




Saboteur




Saboteur

 Frederic Moyersoen \ Andrea Boekhoff

 8 o más

 2 a 12 participantes

 Alrededor de 30 min

DURANTE 20 AÑOS...

... los enanos han buscado en los túneles y cuevas el preciado oro, mientras que los saboteadores han intentado por todos los medios evitar que cumplan su meta. Coloca cartas de camino en el laberinto de túneles y explora las minas, esperando encontrar el dorado tesoro. Bloquea a quienes pienses que conspiran contra tí, pero mantén ocultas tus reales intenciones, a menos que quieras ser objetivo de un sabotaje. Permanece alerta y considera detenidamente en quién confiar, ¡ya que al final sólo el oro cuenta! Además del juego base **Saboteur** y su expansión **Saboteur 2**, esta edición aniversario también incluye las cartas de acción especiales de los **Torneos Mundiales de Saboteur 2016-2023** y las mini expansiones **Túnel Peaje**, **Departamento de Moda y Fiesta en el Túnel**, así como las mini expansiones inéditas **Nuevos Desafíos** y **Cofres del Tesoro**.

TABLA DE CONTENIDO

Saboteur – juego base	Pág. 4
Saboteur 2 – expansión	Pág. 10
Cartas Especiales – Campeonatos Mundiales de Saboteur	Pág. 18
Mini Expansiones	Pág. 20
Túnel Peaje	Pág. 20
Departamento de Moda	Pág. 21
Fiesta en el Túnel	Pág. 21
Nuevos Desafíos INÉDITA	Pág. 22
Cofres del Tesoro INÉDITA	Pág. 23
Variantes	Pág. 25

COMPONENTES

Juego base:



44 cartas
de Camino



27 cartas
de Acción



28 cartas de
Pepitas de Oro



11 cartas de Enano (7
Mineros y 4 Saboteadores)

Expansión:



30 cartas
de Camino



21 cartas
de Acción



15 cartas
de Enano



33 Pepitas de
Oro (1/2/5 Oro)

Contenido exclusivo edición 20 años aniversario:



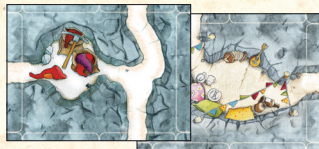
9 cartas **Campeonatos
Mundiales 2016-2023**



Mini Expansión **Túnel Peaje**
(2 Enanos, 2 tokens de Enanos)



Mini Expansión
Nuevos Desafíos
(8 cartas)



1 Tarjeta postal con las Mini
Expansiones **Departamento de Moda**
y **Fiesta en el Túnel**



Mini Expansión
Cofres del Tesoro
(17 cartas)

Saboteur

El juego base (3 a 10 participantes)

IDEA DEL JUEGO

Están buscando el preciado oro. Sin embargo, no todos los enanos están trabajando en equipo. Como Enano Minero, tu objetivo es crear una conexión directa entre la carta inicial y la carta de objetivo con el tesoro dorado. Como saboteador, tu objetivo es evitarlo. Asegúrate de no actuar de manera tan evidente, ¡de lo contrario el resto de participantes podrá detener tus planes!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Toma las 44 cartas de Camino, las 27 cartas de Acción y las 11 cartas de Enano del juego base (sin iconos especiales).

Según la cantidad de participantes, se usará una combinación específica de **cartas de Enanos**, con distinta cantidad de enanos Mineros y Saboteadores:

- 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

Coloca el resto de cartas de Enanos en la caja, no se usarán en la partida.

Baraja el número requerido de cartas de Saboteadores y Mineros, y reparte una a cada participante. Cada participante mira su carta **en secreto** y la deja frente suyo boca abajo. La última carta déjala a un costado **boca abajo**. Al final de la ronda conocerán la identidad secreta de cada participante.

Separa la carta inicial (la que muestra una escalera por ambos lados) y las 3 cartas de Objetivo (con el reverso café) del resto de **cartas de Camino**. Una de las cartas de Objetivo tiene el Oro, mientras que las otras dos tienen sólo carbón. Baraja las 3 cartas de Objetivo y colócalas bocabajo en la mesa, junto a la carta inicial, como se muestra a continuación:

Carta de Objetivo bocabajo

Espacio para 1 carta de camino

Carta inicial *Espacio para 7 cartas de camino*

1 2 3 4 5 6 7

Carta de Objetivo bocabajo

Espacio para 1 carta de camino

Carta de Objetivo bocabajo

Añade todas las cartas de Acción a las 40 cartas de Camino restantes y barájalas formando un mazo. Según la cantidad de participantes, entrega un número determinado de cartas de este mazo:

- 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 bocabajo junto a las cartas de Objetivo. Deja un espacio para la pila de descarte.



