

Sabotér



Sabotér

💡 Frederic Moyersoen
✂️ Andrea Boekhoff


2 - 12 hráčů


30 min


8+

20 LET ...

... trpaslíci prohledávají tunely a jeskyně při pátrání po lesklém zlatě, zatímco sabotéři se jim v dosažení tohoto cíle snaží zabránit. Umístujte karty cest do sítě tunelů a prozkoumávejte doly, abyste našli zlatý poklad. Brzděte ty, o nichž se domníváte, že hrají proti vám, ale své záměry udržujte v tajnosti, pokud se nechcete stát obětí té či oné sabotáže. Buďte ostražití a dobře si rozmyslete, komu budete věřit, protože na konci je zlato to jediné, co se počítá! Vedle základní hry **Sabotér** a rozšíření **Sabotér** obsahuje tato výroční edice rovněž speciální akční karty z **mistrovství světa v Sabotérovi z let 2016–2023**, starší minirozšíření **Mýto v tunelech**, **Sklad kostýmů** a **Tunelová párty**, stejně jako dvě zbrusu nová minirozšíření **Nové cíle** a **Truhly s poklady**.

🎁 OBSAH

Sabotér – základní hra	str. 4
Sabotér – rozšíření	str. 10
Speciální karty – mistrovství světa v Sabotérovi	str. 18
Minirozšíření	str. 20
Mýto v tunelech	str. 20
Sklad kostýmů	str. 21
Tunelová párty	str. 21
Nové cíle Novinka	str. 22
Truhly s poklady Novinka	str. 23
Varianty	str. 25

HERNÍ MATERIÁL

Základní hra:



44 karet
cest



27 akčních
karet



28 karet zlata



11 karet trpaslíků
(7 zlatokopů, 4 sabotěři)

Rozšíření:



30 karet
cest



21 akčních
karet



15 karet trpaslíků



33 žetonů
zlata
(1 / 2 / 5 valounů)

Exkluzivní materiál k 20. výročí:



9 karet z mistrovství
světa v Sabotérovi
2016–2023



Minirozšíření *Mýto v tunelech*
(2 výběřčí, 2 žetony výběřčích)



Minirozšíření
Nové cíle
(8 karet)



1 pohlednice s minirozšířeními
Sklad kostýmů a Tunelová párty



Minirozšíření
Truhly s poklady
(17 karet)

Sabotér

Základní hra (3 – 10 hráčů)

MYŠLENKA HRY

Všichni trpaslíci touží po cenném zlatě. Ovšem ne všichni pracují společně. Jako zlatokopové se budete snažit vytvořit nepřerušenu cestu mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatým pokladem. Jako sabotéři tomu musíte zabránit. Ujistěte se, že nedáváte své úmysly najevo příliš zjevně, jinak budou ostatní hráči schopni vaše plány zhatit!

PŘÍPRAVA HRY

VeźmĚte 44 karet cest, 27 akčních karet a 11 karet trpaslíků pro základní hru (bez označení na líci).

V závislosti na počtu hráčů budete potřebovat určité kombinace zlatokopů a sabotérů na kartách trpaslíků:

• 3 hráči:	1 sabotér	+ 3 zlatokopové
• 4 hráči:	1 sabotér	+ 4 zlatokopové
• 5 hráčů:	2 sabotéři	+ 4 zlatokopové
• 6 hráčů:	2 sabotéři	+ 5 zlatokopů
• 7 hráčů:	3 sabotéři	+ 5 zlatokopů
• 8 hráčů:	3 sabotéři	+ 6 zlatokopů
• 9 hráčů:	3 sabotéři	+ 7 zlatokopů
• 10 hráčů:	všechny karty	trpaslíků

Všechny nepotřebné karty vraťte zpět do krabičky.

Zamíchejte připravené karty trpaslíků a každému hráči rozdejte jednu lícem dolů. Podívejte se **tajně** na svou kartu a položte ji před sebe lícem dolů. Svou kartu trpaslíka odhalíte teprve na konci kola.

Vytřídte z karet cest startovní kartu (s žebříkem na obou stranách) a 3 cílové karty (s hnědým rubem). Na líci jedné cílové karty je vyobrazen zlatý poklad, na zbylých dvou černá skála. Zamíchejte cílové karty a rozložte je spolu se startovní kartou podle níže uvedeného schématu:



Zamíchejte lícem dolů zbylých 40 karet cest se všemi **akčními kartami** a rozdejte každému hráči následující počet karet:

- 3–5 hráčů: 6 karet
- 6–7 hráčů: 5 karet
- 8–10 hráčů: 4 karty



Karty, které jste nerozdali, vytvoří dobírací balíček lícem dolů. Vedle něj ponechte místo na odhazovací hromádku lícem dolů.

Zamíchejte všechny karty zlata a vytvořte z nich balíček lícem dolů. Budou zapotřebí na konci kola.

PRŮBĚH HRY

Začíná nejmladší hráč a dále hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu **musíte** použít vždy právě 1 kartu z ruky. Máte následující možnosti:

- Umístit 1 kartu cesty.
- Zahrát 1 akční kartu.
- Vzdát se tahu a odhodit 1 kartu lícem dolů.

Poté si **musíte** dobrat 1 kartu z balíčku a vzít si ji do ruky. Tím váš tah končí a na řadu přichází hráč po vaší levici.

