

Giocatori: 2-12
Durata: 30 min

SABOTEUR 2

Espansione per Saboteur

Età: da 8 anni in su
Autore: Frederic Moyersoen

Contenuto

- Regolamento
- 32 segnalini PEPITA
- 30 carte PERCORSO
- 21 carte AZIONE
- 15 carte NANO:
 - o 4 Cercatore d'Oro Verde
 - o 4 Cercatore d'Oro Blu
 - o 1 Boss
 - o 2 Geologo
 - o 1 Approfittatore
 - o 3 Sabotatore

Descrizione

In questa espansione ci sono nuovi ruoli per i minatori e nuove carte AZIONE e PERCORSO per i giocatori. Ci sono i soliti nani cercatori d'oro, ma ora sono divisi in due squadre: la Squadra Verde e la Squadra Blu. Come prima, i cercatori d'oro vogliono scavare fino al tesoro. Ma questa volta, non sono da soli, devono collaborare con i propri compagni di squadra per avere successo. Uno dei nuovi personaggi è Il Boss. Questi vince qualsiasi squadra vinca ma guadagna una Pepita in meno degli altri. Poi c'è L'Approfittatore, che come dice il nome, vince sia se una delle due squadre di cercatori d'oro vince, sia se vincono i Sabotatori. Comunque sia, deve accontentarsi di due Pepite in meno. Il Geologo non si interessa alla caccia al tesoro, ma è interessato ai cristalli preziosi nei tunnel. Per ogni cristallo visibile, riceve 1 Pepita. Gioca 3 round di questa espansione (come il gioco base), e alla fine, il giocatore che ha più Pepite vince.

Preparazione

Mettere da parte le carte PEPITA D'ORO e NANO del gioco base. Non saranno utilizzate. Posizionare le carte PARTENZA e DESTINAZIONE come nel gioco base. Formare il MAZZO DI PESCA mescolando insieme le carte PERCORSO e AZIONE del gioco base con quelle dell'espansione. Prima di ogni round, pescare 10 carte dal mazzo e rimuoverle dal gioco. Poi distribuire 6 carte a giocatore, a prescindere dal numero dei partecipanti. Mischiare le 15 carte NANO e distribuirne una coperta ad ogni giocatore. I giocatori guardano la propria carta senza rivelarla. Le restanti carte NANO sono messe da parte coperte. Inizia la partita il giocatore più giovane, gli altri seguono in senso orario.

Carte NANO

CERCATORE D'ORO BLU E VERDE (4 per tipo): entrambe le squadre cercano di arrivare al tesoro. Una squadra vince se:

- un nano di quella squadra crea un passaggio fino al tesoro e il percorso non è bloccato da una porta dell'altra squadra;
- un nano dell'altra squadra crea un passaggio fino al tesoro e il percorso è bloccato da una porta di quella squadra.

IL SABOTATORE (3): vince se nessuno raggiunge il tesoro e dunque la partita termina per SFINIMENTO (passano tutti).

IL BOSS (1): vince se vince una delle due squadre di Cercatori d'Oro ma riceve 1 PEPITA in meno quando si divide il tesoro.

L'APPROFITTORE (1): vince sempre ma riceve 2 PEPITE in meno quando si divide il tesoro.

IL GEOLOGO (2): Scava per trovare i cristalli. Quando si divide il tesoro riceve tante pepite quanti sono i cristalli portati alla luce durante la partita. Se sono presenti entrambi i Geologi, si dividono le pepite (arrotondando per difetto).

Turno di gioco

Il giocatore di turno ha 4 possibilità:

- Scava:** piazza una carta PERCORSO e poi pesca una carta dal MAZZO DI PESCA.
- Agisci:** gioca una carta AZIONE e poi pesca una carta dal MAZZO DI PESCA.
- Scarta:** scarta due carte* dalla tua mano e rimuovine una di fronte a te e poi pesca una carta dal MAZZO DI PESCA.
- Passa:** passa e scarta da 1 a 3 carte coperte dalla tua mano e poi pescane lo stesso numero dal MAZZO DI PESCA.

* Scartando 2 carte qualsiasi, si può rimuovere qualsiasi carta di fronte a sé. Poi si pesca una sola carta, dunque da lì in poi si avrà una carta in meno per il resto della partita.

NOTA: quando il mazzo è terminato, non vengono pescate carte ma i giocatori devono giocare almeno una carta a turno. Chi non ha più carte e non può pescare perché il mazzo è finito, passa fino alla fine del gioco.

