

Saboteur - Skemmdarvargur

Leikmenn: 3-10
Aldur: 8 ára og eldri
Spilátími: um 30 mínútur

Íhlutir:



44 leiddarspil



27 aðgerðaspil



28 gullmolaspil



7 gullgrafarar 4 skemmdarvargar

Hugmynd spilsins

Leikmenn fara í hlutverk dverga. Annað hvort eru þeir gullgrafarar, sem grafa sig sífellt lengra inn í fjallið í leit að gulli, eða skemmdarvargar sem reyna að klekkja á og setja ýmsar hindranir í veg gullgrafaranna. Meðlimir hvors hóps um sig reyna að hjálpa sínu liði, þó þeir geti oft aðeins giskað á hver sé hvað. Ef að gullgröfurunum tekst að höggva sér leið að fjársjóðnum uppskera þeir ávöxt erfiðis síns í gullmolum. Ef að hinsvegar gullgröfurunum mistekst fá skemmdarvargarnir verðlaunin. Það er ekki fyrir en gullmolum er útteilt sem það ljóst er hver var í hvaða hlutverki. Sá vinnur sem er með flesta gullmola eftir þrjár umferðir.

Undirbúningur

Flokkid spilinn í bunka eftir því hvort þau eru leiðar-, aðgerða-, gullmola- eða dvergaspil.

Það fer eftir því hversu margir spila hvað það þarf mikið af gullgrafara- og skemmdarvarga spilum. Setjið afganginn af dvergaspilunum í kassann þar sem þau munu ekki vera notuð í leiknum.

- 3 leikmenn:** 1 skemmdarvargur og 3 gullgrafarar.
- 4 leikmenn:** 1 skemmdarvargur og 4 gullgrafarar.
- 5 leikmenn:** 2 skemmdarvargar og 4 gullgrafarar.
- 6 leikmenn:** 2 skemmdarvargar og 5 gullgrafarar.
- 7 leikmenn:** 3 skemmdarvargar og 5 gullgrafarar.
- 8 leikmenn:** 3 skemmdarvargar og 6 gullgrafarar.
- 9 leikmenn:** 3 skemmdarvargar og 7 gullgrafarar.
- 10 leikmenn:** öll dvergaspilin.

Takið rétt magn af skemmdarvörgum og gullgröfurum og stokkaðu þá saman. Hverjum leikmanni er úthlutað eitt dvergaspil sem hann kíkir á og lætur síðan á hvolfi á borðið fyrir framan sig án þess að gefa upp í hvoru hlutverkinu hann



er. Afgangs spilið er lagt til hliðar (líka á hvolfi) þar til í lok umferðarinnar.

Eitt af leiðarspilunum 44 er upphafspilið (það sem er með stiga) og þrjú eru endaspil. Eitt af þeim síðarnefndu er með gullinu, hin tvö hafa einungis venjulega steina. Stokkaðu endaspilin og láttu þau, á grúfu, og upphafspilið á borðið eins og sýnt er á myndinni hér á undan. Eftir því sem líður á spilið verður til gangakerfi sem liggur frá upphafsspilinu að endaspilunum. Athugið að þessi göng mega teygja sig út yfir 5 x 9 spila mörkin sem sýnd eru á myndinni.

Látið afganginn af leiðarspilunum og aðgerðaspilunum saman í einn bunka, stokkið og öllum leikmönnum er gefinn ákveðinn fjöldi spila sem ákvarðast af því hversu margir leikmenn eru í spilinu:

- 3 til 5 leikmenn: Hver leikmaður fær 6 spil.
- 6 til 7 leikmenn: Hver leikmaður fær 5 spil.
- 8 til 10 leikmenn: Hver leikmaður fær 4 spil.

Það sem eftir er af spilum er sett í bunka þar sem auðvelt er að ná í þau.

Stokkið gullmola spilinn og látið þau á hvolf í stökk við hliðin á dvergaspilinu sem var afgangur.

Yngsti leikmaður byrjar og síðan er skipst á að gera réttsælis.

Hvernig á að spila

Þegar leikmaður á að gera, á hann fyrst að spila út einu spili.

