



# Sabotażysta





**rebel**


**AMIGO**

# Sabotażysta

 Frederic Moyersoer  Andrea Boekhoff

 od 8 lat

 2–12 graczy

 ok. 30 min

## OD 20 LAT...

...krasnludy przeczesują korytarze w poszukiwaniu cennego złota, a sabotażyści dokładają starań, aby im to uniemożliwić. Rozbudowujcie labirynt korytarzy i przeszukujcie kopalnię w nadziei na znalezienie drogiego skarbu. Krzyżujcie szyki tym, których podejrzewacie o działanie przeciwko Wam, ale nie wyjawiajcie swoich intencji, jeśli nie chcecie paść ofiarą sabotażu. Bądźcie uważni i zastanówcie się dobrze, komu warto zaufać – ostatecznie liczy się tylko złoto!

Poza podstawową grą *Sabotażysta* i dodatkiem *Sabotażysta 2*, to wydanie jubileuszowe zawiera także specjalne karty z **mistrzostw świata w grze w Sabotażystę 2016–2023** i minidodatki *Myto tunelowe*, *Dział kostiumów* i *Wieczorek tunelowy*, a także dwa zupełnie nowe minidodatki: *Nowe cele* i *Skrzynie skarbów*.

## SPIS TREŚCI

<i>Sabotażysta</i> – gra podstawowa .....	4
<i>Sabotażysta 2</i> – dodatek .....	10
Karty specjalne – mistrzostwa świata w grze w <i>Sabotażystę</i> .....	18
Minidodatki .....	20
<i>Myto tunelowe</i> .....	20
<i>Dział kostiumów</i> .....	21
<i>Wieczorek tunelowy</i> .....	21
Nowe cele <b>NOWOŚĆ</b> .....	22
<i>Skrzynie skarbów</i> <b>NOWOŚĆ</b> .....	23
Warianty rozgrywki .....	25

# ZAWARTOŚĆ

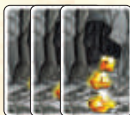
## Gra podstawowa:



44 karty  
korytarzy,



27 kart akcji,



28 kart  
bryłek złota,



11 kart krasnoludów  
(7 górników, 4 sabotażystów).

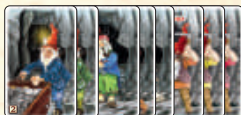
## Dodatek:



30 kart  
tuneli,



21 kart akcji,



15 kart  
krasnoludów,



33 żetony  
bryłek złota  
(o wartościach  
„1”, „2” i „5”).

## Wyłącznie w wydaniu jubileuszowym:



9 kart z mistrzostw  
świata 2016–2023,



minidodatek *Myto tunelowe*  
(2 figurki krasnoludów,  
2 żetony krasnoludów),



minidodatek  
*Nowe cele*  
(8 kart),



2 minidodatki na pocztówce:  
*Dział kostiumów*  
i *Wieczorek tunelowy*,



minidodatek  
*Skrzynie skarbów*  
(17 kart).

# Sabotażysta

Gra podstawowa (3–10 graczy)

## CEL GRY

Wszyscy poszukujecie cennego złota, ale nie wszystkie krasnoludy działają razem. Górnicy będą starali się stworzyć nieprzerwany korytarz od karty startu do karty celu przedstawiającej skarb, a sabotażyści będą próbowali temu zapobiec. Nie powinni tego czynić w sposób zbyt oczywisty, gdyż zostaną wtedy szybko zdemaskowani!

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Weźcie 44 karty korytarzy, 27 kart akcji i 11 kart krasnoludów z gry podstawowej (bez oznaczeń na awersach kart).

Liczba kart górników i sabotażystów wśród **kart krasnoludów** używanych podczas rozgrywki zależy od liczby graczy.

- 3 graczy: 1 sabotażysta i 3 górników.
- 4 graczy: 1 sabotażysta i 4 górników.
- 5 graczy: 2 sabotażystów i 4 górników.
- 6 graczy: 2 sabotażystów i 5 górników.
- 7 graczy: 3 sabotażystów i 5 górników.
- 8 graczy: 3 sabotażystów i 6 górników.
- 9 graczy: 3 sabotażystów i 7 górników.
- 10 graczy: wszystkie karty krasnoludów.

