Regolamento di Saboteur 2

2-12 giocatori

Ci sono **6 tipi di carte** nel gioco:

1. **una carta di partenza** con rappresentata una scala su entrambi i lati
2. **3 carte obiettivo**; una rappresenta una pepita d'oro (il tesoro) mentre le altre delle semplici pietre
3. le **carte dorate** per lo spartimento del tesoro (possono essere utilizzate al posto dei segnalini pepita)
4. le **carte percorso** che permettono di creare un percorso dalla carta di partenza fino alle carte obiettivo
5. le **carte azione**; sono **di 11 tipi**, ciascuna con uno/due simboli nell'angolo della carta
6. le **carte ruolo** dei giocatori; sono **di 5 tipi** e tutte rappresentano un nano; alcune includono la scritta "Saboteur" (sabotatore), mentre altre rappresentano dei cercatori d'oro con le casacche di due colori diversi (verde/blu)

Con l'espansione sono inoltre inclusi dei segnalini pepita che rappresentano 32 pepite in pezzi da 1, 2, o 5 pepite.
Vengono utilizzate solo le carte ruolo dell'espansione, con un "2" nell'angolo; quelle del gioco base non servono.

Le carte ruolo

Vengono separate dal resto delle carte, formando un mazzo di carte ruolo che viene mescolato e messo da parte.
Ciascun giocatore pesca una carta da questo mazzo all'inizio del round di gioco, senza mostrare la carta agli altri.
Le carte ruolo vengono rivelate solo al termine del round.
Ci sono **cinque ruoli principali** tra i giocatori:

A) **i nani cercatori d'oro (8x)**, che a loro volta si dividono in **nani verdi (4x)** o **nani blu (4x)**

Ci sono due team di cercatori d'oro in competizione per trovare per primi il tesoro; quando un membro di un team scopre il tesoro, questo assegna la vittoria del round al suo intero team, a meno che il percorso sia bloccato da una porta del colore del team avversario, nel qual caso é il team avversario a vincere.
Entrambi i team (verde/blu) vincono se un personaggio di qualsiasi altro ruolo scopre il tesoro e il percorso non é bloccato da porte.

B) **i sabotatori (3x)**

Il loro scopo é giungere alla fine del round senza che il tesoro sia stato scoperto (fino a quando cioé non ci sono carte percorso/azione rimanenti nel mazzo e nessun giocatore puó giocarne dalla propria mano).

C) **il Boss (1x)**

Vince se viene scoperto il tesoro; vince sia che vincano i cercatori d'oro blu, che quelli verdi, che entrambi.
Alla conta delle pepite d'oro vinte peró, ne prende sempre una in meno rispetto agli altri nani vincitori.
Il Boss vince da solo se il tesoro viene scoperto e entrambi i team di cercatori sono bloccati da porte avversarie (o non ci sono cercatori d'oro), e non c'é un approfittatore tra i giocatori; in questo caso si prende 4 pepite a fine round; con l'approfittatore prende invece 3 pepite (2 vincitori, 4-1=3 al Boss, 4-2=2 all'app.).

D) **l'approfittatore (1x)**

Vince sempre. Ma quando avviene l'assegnazione delle pepite, l'approfittatore prende sempre 2 pepite in meno rispetto agli altri nani vincitori.
Quindi l'obiettivo dell'approfittatore é quello di aiutare il team con meno giocatori allo scopo di finire con meno vincitori possibili per massimizzare il proprio guadagno.
L'approfittatore vince da solo se é lui a scoprire il tesoro ed entrambi i team di cercatori d'oro sono assenti o bloccati da porte avversarie, e non c'é un Boss tra i giocatori; in questo caso si prende 3 pepite d'oro.
Vince da solo anche quando a fine round il tesoro non é stato scoperto e non ci sono sabotatori tra i giocatori; anche in questo caso, si prende 3 pepite d'oro.

E) **i geologi (2x)**

I geologi non sono interessati al tesoro. Il loro scopo é scoprire il maggior numero di cristalli sulle carte del labirinto alla fine del round. Per ciascun cristallo presente nel labirinto prendono 1 pepita d'oro. Se entrambi i geologi sono in gioco, questi si dividono in due l'intero bottino di pepite, arrotondando per difetto.
Il loro obiettivo quindi é espandere la mappa il piú possibile, aiutando di volta in volta i cercatori d'oro (con carte riparazione) o i sabotatori (quando si é troppo vicini alla scoperta del tesoro).

