



Saboteur



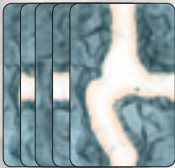
amigo-spiele.de/04900

Spieler: 3-10 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt



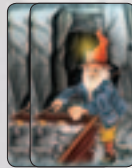
44 Wegkarten



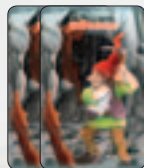
27 Aktionskarten



28 Goldkarten



7 Goldsucher



4 Saboteure

Spielidee

Die Spieler schlüpfen entweder in die Rolle eines Goldsuchers und graben tiefe Stollen in den Berg, oder sie sind als Saboteur unterwegs und behindern die Goldsuche. Beide Gruppen sollten sich untereinander unterstützen, auch wenn sie manchmal nur ahnen, wer welche Rolle innehat. Gelingt es den Goldsuchern, einen Weg zum Goldschatz zu legen, dann werden sie mit Goldstücken belohnt und die Saboteure gehen leer aus. Gelingt dies den Goldsuchern nicht, erhalten die Saboteure die Belohnung. Erst wenn es ans Verteilen des Goldschatzes geht, werden die Rollen offen gelegt. Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Goldstücken.

Spielvorbereitung

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

Je nach Spielerzahl wird eine unterschiedliche Anzahl Goldsucher und Saboteure benötigt. Die restlichen Karten mit den Zwergen kommen zurück in die Schachtel.

- Bei 3 Spielern: 1 Saboteur und 3 Goldsucher
- Bei 4 Spielern: 1 Saboteur und 4 Goldsucher
- Bei 5 Spielern: 2 Saboteure und 4 Goldsucher
- Bei 6 Spielern: 2 Saboteure und 5 Goldsucher
- Bei 7 Spielern: 3 Saboteure und 5 Goldsucher
- Bei 8 Spielern: 3 Saboteure und 6 Goldsucher
- Bei 9 Spielern: 3 Saboteure und 7 Goldsucher
- Bei 10 Spielern: alle Zwergenkarten

Die ausgewählten Karten werden gemischt und verdeckt an die Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält eine Karte, schaut sie sich an, legt sie vor sich ab und verrät niemandem, welche Rolle er in dieser Runde spielt. Eine Karte wird nicht verteilt und verdeckt beiseite gelegt. Erst am Ende der Runde werden alle Zwergenkarten aufgedeckt.

Unter den 44 Wegekarten gibt es eine Startkarte (darauf ist eine Leiter abgebildet) und drei Zielkarten. Auf einer Zielkarte ist der Goldschatz, auf den beiden anderen Zielkarten ist jeweils ein Stein zu sehen. Die Zielkarten werden gemischt und verdeckt, wie in der Abbildung zu sehen, mit der Startkarte auf den Tisch gelegt. Im Spielverlauf entsteht von der Startkarte ausgehend ein Wegelabyrinth. Dabei können die Wegekarten auch über die Begrenzung der Abbildung hinaus gelegt werden.



Die anderen 40 Wegekarten und alle Aktionskarten werden zusammen gemischt und eine bestimmte Anzahl verdeckt an die Spieler auf die Hand verteilt.

- Bei 3-5 Spielern erhält jeder 6 Karten auf die Hand.
- Bei 6-7 Spielern erhält jeder 5 Karten auf die Hand.
- Bei 8-10 Spielern erhält jeder 4 Karten auf die Hand.

Die restlichen Karten werden griffbereit als verdeckter Zugstapel hinter die Zielkarten gelegt.

Die Goldkarten werden ebenfalls gemischt und als Stapel verdeckt in die Nähe der nicht verteilten Zwergenkarte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.



Spielablauf

Der Spieler, der am Zug ist, **muss** zuerst eine Karte ausspielen.

Ausspielen heißt:

- Entweder eine Wegekarte ins Wegelabyrinth legen
- oder eine Aktionskarte vor einem Spieler ablegen
- oder passen und eine Karte verdeckt auf die Ablage legen.