Pozostałe karty krasnoludów odłóżcie z powrotem do pudełka.

Potasujcie karty krasnoludów. Każde z Was otrzymuje 1 kartę, patrzy na nią, **nie zdradzając swojej roli innym graczom**, i odkłada przed sobą zakrytą. Niewykorzystaną kartę odłóżcie **zakrytą** na bok. Karty krasnoludów odkryjecie dopiero na koniec rundy.

Pośród 44 kart korytarzy odnajdźcie kartę startu (z rysunkiem drabiny po obu stronach) i 3 karty celów (z brązowym rewersem). Na 1 z nich znajduje się złoty skarb, a na pozostałych 2 – kamienie. Potasujcie karty celów i ułóżcie je oraz kartę startu na stole, jak pokazano na poniższej ilustracji.



Potasujcie pozostałe 40 kart korytarzy ze wszystkimi kartami akcji. Liczba kart, jaką otrzymuje każde z Was, zależy od tego, ile osób bierze udział w rozgrywce.

- 3–5 graczy: po 6 kart.
- 6–7 graczy: po 5 kart.
- 8–10 graczy: po 4 karty.



Karty, których nie rozdaliście, tworzą zakrytą talię. Zostawcie miejsce na **zakryty** stos kart odrzuconych.



Potasujcie **karty bryłek złota** i odłóżcie je zakryte. Nie będą potrzebne do końca rundy.

# PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz, dalej gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze **musisz** najpierw użyć 1 karty. Oznacza to:

- zagranie karty korytarza
- albo zagranie karty akcji,
- albo spasowanie poprzez odrzucenie 1 zakrytej karty na stos kart odrzuconych.

Następnie **musisz** dobrać wierzchnią kartę z talii na rękę. Twoja tura kończy się i rozpoczyna się tura następnego gracza.

**Uwaga!** Gdy talia się wyczerpie, nie dobierajcie nowych kart. **Nie** tasujcie stosu kart odrzuconych.

## ZAGRYWANIE KART KORYTARZY



W czasie rozgrywki będziecie tworzyć labirynt korytarzy prowadzący od karty startu do kart celów. Możecie zagrywać karty korytarza obok siebie, tworząc korytarze prowadzące w dowolnym kierunku tak daleko, jak chcecie.

Gdy zagrywasz kartę korytarza, kieruj się następującymi zasadami:

- Karty korytarza muszą być zagrywane obok kart korytarza już znajdujących się na stole.
- Korytarze na ilustracjach muszą zawsze do siebie pasować ze wszystkich stron.
- Kart nie wolno układać poziomo.
- **Ważne!** Dokładana karta korytarza musi mieć nieprzerwane połączenie z kartą startu.

## ZAGRYWANIE KART AKCJI

Zależnie od efektu karty akcji kładziesz odkryte przed sobą albo przed innym graczem. Używając ich, możesz przeszkodzić albo pomóc innym graczom, usunąć 1 z kart tworzących labirynt korytarzy albo dowiedzieć się, co kryje karta celu.



**Zepsute narzędzie.** Te karty kładzie się odkryte przed innym graczem. Jeśli na początku Twojej tury 1 z tych kart znajduje się przed Tobą, nie możesz zagrywać kart korytarzy. Możesz tylko zagrywać karty akcji albo pasować.

**Uwaga!** W danym momencie może się przed Tobą znajdować tylko 1 karta zepsutego narzędzia każdego rodzaju.



**Naprawa narzędzia.** Możesz używać tych kart, by naprawiać zepsute narzędzia, czyli usunąć kartę zepsutego narzędzia znajdującą się przed Tobą albo innym graczem. Karta naprawy musi być tego samego rodzaju co karta zepsutego narzędzia. Odrzuć obie karty zakryte na stos kart odrzuconych.



Możesz zagrywać karty naprawy narzędzi z 2 symbolami, by naprawić 1 z przedstawionych na niej narzędzi, a nie oba. Odrzuć obie karty zakryte na stos kart odrzuconych.

**Uwaga!** Wszystkie karty naprawy narzędzia mogą być zagrywane tylko w celu naprawy pasującego zepsutego narzędzia znajdującego się przed dowolnym graczem. Nie można zapewnić graczowi ochrony, zagrywając kartę naprawy, zanim narzędzie zostanie zepsute. Karta zepsutego narzędzia, które chcesz naprawić, musi leżeć odkryta na stole, gdy zagrywasz kartę naprawy narzędzia.