Baraja las cartas de **Pepitas de Oro** y colócalas en un mazo bocabajo, serán usadas al final de la ronda.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El participante más joven juega primero, luego los turnos continúan en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, **debes** jugar 1 carta de tu mano. Tienes las siguientes opciones:

- Jugar 1 carta de Camino
- Jugar 1 carta de Acción
- Pasar y descartar 1 carta de tu mano boca abajo a la pila de descarte

Luego, **debes** tomar 1 carta del mazo de robo a tu mano. De este modo finaliza tu turno y comienza el de la persona a tu izquierda.

Nota: si el mazo de robo se agota, no puedes tomar cartas en tu turno.

No deben barajar la pila de descarte.

JUGAR UNA CARTA DE CAMINO



A medida que avanza la partida, van a crear una red de túneles usando las cartas de Camino, desde la carta Inicial hacia las cartas de Objetivo. Puedes colocar una carta de Camino junto a otra, en cualquier dirección. Cuando juegas una carta de Camino debes seguir estas reglas:

- La nueva carta de Camino debe colocarse de forma adyacente a una que este previamente sobre la mesa.
- Los caminos de todos los costados deben encajar con los caminos de las cartas ya en juego.
- No se pueden jugar cartas de Camino de forma horizontal.
- **Importante:** Las nuevas cartas de Camino siempre deben estar conectadas con la carta inicial.

JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN

Dependiendo de su función, las cartas de Acción se deben jugar enfrente tuyo o de otro participante. Las cartas de Acción te permiten bloquear a otra persona, reparar herramientas, remover cartas de Camino del laberinto o para obtener información sobre las cartas de Objetivo.



Las **Herramientas rotas** (símbolo rojo) se colocan enfrente de otro participante, bocarriba. Si al comienzo de tu turno tienes una de estas cartas frente tuyo, no puedes jugar cartas de Camino durante este turno. Sólo podrás jugar una carta de Acción o pasar. **Nota:** una persona puede tener más de 1 carta de Herramienta rota frente suyo, pero nunca puede tener más de 1 del mismo tipo.



Si juegas una **Herramienta reparada** (símbolo verde) puedes quitar una carta de Herramienta rota del mismo tipo que este enfrente tuyo o de otra persona. Luego coloca ambas cartas en la pila de descarte.



Puedes jugar cartas de **Herramienta reparada** con 2 símbolos para quitar **1** carta de **Herramienta rota** con alguno de estos símbolos, no **2** **Herramientas rotas**. Del mismo modo, luego coloca ambas cartas sobre la pila de descarte. **Nota:** no puedes jugar cartas de Herramienta reparada de forma preventiva. Ya debe estar sobre la mesa la carta de Herramienta rota que quieres reparar.



Cuando juegues un **derrumbe**, quita de inmediato 1 carta de Camino de la red de túneles. Luego coloca la carta que elegiste, junto a la carta de derrumbe, en la pila de descarte. Los espacios producidos en el laberinto podrán volver a ser ocupados por una carta de Camino en algún turno posterior. **Nota:** no puedes quitar la carta inicial o una de las cartas de Objetivo.



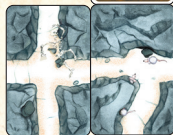
Cuando juegues una carta de **Mapa**, elige 1 de las cartas de Objetivo, mírala en secreto y luego regresala a su lugar. Preocúpate de que el resto no vea que hay en la carta de Objetivo. Luego deja la carta de Mapa en la pila de descarte.

PASAR

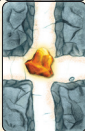
Si una persona no quiere o no puede jugar una carta, **debe** pasar. Coloca 1 carta de tu mano en la pila de descarte **bocabajo**.

FIN DE LA RONDA

*Carta de
Objetivo
bocabajo*



*Carta de
objetivo
con el oro*



Si juegas una carta de Camino que conecta con una carta de Objetivo y crea un camino sin interrupción desde la carta Inicial hasta la carta de Objetivo, debes revelar el objetivo alcanzado.

- Si es la carta con el tesoro, ¡la ronda termina!
- Si es un carbón, 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. Esto es una excepción a la regla general, y se permite sólo con las cartas 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 hasta la carta de Objetivo que contiene el oro. En ese caso, la persona que haya jugado la última carta de Camino (la que conectó al tesoro) toma tantas cartas de Pepita de Oro bocabajo como el número de mineros (ej: 5 cartas si hay 5 mineros). Las mira y escoge 1 carta en secreto para quedarse. Luego pasa el resto de cartas de Pepitas de Oro al minero

(no saboteador) de **su derecha** (al revés del orden de turno), quien también escoge 1 carta en secreto y pasa el resto al siguiente minero. Esto se repite hasta que todos los mineros obtienen 1 carta de Pepita de Oro.

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 describió anteriormente, en sentido antihorario, comenzando desde el primer minero ubicado a la derecha del Saboteador.

Los Saboteadores ganan si la ronda termina y no se ha alcanzado la carta de Objetivo con el oro. Si hay sólo 1 Saboteador en la ronda, éste recibe cartas de Pepita de Oro del mazo que sumen 4 pepitas de oro. Si hay 2 o 3 Saboteadores, cada uno obtiene un total de 3 pepitas de oro. Si hay 4 Saboteadores, cada uno obtiene 2 pepitas de oro.