Danach **muss** der Spieler eine Karte vom Zugstapel auf die Hand nehmen. Damit ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Wenn der Stapel leer ist, entfällt das Kartenziehen, der Spieler spielt dann nur eine Karte aus.

Eine Wegekarte ausspielen



Mit diesen Karten entsteht ein Weg von der Startkarte zu den Zielkarten. Eine Wegekarte muss an eine bereits liegende Wegekarte angelegt werden. Dabei müssen alle Wege auf allen Seiten genau zueinander passen und die Wegekarten dürfen nicht quer gelegt werden (siehe Abbildung). Die Goldsucher werden versuchen, eine ununterbrochene Verbindung von der Startkarte zu einer Zielkarte zu legen. Die Saboteure versuchen dies zu verhindern. Sie sollten dies jedoch nicht zu offensichtlich tun, um nicht sofort entlarvt zu werden. **Achtung:** Neu gelegte Wegekarten müssen immer eine ununterbrochene Verbindung zur Startkarte haben.

Eine Aktionskarte ausspielen

Aktionskarten werden offen vor die Spieler gelegt. Man kann sie vor sich selbst oder vor einem Mitspieler ausspielen. Mit Aktionskarten können sich die Spieler gegenseitig behindern oder helfen, Karten aus dem Wegelabyrinth entfernen und die Spieler können Informationen über die Zielkarten erhalten.



Wird eine dieser Karten vor einem Mitspieler abgelegt, darf dieser Spieler, solange so eine Karte dort liegt, keine Wegekarte ausspielen. Natürlich darf er jede andere Karte ausspielen. Vor einem Spieler darf nur jeweils eine Karte vom gleichen Typ liegen. Nur wenn zu Beginn seines Zuges keine solche Karte vor einem Spieler liegt, darf er eine Wegekarte ins Wegelabyrinth legen.



Mit diesen Karten werden die obigen Karten wieder vor einem Spieler entfernt. Sie dürfen auf eine eigene oder auf eine Karte eines Mitspielers ausgespielt werden. In beiden Fällen werden danach beide Karten auf den Ablagestapel gelegt. Liegt z. B. eine beschädigte Lore vor einem Spieler, kann sie durch eine heile Lore repariert werden.



Es gibt auch Karten mit zwei Gegenständen. Wird eine solche Karte ausgespielt, kann sie **einen** der beiden abgebildeten Gegenstände reparieren, nicht beide.

Achtung: Alle Karten zum Reparieren können nur dann ausgespielt werden, wenn die entsprechende Karte schon vor einem Spieler liegt.



Diese Karte mit dem Steinschlag spielt ein Spieler vor sich selbst aus. Er darf eine Wegekarte seiner Wahl (mit Ausnahme der Start- und Zielkarten) aus dem Wegelabyrinth nehmen und zusammen mit dieser Karte auf den Ablagestapel legen. Dadurch kann ein Saboteur eine Verbindung zur Startkarte trennen oder ein Goldsucher eine Wegekarte mit einer Sackgasse aus dem Wegelabyrinth nehmen. Entstandene Lücken können mit passenden Wegekarten wieder gefüllt werden.



Spielt ein Spieler diese Karte aus, nimmt er sich vorsichtig eine der drei Zielkarten, schaut darunter und legt sie an ihre Stelle zurück. Nun hat er die Information, ob es sich lohnt, einen Weg zu dieser Zielkarte zu bauen oder nicht. Denn nur auf einer der drei Zielkarten ist der Goldschatz abgebildet. Danach wird diese Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Passen

Wenn ein Spieler keine Karte ausspielen kann oder will, dann **muss** er passen und eine Karte aus der Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, **verdeckt** auf den Ablagestapel legen.