**Osuwisko.** Tę kartę zawsze kładziesz przed sobą. Pozwala Ci wybrać 1 z kart w labiryncie korytarzy i wraz z kartą osuwiska odrzucić ją zakrytą na stos kart odrzuconych. Powstałe w ten sposób luki mogą zostać wypełnione pasującymi kartami korytarzy podczas następnych tur.

**Uwaga!** Nie możesz odrzucić karty startu ani żadnej z kart celów za pomocą karty osuwiska.



**Mapa.** Gdy zagrywasz tę kartę, ostrożnie podnieś 1 z kart celów, w tajemnicy zerknij na nią, po czym odłóż ją na miejsce. Uważaj, aby inni gracze nie zobaczyli, co jest na karcie. Następnie odrzuć kartę mapy zakrytą na stos kart odrzuconych.

## PASOWANIE

Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrywać karty, **musisz** spasować, odrzucając 1 zakrytą kartę ze swojej ręki na stos kart odrzuconych.

## KONIEC RUNDY

*zakryta  
karta  
celu*



*karta  
celu ze  
skarbem*



Jeśli zagrasz kartę korytarza, która styka się z kartą celu, **tworząc nieprzerwany korytarz** od karty startu do karty celu, **musisz odkryć** tę kartę celu.

- Jeśli ta karta przedstawia skarb, runda dobiega końca!
- Jeśli karta przedstawia kamień, rozgrywka toczy się dalej. Odkrytą kartę celu umieszcza się obok ostatniej zagranej karty korytarza, tak aby korytarze pasowały do siebie.

**Uwaga!** Może się zdarzyć, że karty celu nie będzie można umieścić w taki sposób, aby pasowała do wszystkich sąsiadujących kart korytarza. Jest to przypadek dopuszczalny w drodze wyjątku.

Runda kończy się także wtedy, gdy w talii skończą się karty, a żadnemu z Was nie pozostały na ręce karty, które może zagrać. Odkryjcie swoje karty krasnoludów. Kto był górnikiem, a kto sabotażystą?

## PODZIAŁ ZŁOTA

**Górnicy zwyciężają rundę**, jeśli udało im się stworzyć nieprzerwany korytarz prowadzący od karty startu do karty celu, na której jest przedstawiony skarb. Dobierzcie zakryte karty bryłek złota w liczbie **równej liczbie** górników (np. 5 kart, jeśli było 5 górników). Gracz, który zagrał ostatnią kartę korytarza, ogląda je i spośród nich wybiera 1, którą zatrzymuje. Pozostałe karty bryłek złota przekazuje kolejnemu górnikowi **przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara**. Kolejny gracz także wybiera 1 spośród tych kart. Tę czynność powtarza się tak długo, aż każdy z górników dostanie 1 kartę. Tę rundę sabotażyści kończą z pustymi rękoma.



**Uwaga!** Jeśli sabotażysta dotrze do skarbu, górnicy i tak wygrywają. Karty bryłek złota rozdziela się w taki sam sposób, jak opisano powyżej, przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, zaczynając od górnika po prawej stronie sabotażysty, który dotarł do skarbu. Tę rundę sabotażyści także kończą z pustymi rękoma.

**Sabotażyści wyciągają rundę**, jeśli karta celu przedstawiająca skarb nie została odkryta. Jeśli w rozgrywce brał udział tylko 1 sabotażysta, otrzymuje on karty przedstawiające łącznie 4 bryłki złota. Jeśli było 2 albo 3 sabotażystów, każdy z nich dostaje karty przedstawiające łącznie po 3 bryłki złota. Jeśli było 4, otrzymują po 2 bryłki złota.

**Uwaga!** W grze z 3 albo 4 graczami możliwe jest, że w rundzie nie będzie brał udziału ani jeden sabotażysta. W takim wypadku jeśli nie dotrzecie do skarbu, żadne z Was nie otrzyma karty bryłki złota.

Nie ujawniajcie swoich kart bryłek złota aż do końca gry.

