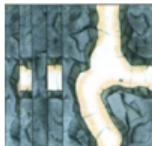


SABOTEUR

Frederic Moyerson

Traducido por Fran FG. Maquetado por Membrillo

Jugadores: 3 a 10 **Edad:** 8 años o más **Duración:** 30 minutos aproximadamente.



44 cartas de
camino



27 cartas de
acción



28 cartas de
pepidas de oro



7 mineros



4 sabo-
teadores

Presentación

Los jugadores hacen el papel de enanos. Pueden ser mineros haciendo sus túneles cada vez más profundos en la montaña a la búsqueda de tesoros, o saboteadores que intentan poner obstáculos en el camino de los mineros. Los miembros de cada grupo deben ayudarse entre ellos, incluso aunque a menudo no puedan estar seguros de qué es cada uno. Si los mineros se las arreglan para crear un camino hasta el tesoro, serán debidamente recompensados con pepitas de oro, mientras que los saboteadores tendrán que irse con las manos vacías. En cambio, si los mineros fallan, los saboteadores conseguirán la recompensa. El quién es qué se descubre en el momento de repartir el oro. El jugador con más pepitas de oro al cabo de tres rondas será el ganador.

Preparación

Separar las cartas de camino, de acción, de pepitas de oro y de enano.

La cantidad de mineros y saboteadores necesarios depende de la cantidad de jugadores. El resto de cartas de enano se devuelven a la caja, no se necesitarán durante el resto de la partida.

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

Se pone la cantidad indicada de mineros y saboteadores en una pila y se baraja. Se reparte una carta a cada jugador, el cual la mira y la pone boca abajo en la mesa enfrente de él sin revelar su papel a ninguno de los otros jugadores. La carta sobrante se deja a un lado (también boca abajo) hasta el final de la ronda.

Entre las 44 cartas de camino, hay una carta de inicio (mostrando una escalera) y tres cartas de fin. De las tres últimas una de ellas tiene el tesoro, mientras que las otras dos muestran tan solo una piedra. Se barajan las cartas de fin y se ponen (boca abajo) en la mesa junto con la carta de inicio (boca arriba), tal y como se muestra en la ilustración de la página 3. Durante la partida se creará un laberinto de caminos desde la carta de inicio hasta las cartas de fin. Se debe tener

en cuenta que estos caminos se pueden extender más allá de los bordes del área de 5 por 9 mostrada en la ilustración.

carta de
inicio



espacio para 7 cartas



carta de fin
bocabajo

espacio de
1 carta



carta de fin
bocabajo

espacio de
1 carta



carta de fin
bocabajo

reserva y
pila de descartes



El resto de cartas de camino y todas las cartas de acción se ponen en una pila, se baraja y se reparte a cada jugador una cantidad de cartas, que también depende de la cantidad de jugadores de la partida:

- 3 a 5 jugadores: A cada jugador se le reparten 6 cartas.
 - 6 a 7 jugadores: A cada jugador se le reparten 5 cartas.
 - 8 a 10 jugadores: A cada jugador se le reparten 4 cartas.
- El resto de cartas se ponen junto a las cartas de fin, al alcance

de todos, formando una baraja.

Se barajan las cartas de pepitas de oro y se ponen junto a la carta de enano sobrante formando una baraja boca abajo. El jugador más joven empieza, y se juega en sentido horario.

Desarrollo de la partida

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

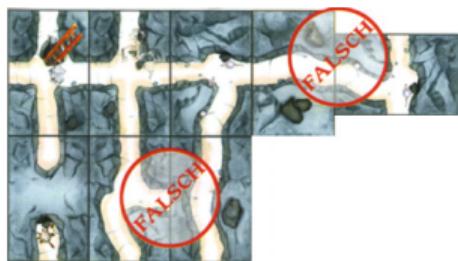
Esto significa:

- Añadir una carta de camino al laberinto,
- o poner una carta de acción delante de un jugador,
- o pasar, poniendo una carta boca abajo en la pila de descartes.

Después de esto, el jugador toma la carta superior de la reserva a su mano. Con esto acaba su turno, y empieza el del siguiente jugador

Nota: Una vez se acabe la reserva, los jugadores ya no toman cartas; un turno consistirá entonces sólo en jugar una carta.