Poznámka: Pokud karty v balíčku dojdou, dobírání odpadá. **Nemíchejte** znovu odhozené karty, nový balíček se v této hře nevytváří.

UMÍSTĚNÍ KARTY CESTY



V průběhu celé hry budete pomocí karet cest vytvářet síť tunelů, která povede od startovní karty k cílovým kartám. Karty cest můžete přikládat k sobě v jakémkoli směru a vzdálenosti, jestliže při tom dodržíte následující pravidla:

- Nová karta cesty musí být přiložena alespoň jednou stranou k jiné již umístěné kartě cesty (nemohou spolu sousedit pouze rohem).
- Karty cest na sebe musí na všech stranách přesně navazovat (skály na skály, tunely na tunely, viz obr.).
- Kartu cesty nemůžete pokládat napříč (viz obr.).
- **Pozor:** Od nově umístěné karty cesty musí vést nepřerušovaná spojnice ke startovní kartě.

HRANÍ AKČNÍ KARTY

Akční karty vykládáte buď před sebe, nebo před jiného hráče. Umožňují vám omezovat ostatní hráče, odstraňovat vaše omezení, odebírat karty ze sítě tunelů nebo získávat informace o cílových kartách.



Karty Sabotáž (červený symbol) se vykládají lícem nahoru před ostatní hráče. Jestliže máte některou z těchto karet na začátku tahu před sebou, nesmíte v tomto tahu umisťovat kartu cesty. Můžete hrát pouze akční kartu nebo se vzdát tahu.

Poznámka: Hráč před sebou může mít více karet Sabotáž, ale pouze jednu od každého druhu (rozbitou lucernu, vozík nebo krumpáč).



Karty Oprava (zelený symbol) při zahrání odstraní jednu kartu Sabotáž se stejným symbolem, která je vyložena před vámi nebo jiným hráčem. Obě karty následně přijdou na odhazovací hromádku.



Karta Oprava se 2 symboly se dá použít na odstranění pouze **jedné** karty Sabotáž (výhodou je její větší univerzálnost). Obě karty následně rovněž přijdou na odhazovací hromádku.

Poznámka: Karty Oprava nelze vykládat před hráče, kteří před sebou dosud žádnou kartu Sabotáž nemají, aby byli před Sabotáží preventivně chráněni. Karta Sabotáž, kterou chcete odstranit pomocí karty Oprava, musí být vyložena lícem nahoru před některým hráčem.



Když zahrajete **Zával**, ihned odstraňte jednu kartu cesty ze sítě tunelů. Tuto kartu spolu se Závalem umístěte na odhazovací hromádku. Vzniklá mezera může být v průběhu hry zaplněna jinou vhodnou kartou cesty.

Poznámka: Závalem nelze odstranit startovní kartu ani žádnou z cílových karet.



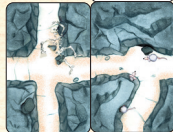
Když zahrajete **Mapu pokladu**, vezměte jednu z cílových karet, tajně se na ni podívejte a vraťte ji zpět na původní místo. Dejte pozor, aby ostatní hráči neviděli, co na dané kartě je. Poté umístěte Mapu pokladu na odhazovací hromádku.

VZDÁNÍ SE TAHU

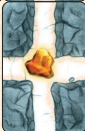
Pokud nemůžete nebo nechcete hrát žádnou kartu, **musíte** se vzdát tahu. Odložte 1 kartu z ruky **lícem dolů** na odhazovací hromádku.

KONEC KOLA

*Cílová
karta
lícem
dolů*



*Cílová
karta
se zlatem*



Pokud umístíte kartu cesty tak, že se ocitne v bezprostředním sousedství jedné z cílových karet a **současně** vznikne nepřerušovaná cesta mezi startovní a cílovou kartou, cílovou kartu otočte.

- Jestliže je na ní zlato, kolo končí.
- Jestliže je na ní černá skála, kolo pokračuje. Cílová karta zůstává na místě a případně se natočí tak, aby přesně navazovala na sousední karty cest.

Poznámka: Vzácně může dojít k tomu, že cílovou kartu nebude možné přesně napojit na sousední karty cest. To je v pořádku, tato výjimka však platí pouze pro cílové karty.

Kolo rovněž končí ve chvíli, kdy nebude mít nikdo v ruce žádné karty.

Nyní otočte své karty trpaslíků: kdo byl zlatokop a kdo sabotér?

PŘIDĚLOVÁNÍ KARET ZLATA

Zlatokopové vítězí, pokud byla vytvořena nepřerušovaná cesta mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatem. Vezměte z balíčku karet zlata tolik karet, **kolik bylo v daném kole zlatokopů** (např. 5 karet při 5 zlatokopech). Zlatokop, který dokončil cestu ke zlatu, si tyto karty vezme, jednu z nich si vybere a zbylé předá následujícímu zlatokopovi **proti směru hodinových ručiček**. Takto se pokračuje, dokud nedostane každý zlatokop jednu kartu zlata. Sabotéři v takovém kole vyjdou naprázdno.

Poznámka: Jestliže cestu ke zlatu dokončí sabotér, přesto vyhrávají zlatokopové. Rozdělte karty zlatá výše popsaným způsobem; začněte nejbližším zlatokopem napravo od uvedeného sabotéra. Také v tomto případě vyjdou sabotéři naprázdno.