## POCZĄTEK NOWEJ RUNDY

Gdy złoto zostanie podzielone, rozpoczyna się następna runda. Przygotujcie nową rundę tak, jak opisano w *Przygotowaniu do gry*: potasujcie karty górników i sabotażystów tak samo jak wcześniej, umieśćcie kartę startu i karty celów, by rozpocząć labirynt korytarzy, potasujcie karty korytarzy i karty akcji, tworząc nową talię, i rozdajcie odpowiednią liczbę kart każdemu z Was. Oczywiście zachowujecie karty bryłek złota, które zdobyliście w poprzednich rundach.

Gracz po lewej stronie osoby, która zagrała ostatnią kartę tunelu w poprzedniej rundzie, rozpoczyna kolejną rundę.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy rozegracie 3 rundy. Każde z Was podlicza bryłki złota na wszystkich zdobytych kartach bryłek złota. Gracz, która ma ich najwięcej, wygrywa rozgrywkę. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze wygrywają.

# Sabotażysta 2

## Dodatek (2–12 graczy)

Zasady gry podstawowej *Sabotażysta* w większości nadal mają zastosowanie. Poniżej opisano nowe reguły i zmiany w zasadach względem gry podstawowej.

**Uwaga!** Do gry wymagane są zarówno elementy dodatku, jak i wszystkie karty korytarzy i akcji z gry podstawowej.



### CEL GRY I NOWE KARTY KRASNOLUDÓW

Raz jeszcze wyruszacie w poszukiwaniu bezcennego złota. Tym razem górnicy są podzieleni na dwie drużyny, a inni pracują na własną rękę. Nowe karty krasnoludów zmieniają warunki zwycięstwa, a dodatkowe karty korytarzy i akcji urozmaicają pracę w kopalni. Nagle Wasze ciężko zdobyte złoto może nie być tak bezpiecznie, jak sądziliście, bo krasnoludy mogą zmienić swoje intencje albo możecie być zmuszeni wymienić się kartami na ręce.

### NOWE KARTY KRASNOLUDÓW I ZWIĄZANE Z NIMI WARUNKI ZWYCIĘSTWA



#### **Niebiescy i zieloni górnicy (po 4 na kolor)**

Obie drużyny chcą dotrzeć do skarbu, ale rywalizują ze sobą. Jako górnik zwyciężasz, gdy jeden z górników z **Twojej** drużyny stworzy nieprzerwany korytarz prowadzący od karty startu do karty celu przedstawiającej skarb, a droga nie będzie zablokowana przez drzwi koloru drugiej drużyny (zob. *Nowe karty korytarzy: korytarz z drzwiami*). Drużyna wygrywa również, jeśli szef, spekulant, geolog albo sabotażysta stworzy nieprzerwany korytarz prowadzący do skarbu, a droga do niego nie będzie zablokowana przez drzwi drugiej drużyny. Jeśli drogi nie blokują żadne drzwi, obie drużyny wygrywają.

**Wyjątkowy przypadek.** Drużyna wygrywa, jeśli jeden z górników z drugiej drużyny stworzy połączenie ze skarbem, ale droga prowadząca do niego będzie zablokowana przez drzwi koloru pierwszej drużyny.



### **Szeff (x 1)**

Jako szeff budujesz korytarze dla niebieskiej i zielonej drużyny górników. Wygrywasz za każdym razem, gdy jedna albo obie drużyny odniosą zwycięstwo, jednak podczas podziału złota otrzymujesz żetony przedstawiające **1 bryłkę złota mniej** niż pozostali.

Jako szeff wygrywasz samodzielnie, gdy nieprzerwany korytarz prowadzący do skarbu został stworzony, ale drzwi w 2 kolorach blokują jedyną drogę do skarbu i w rozgrywce nie bierze udziału spekulant. W takim wypadku dostajesz żetony przedstawiające **4 bryłki złota**.



### **Spekulant (x 1)**

Jako spekulant zawsze należysz do zwycięskiej grupy, niezależnie czy zwycięstwo odnieśli górnicy, czy sabotażyści, jednak podczas podziału złota otrzymujesz żetony przedstawiające **2 bryłki złota mniej** niż pozostali.