Þetta merkir eitt af þrennu:

- Leggja niður leiðarspil til að bæta við göngin.
- Setja niður aðgerðarspil fyrir framan leikmann.
- Sitja hjá, en setja þá eitt af spilunum sínum á hvolf í kastbunkann.



Eftir þetta dregur hann eitt nýtt spil efst úr bunkanum til að fá á hendi. Nú er hann búinn og næsti leikmaður fær að gera.

Athugið: Þegar bunkinn er búinn og leikmenn geta ekki dregið fleiri spil halda allir áfram að spila út einu spili þótt þeir geti ekki dregið nýtt í staðinn.



Að spila leiðarspili

Smátt og smátt mynda göngin leið frá upphafinu að endaspilunum.

Leiðarspil verður alltaf að leggja við hlið annars leiðarspils sem þegar er á

borðinu. Göngin verða að passa við þau göng sem eru nú þegar í spilinu og leiðarspil má aldrei leggja þvert á hin (sjá mynd). Gullgrafararnir reyna að mynda óhindraða leið frá innganginum að einu af endaspilunum og á meðan reyna skemmdarvargarnir að koma í veg fyrir einmitt það. Þeir ættu samt að passa sig þar sem að ef þeir eru of augljósir kemst mjög fljótt upp um þá.

Að spila aðgerðaspili

Aðgerðaspili er spilað út með því að setja þau þannig að þau snúi upp fyrir framan sig eða annan leikmann. Með aðgerðaspilunum geta leikmenn hindrað eða hjálpað hver öðrum, tekið spil úr leiðakerfinu eða fengið upplýsingar um endaspilin.

Saboteur - Skemmdarvargur



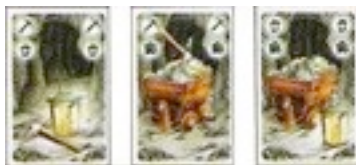
Ef einu þessara spila er spilað út fyrir framan leikmann má sá leikmaður ekki spila leiðarspilum á meðan þetta spil er úti. Hann má samt að sjálfsgöðu ennþá

spila út öðrum spilum. Það geta að hámarki verið þrjú svona brotin verkfæri fyrir framan hvern leikmann, en bara eitt spil af hverri tegund. Það er ekki fyrr en að leikmaður hefur ekkert svona spil fyrir framan sig sem að hann má aftur bæta leiðarspilum við gangakerfið.



Þessi spil eru notuð til að laga brotnu verkfærin. Með svona spili má semsagt fjarlægja brotið verkfæri sem er fyrir framan leikmann. Þeim getur verið spilað á spil

fyrir framan þig eða á meðspilara. Bæði viðgerðarspilið og brotna verkfærið eru síðan sett í kastbunkann. Viðgerðarspilið þarf að sjálfsgöðu að passa við brotna verkfærið – til dæmis ef það er brotinn námuvagn fyrir framan leikmann er bara hægt að laga hann með heilum námuvagni, ekki með lugt eða haka.



Til eru viðgerðarspil sem sýna tvö verkfæri. Ef eitt þessara spila er notað má aðeins laga annað af verkfærunum sem eru sýnd, ekki bæði.

Athugið: Aðeins má nota viðgerðarspil ef brotið verkfæri er fyrir framan leikmann.



Þessu spili, grjótskriðunni, spilar leikmaður út fyrir framan sig. Hann má þá taka leiðarspil að eigin vali (þó ekki upphafs eða endaspilin) úr gangakerfinu og setja það í kastbunkann ásamt grjótskriðunni. Skemmdarvargur getur þannig notað þetta spil til þess að skemma leiðina sem hefur verið grafin frá upphafinu í átt að gullinu.

Gullgrafari getur hinsvegar tekið út botnlanga og skapað þannig tækifæri á nýrri leið. Eyður sem myndast á þessa vegu er hægt að fylla í með öðrum spilum þegar tækifæri gefst til.

Spilið með kortinu - Þegar leikmaður spilar út þessu spili kíkir hann í laumi á eitt af þremur endaspilunum og lætur það síðan aftur niður á sama stað. Þetta spil er síðan sett í kastbunkann. Sá sem að kíkti veit núna hvort það borgar sig að grafa leið að þessu spili- vegna þess að það er bara gull á einu af endaspilunum.

