



Saboteur

de Frederic Moyersoen
con ilustraciones de
Andrea Boekhoff

Jugadores: 3 -10. Edad: a partir de los 8 años. Duración: 30 minutos.

Contenido:



44 Cartas de Camino 27 Cartas de Acción 28 Cartas de Pepitas de Oro 7 Mineros 4 Saboteadores

Objetivo del Juego

Nada es más emocionante para un enano que una competencia por obtener una brillante pepita de oro. Como uno de estos intrépidos amigos, naturalmente intentarás recolectar lo que más puedas de este brillante mineral dorado. ¿Pero eres un minero... o un saboteador?

Los jugadores y las jugadoras representan a enanos que pueden ser mineros que trabajan en la excavación de profundos túneles en búsqueda de tesoros, o saboteadores que intentan poner obstáculos en estas excavaciones. Los miembros de cada grupo deberán ayudarse mutuamente, pero a menudo solo podrán suponer quien es aliado y quien no. Si los mineros logran cavar un túnel hacia el tesoro serán recompensados con pepitas de oro, mientras que los saboteadores se irán con las manos vacías. Si los mineros fallan, serán los saboteadores los recompensados. La identidad de los enanos sólo será revelada al momento de repartirse la recompensa. Luego de tres rondas, quien tenga más pepitas de oro ganará.

Preparación de la Partida

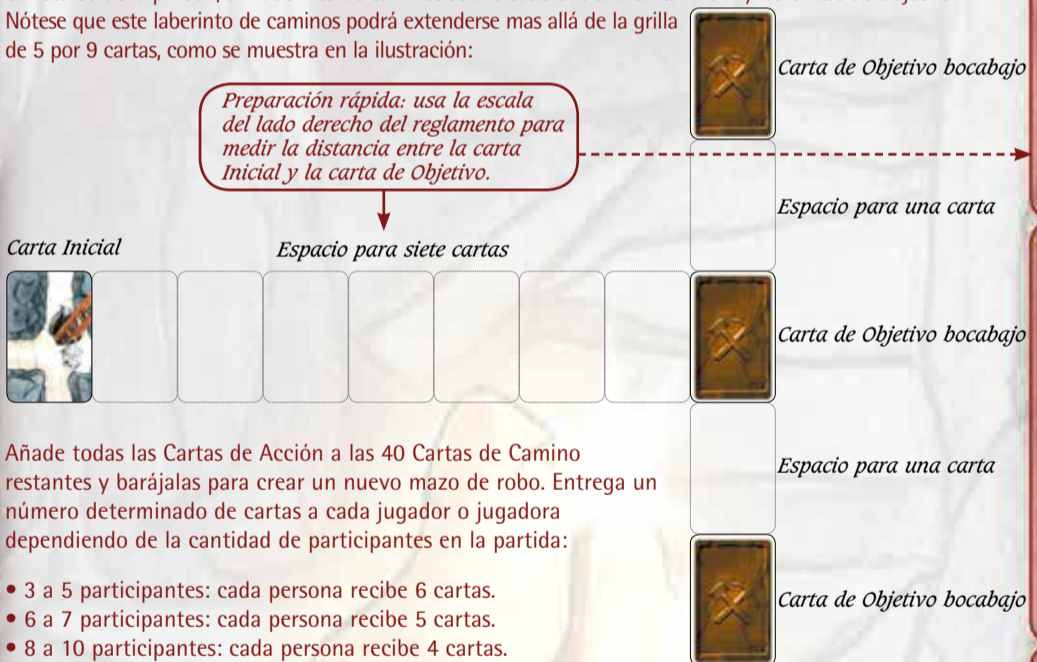
Separa las cartas de Camino, Acción, Pepitas de Oro y de Enano.

El número de cartas de mineros y de saboteadores dependerá del número de participantes (coloca el resto de cartas de Enanos en la caja, no se usarán en la partida):

- 3 participantes: 1 saboteador y 3 mineros.
- 4 participantes: 1 saboteador y 4 mineros.
- 5 participantes: 2 saboteadores y 4 mineros.
- 6 participantes: 2 saboteadores y 5 mineros.
- 7 participantes: 3 saboteadores y 5 mineros.
- 8 participantes: 3 saboteadores y 6 mineros.
- 9 participantes: 3 saboteadores y 7 mineros.
- 10 participantes: todas las cartas de enanos.

Baraja el número requerido de mineros y saboteadores, y forma una nueva pila de cartas. Reparte una a cada jugador o jugadora, quien debe mirarla y ponerla bocabajo en frente suyo, sin revelar la información de esta al resto. La última carta se deja a un costado (también bocabajo) hasta el final de la ronda.