Jako spekulant wygrywasz samodzielnie, gdy nieprzerwany korytarz prowadzący do skarbu został stworzony, ale drzwi w 2 kolorach blokują jedyną drogę do skarbu i w rozgrywce nie bierze udziału szeff. W takim wypadku otrzymujesz żetony przedstawiające **3 bryłki złota**.

Wygrywasz samodzielnie również, jeśli karta celu przedstawiająca skarb nie została odkryta, a w rozgrywce nie bierze udziału ani jeden sabotażysta. W takim wypadku także otrzymujesz żetony przedstawiające **3 bryłki złota**.



### **Geolog (x 2)**

Jako geologa nie obchodzi Cię złoto, interesują Cię tylko błyszczące kryształy. Na koniec rundy otrzymujesz żetony przedstawiające tyle bryłek złota, ile **kryształów** jest widocznych w labiryncie korytarzy.

Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 geologów, dzielicie się po równo bryłkami złota. Jeśli liczba bryłek złota do podziału jest nieparzysta, zaokrąglajcie ją w dół.

Oprócz tego w grze występują sabotażyści (x 3), których już dobrze znacie. Jak zwykle wygrywają, gdy na koniec rundy nieprzerwany korytarz nie łączy karty startu ze skarbem.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potrzebujecie wszystkich kart korytarzy i akcji z podstawowej gry **Sabotażysta**. Pozostałe karty z gry podstawowej odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne.

Zasady przygotowania karty startu i kart celów są takie same jak w grze podstawowej.

Potasujcie **wszystkie karty korytarzy i akcji z Sabotażysty i Sabotażysty 2** razem. Odłóżcie na bok 10 wierzchnich kart talii. Nie będą potrzebne aż do następnej rundy. Następnie rozdajcie **każdemu z graczy po 6 zakrytych kart**. Pozostałe karty stanowią zakrytą talię. Zostawcie miejsce na zakryty stos kart odrzuconych obok niej.

Potasujcie wszystkie **15 kart krasnoludów** z tego dodatku. Każde z Was otrzymuje 1 kartę, patrzy na nią, **nie zdradzając swojej roli innym graczom**, i odkłada przed sobą zakrytą. Jak zwykle odkrywacie je dopiero na koniec rundy. Pozostałe karty krasnoludów odłóżcie, tworząc z nich zakrytą talię. Na koniec przygotowujecie **żetony bryłek złota**.

## PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz, dalej gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze **musisz wybrać 1 z poniższych opcji**:

Opcja	Liczba kart dobieranych na koniec tury
Zagraj 1 kartę korytarza.	1
Zagraj 1 kartę akcji.	1
Odrzuć 2 zakryte karty i usuń 1 kartę znajdującą się przed Tobą.	1
Spasuj i odrzuć od 1 do 3 zakrytych kart.	1–3 (taka sama jak liczba odrzuconych kart)

Następnie Twoja tura kończy się i rozpoczyna się tura następnego gracza.

**Uwaga!** Gdy talia się wyczerpie, nie dobierajcie nowych kart. **Nie** tasujcie stosu kart odrzuconych. W swojej turze wciąż musisz wybrać 1 z 4 opcji. Jeśli skończą Ci się karty, Twoje tury są pomijane do końca rundy.

## NOWE KARTY KORYTARZY



### **Most (x 2)**

Dwa korytarze przedstawione na tej karcie nie są ze sobą połączone, więc droga do skarbu nie może skręcać na tej karcie. Gdy zagrywasz tę kartę, co najmniej 1 z 2 korytarzy na ilustracji musi zostać połączony z kartą startu.



### **Podwójny zakręt (x 2)**

Korytarze przedstawione na tej karcie nie są ze sobą połączone. Gdy zagrywasz tę kartę, co najmniej 1 z 2 korytarzy na ilustracji musi zostać połączony z kartą startu.



### **Korytarz z drabiną (x 4)**

Drabina stanowi bezpośrednie połączenie z kartą startu i wszystkimi innymi kartami przedstawiającymi drabinę. Gdy zagrywasz tę kartę, musi zostać połączona z dowolną kartą korytarza, ale nie możesz przyłączyć jej do karty celu.