Nota: si juegas con 3 o 4 participantes, pueden haber rondas sin Saboteadores. Si no logran alcanzar la carta de objetivo con el oro, en este caso nadie obtiene cartas de Pepitas de Oro.

Mantén tus cartas de Pepitas de Oro en secreto hasta el final de la partida.

COMIENZA UNA NUEVA RONDA

Luego de repartir las cartas de Pepita de Oro, prepara la nueva ronda según los mismos pasos de la Preparación de la partida. Vuelve a barajar las cartas de Enano y repartelas (incluyendo la apartada en la ronda anterior). Coloca la carta inicial y las cartas de Objetivo, al igual que al comienzo de la partida. Baraja las cartas de Camino y de Acción para crear un nuevo mazo de robo, y entrega a cada participante su mano inicial. Cada participante mantiene sus Pepitas de Oro obtenidas en rondas anteriores. La persona a la izquierda de quien haya jugado la última carta en la ronda anterior comienza la nueva 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 gana! Si hay un empate, las personas empatadas comparten la victoria.

Saboteur 2

Expansión (2 a 12 participantes)

Generalmente, las reglas del juego base de Saboteur se mantienen. El siguiente reglamento describe los cambios y las nuevas reglas a las del juego base.

Importante: Para usar esta expansión, además de sus componentes deberás usar todas las cartas de Camino y de Acción del juego base.



IDEA DEL JUEGO Y NUEVAS CARTAS DE ENANOS

Una vez más los enanos salen en busca de su amado oro. Sin embargo, esta vez los mineros compiten en equipo... o tal vez sólo trabajan para ellos mismos. Las cartas de Enano de Saboteur 2 poseen nuevas condiciones de victoria, y las cartas de Camino y de Acción hacen más emocionante la vida dentro de los túneles. Además, el oro que ya hayas ganado ya no está completamente a salvo, por que los enanos pueden cambiar de bando y tal vez debas cambiar cartas con otro participante.

NUEVAS CARTAS DE ENANO Y SUS CONDICIONES DE VICTORIA



Mineros Azules y Verdes (4 de cada color)

Ahora hay 2 equipos de Mineros que quieren tener en sus manos el codiciado tesoro... pero compiten entre ellos.

Como Minero, ganas si un miembro de tu equipo completa un camino hacia el tesoro y la ruta no está bloqueada por una puerta (mira Nuevas Cartas de Camino: Puertas).

Ambos equipos ganan si el Jefe, el Perezoso, el Geólogo o un Saboteador crean un camino hacia el tesoro y la ruta no está bloqueada por ninguna puerta.

CASO ESPECIAL: Un equipo también gana si un Minero del equipo contrario completa un camino hacia el tesoro, pero la ruta está bloqueada para ese equipo por una puerta.



El Jefe (x1)

El Jefe puede construir caminos para ambos equipos (Azul y Verde). Si uno de los equipos, o ambos, gana, el Jefe gana. Pero cuando el tesoro se divide, el Jefe siempre obtiene **1 pepita de oro menos** que el resto.

Como el Jefe, ganas por ti mismo si formas la conexión hasta el tesoro, ambos equipos de Mineros están bloqueados por puertas y no está el Perezoso en juego. En este caso, obtienes **4 pepitas de oro**.



El Perezoso (x1)

El Perezoso siempre gana, sin importar si fueron los Mineros o los Saboteadores quienes lograron su objetivo. Sin embargo, cuando el tesoro es repartido, el Perezoso obtiene **2 pepitas de oro menos** que el resto.

El Perezoso será el único ganador si es él quien completa el camino hacia el tesoro, ambos equipos de Mineros están bloqueados por puertas y no está el Jefe en juego. En este caso, el Perezoso obtiene **3 pepitas de oro**.

También será el único ganador si no se llega al tesoro, y no hay Saboteadores en juego. En este caso, también obtiene **3 pepitas de oro**.



Los Geólogos (x2)

Los Geólogos no están preocupados por el tesoro, sólo están interesados en los Cristales. Al final de la ronda, ellos obtienen tantas pepitas de oro como el número de Cristales visibles en el laberinto de cartas de Camino.

Si hay 2 Geólogos en la ronda, se reparten el oro, redondeando hacia abajo si es necesario.

También están los molestos **Saboteadores (x3)**. Ellos ganan si no se logra construir un camino hacia el tesoro al final de la ronda.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para jugar Saboteur 2 se utilizan las cartas de Camino, Acción, Inicio y Objetivo del juego base Saboteur. El resto de cartas del juego base no serán usadas en la partida.

La preparación de la partida y las cartas de objetivo es idéntica a la del juego base.