Jugar una carta de camino



Las cartas de camino van formando, poco a poco, una ruta desde la carta de inicio a las cartas de fin. Una carta de camino se debe poner siempre al lado de una carta de camino que ya esté en la mesa.

Los caminos en todos los lados de la carta deben encajar con los que ya estén en juego, y una carta de camino nunca se puede jugar transversalmente (ver la ilustración). Los mine-

ros intentan establecer un camino ininterrumpido desde la carta de inicio a una de las cartas de fin; los saboteadores intentan evitar precisamente esto. No obstante, no deben hacerlo de una manera demasiado obvia, ya que sino serán descubiertos muy rápidamente.

Jugar una carta de acción

Las cartas de acción se juegan poniéndolas boca arriba delante de uno mismo o de otro jugador. Mediante las cartas de acción los jugadores pueden entorpecer o ayudar a los demás, eliminar una carta del laberinto, o conseguir información sobre las cartas de fin.



Si una de estas cartas se pone delante de un jugador, ese jugador no podrá jugar una carta de camino mientras tenga delante la carta. Por supuesto, aún puede jugar los otros tipos de cartas. Un jugador puede tener, como máximo, tres de estas cartas de herramienta rota delante suyo, pero sólo una de cada tipo. Un jugador sólo puede añadir cartas de camino al laberinto cuando no tenga ninguna de estas cartas delante de él al principio de su turno.



Estas cartas se utilizan para reparar las herramientas rotas, esto es, para quitar una de las cartas anteriores de enfrente de un jugador. Se pueden jugar enfrente de uno mismo o delante de otro jugador. En ambos casos, la carta de reparación y la herramienta rota se ponen en la pila de descartes. Por supues-

to, la carta de reparación debe coincidir con la herramienta rota. Por ejemplo, si delante de un jugador hay una vagoneta rota, sólo puede ser reparada con una vagoneta intacta, no por una linterna ni un pico.



También hay cartas de reparación que tienen dos herramientas. Si se juega una de estas cartas, se puede usar para reparar una de las dos herramientas indicadas, pero no ambas.

Nota: Todas las cartas de reparación sólo se pueden jugar si hay la correspondiente herramienta rota delante de un jugador.



Un jugador se pone esta carta, el derrumbamiento, delante de sí mismo. Puede entonces tomar la carta de camino que escoja (excepto cartas de inicio y de fin) del laberinto de caminos, poniéndola en la pila de descartes junto con el derrumbamiento. De esta manera un saboteador puede interrumpir el camino desde la carta de inicio a la carta de fin; y un minero puede eliminar un callejón sin salida, consiguiendo una nueva oportunidad para crear una ruta. Los espacios vacíos que se creen de esta manera se pueden llenar con cartas de camino que encajen en los turnos siguientes.



Cuando un jugador juega esta carta, con cuidado levanta una de las tres cartas de fin, la mira, pone la carta de fin de nuevo en su lugar y descarta esta carta. Ahora él sabe si merece o no la pena cavar un camino hasta esa carta de fin en concreto, ya que sólo una de las tres tiene el tesoro.

Pasar

Si un jugador no puede o no quiere jugar una carta, debe pasar poniendo una carta de su mano boca abajo en la pila de descartes sin enseñársela al resto de jugadores. Esto significa que en la pila de descartes habrán cartas boca arriba así como cartas boca abajo. Hacia el final de una ronda, es posible que a algunos jugadores no les queden cartas en la mano, en cuyo caso también deberán pasar (sin descartar ninguna carta, por supuesto).

Final de una ronda

carta
de fin
bocabajo



carta de
fin con
tesoro

Cuando un jugador juega una carta de camino de manera tal que llegue a una carta de fin y cree un camino ininterrumpido desde la carta de inicio a esa carta de fin, le da la vuelta.

- Si es la carta con el tesoro, se acaba la ronda.
- Si tiene una piedra, la ronda continúa. La carta de fin descubierta se pone al lado de la carta de camino haciendo coincidir los caminos.