Ende einer Runde

Zielkarte verdeckt



Wenn ein Spieler eine Zielkarte erreicht **und** damit ein ununterbrochener Weg von der Startkarte zu dieser Zielkarte entstanden ist, dreht er sie um.

- Ist es die Karte mit dem Goldschatz, ist die Runde beendet.
- Ist es eine Zielkarte mit Stein, geht die Runde weiter. Die umgedrehte Zielkarte wird so an die zuletzt gelegte Karte angelegt, dass die Wege verbunden werden.

Achtung: In seltenen Fällen kann es passieren, dass dabei nicht alle Wege miteinander verbunden werden können. Dies ist hier bei der Zielkarte ausnahmsweise erlaubt.

Die Runde ist ebenfalls beendet, wenn kein Spieler mehr Karten zum Aus-spielen auf der Hand hat. Nun werden alle Zwergenkarten aufgedeckt: Wer war Goldsucher und wer war Saboteur?

Verteilung der Goldkarten

Die **Goldsucher haben gewonnen**, wenn ein ununterbrochener Weg von der Start- zur Zielkarte mit dem Goldschatz gelegt wurde. Es werden so viele Goldkarten verdeckt vom Stapel gezogen, wie Goldsucher mitspielen. Haben z. B. fünf Goldsucher mitgespielt, werden fünf Goldkarten gezogen.

Der Spieler, der die Zielkarte mit dem Goldschatz erreicht hat, erhält diese gezogenen Goldkarten und wählt als Erster eine Karte davon aus. Dann gibt er die restlichen Goldkarten **gegen** den Uhrzeigersinn an den nächsten Goldsucher (nicht Saboteur) weiter, der ebenfalls eine Karte auswählt. Dies geht so lange, bis die Goldkarten verteilt wurden.

Die **Saboteure haben gewonnen**, wenn die Zielkarte mit dem Goldschatz nicht erreicht wurde. Gab es nur einen Saboteur, erhält er Goldkarten im Wert von vier Goldstücken. Gab es zwei oder drei Saboteure, erhält jeder von ihnen Goldkarten im Wert von drei Goldstücken. Gab es vier Saboteure, erhält jeder von ihnen zwei Goldstücke.

Die Spieler sollten ihre Goldkarten bis zum Spielende geheim halten.

Achtung: Bei drei oder vier Spielern kann es passieren, dass kein Saboteur mitspielt. Wenn in diesem Fall der Goldschatz nicht erreicht wird, werden keine Goldkarten verteilt.

Eine neue Runde beginnt

Nachdem die Goldkarten verteilt wurden, beginnt die nächste Runde. Start- und Zielkarten werden wieder genauso auf dem Tisch verteilt wie zu Spielbeginn. Dieselben Zwergenkarten werden wieder gemischt und an die Spieler verteilt. Auch die Wege- und Aktionskarten werden wieder gemischt, einige wie zu Spielbeginn wieder an die Spieler verteilt und die restlichen Karten als Zugstapel bereitgelegt.

Natürlich behalten die Spieler ihre Goldkarten. Die restlichen Goldkarten werden wieder als Stapel in die Nähe der nicht verteilten Zwergenkarte gelegt.

Der Spieler, der links vom Spieler sitzt, der die letzte Karte in der vorherigen Runde ausgespielt hat, beginnt die neue Runde.

Spielende

Das Spiel ist nach der dritten Runde beendet. Nun zählen die Spieler die Goldstücke auf ihren Goldkarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Goldstücken gewinnt. Besitzen mehrere Spieler die meisten Goldstücke, haben sie gemeinsam gewonnen.

Hinweis: Varianten für verschiedene Spielerzahlen finden Sie auf unserer Homepage www.amigo-spiele.de unter dem Produkt *Saboteur*.

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





Nur zusammen mit dem
Grundspiel *Saboteur* spielbar



amigo-spiele.de/04980

Saboteur 2

von Frederic Moyersoen

Spieler: 2-12 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

30 Wegekarten



21 Aktionskarten



15 Zwergenkarten



32 Goldstücke
(mit 1, 2
oder 5 Gold)



Achtung: Zusätzlich werden Karten aus dem Grundspiel *Saboteur* benötigt!