Baraja todas las cartas de Camino y de Acción, de Saboteur y Saboteur 2. Quita las primeras 10 cartas sin verlas, y déjalas a un lado. No serán usadas en esta ronda. Luego reparte bocabajo 6 cartas a cada participante. Forma un mazo de robo con el resto de cartas bocabajo, y deja un espacio junto a este para la pila de descarte.

Baraja las 15 cartas de Enano de esta expansión y entrega una a cada participante. Cada persona mira su carta de Enano en secreto y la deja frente suyo bocabajo. Como es usual, sólo al final de la ronda se revela la identidad. Coloca todas las cartas de Enano no usadas en una pila bocabajo, sin verlas.

Mantén las fichas de Pepita de Oro cerca.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

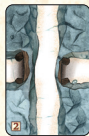
El participante más joven parte jugando, y luego se toman turnos en sentido horario. En tu turno, **debes** elegir una de las siguientes acciones:

Acción	Nº de cartas que robas
Jugar 1 carta de Camino al laberinto de túneles	1
Jugar 1 carta de Acción	1
Descartar 2 cartas de la mano bocabajo para quitar 1 carta de acción enfrente tuyo	1
Pasar y descartar de 1 a 3 cartas bocabajo	1 a 3

Luego tu turno termina y es el turno de la persona a tu izquierda.

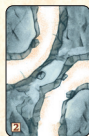
Nota: Si el mazo de robo se agota, no puedes seguir robando cartas. No barajas la pila de descarte. Aún así, en tu turno debes escoger 1 de las 4 acciones. Si te quedas sin cartas, debes pasar por el resto de la ronda.

NUEVAS CARTAS DE CAMINO



Puente (x2)

Los 2 caminos de esta carta no se conectan entre sí, no puedes girar a la izquierda o a la derecha con esta carta. Si juegas esta carta, al menos 1 de los 2 caminos debe estar conectado a la carta de Inicio.



Doble Curva (x2)

Los 2 caminos de esta carta no se conectan entre sí. Si juegas esta carta, al menos 1 de los 2 caminos debe estar conectado a la carta de Inicio.



Escalera (x4)

La Escalera es una conexión directa con la carta de Inicio y con otras Escaleras. Una Escalera puede colocarse junto a cualquier carta de Camino, pero no junto a una carta de Objetivo.

Nota: si juegas una Escalera, no es necesario que esté conectada con la carta de Inicio.



Puertas Azules y Verdes (3 de cada color)

Las Puertas bloquean el camino a los Mineros del otro color. Al final de la ronda, las puertas azules solo pueden ser abiertas por los Mineros azules, y las puertas verdes sólo por los Mineros verdes. Las Puertas no bloquean al Jefe, al Perezoso, ni al Geólogo.



Algunas cartas de Camino muestran **Cristales**. Los Cristales no tienen efectos en la construcción del laberinto, sólo le importan a los Geólogos.

NUEVAS CARTAS DE ACCIÓN



Ladrón (x4)

Al jugar esta carta, colócala bocarriba enfrente tuyo. Al final de la ronda, luego de que el oro es repartido, puedes robar 1 pepita de oro a otro participante.

Nota: No puedes usar esta carta al final de la ronda si estás Atrapado.



¡Manos afuera! (x3)

Escoge 1 carta de Ladrón a tu elección que este bocarriba en la mesa. Colócala, junto a esta carta, en la pila de descarte.



Atrapado (x3)

Coloca esta carta frente a otro participante bocarriba. Si esta carta esta frente tuyo, en tu turno no puedes jugar cartas de Camino. Si al final de la ronda aún tienes esta carta frente tuyo, no obtienes oro. Además, no podrás robar oro usando la carta de Ladrón.



Libertad (x4)

Escoge una carta de Atrapado que esté sobre la mesa y descartala junto a esta carta.



Inspección (2x)

Puedes mirar en secreto la carta de Enano de otra persona. Luego descarta esta carta.



Cambiar Sombreros (x2)

Escoge **1 participante (puedes ser tú)**. Esa persona debe descartar su carta de Enano bocabajo y tomar una nueva de la pila de Enanos no usados. Luego descarta esta carta.



Cambiar Manos (x2)

Cambia todas las cartas de tu mano con las de otro participante. No importa el número de cartas que tenga cada uno. Luego descarta esta carta. La persona con quien intercambiaste la mano roba 1 carta al final de tu turno.

Nota: Sólo puedes tener 1 carta de Acción de cada tipo al mismo tiempo enfrente tuyo.

DESCARTAR 2 CARTAS

En tu turno, puedes descartar 2 cartas de tu mano para quitar una carta de Acción de **enfrente tuyo**. Al final de tu turno, sólo robas 1 carta, por lo que cada vez que uses esta acción se reducirá el número de cartas de tu mano en 1.

PASAR

Si no puedes, o no quieres, jugar una carta, **debes pasar**. Descarta entre 1 a 3 cartas de tu mano **bocabajo**. Luego, toma el mismo número de cartas que descartaste del mazo de robo a tu mano.