Nota: En raras ocasiones puede ser que la carta de fin no se pueda poner de manera tal que

todos sus caminos encajen con las cartas de camino adyacentes. Esto se permite como una excepción a la regla general, pero sólo en este caso y sólo para las cartas de fin.

La ronda se acaba también si se ha agotado la reserva de cartas y todos los jugadores han pasado porque ya no les queda-

ban cartas jugables en la mano.

En el momento en que se acaba la ronda se descubren las cartas de enano: ¿Quién era un minero, y quién un saboteador?

Repartir el oro

Los mineros han ganado la ronda si hay un camino ininterrumpido desde la carta de inicio a la carta de fin que tiene el tesoro. Se roban tantas cartas de pepitas de oro (boca abajo) como jugadores, esto es, cinco cartas si hay cinco jugadores. El jugador que haya alcanzado la carta de fin con el tesoro toma esas cartas de pepitas de oro y se queda una. A continuación pasa las cartas restantes de pepitas de oro en sentido antihorario al siguiente minero (no al siguiente saboteador), que también se queda una carta. Esto se repite hasta que se han repartido todas las cartas de pepitas de oro. Es posible que algunos mineros consigan más cartas que otros.

Nota: Si hay 10 jugadores en la partida y ganan los mineros, sólo se reparten nueve cartas de pepitas de oro. Si hay tres o cuatro jugadores, es posible que no haya saboteador. En este caso, si no se llega hasta el tesoro, no se reparten cartas de pepitas de oro.

Los saboteadores han ganado la ronda si no se ha llegado a la carta de fin que tiene el tesoro. Si sólo hay un saboteador, consigue cartas de pepitas de oro por valor de cuatro pepitas. Si hay dos o tres saboteadores, cada uno consigue tres pepitas; y si hay cuatro saboteadores, cada uno consigue dos pepitas. Los jugadores deben mantener sus cartas de oro en secreto hasta el final de la partida.

Empezar una nueva ronda

Una vez se ha repartido el oro, empieza la siguiente ronda. Las cartas de inicio y de fin se ponen en la mesa de la misma manera que al empezar la partida. Se barajan las mismas cartas de enano que se usaron en la ronda anterior (incluyendo la que se dejó aparte) y se reparten de nuevo. Se barajan las cartas de camino, se reparte a cada jugador la cantidad apropiada y el resto se dejan boca abajo en una pila.

Por supuesto, los jugadores mantienen las cartas de pepitas de oro que han ganado en las rondas anteriores. Las cartas de pepitas de oro restantes se ponen de nuevo boca abajo, al lado de la carta de enano sobrante.

Empieza la ronda el jugador a la izquierda del jugador que jugó la última carta en la ronda anterior.

Fin de la partida

La partida acaba después de la tercera ronda. Todos los jugadores suman las pepitas de oro de todas sus cartas de oro. El jugador con más pepitas de oro gana la partida. Si hay más de un jugador con el mismo número de pepitas, están empatados en la primera posición y comparten la victoria.

Traducción de las reglas opcionales para Saboteur de la página web del autor

(http://users.skynet.be/frederic.moyersoen/index_bestanden/Page815.htm)

Por Fran F G (<http://tetocajugar.blogspot.com>) – Versión 1.0 – Febrero de 2008

1) Los mineros que tengan una carta de sabotaje (pico roto, linterna o vagoneta) delante de ellos al final de una ronda, no reciben cartas de oro si su equipo gana la ronda. Las cartas de oro se distribuyen sólo entre los mineros que no hayan sido saboteados. Esta regla no afecta a los saboteadores.

De esta forma, hay también competencia entre los mineros, haciendo que ganar sea un poco más fácil para los saboteadores.

2) Independientemente de la cantidad de jugadores, se añade siempre el minero que tiene la chaqueta roja a las cartas que se van a repartir. Ese minero es el enano egoísta: sólo puede ganar si es él quien hace la conexión final a la pepita de oro. En ese caso, consigue 4 pepitas de oro mientras que el resto de jugadores no consiguen nada.

Si otro minero hace la conexión final, entonces al hacer el reparto de pepitas de oro no se tiene en cuenta al minero egoísta. Se reparten tantas cartas como la cantidad de jugadores menos uno.