Sabotéři vítězí, pokud kolo skončí, aniž by se podařilo dosáhnout cílové karty se zlatem. Jestliže byl ve hře jediný sabotér, získá karty zlatá v hodnotě 4 valounů. Pokud byli dva, dostane každý z nich karty zlatá v hodnotě 3 valounů a jestliže byli tři, získá každý z nich 2 valouny.

Poznámka: Jestliže hraje ve třech nebo ve čtyřech, nemusí být ve hře žádný sabotér. Pokud v tomto případě nedosáhnete cílové karty se zlatem, nedostane karty zlatá nikdo.

Získané karty zlatá udržujte v tajnosti před ostatními, dokud hra neskončí.

ZAČÁTEK NOVÉHO KOLA

Jakmile přidělíte karty zlatá, připravte další kolo stejně, jak je uvedeno v kapitole *Příprava hry* výše. Zamíchejte opět karty trpaslíků, přidělte po jedné hráčům, umístěte popsaným způsobem startovní a cílové karty, zamíchejte dohromady všechny karty cest a akční karty a rozdejte všem odpovídající počet karet do ruky. Není třeba připomínat, že si až do konce hry ponecháváte všechny získané karty zlatá.

Nové kolo začíná hráč nalevo od toho, kdo zahrál v předchozím kole poslední kartu.

KONEC HRY

Hra končí po třetím kole. Sečtěte valouny na svých kartách zlatá. Hráč, který nashromáždil celkově nejvíce zlatých valounů, se stává vítězem. Pokud je takových hráčů více, o vítězství se dělí.

Sabotér

Rozšíření (2 – 12 hráčů)

Pravidla základní hry *Sabotér* zůstávají obecně v platnosti. Následující text popisuje dodatky a změny těchto pravidel.

Poznámka: Ke hraní budete potřebovat veškerý herní materiál z tohoto rozšíření spolu se všemi kartami cest a akčními kartami ze základní hry.



MYŠLENKA HRY A NOVÉ KARTY TRPASLÍKŮ

Trpaslíci znovu pátrají po vytouženém zlatě. Tentokrát se však zlatokopové vydávají na výpravu v týmech nebo jednájí zcela na vlastní pěst. Nové karty trpaslíků mění podmínky vítězství, nové karty cest a akční karty činí dění v podzemí ještě rozmanitějším. Nyní se docela dobře může stát, že jednou získané zlato nemusí být navždy v bezpečí, že trpaslíci změni své úmysly nebo si hráči budou muset vyměňovat karty.

NOVÉ KARTY TRPASLÍKŮ A JEJICH PODMINKY VÍTEZSTVÍ



Modří a zelení zlatokopové (4 v každé barvě)

Oba týmy se chtějí dostat ke zlatému pokladu, ale navzájem si konkurují.

Tým vítězí, pokud jeho člen dokončí spojení startovní karty s cílovou kartou se zlatem a výsledná cesta není blokována dveřmi druhého týmu (viz *Nové karty cest: Cesta s dveřmi*).

Oba týmy zvítězí současně, pokud šéf, spekulant, geolog nebo sabotér vytvoří spojení ke zlatému pokladu a výsledná cesta není blokována žádnými dveřmi.

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPAD: Tým zvítězí i tehdy, pokud některý trpaslík konkurenčního týmu vytvoří spojení se zlatem, ale cesta týmu tohoto trpaslíka k pokladu je zablokována dveřmi druhého týmu.



Šéf (1x)

Šéf vytváří cesty pro modré i zelené zlatokopy a vítězí současně s nimi. Při rozdělování zlata však dostane vždy o **1 valoun méně**.

Může vyhrát i sám, pokud vytvoří spojení mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatem, které však zahrnuje dveře, díky kterým není zlato dosažitelné pro zelený ani modrý tým, a současně není ve hře spekulant. V takovém případě získá **4 valouny**.



Spekulant (1x)

Počítá se vždy mezi vítěze, ať již vyhrají zlatokopové nebo sabotéři. Při rozdělování zlata však dostane vždy o **2 valouny méně**.

Může vyhrát i sám, pokud vytvoří spojení mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatem, které však zahrnuje dveře, díky kterým není zlato dosažitelné pro zelený ani modrý tým, a současně není ve hře šéf. V takovém případě získá **3 valouny**. Vyhrává také v případě, kdy se nepodaří vytvořit spojení se zlatem a současně nejsou ve hře žádní sabotéři. I v tomto případě dostane **3 valouny**.



Geolog (2x)

Při kopání sleduje svůj vlastní cíl, protože zlato ho nezajímá. Na konci kola dostane tolik valounů zlata, kolik **krystalů** se nachází v síti tunelů.

Pokud jsou ve hře 2 geologové, valouny se mezi ně rozdělí, v případě potřeby se zaokrouhluje dolů.

Kromě toho se hry účastní již známí sabotéři (3x). Vítězí tehdy, jestliže se do konce kola nepodaří vytvořit nepřerušenu cestu mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatým pokladem.

PŘÍPRAVA HRY

Ze základní hry *Sabotér* budete potřebovat všechny karty cest a akční karty. Zbývající karty se ve hře *Sabotér - rozšíření* nepoužívají a můžete je vrátit do krabice.

Umístění startovní karty a cílových karet je stejné jako v základní hře.

Všechny karty cest a akční karty ze *Sabotéra* i *Sabotéra - rozšíření* se zamíchají dohromady a položí se jako balíček lícem dolů. Vrchních 10 karet z tohoto balíčku se dá stranou, aniž by se na ně někdo díval. V daném kole se nepoužijí. Poté dostane každý hráč z balíčku do ruky 6 karet. Zbylé karty vytvoří dobírací balíček lícem dolů. Vedle něj ponechte místo na odhazovací hromádku lícem dolů.

