GAMETRADE DISTRIBUZIONE
AMIGO
CARD-GAMES.IT

Visita il sito **www.card-games.it**, scopri i negozi che svolgono attività di gioco organizzato, incontra altri giocatori e partecipa ai tornei! Crea gratuitamente il tuo PLAY ID per ottenere vantaggi!
Gioco prodotto da Amigo Spiel | Distribuito da Gametrade Distribuzione | Via Maratta 20/a | 60123 Ancona (AN) | www.gametrade.it | info@gametrade.it

8+ | 1–2 | 30 min

Saboteur
Il Duello

CONTENUTO

74 Carte:

36 Carte Percorso



18 Carte Azione



18 Carte Traguardo

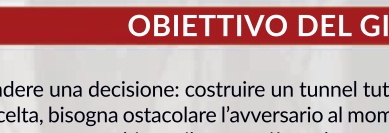


2 Carte Nano

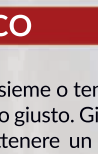


1 Cartoncino con:

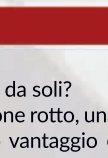
8 Segnalini Nano



2 Chiavi



2 Nani con Supporto



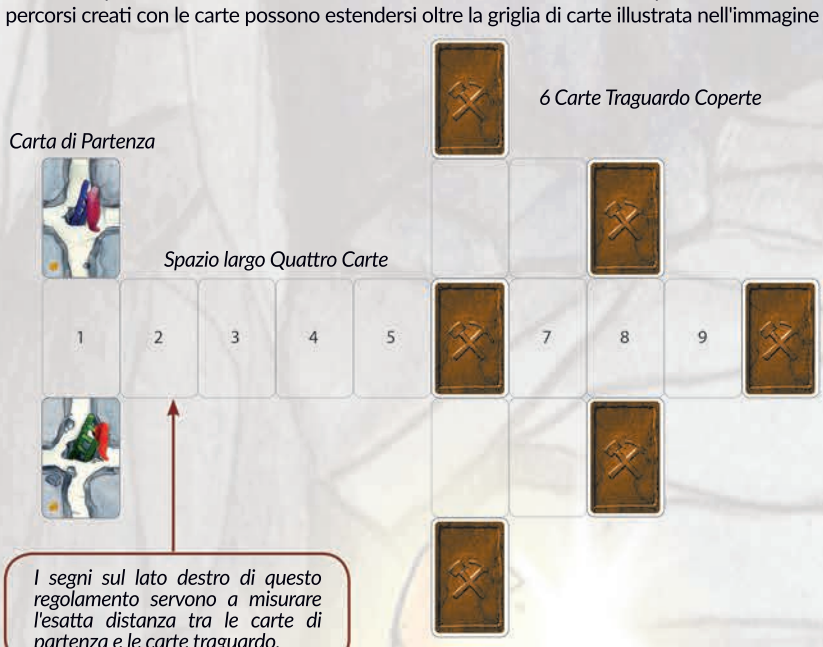
OBIETTIVO DEL GIOCO

Chi la fa, l'aspetti!
I nani devono prendere una decisione: costruire un tunnel tutti insieme o tentare di farlo da soli? Qualunque sia la scelta, bisogna ostacolare l'avversario al momento giusto. Gioca un piccone rotto, una frana nel tunnel o una porta chiusa: il nano più scaltro può ottenere un significativo vantaggio e assicurarsi l'oro! Vince il giocatore che ha raccolto più pepite d'oro dopo tre round.
E se non c'è il secondo nano a portata di mano, si può giocare anche da soli con la variante in solitario. Sarai capace di costruire un tunnel efficiente ed evitare tutti gli ostacoli?