FIN DE LA RONDA

La ronda termina inmediatamente cuando la carta de Objetivo con el oro es conectada a la carta de Inicio. La ronda también termina si ningún participante tiene alguna carta para jugar en su mano.

REPARTIR EL TESORO

Que ganen los Mineros o los Saboteadores dependerá de si hay (o no) un camino sin interrupciones hasta el tesoro. Si el camino está interrumpido por una Puerta, sólo ganan los Mineros correspondientes con el color de la Puerta.

Cuenta cuántos enanos tiene el equipo ganador (ya sean Mineros o Saboteadores), incluyendo al Jefe y al Perezoso si están presentes en la ronda. Dependiendo de este número, cada enano del equipo ganador obtiene tantas pepitas de oro como indica la siguiente tabla.

Nota: el Jefe y el Perezoso reciben 1 o 2 pepitas de oro menos que el resto, dependiendo de su rol.

1 Enano	5 pepitas de oro
2 Enanos	4 pepitas de oro cada uno
3 Enanos	3 pepitas de oro cada uno
4 Enanos	2 pepitas de oro cada uno
5 Enanos o más	1 pepita de oro cada uno

Cada participante conserva sus pepitas de oro enfrente suyo bocabajo hasta el final de la partida. Puedes cambiar libremente tus fichas de Pepita de Oro con el banco en cualquier momento, respetando los valores intercambiados.

Luego, resuelve las cartas de Ladrón. Si más de una persona tiene una carta de Ladrón enfrente suyo, comienza con la última persona que jugó su carta de Ladrón y luego sigue en sentido horario.

Nota: si un participante sigue Atrapado al final de la ronda, no es considerado a la hora de repartir el tesoro, sin importar su identidad secreta. Ellos no cuentan para conocer el número de participantes del equipo ganador, ni tampoco pueden aplicar el efecto de una carta de Ladrón si tienen una de estas cartas frente suyo.

Ejemplo de reparto del tesoro:

Los siguientes roles están en juego: **1 Minero azul, 2 Mineros verdes, 1 Jefe, 1 Perezoso y 2 Saboteadores.**

El Jefe termina el camino que lleva a la carta de Objetivo con el tesoro. El camino está bloqueado por una Puerta Azul. Ambos Saboteadores tienen una carta de Ladrón enfrente suyo, pero uno de ellos está Atrapado (es decir, tiene una carta de Atrapado enfrente suyo).

El oro se reparte de la siguiente manera: El Minero Azul ha ganado, junto al Jefe y el Perezoso. Por ende, el equipo ganador consiste en 3 mineros. El Minero Azul obtiene **3 pepitas de oro**. El Jefe obtiene **3 - 1 = 2 pepitas de oro**. El Perezoso obtiene **3 - 2 = 1 pepita de oro**. Un Saboteador puede usar su carta de Ladrón para robar 1 pepita de oro a cualquier otro participante. El otro Saboteador no puede hacerlo, ya que se encuentra atrapado.

COMIENZA UNA NUEVA RONDA

Después de repartir el oro, prepara la nueva ronda siguiendo la Preparación de la Partida. Baraja todas las cartas de Enano y reparte una a cada participante, coloca la carta de Inicio y las cartas de Objetivo nuevamente sobre la mesa. Luego baraja las cartas de camino y de Acción, incluyendo las 10 cartas apartadas anteriormente, y vuelve a formar una pila de robo. Quita nuevamente las primeras 10 cartas y reparte 6 a cada participante.

El participante situado a la izquierda de quien jugó la última carta en la ronda anterior comienza la nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina luego de 3 rondas. ¡La persona con la mayor cantidad de pepitas de oro será la ganadora! Si hay un empate, las personas empataadas comparten la victoria.

Cartas especiales

Campeonatos Mundiales de Saboteur 2016-2023

Desde el Campeonato Mundial de Saboteur del 2016, cada participante del campeonato ha recibido una carta especial para el juego. Estas cartas especiales pueden usarse de forma independiente, o en cualquier combinación con el juego base Saboteur o la expansión Saboteur 2 (la única excepción es la carta del 2016, como se explicará más adelante).

Esta edición aniversario trae las cartas especiales desde el 2016 al 2023.

2016 – Enano Codicioso (2x)



Sólo la puedes usar con el juego base Saboteur. Durante la preparación de la partida reemplaza 1 enano Minero con el enano Codicioso. Luego entrega una carta de Enano a cada participante, como es habitual. El resto de la preparación y el desarrollo de la partida se mantiene igual.

Repartir el tesoro:

si tú eres el enano Codicioso, sólo ganas la ronda si fuiste **tú** quien formó la conexión desde el comienzo del laberinto con el oro. En ese caso, recibes **4 pepitas de oro**. Ante cualquier otro escenario, te vas con las manos vacías esta ronda.

Nota: la segunda carta de enano Codicioso sólo es usada si están jugando la variante de torneo (ver página 26).