Všech 15 karet trpaslíků ze *Sabotéra - rozšíření* se zamíchá a každý hráč dostane po jedné kartě. Tu si prohlédne a položí ji před sebe lícem dolů. Svou roli udržuje až do konce kola před ostatními v tajnosti.

Nepoužité karty trpaslíků se položí stranou lícem dolů.

Žetony zlata se připraví jako bank.

PRŮBĚH HRY

Začíná nejmladší hráč a dále hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

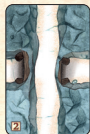
Ve svém tahu musíte použít pouze jednu z následujících možností:

Akce	Dobraných karet
Umístění 1 karty cesty	1
Zahrání 1 akční karty	1
Odhození 2 karet z ruky a odstranění 1 karty před sebou	1
Vzdání se tahu a odhození 1-3 karet lícem dolů	1-3

Poté je tah u konce a na řadu přichází další hráč.

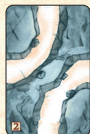
Pozor: Pokud karty v balíčku dojdou, dobírání odpadá. Nemíchejte znovu odhozené karty, nový balíček se v této hře nevytváří. I přesto si však musíte ve svém tahu vybrat jednu ze čtyř výše uvedených možností. Jestliže už nemáte v ruce žádné karty, po zbytek kola se vaše tahy přeskakují.

NOVÉ KARTY CEST



Most (2x)

Na kartě jsou vyobrazeny 2 cesty, které ale nejsou navzájem propojené (jedna vede nad druhou). Při umísťování do sítě tunelů musí být alespoň jedna z nich spojena se startovní kartou.



Zdvojená zatáčka (2x)

Obě cesty na kartě nejsou navzájem propojené. Při umísťování do sítě tunelů musí být alespoň jedna z těchto cest spojena se startovní kartou.



Cesta se žebříkem (4x)

Žebřík představuje přímé spojení se startovní kartou i se všemi ostatními kartami se žebříkem. Tuto kartu je možné přiložit k jakékoli kartě cesty, nesmí se však přikládat přímo k žádné cílové kartě.

Pozor: Při umísťování této karty není třeba brát ohled na její spojení se startovní kartou.



Cesta s dveřmi (3 v každé barvě)

Cestu s modrými nebo zelenými dveřmi mohou využívat pro spojení s cílovou kartou pouze zlatokopové z odpovídajícího týmu. Pro šéfa, spekulanta a geology nepředstavují dveře žádnou překážku.



Na některých kartách cest se mohou nacházet **krystaly**. Ty nemají na umísťování karet cest žádný vliv, jsou důležité pouze pro geology.

NOVÉ AKČNÍ KARTY



Krádež (4x)

Tuto kartu vyložte **před sebe**. Na konci kola po rozdělení zlata smíte libovolnému spoluhráči sebrat **1 valoun**.

Pozor: Krádež **nemůžete** na konci kola použít, pokud jste ve vězení.



Ruce pryč (3x)

Odstraňte jednu vyloženou kartu Krádež. Obě karty se odhodí.



Vězení (3x)

Vyložte tuto kartu lícem nahoru před libovolného spoluhráče. Hráč ve vězení nesmí umísťovat karty cest, a pokud je tato karta ve hře ještě na konci kola, nedostává žádné zlato a při určování podílu z pokladu se nebere v potaz. Nesmí rovněž využít kartu Krádež, kterou má vyloženou před sebou.



Osvobození (4x)

Odstraňte jednu vyloženou kartu Vězení. Obě karty se odhodí.



Inspekce (2x)

Smíte se podívat na kartu trpaslíka jiného hráče, aniž byste ji ukazovali ostatním. Inspekce se následně odhodí.



Výměna čepiček (2x)

Vyberte libovolného hráče (včetně sebe); tento hráč si vymění kartu trpaslíka. Odloží svou starou kartu, aniž by ji ostatním ukazoval, a následně si vezme jednu kartu trpaslíka, která nebyla v daném kole nikomu přidělena. Výměna čepiček se následně odhodí.



Výměna karet v ruce (2x)

Vyměňte si všechny své karty v ruce lícem dolů za karty z ruky jiného hráče. Počet karet v ruce obou hráčů nehraje roli. Výměna karet v ruce se následně odhodí. Druhý hráč si na konci vašeho tahu dobere 1 kartu.

Pozor: Před žádným hráčem nesmí být vyloženo současně více totožných akčních karet!

ODHOZENÍ DVOU KARET

Jestliže odhodíte lícem dolů libovolné 2 karty z ruky, můžete tím odstranit jakoukoli akční kartu, která je **vyložena před vámi**. Zde je třeba mít na paměti, že si i v tomto případě dobíráte na konci svého tahu pouze 1 kartu. Každá tato akce proto snižuje po zbytek kola počet vašich karet v ruce o 1.

VZDÁNÍ SE TAHU

Pokud nemůžete nebo nechcete zahrát žádnou kartu, **musíte se vzdát** tahu a odhodit 1 až 3 karty z ruky **lícem dolů**. V tomto případě si doberete stejný počet karet.

KONEC KOLA

Kolo končí ve chvíli, kdy vznikne nepřerušovaná cesta mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatem, nebo pokud už žádný hráč nemá v ruce žádné karty.