Le carte percorso

- vanno posizionate in modo che combacino con tutte le carte adiacenti (strada -> strada)
- possono essere posizionate soltanto in orizzontale come la carta di partenza e quelle obiettivo
- possono essere piazzate soltanto in modo che ci sia una strada ininterrotta dalla carta iniziale alla carta percorso che stiamo posizionando
- eventuali carte con rappresentata una **scala** sono automaticamente collegate al punto di partenza e alle altre carte simili con la scala, e possono essere posizionate in qualsiasi slot compatibile; unica eccezione: non possono essere posizionate adiacenti alle carte obiettivo; se il posizionamento di una carta scala permette il collegamento tra la carta di inizio e una carta obiettivo, la carta obiettivo viene rivelata
- i cristalli rappresentati su alcune carte non hanno alcun effetto tranne che per il punteggio dei geologi
- eventuali carte con rappresentata una **porta** verde o blu vengono giocate come normale; queste hanno un effetto solo alla fine del round per determinare la vittoria dei team di nani verdi o blu; infatti, una porta verde blocca il passaggio al team dei nani blu, impedendo al team blu di vincere pepite, e viceversa per la porta blu

Tipi di carte azione

1. **Carte danno (9x)**
   - utilizzate per bloccare un avversario: non puó posizionare carte percorso, ma puó giocare carte azione
   - hanno il simbolo rosso e sono di 3 tipi: piccone (3x), lampada (3x), carrello (3x)
2. **Carte riparazione e doppia riparazione (9x)**
   - hanno il simbolo verde e sono presenti nelle configurazioni: piccone (2x), lampada (2x), carrello (2x), piccone/lampada (1x), lampada/carrello (1x), piccone/carrello (1x)

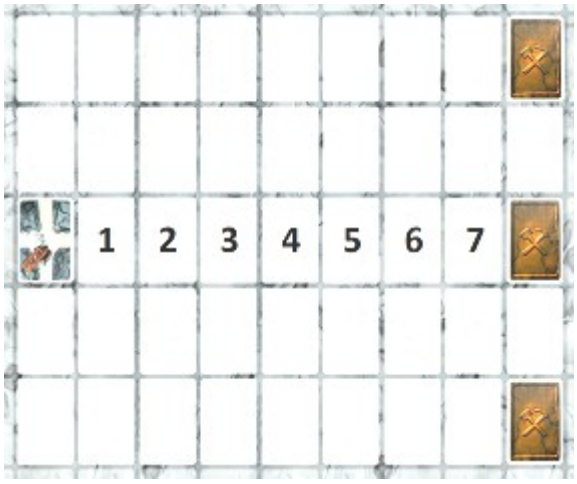
   eliminano le relative carte danno; entrambe finiscono quindi nella pila degli scarti
   - se si ha una carta doppia riparazione (due simboli) si deve scegliere quale delle due utilizzare, non entrambe
3. **Mappa (6x)**
   - permette di guardare cosa c'é sotto una delle carte obiettivo; la carta obiettivo non viene rivelata agli altri
4. **Crollo in miniera (4x)**
   - permette di distruggere una carta percorso qualsiasi (tranne la carta iniziale o le carte obiettivo)
   - spesso utilizzata dai cercatori d'oro per eliminare gli ostacoli al raggiungimento delle carte obiettivo, o dai sabotatori per interrompere il percorso in punti critici (ricordiamo che ci deve essere un percorso ininterrotto dalla carta di partenza per poter piazzare ulteriori carte percorso in sezioni più avanzate)
5. **La trappola (3x)**
   - viene messa di fronte ad un giocatore; quel giocatore non puó giocare carte percorso
   - se un giocatore é intrappolato alla fine del round, non riceve alcuna pepita d'oro e non viene conteggiato per il loro spartimento
   - un giocatore intrappolato non puó rubare pepite d'oro tramite la carta Furto (descritta al punto 7.)