El resto de las cartas especiales son cartas de acción. Si quieren usarlas, barájalas junto a las cartas de Camino y de Acción durante la preparación, y jueguen como es usual (excepción: la carta de Veto). Una vez que has realizado su acción, lleva la carta especial a la pila de descarte.

Cada carta especial te permite realizar las siguientes acciones:



2017 – Intercambio cartas de Objetivo

Toma 2 cartas de Objetivo **sin** verlas. Decide si quieres cambiarlas de lugar o no, luego vuelve a colocarlas en el laberinto.



2018 – Encontrando Tesoros

En vez de tomar cartas del mazo de robo, toma las **5 primeras cartas de la pila de descarte**. Míralas, elige **1** para llevar a tu mano y regresa bocabajo las restantes a la pila de descarte.

Nota: si hay menos de 5 cartas en la pila de descarte, toma las que hayan y luego escoge 1.



2019 – Veto

Juega esta carta en el **turno de otro participante** justo después de que haya jugado una carta de Camino o de Acción. Remueve la carta del otro participante, antes de que se realice su efecto, y llevala a la pila de descarte junto con la carta de Veto. Luego, el otro participante roba 1 carta del mazo de robo (dando por terminado su turno), luego toma tu también 1 carta del mazo de robo.



2020 – Cambio de Dirección

De forma inmediata, cambia el sentido del turno hasta el final de la ronda. Si están jugando en el sentido de las manecillas del reloj, ahora lo harán al contrario, y viceversa. En el juego base, también deben considerar el cambio de dirección al momento de repartir las cartas de Pepitas de Oro.



2021 – Maestro Artesano

El Maestro Artesano es una carta de herramienta reparada con los 3 símbolos. Úsala para remover **1 carta** de herramienta rota (hacha rota, linterna rota o carro roto). Luego coloca la carta de herramienta rota elegida, junto con el Maestro Artesano, en la pila de descarte.



2022 – Pionero

Juega 2 cartas de Camino, una después de la otra, este turno. Colócalas en el laberinto según las reglas habituales. Al final de tu turno, roba 2 cartas, lo que significa que jugarás con 1 carta menos el resto de la ronda.



2023 – Diversión

Mueve la última carta de Camino jugada en el laberinto a una nueva posición, siguiendo las reglas habituales.

Mini Expansiones

TÚNEL PEAJE

Esta mini expansión se publicó el 2016 junto a un calendario de juegos de mesa de "Frosted Games". Para usarla junto a **Saboteur** o **Saboteur 2**, vas a necesitar los 2 Enanos y los 2 tokens de Enanos de esta expansión, además de las fichas de Pepitas de Oro de **Saboteur 2**.

Preparación:

Coloca los 2 Enanos en sus bases y prepáralos junto a los 2 tokens. Cada participante toma 1 Pepita de Oro.

Desarrollo de la partida:

En tu turno, puedes elegir una nueva acción:

- Descarta 1 carta de tu mano para poner un Enano en la partida.

Esta acción se puede usar sólo una vez por Enano en cada ronda.

Poner un Enano en la partida: descarta 1 carta de tu mano en la pila de descarte boca abajo. Toma 1 de los 2 Enanos y su token correspondiente.

Coloca al Enano al final de un camino abierto de una carta del laberinto. El Enano bloquea este camino, por lo que nadie puede poner una carta de Camino allí. Pon el token del enano al frente tuyo, indicando que tu lo agregaste a la partida.

Nota: después de esta acción, **no** robas cartas del mazo de robo. Vas a jugar con una carta menos el resto de la ronda.

Pagar y remover al Enano: si quieres colocar una carta de Camino conectando con el lugar donde está el Enano, debes pagar 1 pepita de oro. Pagasela a quien puso al Enano en la partida. Luego, coloca al Enano y su token fuera del laberinto. No pueden volver a ser usados nuevamente esta ronda.

Nota: puedes pedirle a otro participante que pague el oro por ti.

Siguiente ronda:

prepara nuevamente a los Enanos y su tokens. En la nueva ronda vuelven a estar disponibles. Desde la segunda ronda, puedes usar pepitas de rondas que hayas ganado en las rondas anteriores para remover a los Enanos.



DEPARTAMENTO DE MODA

El Departamento de Moda fue estrenado el 2016 en la carta navideña del podcast "Bretterwisser". Para usarlo junto a Saboteur o Saboteur 2, sólo necesitarás la tarjeta postal de esta edición aniversario.

Preparación:

coloca la tarjeta postal en la red de túneles como indica la imagen.

Desarrollo de la partida:

si eres la primera persona en conectar el Departamento de Moda con la carta de Inicio, debes inmediatamente cambiar tu carta de Enano. Cambiala con la carta que dejaste afuera en la preparación (**Saboteur**) o toma la primera carta del mazo de Enanos sobrantes y coloca la tuya al fondo del mazo (**Saboteur 2**).