Carte PERCORSO

PONTE (2): questa carta mostra due percorsi rettilinei non collegati. Non si può girare né a destra né a sinistra. Almeno dei due percorsi deve condurre, senza interruzioni, alla carta PARTENZA.

SCALA (4): questa carta collega qualsiasi percorso alla carta PARTENZA e alle altre carte SCALA. Non può essere piazzata vicino ad una carta DESTINAZIONE. Deve condurre ad un percorso esistente.

DOPPIA CURVA (2): questa carta mostra due percorsi non collegati. Almeno uno dei due percorsi deve condurre, senza interruzioni, alla carta PARTENZA.

PORTA (3 per colore): questa carta mostra una porta verde o blu. Può essere giocata solo dalla squadra del relativo colore.

NOTA: su alcune carte PERCORSO sono presenti dei Cristalli. Non hanno effetto sui collegamenti tra i percorsi.

Carte AZIONE

FURTO (4): gioca questa carta scoperta di fronte a te. Alla fine del round, dopo la divisione delle pepite, ne puoi rubare 1 da un giocatore qualsiasi. Poi scarta questa carta. Non puoi giocare questa carta se sei intrappolato.

GIÙ LE MANI (3): gioca questa carta per rimuovere una carta FURTO giocata da qualsiasi giocatore. Scarta entrambe le carte.

SCAMBIO DI MANO (2): gioca questa carta per scambiare la tua mano di carte con quella di un altro giocatore. Scarta questa carta. Infine l'altro giocatore pesca una carta.

ISPEZIONE (2): gioca questa carta per guardare la carta NANO di un giocatore a tua scelta. Scarta questa carta.

SCAMBIO DI CAPPELLI (2): gioca questa carta e scegli un giocatore (incluso te stesso) che deve scartare coperta la sua carta NANO e pescarne un'altra tra quelle messe da parte durante la preparazione del gioco. Poi scarta questa carta.

TRAPPOLAI (3): gioca questa carta scoperta di fronte ad un giocatore a tua scelta. Il giocatore è intrappolato e non può giocare carte PERCORSO, non riceve pepite al termine della partita e non può rubare tramite la carta FURTO.

FUGAI (4): gioca questa carta e rimuovi una carta TRAPPOLAI di fronte ad un giocatore qualsiasi. Scarta entrambe le carte.

Fine di un round

Il round finisce quando:

- **TESORO:** è stato completato un percorso ininterrotto dalla carta PARTENZA alla carta DESTINAZIONE contenente il tesoro.
- **SFINIMENTO:** nessun giocatore ha più carte da giocare.

Divisione del tesoro

Se il round è finito per TESORO vince la squadra del colore della PORTA o, in assenza di porte, la squadra che ha scoperto il tesoro. Se il round è finito per SFINIMENTO, hanno vinto i Sabotatori. I vincitori ottengono punti in base al numero di vincitori. Per formare il numero di punti, si da una qualsiasi combinazione di pepite, che in totale dia quel numero di punti.

Vincitori	1	2	3	4	5+
Punti	5	4	3	2	1

Nota: se nel percorso per il tesoro ci sono più porte di colore diverso, la squadra che completa il percorso giungendo al tesoro perde, offrendo quindi la vittoria alla squadra avversaria. Se a completare il percorso è un Geologo, perdono entrambe le squadre. Se a completare il percorso è il Boss o l'Approfittatore, vincono entrambe le squadre.

Furto: chi ha una carta Furto di fronte a sé può rubare un punto ad un giocatore. Chi ha giocato la carta FURTO per ultimo ruba per primo e così via a ritroso. I giocatori devono tenere davanti a sé coperte le proprie pepite.

Iniziare un nuovo round

Predisporre le carte PARTENZA e DESTINAZIONE. Formare il MAZZO DI PESCA mescolando tutte le carte Azione e Percorso, comprese le 10 messe da parte nel round precedente. Mettere nuovamente da parte 10 carte e distribuirne 6 a giocatore. Mischiare tutte e 15 le carte NANO e distribuirne una coperta ad ogni giocatore. Inizia il round il giocatore seduto a sinistra del giocatore che ha concluso il round precedente.

Fine del gioco

Dopo la divisione del tesoro del terzo round chi ha più pepite vince. Se due o più giocatori pareggiano, vincono insieme.