui, il giocatore può porre una carta PERCORSO nel labirinto dei percorsi.

Carte RIPARAZIONE [cerchio verde]: Con queste carte si rimuovono dallo spazio davanti a un giocatore le carte di cui sopra. Possono essere giocate su di sé o su un altro giocatore. In entrambi i casi entrambe le carte vengono scartate. Se, ad esempio, davanti a un giocatore c'è un vagoncino danneggiato, sarà possibile ripararlo con un vagoncino sano.

Carte Doppia RIPARAZIONE [due cerchi verdi]: Vi sono anche carte con due oggetti. Se viene giocata una di queste carte, essa potrà riparare uno dei due oggetti in essa raffigurati, non entrambi.

Nota: è possibile giocare carte per la riparazione solo se la carta DANNO corrispondente è già presente davanti a un giocatore.

Carte FRANA [cerchio grigio]: Un giocatore gioca davanti a sé questa carta con una caduta massi per prendere una carta a scelta dal labirinto dei percorsi (tranne le carte PARTENZA e DESTINAZIONE) e scartarla. In questo modo un sabotatore può staccare un collegamento a una carta PARTENZA, mentre un cercatore d'oro può rimuovere una carta PERCORSO con un vicolo cieco dal labirinto dei percorsi. È possibile riempire di nuovo ogni buco così creato con carte PERCORSO adeguate.

Carte MAPPA [cerchio grigio]: Se un giocatore gioca questa carta, prenda una delle tre carte DESTINAZIONE, la guardi e la riponga al suo posto. Ora sa se vale la pena costruire un percorso fino a tale carta di destinazione o no. Infatti il tesoro è raffigurato solo su una delle tre carte. Fatto ciò, questa carta viene scartata.

Passare

Quando un giocatore non può o non vuole giocare alcuna carta, deve passare e scartarne una fra quelle che ha in mano, senza mostrarla agli altri giocatori. Ciò significa che tra gli scarti ci sono sia carte scoperte che carte coperte. Verso la fine del round è possibile che un giocatore non abbia più carte in mano. In tal caso egli dovrà passare, naturalmente.

Fine di un round

Quando un giocatore raggiunge una carta DESTINAZIONE, creando in questo modo un percorso ininterrotto dalla carta PARTENZA a tale carta DESTINAZIONE, deve scoprire tale carta DESTINAZIONE.

Tesoro: il round termina.

Pietra: il round continua. La carta DESTINAZIONE scoperta viene posta vicino all'ultima carta depositata, per unire i percorsi.

Attenzione: può accadere che la carta DESTINAZIONE scoperta non si possa piazzare in modo da rispettare tutte le carte PERCORSO adiacenti. Tale piazzamento sarà comunque permesso.

Oppure il round termina quando tutti i giocatori hanno finito le carte in mano.

Ora vengono scoperte tutte le carte NANO: chi era CERCATORE D'ORO e chi SABOTATORE?

Distribuzione delle Pepite d'Oro

Vincono i cercatori d'oro quando viene completato un percorso ininterrotto dalla carta PARTENZA a quella DESTINAZIONE con il tesoro. Dalla pila vengono prelevate tante carte PEPITA D'ORO coperte quanti sono i giocatori. Se, ad esempio, hanno giocato 5 persone, si prendono 5 carte. Il giocatore che ha raggiunto la carta DESTINAZIONE con il tesoro riceve queste carte PEPITA D'ORO e sceglie per primo una carta. Quindi consegna il resto delle carte in senso antiorario al CERCATORE D'ORO successivo (saltando i sabotatori), che a sua volta sceglie una carta. Ciò continua fino alla distribuzione completa delle carte PEPITA D'ORO conquistate. Con la distribuzione è probabile che alcuni cercatori d'oro ricevano più carte di altri.

Attenzione: quando, con 10 giocatori, vincono i cercatori d'oro, vengono distribuite solo 9 carte PEPITA D'ORO. Con 3 o 4 giocatori può capitare che non sia presente nessun SABOTATORE. Se il tesoro non viene raggiunto, non c'è ricompensa.

I sabotatori hanno vinto se non si riesce a raggiungere la carta Destinazione con il tesoro. Se vi era un solo SABOTATORE, egli riceve carte PEPITA D'ORO per un totale di 4 pepite. Se vi erano 2 o 3 sabotatori, ciascuno riceve delle carte PEPITA D'ORO per un valore di 3 pepite d'oro. Se vi erano 4 sabotatori, ciascuno riceve 2 pepite d'oro. I giocatori tengono nascoste le carte PEPITA D'ORO ottenute.

Inizio di un nuovo round

Dopo la distribuzione delle carte oro, ha inizio il round successivo. Le carte PARTENZA e DESTINAZIONE vengono distribuite di nuovo sul tavolo esattamente come all'inizio del gioco. Le carte NANO (compresa quella avanzata) vengono di nuovo mischiate e passate ai giocatori. Anche le carte PERCORSO e AZIONE vengono di nuovo mescolate, poi, come all'inizio del gioco, vengono di nuovo distribuite ai giocatori e le restanti vengono riposte nel mazzo da cui pescare. Naturalmente i giocatori conservano le proprie carte PEPITA D'ORO. Le rimanenti carte PEPITA D'ORO vengono di nuovo poste come mazzo vicino alle carte NANO non distribuite. Il giocatore che siede alla sinistra di quello che ha giocato l'ultima carta nel round precedente dà inizio al nuovo round.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del terzo round. Ora tutti i giocatori contano le pepite che sono riusciti ad accumulare. Vince il giocatore con il numero più elevato di pepite raffigurate sulle carte PEPITA D'ORO raccolte. Se più giocatori hanno il maggior numero di pepite, hanno vinto a pari merito.