FIESTA EN EL TÚNEL

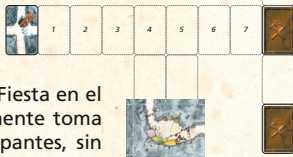
La Fiesta en el Túnel fue estrenada por Amigo en el 2019. Para usarla junto a **Saboteur** o **Saboteur 2**, sólo necesitarás la tarjeta postal de esta edición aniversario.

Preparación:

coloca la tarjeta postal en la red de túneles como indica la imagen.

Desarrollo de la partida:

si eres la primera persona en conectar la Fiesta en el Túnel con la carta de Inicio, inmediatamente toma las cartas de Enano de **todos** los participantes, sin mirarlas. Barájalas y vuelve a repartir una a cada participante **bocabajo** (cada persona puede ver su nueva carta de Enano). El resto de la ronda se juega con sus nuevas cartas de enano.



NUEVOS DESAFÍOS

¡Nuevos desafíos te esperan en la red de túneles! Encuentra Pepitas de Oro adicionales o malvadas criaturas que desean que te enfermes. Para usar Nuevos Desafíos con **Saboteur** o **Saboteur 2**, vas a necesitar las 8 cartas de esta expansión, además de las fichas de Pepitas de Oro de **Saboteur 2**.



Preparación de la partida:

Reemplaza las cartas de objetivo del juego base de **Saboteur** con las 8 nuevas. Toma la carta de objetivo con Oro y 4 cartas al azar de las 7 cartas de objetivo restantes.

Baraja las 5 cartas seleccionadas y prepara la partida como la siguiente imagen. Deja a un lado las 3 cartas de objetivo restantes, las vas a usar en la siguiente ronda.



Desarrollo de la partida:

Cuando conectes una de las cartas de objetivo, volteala como es usual y agregala al laberinto. Luego se debe ejecutar el efecto que muestra la carta:



Saco de oro: toma 1 o 2 pepitas de oro inmediatamente, según lo que indique la carta.



Dragón: Paga 1 pepita de oro inmediatamente, si es que ya tienes alguna.



Araña Gigante: la ronda termina de inmediato y los Saboteadores obtuvieron la victoria.

En las otras cartas de objetivo encontrarás **carbón** (sin efecto) que ya conoces y el **oro** (la ronda termina, con la victoria de los Enanos Mineros).

Nota: si colocas una carta de camino que conecta la carta inicial con 2 cartas de objetivo que están bocabajo al mismo tiempo, primero revela una, lleva adelante su efecto y luego revela la otra y lleva adelante su efecto. Tú eliges el orden.

Ronda siguiente:

Toma las 3 cartas de objetivo que no fueron usadas anteriormente, la carta con el oro y 2 cartas de objetivo al azar de las que se usaron durante la ronda anterior y prepara la partida como la ronda anterior.

COFRES DEL TESORO

¡INÉDITA!

El mensaje se difunde rápidamente cuando se encuentra un Cofre del Tesoro en la red de túneles. Por curiosos que sean los enanos, ¡no querrás perderte esta recompensa! Sin embargo, no siempre tendrán lo que deseas que tengan.

Para usar la expansión Cofres del Tesoro con *Saboteur* o *Saboteur 2*, vas a necesitar las 17 cartas especiales de esta mini expansión.



Preparación de la partida:

Baraja las **7 cartas de camino** (con el dorso oscuro) y los **10 cofres del tesoro** (dorso oscuro con un cofre del tesoro) por separado. Coloca 4 cofres del tesoro al azar y boca abajo en la red de túneles durante la preparación de la partida. Luego cubre cada uno de los cofres con una carta de camino boca abajo. Deja a un lado los 6 cofres del tesoro restantes y las 3 cartas de ruta; los necesitarás nuevamente para la siguiente ronda.

Ejemplo de posible preparación de la partida:



Nota: puedes colocar las cartas de cofre del tesoro en la red de túneles de la forma que prefieras, sólo no puedes colocar una carta de cofre del tesoro adyacente ortogonalmente a otra.

Desarrollo de la partida:

Cuando conectes una carta de camino boca abajo con la carta de inicio, tomala junto con la carta de cofre del tesoro que está debajo suyo. Coloca la carta de cofre del tesoro frente tuyo, boca abajo. Revela la carta de camino que tomaste y colócala en su posición original, intentando que calce la mayor cantidad de caminos con el resto del laberinto. Luego, revela la carta de cofre del tesoro y lleva adelante su efecto (mira los Efectos de las cartas de cofre). Finalmente, deja la carta de cofre del tesoro a un lado.



Derrumbe: si juegas una carta de **Derrumbe**, puedes remover una carta de camino ya colocada en la red de túneles o una carta de Camino que esté bocabajo. Si remueves una carta de camino que esté bocabajo, también debes remover la carta de cofre del tesoro que está debajo suyo.



Mapa del Tesoro: si juegas una carta de Mapa del Tesoro, puedes mirar en secreto una carta de Cofre del Tesoro junto a su carta de camino correspondiente en secreto, en vez de ver una carta de objetivo. Luego, regresa a su posición ambas cartas, bocabajo.