Spielidee und Spielziel

Erneut machen sich die Zwerge auf die Suche nach dem begehrten Gold. Dieses Mal sind die Goldsucher in Teams unterwegs – oder handeln ganz auf eigene Faust. Neue Zwergenkarten verändern die Siegbedingungen, neue Wege- und Aktionskarten gestalten das Stollendasein abwechslungsreicher. Da kann es schon mal vorkommen, dass gewonnenes Gold nicht mehr sicher ist, Zwerge ihre Gesinnung ändern oder Spieler ihre Handkarten miteinander tauschen müssen.

Es gelten grundsätzlich die Regeln von *Saboteur*. Änderungen und Ergänzungen zu diesen Regeln werden im weiteren Verlauf beschrieben.

Die neuen Zwergenkarten und ihre Siegbedingungen



Die Blauen und die Grünen Goldsucher (je 4x)

Beide Teams wollen an den Goldschatz, konkurrieren aber miteinander.

Ein Team gewinnt, wenn ein Zwerg des **eigenen** Teams die Verbindung zum Schatz herstellt und der Weg dorthin nicht durch eine Tür der fremden Farbe blockiert ist.

Beide Teams gewinnen gemeinsam, wenn der Chef, der Profiteur, ein Geologe oder ein Saboteur die Verbindung zum Schatz herstellen und der Weg dorthin nicht von einer Tür blockiert ist.

SONDERFALL: Ein Team gewinnt, wenn ein Zwerg des **fremden** Teams die Verbindung zum Schatz herstellt, der Weg für dessen Team dorthin aber durch eine Tür der anderen Farbe blockiert ist.



Der Chef (1x)

Er baut Wege für die Blauen und die Grünen Goldsucher und gewinnt zusammen mit diesen. Er bekommt bei der Verteilung des Schatzes aber immer **1 Gold weniger**.

Er gewinnt außerdem alleine, wenn der Schatz erreicht wurde, aber durch entsprechende Türen keine Verbindung für die Blauen oder die Grünen Goldsucher besteht und kein Profiteur im Spiel ist. In diesem Fall bekommt er **4 Gold**.



Der Profiteur (1x)

Er zählt immer zu den Gewinnern, egal ob Goldsucher oder Saboteure erfolgreich sind. Allerdings bekommt er bei der Verteilung des Schatzes **2 Gold weniger**.

Der Profiteur gewinnt alleine, wenn er **selbst** die Verbindung zum Schatz hergestellt hat, durch entsprechende Türen aber keine Verbindung für die Goldsucher besteht und kein Chef im Spiel ist. In diesem Fall bekommt er **3 Gold**.

Er gewinnt ebenfalls alleine, wenn keine Verbindung zum Schatz besteht und keine Saboteure im Spiel sind. Auch in diesem Fall bekommt er **3 Gold**.



Der Geologe (2x)

Er gräbt auf eigene Rechnung, denn ihn interessiert der Goldschatz nicht. Er bekommt am Ende der Runde so viel Gold, wie Kristalle im Wegelabyrinth sichtbar sind.

Sind beide Geologen im Spiel, teilen sie sich das Gold, ggf. wird abgerundet.

Außerdem spielen die bereits bekannten **Saboteure (3x)** mit. Sie gewinnen immer dann, wenn bis zum Ende der Runde keine Verbindung zum Goldschatz hergestellt wurde.

Spielvorbereitung

Aus *Saboteur* werden alle Wege- und Aktionskarten benötigt. Übrige Karten (Zwergen- und Goldkarten) aus dem Grundspiel werden mit *Saboteur 2* nicht verwendet.

Der Startaufbau entspricht dem des Grundspiels.