Encuentra la Carta Inicial (la que muestra una escalera) y las tres Cartas de Objetivo (una con el tesoro del oro y dos con piedras normales) entre las 44 Cartas de Camino. Baraja las Cartas de Objetivo y colócalas bocabajo en la mesa junto a la Carta Inicial (bocarriba) tal como se muestran en la ilustración de mas abajo. Durante el transcurso de la partida, un laberinto de caminos será creado entre la Carta Inicial y las Cartas de Objetivo. Nótese que este laberinto de caminos podrá extenderse mas allá de la grilla de 5 por 9 cartas, como se muestra en la ilustración:



Añade todas las Cartas de Acción a las 40 Cartas de Camino restantes y barájalas para crear un nuevo mazo de robo. Entrega un número determinado de cartas a cada jugador o jugadora dependiendo de la cantidad de participantes en la partida:

- 3 a 5 participantes: cada persona recibe 6 cartas.
- 6 a 7 participantes: cada persona recibe 5 cartas.
- 8 a 10 participantes: cada persona recibe 4 cartas.

Coloca el resto del mazo junto a las Cartas de Objetivo.

Baraja las Cartas de Pepitas de Oro y colócalas en un mazo bocabajo junto a la carta restante de enano.

Comienza el o la participante de menor edad, siguiendo luego en sentido horario.



Mazo y pila de descarte

Desarrollo de la Partida

En su turno, un jugador o una jugadora primero debe jugar 1 carta.

- Esto se traduce en: - Añadir 1 Carta de Camino al laberinto; o
- Jugar 1 Carta de Acción en frente de cualquier participante; o
- Pasar, descartando 1 carta bocabajo en el mazo de descarte.

Luego, quien esté de turno debe robar la carta superior del mazo de robo y añadirla a su mano. Así finaliza su turno y continúa el o la siguiente participante en sentido horario.

Nota: cuando el mazo de robo se agota, las personas no podrán seguir robando. El turno consistirá solo en jugar una carta o en pasar.



Añadir una carta de Camino

Las cartas de Camino son usadas para construir un camino que conduzca desde la Carta Inicial a las Cartas de Objetivo. Solo pueden ser usadas conectándolas con una Carta de Camino que ya esté sobre la mesa

(incluyendo la Carta Inicial). Además, todos los caminos de los costados de la nueva carta deben encajar con los caminos de las cartas ya en juego, y nunca pueden ser jugadas en sentido horizontal (ver la ilustración).

Importante: ¡las nuevas Cartas de Camino siempre deben estar conectadas con la Carta Inicial!

Pista: los mineros intentarán construir un camino sin interrupciones desde la carta Inicial hacia uno de los objetivos, mientras que los saboteadores intentarán impedir que esto suceda. Sin embargo se recomienda no ser muy obvio, pues tu identidad será adivinada fácilmente.

Jugar una Carta de Acción

Las Cartas de Acción siempre son jugadas en frente de alguien (frente a tí u otra persona). Estas pueden ser usadas para perjudicar o ayudar a alguien, para remover una Carta de Camino en el laberinto o para obtener información de las Cartas de Objetivo.



Herramientas rotas: si alguna de estas cartas está en frente de algún jugador o alguna jugadora, esa persona no podrá añadir Cartas de Camino al laberinto en su turno, pero si podrá jugar otras cartas. Solo podrá haber una carta de cada tipo en frente de cada participante.



Herramientas reparadas: estas cartas se usan para reparar herramientas rotas. En otras palabras, para remover una herramienta rota en frente de algún o alguna participante. Pueden ser jugadas para reparar una herramienta propia o de otra persona. Para esto, la herramienta reparada debe coincidir con la herramienta rota. Por ejemplo, si hubiese un carro minero descompuesto en frente alguien, solo podrá ser reparado por un carro minero reparado, no por una linterna o una picota. Ambas cartas, la rota y la reparada, se deben colocar luego en la pila de descarte.



Algunas cartas muestran 2 herramientas reparadas. Si se juega una de ellas, puede ser usada para reparar *solo una* de las herramientas mostradas, no ambas.

Importante: todas las herramientas reparadas pueden ser jugadas solo si la herramienta rota que coincide ya se encuentra en frente de algún jugador o alguna jugadora.



Derrumbe: esta carta siempre se juega en frente del jugador o la jugadora de turno, quien podrá quitar 1 Carta de Camino a su elección del laberinto (excepto la Carta Inicial y las de Objetivo) y colocarla en la pila de descarte (junto a la carta de derrumbe). Los espacios producidos en el laberinto podrán volver a ser ocupados por una Carta de Camino en algún turno posterior.