Efectos de las Cartas de Cofre:



Toma **1 oro** de la reserva.

Nota: si están jugando el juego base de *Saboteur*, toma una carta con 1 pepita de oro.



Desde ahora en adelante, ningún participante puede usar el Mapa del Tesoro para mirar una carta de objetivo bocabajo. Deja esta carta sobre la mesa como recordatorio.



No puedes robar una carta al finalizar tu turno. Por el resto de la ronda, tendrás 1 carta menos en la mano.



Toma 1 carta **adicional** del mazo de robo al final de tu turno. Por el resto de la ronda, tendrás 1 carta más en la mano.



Desplaza 1 carta de objetivo que esté bocabajo **1 espacio más lejos** de la carta inicial.



Al final de tu turno, no robes 1 carta del mazo de robo. En vez de eso, roba 1 carta de la mano de otro participante y llévala a tu mano. El participante que escojas tendrá 1 carta menos para jugar durante el resto de la ronda.



Toma **3 cartas** del mazo de robo al final de tu turno. Míralas en secreto, toma 1 para tu mano, y descarta las otras 2 bocaabajo.



Mira la carta de enano de otro participante en secreto.



Baraja la pila de descarte. Toma las 5 primeras cartas y quedate con una de ellas en tu mano. Si hay menos de 5 cartas en la pila de descarte, sólo toma las disponibles. Al final de tu turno, no tomas nuevas cartas del mazo de robo.



Toma las **5 primeras cartas** del mazo de robo y colócalas en la pila de descarte, bocaabajo.

Variantes de Saboteur

ENANO SABOTEADO

Esta es una variante para el juego base de *Saboteur*. Se recomienda usarla sobre todo para partidas con pocos participantes.

Distribución de las cartas de oro:

Si ganan los Enanos Mineros, **ninguno** que tenga **cartas de herramientas rotas** frente suyo recibe cartas de oro esta ronda.

Toma tantas cartas de oro como Enanos Mineros, como es usual. Pero salta a los Enanos Mineros que tengan cartas de herramientas rotas. Esto quiere decir que 1 o más participantes pueden recibir más de 1 carta de oro.

Nota: si todos los Enanos Mineros tienen cartas de herramientas rotas frente suyo, ninguno recibe cartas de oro durante esta ronda.

VARIANTES DE TORNEO

Esta es una variante para el juego base de *Saboteur*. Se ha utilizado para los torneos oficiales de *Saboteur* con partidas entre 5 a 9 participantes. Además del juego base *Saboteur*, vas a necesitar las pepitas de oro de *Saboteur 2* y las 2 cartas especiales del torneo *Enanos Codiciosos*.

Preparación de la partida:

En vez de las cartas de oro, usa las pepitas de oro de *Saboteur 2*.

Dependiendo de la cantidad de participantes, usa las siguientes cartas de Enano para cada ronda:

- 5 participantes: 1 Saboteador + 3 Enanos Mineros + 1 Enano Codicioso
- 6 participantes: 2 Saboteadores + 3 Enanos Mineros + 1 Enano Codicioso
- 7 participantes: 2 Saboteadores + 3 Enanos Mineros + 2 Enanos Codiciosos
- 8 participantes: 3 Saboteadores + 3 Enanos Mineros + 2 Enanos Codiciosos
- 9 participantes: 3 Saboteadores + 4 Enanos Mineros + 2 Enanos Codiciosos

Prepara la partida como es usual. Además, toma al **azar** una carta de camino y colócala bocarriba exactamente al medio entre la carta de inicio y la carta de objetivo central. Luego baraja las cartas de camino y las cartas de acción para formar el mazo de robo. Reparte a cada participante la siguiente cantidad de cartas:

- 5 participantes: 6 cartas a cada uno
- 6-7 participantes: 5 cartas a cada uno
- 8-9 participantes: 4 cartas a cada uno

Distribución de las cartas de oro:

En la variante de torneo, no se reparten cartas de oro, sino que se usan las pepitas de oro. La cantidad dependerá de quién ganó la ronda:

Si ganan los enanos mineros, el participante que conecto la carta de objetivo con el oro, y terminó la ronda, recibe **3 pepitas de oro**. El resto de Enanos Mineros recibe **2 pepitas de oro** cada uno.

Si gana un Enano Codicioso, él recibe **4 pepitas de oro**, y nadie más recibe recompensa.

Nota: para ganar, un Enano Codicioso debe ser el participante que crea la conexión entre la carta de objetivo de oro y la carta de inicio.

Si los Saboteadores ganan, cada uno de ellos recibe **3 pepitas de oro**.

Excepción: en una partida de 5 participantes hay sólo 1 Saboteador. Si él gana la partida, recibe 4 pepitas de oro.

Sabotear Edición aniversario



Edición en español por Fractal Juegos.
Traducción y revisión: Simón Weinstein y
Paulina Vasconcelo



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2004–2024. Version 1.0