ROZDĚLOVÁNÍ ZLATA

Podle toho, zda se podařilo nebo nepodařilo vytvořit nepřerušovanou cestu ke zlatu, vítězí zlatokopové nebo sabotéři. Jestliže cestu ke zlatu blokují dveře, vítězí pouze zlatokopové z odpovídajícího barevného týmu. Zkontrolujte, kteří trpaslíci patří mezi vítěze (včetně šéfa a spekulanta, pokud jsou ve hře). V závislosti na počtu vítězů (zlatokopů nebo sabotérů) dostane každý z nich tolik zlatých valounů, kolik uvádí tabulka.

***Poznámka:** Šéf a spekulant mají díky svým schopnostem větší šanci získat zlato, ale v menším množství (o 1, resp. 2 valouny méně). Za určitých okolností proto může dojít k tomu, že žádné nedostanou, i když patří mezi vítěze (například je-li šéf součástí vítězného týmu 5 trpaslíků).*

1 trpaslík	5 valounů
2 trpaslíci	4 valouny každý
3 trpaslíci	3 valouny každý
4 trpaslíci	2 valouny každý
5 a více trpaslíků	1 valoun každý

Své žetony zlata pokládáte před sebe lícem dolů. Můžete je kdykoli rozměňovat s bankem.

Následně se vyhodnotí vyložené karty Krádež. Pokud je ve hře více těchto karet, přijde na řadu jako první ten, kdo Krádež zahrál jako poslední. Poté se postupuje po směru hodinových ručiček.

Pozor: Hráč, který má před sebou vyloženou kartu Vězení, se při rozdělování zlatého pokladu **ignoruje**. Nepočítá se do vítězného týmu a nemůže rovněž využít svou kartu Krádež. V tomto případě nedostanou žádné zlato ani spekulant a geologové.

Příklad hry s 1 modrým a 2 zelenými zlatokopy, šéfem, spekulantem a 2 sabotéry
Šéf dokončí cestu k cílové kartě se zlatem. Cesta je blokována modrými dveřmi. Oba sabotéři mají před sebou vyloženou kartu Krádež. Jeden z nich je navíc uvězněn (leží před ním karta Vězení).

Rozdělování zlata vypadá následovně: Zvítězili modří zlatokopové spolu se šéfem a spekulantem. V tomto případě to znamená 3 hráče. Modrý zlatokop dostane 3 valouny, šéf $3 - 1 = 2$ valouny, spekulant $3 - 2 = 1$ valoun. Sabotér s kartou Krádež dostane 1 valoun od libovolného hráče. Druhý sabotér s toutéž kartou nedostane nic, protože je uvězněn.

Poznámka: Šéf a spekulant mají díky svým schopnostem větší šanci získat zlato, ale v menším množství. Za určitých okolností proto může dojít k tomu, že žádné nedostanou, i když patří mezi vítěze (například je-li šéf součástí vítězného týmu 5 trpaslíků).

ZAČÁTEK NOVÉHO KOLA

Jakmile přidělíte zlato, připravte další kolo stejně, jak je uvedeno v kapitole *Příprava hry* výše. Zamíchejte opět karty trpaslíků, přidělte po jedné hráčům, umístěte popsaným způsobem startovní a cílové karty a zamíchejte dohromady všechny karty cest a akční karty (včetně 10 karet daných stranou pro předchozí kolo). Následně dejte opět 10 vrchních karet stranou a rozdejte každému hráči 6 karet. Není třeba připomínat, že si až do konce hry ponecháváte všechny získané valouny zlata.

Nové kolo začíná hráč nalevo od toho, kdo zahrál v předchozím kole poslední kartu.

KONEC HRY

Hra končí po třetím kole. Hráč, který nashromáždil celkově nejvíce zlatých valounů, se stává vítězem. Pokud je takových hráčů více, o vítězství se dělí.

Speciální karty

Mistrovství světa v Sabotérovi 2016-2023

Počínaje mistrovstvím světa v *Sabotérovi* v roce 2016 dostávali všichni účastníci turnaje speciální kartu pro daný rok. Tyto karty lze používat samy o sobě nebo v jakékoli vzájemné kombinaci se *Sabotérem* i *Sabotérem - rozšířením* (s výjimkou karty pro rok 2016, viz níže).

Tato výroční edice obsahuje reprinty speciálních karet z let 2016 až 2023.



2016 - Chamtivý trpaslík (2x)

Chamtivého trpaslíka lze používat pouze se základní hrou *Sabotér*. Při přípravě hry nahradte jednoho ze zlatokopů chamtivým trpaslíkem. Poté přiřadíte jako obvykle po 1 kartě trpaslíka každému hráči. Zbýlá příprava a průběh hry zůstávají beze změny.

Přidělování karet zlata

Chamtivý trpaslík vítězí pouze tehdy, jestliže to je **on sám**, kdo dokončí cestu od startovní karty k cílové kartě se zlatem. V takovém případě získá **4 valouny zlata**. Jinak vyjde v daném kole naprázdno.

Poznámka: Druhého chamtivého trpaslíka budete potřebovat pouze tehdy, jestliže hrajete turnajovou variantu (*viz str. 26*).

Všechny ostatní speciální karty jsou akční karty. Pokud je budete chtít používat, zamíchejte je během přípravy hry do balíčku karet cest a akčních karet. Hrají se obvyklým způsobem (s výjimkou karty Veto). Jakmile vyhodnotíte jejich efekt, umísťují se na odhazovací hromádku.