Alle **Wege- und Aktionskarten** (*Saboteur* und *Saboteur 2*) werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die obersten 10 Karten dieses Stapels werden verdeckt beiseitegelegt, sie werden in dieser Runde nicht verwendet. Dann erhält **jeder Spieler 6 Karten** vom Stapel auf die Hand.

Alle **15 Zwergenkarten** aus *Saboteur 2* werden gemischt und jeweils eine Karte verdeckt an jeden Spieler ausgeteilt. Jeder Spieler schaut sich seine Karte an und legt sie verdeckt vor sich ab. Seine Rolle hält er bis zum Ende der Runde vor den anderen Spielern geheim.

Die nicht verteilten Zwergenkarten werden als verdeckter Stapel beiseitegelegt.

Die **Goldstücke** werden bereitgelegt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der am Zug ist, muss **genau eine** der folgenden vier Möglichkeiten wählen:

Aktion	Karten nachziehen
1 Wegekarte ins Wegelabyrinth legen	1
1 Aktionskarte ausspielen	1
2 Handkarten abwerfen und 1 vor ihm liegende Karte entfernen	1
Passen und 1 bis 3 Karten verdeckt abwerfen	1 bis 3

Damit ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Ist der Stapel 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.

Neue Wegekarten



Die Brücke (2x)
Die beiden Wege auf der Karte sind nicht miteinander verbunden. Ein Abbiegen ist auf dieser Karte nicht möglich. Beim Legen muss mindestens einer der beiden Wege eine Verbindung zur Startkarte aufweisen.



Die Doppelkurve (2x)
Die beiden Wege auf der Karte sind nicht miteinander verbunden. Beim Legen muss mindestens einer der beiden Wege eine Verbindung zur Startkarte aufweisen.



Auf weiteren Wegekarten kann sich ein Kristall befinden. Er hat keinen Einfluss auf die Wegverbindungen.

Neue Aktionskarten



Diebstahl (4x)
Der Spieler legt die Karte offen vor sich aus. Er darf am Ende der Runde, nach der Verteilung der Goldstücke, einem beliebigen Mitspieler **1 Gold** klauen.
Achtung: Diese Karte darf der Spieler am Ende der Runde **nicht** nutzen, wenn er gefangen ist.



Mützentausch (2x)
Der Spieler wählt einen beliebigen Spieler (auch sich), der seine Zwergenkarte austauscht. Dieser wirft seine alte Zwergenkarte verdeckt ab und zieht anschließend eine neue Karte vom Stapel der nicht verteilten Zwergenkarten. Die „Mützentausch“-Karte wird abgeworfen.



Gefangen (3x)
Der Spieler legt die Karte offen vor einem beliebigen Mitspieler aus. Der betroffene Spieler darf keine Wegekarten ausspielen. Ein gefangener Spieler bekommt keinen Anteil am Goldschatz und bleibt bei der Berechnung des Anteils am Schatz unberücksichtigt. Er darf keinen Diebstahl durchführen.

Achtung: Vor jedem Spieler darf jede Aktionskarte gleichzeitig nur einmal liegen!

2 Karten abwerfen

Durch das Abwerfen von 2 beliebigen Handkarten darf ein Spieler eine beliebige vor ihm ausliegende Karte entfernen und abwerfen. Dabei ist zu beachten, dass der Spieler auch in diesem Fall nur 1 Karte nachziehen darf. Jede dieser Aktionen reduziert also die Zahl seiner Handkarten um jeweils 1 Karte.

Passen

Kann oder will ein Spieler keine Karte ausspielen, muss er passen und 1 bis 3 Karten aus der Hand verdeckt abwerfen. Er zieht in diesem Fall die entsprechende Anzahl Karten nach.

Ende einer Runde

Die Runde endet, wenn die Zielkarte mit Goldschatz und die Startkarte miteinander verbunden sind oder kein Spieler mehr eine Karte ausspielen kann.