SABOTEUR PER 2 GIOCATORI

PREPARAZIONE

Prendere le carte traguardo e le carte nano.
Ciascun giocatore sceglie una delle carte nano e la posiziona scoperta davanti a sé. (Invece delle carte nano, si possono utilizzare anche le due pedine nano con supporto). Tra le 36 carte percorso ci sono 2 carte di partenza (ciascuna con raffigurata una scala e il berretto di un nano).
Mischiare le 18 carte traguardo e posizionarne 6 (coperte) sul tavolo assieme alle due carte di partenza, come viene illustrato nell'immagine sottostante. Le altre carte traguardo non saranno necessarie fino al prossimo round.
Durante la partita viene creato un labirinto di tunnel che va dalle carte di partenza alle carte traguardo. I percorsi creati con le carte possono estendersi oltre la griglia di carte illustrata nell'immagine sottostante.



I segni sul lato destro di questo regolamento servono a misurare l'esatta distanza tra le carte di partenza e le carte traguardo.

Mischiare le altre 34 carte percorso e le carte azione in un unico mazzo coperto. Quindi distribuire a ogni giocatore 6 carte (coperte): tali carte formano la mano iniziale di ogni giocatore. Le carte restanti formano il mazzo coperto da cui ogni giocatore pesca le proprie carte e deve essere posizionato in modo che sia alla portata di entrambi i giocatori. Una pila degli scarti sarà creata vicino al mazzo coperto, la quale anch'essa conterrà solo carte coperte.
Posizionare gli 8 segnalini nano e le 2 chiavi in modo che siano alla portata di entrambi i giocatori. Inizia a giocare il nano verde, poi i giocatori svolgono i propri turni alternativamente.

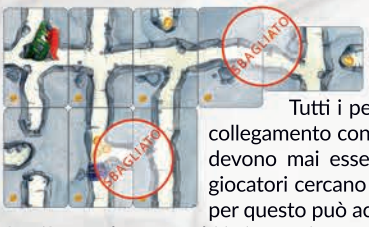


COME SI GIOCA

Durante il proprio turno, il giocatore attivo deve scegliere una sola di queste quattro possibili azioni:

AZIONE	CARTE DA PESCARE
A: Aggiungere 1 carta percorso al labirinto	1
B: Giocare 1 carta azione	1
C: Scartare 2 carte per rimuovere una carta azione davanti a sé	1
D: Passare e scartare 1 o 2 carte coperte	1 o 2

Dopo aver effettuato l'azione, il giocatore pesca una o due carte (consultare la tabella soprastante) alla fine del proprio turno poi è il turno dell'altro giocatore. **Nota:** Se il mazzo coperto si esaurisce, i giocatori non pescano più carte. Comunque, essi dovranno scegliere una delle quattro possibili azioni nel proprio turno. Se un giocatore esaurisce le carte nella propria mano, dovrà restare in attesa fino alla fine del round. Il round termina quando tutte le 6 carte traguardo sono state rivelate o quando tutti gli 8 segnalini nano sono stati piazzati o quando il mazzo coperto si esaurisce ed entrambi i giocatori non hanno più carte in mano.



A. Giocare un Carta Percorso
Passo dopo passo le carte percorso creano un labirinto tra le carte di partenza e le carte traguardo. Una nuova carta percorso deve sempre essere piazzata vicino a una carta percorso che si trova già sul tavolo. Tutti i percorsi di una carta devono corrispondere ed essere messi in collegamento con i percorsi delle carte adiacenti a essa. Le carte percorso non devono mai essere giocate in orizzontale (vedere l'illustrazione). Entrambi i giocatori cercano di collegare le proprie carte di partenza alle carte traguardo, per questo può accadere che i giocatori uniscano tra loro i propri percorsi.
Se ciò accade, entrambi i giocatori possono usare i percorsi che sono stati uniti.
Importante: Quando un giocatore gioca una nuova carta percorso, deve esserci un percorso senza interruzioni che colleghi quella carta alla propria carta di partenza.