6. **La fuga (4x)**
    - un tipo di carta riparazione che elimina la carta trappola
7. **Il furto (4x)**
    - il giocatore posiziona questa carta di fronte a se
    - alla fine del round, dopo la spartizione delle pepite d'oro tra i vincitori, questo giocatore puó rubare una pepita d'oro da un altro giocatore a sua scelta (se questo ne ha); se necessario viene fatto il resto di pepite
    - l'effetto di questa carta non si applica se il giocatore é intrappolato alla fine del round
    - se piú giocatori hanno la carta furto alla fine del round, il loro effetto viene applicato partendo dall'ultimo giocatore che aveva giocato la propria carta furto, e proseguendo poi in senso orario; per ricordare chi é l'ultimo a giocare una carta furto, quando ne viene giocata una, ogni altro giocatore ruota le proprie
8. **Giú le mani (3x)**
    - il giocatore sceglie una carta Furto di fronte ad un qualsiasi giocatore e la scarta insieme a questa carta
9. **Cambio di cappello (2x)**
    - il giocatore sceglie un qualsiasi giocatore (incluso se stesso); quel giocatore scarta la propria carta ruolo coperta, quindi ne pesca una nuova dal mazzo delle carte ruolo avanzate
10. **Scambio di mani (2x)**
    - il giocatore scambia la sua intera mano di carte con quella di un altro giocatore qualsiasi, senza rivelarle agli altri; l'altro giocatore pesca poi la carta di fine turno invece del giocatore attivo; l'ordine di gioco non cambia
11. **L'ispezione (2x)**
    - permette di visionare segretamente la carta ruolo di un altro giocatore

Ciascun giocatore puó avere **una sola copia** di una carta azione per ciascun tipo di fronte a sé in qualsiasi momento.

Svolgimento del gioco

- Una **partita completa di Saboteur** é suddivisa in **3 round** (3 sotto-partite); al termine di ciascun round avviene la spartizione delle pepite d'oro tra i vincitori.
- Le carte percorso e quelle azione vengono mescolate insieme nel mazzo da cui i giocatori pescano. All'inizio del round, **dieci** di queste carte vengono messe da parte e non vengono utilizzate; poi vengono distribuite a ciascun giocatore **sei** carte dal mazzo.
- Quando sono state distribuite le carte, il gioco procede in senso orario; comincia il giocatore più giovane
- La carta di partenza e le carte obiettivo vengono posizionate a questa distanza sul tavolo:



Durante il proprio turno, un giocatore deve effettuare una delle seguenti azioni:

- posizionare una carta percorso (se non ha carte azione che glielo impediscono); poi pesca una carta
- giocare una carta azione; poi pesca una carta (eccezione: vedi la carta “scambio di mani”)
- distruggere una carta che ha di fronte scartandone due dalla propria mano; poi pesca una carta
- passare e quindi scartare 1-3 carte **coperte** dalla propria mano; quindi pesca altrettante carte

Spartizione dell'oro

Un round di gioco termina quando:

- un giocatore scopre la carta obiettivo con il tesoro; questo accade automaticamente non appena l'ultima carta percorso viene piazzata in modo che si colleghi a questa. Quando una carta obiettivo viene girata, questa va posizionata dal giocatore attivo in modo che corrisponda con le carte percorso adiacenti, quando possibile. Se questo non é possibile, é permesso ruotarla a piacere su uno dei due lati
- quando finiscono le carte del mazzo e nessun giocatore puó piú giocare carte dalla propria mano

Le pepite d’oro vengono assegnate nel seguente modo ai vincitori del round, in base al numero di nani vincitori:

1 nano	5 pepite d’oro
2 nani	4 pepite d’oro a ciascuno
3 nani	3 pepite d’oro a ciascuno
4 nani	2 pepite d’oro a ciascuno
5+ nani	1 pepita d’oro a ciascuno

I geologi e i nani intrappolati non vengono considerati per **determinare il numero di nani vincitori**. Vengono peró considerati tutti gli altri personaggi che hanno portato a compimento la propria missione: il Boss, l’approfittatore, i cercatori d’oro blu, i cercatori d’oro verdi.

Dopo la loro spartizione, le pepite d’oro vengono tenute coperte; i gocatori possono quindi vedere chi ne ha, ma non quante.

Al termine dei tre round, **vince la partita completa** il giocatore con più pepite d'oro totali.

Simboli:


1.

2.


7.


8.


4.


3.


9.


11.


10.


5.


6.











A.



A.



B.



C.



D.



E.