Verteilung des Goldschatzes

Je nachdem, ob ein ununterbrochener Weg zum Schatz gelegt werden konnte oder nicht, haben die Goldsucher oder die Saboteure gewonnen. Ist der Weg zum Schatz durch eine Tür blockiert, haben nur die Goldsucher der entsprechenden Farbe gewonnen.

Abhängig von der Anzahl der Gewinner erhält jeder von ihnen soviel Gold aus dem Vorrat, wie in der Tabelle angegeben ist.

Die Spieler dürfen ihre Goldstücke verdeckt vor sich ablegen. Das Gold kann mit der Bank jederzeit in andere Stückelungen getauscht werden.

Anschließend werden ausliegende „Diebstahl“-Karten abgehandelt. Kommen mehr als eine dieser Karten zum Einsatz, ist der Spieler zuerst an die Reihe, der als letzter eine „Diebstahl“-Karte ausgespielt hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

1 Zwerg	5 Gold
2 Zwerge	je 4 Gold
3 Zwerge	je 3 Gold
4 Zwerge	je 2 Gold
5+ Zwerge	je 1 Gold

Beispiel für die Verteilung des Goldes am Ende einer Runde:
Es spielen mit: 1 Blauer Goldsucher, 2 Grüne Goldsucher, 1 Chef, 1 Profiteur, 2 Saboteure.
Der Chef vollendet den Weg zur Zielkarte mit dem Schatz. Der Weg ist durch eine blaue Tür blockiert. Beide Saboteure haben jeweils eine „Diebstahl“-Karte vor sich ausliegen. Ein Saboteur ist gefangen (vor ihm liegt die „Gefangen“-Karte).
Für die Verteilung des Goldes ergibt sich:
Gewonnen haben die Blauen Goldsucher inkl. Chef und Profiteur. Das macht in diesem Beispiel 3 Gewinner. Der Blaue Goldsucher erhält 3 Gold, der Chef erhält 3 - 1 = 2 Gold, der Profiteur 3 - 2 = 1 Gold. Der Saboteur mit der „Diebstahl“-Karte erhält 1 Gold von einem beliebigen Mitspieler. Der andere Saboteur mit der gleichen Karte erhält nichts, weil er gefangen ist.

Eine neue Runde beginnt

Die Start- und Zielkarten werden erneut auf dem Tisch ausgelegt. Alle Aktions- und Wegekarten – auch die 10 beiseitegelegten Karten – werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Wieder werden die obersten 10 Karten verdeckt weggelegt und an jeden Spieler 6 Karten ausgeteilt. Alle 15 Zwergenkarten werden erneut gemischt und an jeden Spieler verdeckt eine Karte ausgeteilt. Der Spieler links von demjenigen, der die letzte Karte der vorigen Runde gespielt hat, beginnt die neue Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Der Spieler, der insgesamt das meiste Gold gesammelt hat, gewinnt. Besitzen mehrere Spieler das meiste Gold, haben sie gemeinsam gewonnen.

Saboteur

Das Duell



von Frederic Moyersoen 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

Stanztableau 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.

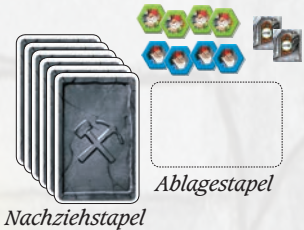


Die restlichen 34 Wegekarten und alle Aktionskarten werden zusammengemischt. Jeder Spieler erhält davon 6 Karten verdeckt auf die Hand.

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

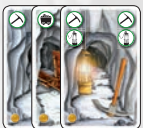
Stellt ein Spieler eine **ununterbrochene Verbindung von seiner Startkarte** zu einer Karte mit Gold her, nimmt er sich einen Zwergenmarker aus dem Vorrat und legt ihn mit seiner Farbe nach oben auf das Gold. Dieses Gold bekommt er am Ende der Runde, **auch wenn** die Verbindung bis dahin wieder unterbrochen 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