Að sitja hjá

Ef að leikmaður getur ekki eða vill ekki spila út spili verður hann að sitja hjá með því að setja eitt spil af hendi á hvolf í kastbunkann án þess að hinir leikmennirnir sjái hvað það er. Þetta þýðir að í kastbunkanum verða spil sem snúa upp og spil sem snúa niður. Þegar stutt er í lok umferðar er möguleiki að leikmenn séu ekki með nein spil eftir á hendi, í þessum tilvikum sitja þeir líka hjá (að sjálfsgöðu án þess að henda spili).

Lok umferðar

Þegar leikmaður spilar út leiðarspili sem snertir endaspil þannig að það myndast heil göng sem ná alla leið frá upphafsspilinu að endaspilinu snýr hann því við.

- Ef það er gullið er umferðin búin.

- Ef það er steinn heldur umferðin áfram. Spilið, sem snýr núna upp, er látið snúa þannig að leiðirnar passa við spilið sem lagt var niður.

Athugið: Í sjaldgæfum tilfellum getur það gerst að endaspil getur ekki verið lagt niður þannig að allar leiðirnar passi við spilin sem liggja umhverfis það. Sem undantekning á reglunni er þetta leyft ef það varðar endaspil.

Gullinu útdeilt

Gullgrafararnir hafa unnið umferðina ef að þeir hafa myndað heila leið sem liggur frá upphafsspilinu að gullinu. Dragið eins mörg gullmolaspil (á hvolfi) og það eru leikmenn – til dæmis fimm spil ef að leikmennirnir eru fimm.

Leikmaðurinn sem að náði fyrst að gullinu skoðar gullmolaspilin og velur sér eitt spil. Hann lætur restina ganga rangsælis (til hægri) til næsta gullgrafara (ekki skemmdarvargs) sem velur sér líka spil. Þetta gengur hringinn þar til búíð er að útdeila öllum gullmolaspilunum. Það má mjög vel vera að sumir gullgrafarar fá fleiri spil en aðrir.

Athugið: Ef það eru tíu leikmenn að spila og gullgrafararnir vinna er aðeins níu gullmolaspilum útdeilt. Ef það eru þrír eða fjórir að spila getur það skeð að enginn sé skemmdarvargur. Ef að ekki tekst að ná gullinu í þeim tilvikum fá engir leikmenn gullmola.

Skemmdarvargarnir hafa unnið umferðina ef að ekki tókst að grafa leið að gullinu. Ef það var bara einn skemmdarvargur fær hann gullmolaspil með samtals fjórum gullmolum. Ef það voru tveir eða þrír skemmdarvargar fær hver samtals þrjú gullmola og ef það voru fjórir skemmdarvargar fær hver tvo gullmola. Leikmenn ættu að fara leynt með það hversu marga gullmola þeir eiga þar til í lok leiksins.

Ný umferð

Þegar gullinu hefur verið útdeilt byrjar næsta umferð.

Upphafsspilið og endaspilin eru lögð á borðið eins og í byrjun. Sömu dvergaspil og voru notuð í síðustu umferð (þar með talið þetta eina spil sem sett var til hliðar) eru stokkuð og gefin aftur. Stokkið leiða- og aðgerðaspilin, gefið hverjum leikmanni rétt magn af spilum og látið afganginn til hliðar í bunka. Að sjálfsgöðu geyma leikmennirnir gullmolaspilin sem þeir unnu sér inn í síðustu umferð. Hin gullmolaspilin eru aftur sett á grúfu við hliðina á auka dvergaspilinu.

Sá sem situr vinstra megin við þann sem setti út síðasta spilið í umferðinni á undan byrjar nýju umferðina.

Lok leiksins

Leikurinn endar eftir þriðju umferðina. Allir leikmenn telja gullmolana á öllum gullmolaspilunum sínum. Leikmaðurinn sem er með mest af gulli vinnur leikinn. Ef það eru fleiri en einn leikmaður með jafn mikið af gullmolum eru þeir jafnir í fyrsta sæti.