Pista: un saboteador puede usar esta carta para interrumpir un camino desde la Carta Inicial, o un minero para quitar un camino sin salida que habilite una nueva ruta al objetivo.



Mapa: cuando un jugador o una jugadora juega esta carta, *cuidadosamente* elige una de las tres Cartas de Objetivo, la mira secretamente, y la regresa a su lugar. Luego coloca esta carta en la pila de descarte. Ahora sabe si sirve o no seguir cavando hacia ese objetivo.

Pasar

Si un jugador o una jugadora no puede o no quiere jugar una carta, debe pasar descartando 1 carta de su mano bocabajo en la pila de descarte sin mostrarla a los demás. Si esto sucede, habrán cartas bocarriba y bocabajo en la pila de descarte, lo cual no representa ningún problema.

Carta de Objetivo bocabajo



Fin de la Ronda

Si un jugador o una jugadora añade una Carta de Camino que conecta con una Carta de Objetivo, creando un camino sin interrupción desde la Carta Inicial hasta la Carta de Objetivo, debe revelar el objetivo alcanzado:

- ¡Si es la carta con el tesoro la ronda termina!
- Si es una piedra, la ronda continúa. La Carta de Objetivo revelada se coloca junto a la última Carta de Camino añadido, siendo ahora parte del laberinto.

Nota: en raras ocasiones, es posible que la Carta de Objetivo no pueda ser colocada de manera en que todas las Cartas de Camino adyacentes queden con todos sus caminos conectados a esta carta. Como excepción a la regla general, esto se permite solo con la Carta de Objetivo.

La ronda también puede terminar cuando el mazo de robo se queda sin cartas, y nadie tiene cartas en su mano que puedan ser jugadas.

Cuando la ronda termina, todas las Cartas de Enanos son reveladas: ¿quién era minero y quién era saboteador?

Repartir el Oro

Los mineros ganarán la ronda si existe un camino sin interrupción desde la Carta Inicial a la Carta de Objetivo que contiene el tesoro. Si lo lograron, la persona que haya jugado la última Carta de Camino (la que conectó al tesoro) roba un número de Cartas de Pepitas de Oro (bocabajo) igual al número de mineros (ej: 5 cartas si hay 5 mineros), las mira secretamente y escoge 1 carta para quedarse. Luego, pasa el resto de Cartas de Pepitas de Oro al minero (no saboteador) de su derecha (a diferencia del orden de turno), quien también escoge 1 carta y pasa el resto al siguiente minero. Así todos los mineros obtendrán 1 carta.

Nota: si un saboteador completa el camino hacia el tesoro, de igual manera ganan los mineros. Las cartas de Pepitas de Oro se reparten como se describe anteriormente, en sentido anti-horario, comenzando desde el primer minero ubicado a la derecha del saboteador.

Los saboteadores ganarán la ronda si la Carta de Objetivo con el tesoro no es alcanzada. Si hubiese solo 1 saboteador, este toma Cartas de Pepitas de Oro del mazo que sumen cuatro pepitas de oro. Si hubiesen 2 o 3 saboteadores, cada uno de ellos obtiene un total de 3 pepitas de oro. Si los saboteadores fuesen 4, cada uno obtiene 2 pepitas de oro.

Nota: En una partida con 3 o 4 participantes, es posible que no haya ningún saboteador durante una ronda. En este caso, si el tesoro no es alcanzado, ningún enano obtiene pepitas de oro.

¡Todos y todas mantienen en secreto sus Cartas de Pepitas de Oro hasta el final de la partida!

Comienza una nueva Ronda

Luego de que las pepitas de oro han sido repartidas, comienza una nueva ronda. Coloca la Carta Inicial y las Cartas de Objetivo en la mesa al igual que al comienzo de la partida. Baraja las mismas Cartas de Enano separadas antes (incluyendo la apartada en la ronda anterior) y entrega una a cada jugador o jugadora. Baraja las Cartas de Camino y de Acción para crear un nuevo mazo de robo, y entrega a cada uno su mano inicial. Los y las participantes conservarán sus pepitas de oro obtenidas en rondas anteriores. El resto de Cartas de Pepitas de Oro se barajan nuevamente y se colocan junto a la Carta de Enano apartada en esta ronda. La persona a la izquierda de quien haya añadido la última Carta de Camino en la ronda anterior será el jugador o la jugadora inicial de esta ronda.

Fin de la Partida

La partida termina luego de 3 rondas. Cada participante cuenta las pepitas de oro de sus cartas. ¡Quien tenga la mayor cantidad de pepitas de oro ganará! Si hay un empate, se comparte la victoria.