Carte Traguardo
Se un giocatore crea un percorso senza interruzioni da una qualsiasi carta di partenza a una delle carte traguardo coperte, questo rivela quella carta traguardo e la rimette scoperta nello stesso posto in modo che i percorsi presenti su quella carta corrispondano e siano collegati alle carte adiacenti a essa. Se esistono due modi possibili per farlo, quel giocatore ne sceglie uno.
Nota: Può capitare che la carta traguardo non corrisponda con le carte percorso già sul tavolo. Questo è l'unico caso in cui il giocatore è autorizzato a piazzare una carta senza doverla collegare a tutte le carte adiacenti a essa.

Carte Percorso Speciali



Ponte (2 copie) e **Doppia Curva** (2 copie)**:** I percorsi presenti su queste carte non sono collegati tra loro. Quando si gioca una carta di questo tipo, almeno uno dei due percorsi presenti su di essa deve essere collegato (tramite un percorso senza interruzione) alla propria carta di partenza.



Percorso con Porta (6 copie + 8 copie sulle carte traguardo)**:** Un percorso con una porta blu o verde può solo essere usata dal nano del colore corrispondente. La porta è un ostacolo per l'altro nano, a meno che questo usi una chiave per aprirla (vedere "Giocare una Carta Azione").



Percorso con Pepite d'Oro (5 copie)**:** Le pepite d'oro non hanno alcun effetto sui collegamenti dei percorsi.
Tuttavia, esse possono essere raccolte dai giocatori (vedere "Assicurarsi le Pepite d'Oro").



Percorso con Scala (2 copie)**:** Il percorso presente su questa carta è collegato automaticamente alla carta di partenza dello stesso colore. Può essere piazzata adiacente a qualsiasi altra carta a eccezione delle carte traguardo o delle carte percorso con pepite d'oro. **Nota:** Questa carta non deve essere necessariamente posizionata su un percorso collegato alla carta di partenza senza interruzioni.



Percorso con Troll (3 copie)**:** Il troll blocca il percorso dietro di sé. Se un giocatore vuole oltrepassare un troll, deve corromperlo con 1 pepita d'oro. Se un giocatore sceglie di farlo, deve prendere un segnalino nano e metterlo sul troll scoperto dal lato del proprio colore. Alla fine del round, quel giocatore deve pagare 1 pepita d'oro.
Nota: Dopo che il troll è stato corrotto, il percorso sarà libero per entrambi i giocatori.

Assicurarsi le Pepite d'Oro
Se un giocatore riesce a creare un collegamento senza interruzioni tra la propria carta di partenza e una carta che contiene oro, quel giocatore prende un segnalino nano dalla scorta e lo piazza sull'oro scoperto dal lato del proprio colore. Quel giocatore otterrà quell'oro alla fine del round, anche se il collegamento dovesse essere interrotto successivamente.
Nota: Se un giocatore crea un collegamento tra la carta di partenza dell'avversario e l'oro anziché creare un collegamento alla propria carta di partenza, quell'avversario può mettere immediatamente un segnalino nano sull'oro.

B. Giocare una Carta Azione
Le carte azione possono essere usate per sabotare un avversario, per aiutare se stessi, per rimuovere delle carte dal labirinto di tunnel o per ottenere informazioni sulle carte traguardo:



Una **Carta Sabotaggio** viene piazzata davanti all'altro giocatore. Un giocatore con carte sabotaggio davanti a sé non può aggiungere carte percorso al labirinto durante il proprio turno. Tutte le altre azioni (giocare una carta azione/scartare 2 carte/passare) sono comunque possibili per quel giocatore. Un giocatore non può avere due o più carte sabotaggio con lo stesso simbolo davanti a sé.



Una **Carta Riparazione** consente al giocatore di rimuovere una carta sabotaggio che si trova davanti a sé. Per farlo, quel giocatore deve giocare una carta con un simbolo verde che corrisponda al simbolo rosso presente sulla carta sabotaggio. Quindi, sia la carta sabotaggio che la carta riparazione vengono messe nella pila degli scarti.
Se un giocatore gioca una carta con due simboli verdi, quel giocatore può comunque rimuovere una sola carta sabotaggio con un simbolo corrispondente, non due.