Speciální karty vám umožňují provádět následující akce:



2017 - Prohození cílových karet

VeźmĚte 2 cílové karty, **aniž byste se dívali na jejich líc**. Rozhodněte se, zda je prohodíte nebo ne a poté je vraťte zpĚt.



2018 – Pokladnice

Místo dobrání si vrchní karty z balíčku si vezměte do ruky vrchních 5 karet z **odhazovací hromádky**. Prohlédněte si je, **jednu** z nich si nechte a zbývající vraťte lícem dolů na odhazovací hromádku.

Poznámka: Pokud se na odhazovací hromádce nachází méně než 5 karet, vezměte si všechny a jednu z nich si nechte.



2019 – Veto

Tuto kartu zahrajte v **tahu jiného hráče** jako reakci na jím zahranou kartu cesty nebo akční kartu. Tato karta nemá žádný účinek a spolu s kartou Veto přijde na odhazovací hromádku. Poté si hráč na tahu dobere 1 kartu z balíčku (jeho tah končí) a nakonec si doberete 1 kartu vy.



2020 – Změna směru

Od tohoto okamžiku se směr hry až do konce kola obrátí. Jestliže jste dosud hráli po směru hodinových ručiček, budete nyní hrát proti směru hodinových ručiček a naopak.

V základní hře se změna směru rovněž projeví při přidělování karet zlata.



2021 – Mistr řemeslník

Mistr řemeslník představuje kartu Oprava se 3 symboly. Použijte ji na odstranění **jedné** karty Sabotáž (rozbitého krumpáče, rozbitého vozíku nebo rozbité lucerny). Odstraněnou kartu Sabotáž a Mistra řemeslníka poté odhodte.



2022 – Stopař

Ve svém tahu zahrajte dvě karty cest jednu po druhé. Umístěte je do sítě tunelů podle běžných pravidel. Na konci svého tahu si doberte **2 karty**, což znamená, že tato akce sníží po zbytek kola počet vašich karet v ruce o 1.



2023 – Odklon cesty

Přesuňte **poslední** kartu cesty umístěnou do sítě tunelů na novou pozici (při dodržení běžných pravidel).

Sabotér Minirozšíření

MÝTO V TUNELECH

Toto minirozšíření vyšlo v roce 2016 jako součást adventního kalendáře od vydavatelství Frosted Games. Při použití se **Sabotérem** nebo **Sabotérem - rozšířením** budete potřebovat 2 figurky výběřčích (dále označované jako výběřčí), 2 žetony výběřčích a žetony zlata ze **Sabotéra - rozšíření**.

Příprava hry:

Zasuňte figurky výběřčích do stojánků a mějte je po ruce spolu s žetony výběřčích. Každý hráč dostane žeton s 1 valounem zlata.

Průběh hry:

Ve svém tahu máte k dispozici další akci:

- Odhodit 1 kartu z ruky a přidat do hry výběřčího.

Tuto akci lze provést u každého výběřčího pouze jednou za kolo.

Přidání výběřčího do hry: Odhoďte 1 kartu z ruky lícem dolů na odhazovací hromádku. Vyberte si 1 ze 2 výběřčích a odpovídající žeton. Postavte výběřčího na otevřený konec některé cesty. Tím je daná cesta zablokována, takže sem žádný hráč nemůže přidávat karty cest. Žeton výběřčího si položte před sebe, aby bylo jasné, že jste ho do hry přidali vy.

Poznámka: Po provedení této akce si **nedobíráte** kartu z balíčku, což znamená, že se po zbytek kola sníží počet vašich karet v ruce o 1.

Zaplacení a odstranění výběřčího: Jestliže chcete umístit kartu cesty na místo, kde stojí výběřčí, musíte za to zaplatit 1 valoun zlata. Dejte ho hráči, který přidal daného výběřčího do hry. Následně dejte výběřčího a jeho žeton stranou. V daném kole už ho nelze znovu použít.

Poznámka: Můžete požádat jiného hráče, aby zaplatil za vás.

Další kolo:

Připravte opět figurky výběřčích a jejich žetony. Vše je v novém kole znovu k dispozici. Od druhého kola můžete platit výběřčím zlatem, které jste získali v předchozích kolech.

Konec hry:

Valouny získané díky výběřčím se na konci hry počítají do celkového množství nashromážděného zlata.



SKLAD KOSTÝMŮ

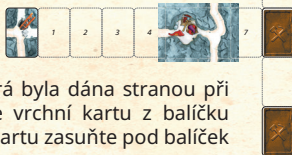
Sklad kostýmů vyšel v roce 2016 jako vánoční pohlednice pro podcast „Bretterwiser“. Pro použití se *Sabotérem* nebo *Sabotérem - rozšířením* vám stačí pohlednice z této výroční edice.

Příprava hry:

Umístěte pohlednici se skladem kostýmů do sítě tunelů tak, jak ukazuje schéma níže.

Průběh hry:

Pokud jste prvním hráčem, který propojí sklad kostýmů se startovní kartou, **musíte si ihned** vyměnit svou kartu trpaslíka. Vyměňte ji za kartu, která byla dána stranou při přípravě hry (*Sabotér*) nebo si vezměte vrchní kartu z balíčku zbývajících karet trpaslíků a svou starou kartu zasuňte pod balíček (*Sabotér - rozšíření*).