Una **Carta Chiave** consente a un giocatore di aprire una porta del colore dell'avversario: quel giocatore prende una pedina chiave e la mette sulla porta in questione. Tale porta rimane aperta fino alla fine del round. La carta chiave viene scartata.
Nota: La carta chiave può anche aiutare un giocatore a raggiungere dell'oro che è ancora senza segnalino nano su di esso. In tal caso, il giocatore prende un segnalino nano e lo mette sull'oro scoperto dal lato del proprio colore.



Una **Carta Frana** consente al giocatore di rimuovere una carta a propria scelta dal labirinto di tunnel. La carta rimossa e la carta frana vengono entrambe messe nella pila degli scarti.
Nota: Una carta frana non può rimuovere dal labirinto carte di partenza, carte traguardo, carte percorso con pepite d'oro o carte percorso con troll.

Una **Mappa del Tesoro** consente al giocatore che l'ha giocata di guardare una delle carte traguardo coperte. Quel giocatore la guarda segretamente, poi la rimette a posto. La mappa del tesoro viene scartata.

C. Scartare 2 Carte
Scartando 2 carte dalla propria mano, un giocatore può rimuovere e scartare una qualsiasi carta sabotaggio davanti a sé.
Si faccia attenzione al fatto che se un giocatore opta per quest'azione, **pesca 1 sola carta** alla fine del proprio turno. Quindi, ogni volta che un giocatore sceglie quest'azione, si troverà a ridurre il numero di carte nella propria mano di 1 fino alla fine di quel round.

D. Passare
Se un giocatore non può o non vuole effettuare le azioni A, B o C (giocare una carta o scartare 2 carte per rimuovere una carta sabotaggio), deve passare e scartare 1 o 2 carte dalla propria mano, coperte. In questo caso, quel giocatore pesca altrettante carte dal mazzo coperto.

LA FINE DEL ROUND

Un round termina appena si verifica una delle seguenti condizioni:

- Tutte le 6 carte traguardo sono state scoperte.
- Tutti gli 8 segnalini nano sono stati piazzati.
- Il mazzo coperto è esaurito ed entrambi i giocatori hanno esaurito le carte nella propria mano.

Ogni giocatore prende tutte le carte percorso con pepite d'oro che hanno su di esse un segnalino nano del proprio colore. Queste carte rimangono davanti al giocatore che le ha prese: non ritorneranno in gioco nei round successivi. Se i giocatori hanno corrotto dei troll in questo round, devono pagarli in questo momento. Ogni troll corrotto costa 1 pepita. Se un giocatore non può pagare il costo in modo preciso, dovrà pagare usando carte di valore maggiore. I troll non danno resto. Le carte usate per pagare i troll e tutte le carte traguardo non ottenute dai giocatori tornano nella scatola senza essere rivelate.

INIZIARE UN NUOVO ROUND

Mettere le carte di partenza e 6 nuove carte traguardo sul tavolo, come fatto in precedenza. Mischiare tutte le carte azione e le altre carte percorso in un unico mazzo coperto e distribuire a ogni giocatore 6 carte. Tutti i segnalini nano e le chiavi sono disponibili ancora nel corso del nuovo round. Il giocatore che ha meno pepite d'oro inizia il nuovo round. In caso di pareggio, inizia il nano blu.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce dopo aver completato il terzo round. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di pepite d'oro vince.

SABOTEUR PER 1 GIOCATORE
REGOLAMENTO ONLINE

Puoi scaricare online le regole per la partita a 1 giocatore all'indirizzo: **https://www.card-games.it/saboteur-il-duello/**.

Visita il sito www.card-games.it, scopri i negozi che svolgono attività di gioco organizzato, incontra altri giocatori e partecipa ai tornei! Crea gratuitamente il tuo PLAY ID per ottenere vantaggi!

CARD-GAMES.IT