TUNELOVÁ PÁRTY

Tunelová pártý vyšla poprvé v roce 2019 jako pohlednice vydavatelství AMIGO. Pro použití se *Sabotérem* nebo *Sabotérem - rozšířením* vám stačí pohlednice z této výroční edice.

Příprava hry:

Umístěte pohlednici s tunelovou pártý do sítě tunelů tak, jak ukazuje schéma níže.

Průběh hry:

Pokud jste prvním hráčem, který propojí tunelovou pártý se startovní kartou, vezměte karty trpaslíků všech hráčů, aniž byste se na ně dívali. Zamíchejte je a přidělte každému jednu kartu **lícem dolů**. Hráči se smí na své karty podívat. Po zbytek kola se hraje s nově přidělenými kartami trpaslíků.

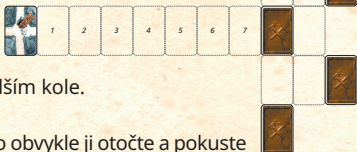


V síti tunelů na vás čekají nové cíle! Naleznete další zlato nebo se setkejte se zlými nestvůrami, jež vám přejí vše nejhorší. Pro použití se **Sabotérem** nebo **Sabotérem - rozšířením** budete potřebovat nových 8 cílových karet a žetony zlata ze **Sabotéra - rozšíření**.



Příprava hry:

Nahradte cílové karty za základní hry **Sabotér** 8 novými kartami. Ke kartě se zlatem náhodně vyberte 4 ze zbývajících 7 cílových karet. Všechny těchto 5 karet zamíchejte dohromady a rozložte je dle schématu níže. Zbylé 3 cílové karty nechte stranou, budete je potřebovat v dalším kole.



Průběh hry:

Když se dostanete k cílové kartě, jako obvykle ji otočte a pokuste se ji napojit na síť tunelů. Poté vyhodnotte **efekt** vyobrazený na kartě:



Pytel zlata: Vezměte si ihned 1 nebo 2 valouny zlata (podle vyobrazení na kartě) ve formě žetonů.



Drak: Ihned zaplatte 1 valoun zlata, pokud již nějaký máte.



Obří pavouk: Kolo okamžitě končí vítězstvím sabotérů.

Na zbývajících cílových kartách se nachází vám již známá **černá skála** (nemá žádný efekt) nebo **zlato** (kolo okamžitě končí vítězstvím zlatokopů).

Poznámka: Jestliže umístíte kartu cesty tak, že dojde k současnému propojení startovní karty se 2 cílovými kartami lícem dolů, otočte jednu, vyhodnotte její efekt a poté otočte druhou. Pořadí otáčení si vybíráte.

Další kolo:

Vezměte všech 8 cílových karet a proveďte přípravu hry výše popsaným způsobem.

Když byly objeveny první truhly s poklady, rychle se to v dolech rozkřiklo. A jako správní trpaslíci je přece nemůžete nechat bez povšimnutí! Ale pozor, ne vždy obsahují to, co si přejete.

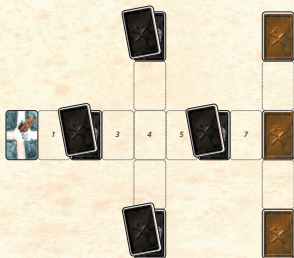
Pro použití truhel s poklady se *Sabotérem* nebo *Sabotérem - rozšířením* budete potřebovat 17 karet z tohoto minirozšíření.



Příprava:

Zamíchejte odděleně 7 karet cest (s černým rubem) a 10 truhel s poklady (s tmavým rubem a symbolem truhly). 4 truhly s poklady umístěte do sítě tunelů při přípravě hry. Poté každou z nich zakryjte lícem dolů kartou cesty s černým rubem. Zbylých 10 truhel s poklady a 3 karty cest z tohoto rozšíření dejte stranou. Budou zapotřebí opět v následujícím kole.

Příklady možného umístění při přípravě hry:



Poznámka: Truhly s poklady můžete umístit do sítě tunelů libovolným způsobem za předpokladu, že spolu nebudou bezprostředně sousedit.

Průběh hry:

Jestliže propojíte kartu cesty lícem dolů se startovní kartou, vezměte si ji spolu s truhlou s pokladem pod ní. Kartu s truhlou položte lícem dolů před sebe. Otočte kartu cesty a umístěte ji zpět na její původní pozici tak, aby správně pasovala ke všem okolním kartám cest. Nakonec otočte truhlu s pokladem a vyhodnotte její efekt (viz *Efekty truhel s poklady*). Poté dejte truhlu s pokladem stranou.



Zával: Pokud zahrajete Zával, můžete odstranit kartu cesty lícem nahoru i lícem dolů. Jestliže odstraníte kartu cesty lícem dolů, odstraňte i truhlu s pokladem pod ní.



Mapa pokladu: Pokud zahrajete Mapu pokladu, můžete se místo na cílovou kartu podívat na kartu cesty lícem dolů a pod ní ležící truhlu s pokladem. Poté vraťte obě prohlédnuté karty lícem dolů na jejich původní pozici.

Efekty truhel s poklady:



Vezměte si **1 valoun zlata** z banku.

Poznámka: Pokud hrajete se základní hrou **Sabotér**, vezměte si kartu zlata s 1 valounem.



Od této chvíle nemůže nikdo používat Mapu pokladu k tomu, aby se podíval na cílovou kartu. Nechte tuto kartu na stole, abyste na to nezapomněli. **Poznámka:** Na karty cest lícem dolů a truhly s poklady pod nimi se pomocí Mapy pokladu můžete dívat i nadále.



Na konci svého aktuálního tahu si **nedobírejte** kartu. Po zbytek kola se tak snižuje počet vašich karet v ruce o 1.



Na konci svého aktuálního tahu si doberte **1 kartu navíc**. Po zbytek kola se tak zvyšuje počet vašich karet v ruce o 1.



Odsuňte 1 cílovou kartu lícem dolů o 1 pole **dále** od startovní karty.



Na konci svého aktuálního tahu si **nedobírejte** kartu z balíčku. Místo toho si náhodně vezměte 1 kartu z ruky **jiného hráče** a přidejte si ji do ruky. Po zbytek kola se tak danému hráči snižuje počet karet v ruce o 1.



Na konci svého aktuálního tahu si doberte **3 karty** z balíčku. Jednu z nich si nechte v ruce a zbylé 2 odhodte lícem dolů.



Podívejte se na kartu trpaslíka jiného hráče (neukazujte ji ostatním).



Zamíchejte **odhazovací hromádku**. Poté si z ní doberte **vrchních 5 karet** a **jednu** z nich si vezměte do ruky. Pokud se v odhazovací hromádce nachází méně než 5 karet, doberte si tolik, kolik lze. Na konci svého aktuálního tahu si nedobíráte další kartu z balíčku.



Veźměte **vrchních 5 karet** z balíčku a položte je lícem dolů na odhazovací hromádku.

Sabotér varianty

SABOTOVANÝ TRPASLÍK

Tuto variantu lze hrát pouze se základní hrou *Sabotér*. Doporučujeme ji zejména pro partie s menším počtem hráčů.

Přidělování karet zlata:

Jestliže zvítězí zlatokopové, ti z nich, kteří mají před sebou vyložené **karty Sabotáž**, nedostanou žádné zlato.

Bez ohledu na to se bude obvyklým způsobem rozdělovat tolik karet zlata, kolik bylo zlatokopů. Zlatokopové s kartami Sabotáž však vyjdou naprázdno. To znamená, že někteří hráči zlatokopů mohou získat více než 1 kartu zlata.

Poznámka: Jestliže mají před sebou karty Sabotáž **všichni** zlatokopové, v daném kole nedostane zlato nikdo.

TURNAJOVÁ VARIANTA

Tuto variantu lze hrát se základní hrou **Sabotér**. Používá se na oficiálních turnajích v **Sabotérovi** ve hrách s 5 – 9 hráči. Kromě základní hry **Sabotér** budete ještě potřebovat žetony valounů zlata ze **Sabotéra - rozšíření** a dvě speciální karty chamtivý trpaslík z mistrovství světa.

Příprava hry:

Místo karet zlata se použijí žetony zlata ze **Sabotéra - rozšíření**.

V závislosti na počtu hráčů budete potřebovat pro každé kolo následující karty trpaslíků:

- 5 hráčů: 1 sabotér + 3 zlatokopové + 1 chamtivý trpaslík
- 6 hráčů: 2 sabotéři + 3 zlatokopové + 1 chamtivý trpaslík
- 7 hráčů: 2 sabotéři + 3 zlatokopové + 2 chamtiví trpaslíci
- 8 hráčů: 3 sabotéři + 3 zlatokopové + 2 chamtiví trpaslíci
- 9 hráčů: 3 sabotéři + 4 zlatokopové + 2 chamtiví trpaslíci

Hru připravte běžným způsobem. Navíc však vyberte **náhodně 1 kartu cesty** a umístěte ji lícem nahoru přesně doprostřed mezi startovní kartu a prostřední cílovou kartu. Poté zamíchejte lícem dolů zbylé karty cest se všemi akčními kartami a rozdejte hráčům následující počet karet:

- 5 hráčů: každému 6 karet
- 6 – 7 hráčů: každému 5 karet
- 8 – 9 hráčů: každému 4 karty

Přidělování zlata:

V turnajové variantě se nepřiděluje zlato ve formě karet, ale žetonů. Kolik ho bude, závisí na tom, kdo v daném kole zvítězil.

Pokud zvítězí zlatokopové, dostane hráč, který dokončil cestu mezi startovní kartou a cílovou kartou se zlatem, **3 valouny zlata**. Všichni ostatní zlatokopové dostanou **2 valouny zlata**. Jestliže cestu mezi startovní kartou a zlatem dokončí sabotér, stále se jedná o vítězství zlatokopů. Každý z nich však dostane pouze **2 valouny zlata**.

Pokud zvítězí chamtivý trpaslík, dostane **4 valouny zlata**, zatímco všichni ostatní vyjdou naprázdno.

Poznámka: Aby chamtivý trpaslík zvítězil, **musí to být on**, kdo propojí startovní kartu s cílovou kartou se zlatem.

Pokud zvítězí sabotéři, získá každý z nich **3 valouny zlata**.

Výjimka: Ve hře 5 hráčů je pouze 1 sabotér. Pokud zvítězí, získá **4 valouny zlata**.

Nechcete číst pravidla? Podívejte se na videonávod!



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!



Překlad: Václav Pražák

Produkce české/slovenské verze: Marek Vejborný

DTP: Petra Hochmannová

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?
Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!



Albi

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

Version 1.0

02402EAST2401