**Uwaga!** Zagrana karta drabiny nie musi być w żaden sposób połączona korytarzem z kartą startu.



### **Korytarz z drzwiami (po 3 na kolor)**

Drzwi blokują drogę dla górników drugiego koloru. Na koniec rundy tylko niebiescy górnicy mogą przejść przez niebieskie drzwi, a zieloni górnicy przez zielone drzwi. Szef, spekulant i geolog mogą przejść przez wszystkie drzwi.



Na niektórych kartach korytarzy znajdują się **kryształy**. Nie mają one żadnego wpływu na labirynt korytarzy, mają znaczenie tylko dla geologów.

## NOWE KARTY AKCJI



### Kradzież (x 4)

Tę kartę zawsze kładziesz przed **sobą**. Na koniec rundy, po tym jak żetony złota zostaną rozdzielone, ukradnij żeton złota o wartości **1 bryłki złota** od dowolnego gracza.

**Uwaga!** Nie możesz korzystać z karty kradzieży, jeśli jesteś w pułapce.



### Łapy precz! (x 3)

Usuń dowolną odkrytą kartę kradzieży. Odrzuć obie karty na stos kart odrzuconych.



### Pułapka (x 3)

Kartę pułapki umieszczasz przed innym graczem. Gdy karta pułapki znajduje się przed Tobą, nie możesz w swojej turze zagrywać kart korytarzy. Jeśli na koniec rundy karta pułapki nadal znajduje się przed Tobą, nie otrzymujesz swojej części skarbu i nie możesz użyć karty kradzieży.



### Wolność (x 4)

Usuń dowolną odkrytą kartę pułapki. Odrzuć obie karty na stos kart odrzuconych.



### Inspekcja (x 2)

Ostrożnie podejrzyj kartę krasnoluda dowolnego gracza. Jej zawartość pozostaje tajemnicą przed innymi graczami. Następnie odrzuć kartę inspekcji.



### **Zamiana czapek (x 2)**

Wybierz **dowolnego gracza, włącznie z Tobą**. Ten gracz musi wymienić swoją kartę krasnoluda na nową, dobierając wierzchnią kartę z talii niewykorzystanych kart krasnoludów i umieszczając swoją poprzednią kartę na spodzie tej talii. Następnie odrzuć kartę zamiany czapek.



### **Wymiana kart na ręce (x 2)**

Wybierz dowolnego gracza i wymień się z nim kartami na ręce. Liczba kart, które każde z Was ma na ręce, nie ma znaczenia. Następnie odrzuć kartę wymiany kart na ręce. Gracz **wybrany do wymiany** dobiera 1 kartę na końcu Twojej tury.

**Uwaga!** W danym momencie możesz mieć przed sobą tylko 1 kopię dowolnej karty akcji.

## **ODRZUCENIE 2 KART**

Wybierz 2 dowolne karty na swojej ręce i odrzuć je zakryte na stos kart odrzuconych. Następnie usuń dowolną kartę akcji znajdującą się **przed Tobą**. Na końcu swojej tury dobierasz 1 kartę i kontynuujesz rozgrywkę z 1 kartą mniej na ręce.

## **PASOWANIE**

Jeśli nie możesz albo nie chcesz zagrywać karty, **musisz** spasować. Odrzuć od 1 do 3 **zakrytych** kart ze swojej ręki na stos kart odrzuconych. Następnie dobierz taką samą liczbę kart z talii na ręce.

## **KONIEC RUNDY**

Runda dobiega końca, gdy stworzycie połączenie od karty startu do karty celu przedstawiającej skarb. Runda kończy się także wtedy, gdy w talii skończą się karty, a żadnemu z Was nie pozostały na ręce karty, które może zagrać.

## PODZIAŁ ZŁOTA

Zależnie od tego, czy udało Wam się stworzyć nieprzerwany korytarz prowadzący od karty startu do karty celu, na której jest przedstawiony skarb, wygrywają albo górnicy, albo sabotażyści. Jeśli korytarz prowadzący do skarbu jest zablokowany przez drzwi jednego koloru, wygrywają tylko górnicy tego samego koloru co drzwi.

Sprawdźcie, które krasnoludy należą do zwycięskiej grupy, włączając w to szefa i spekulanta, jeśli biorą udział w rozgrywce. Zależnie od liczby krasnoludów w zwycięskiej grupie każdy z nich otrzymuje żetony przedstawiające liczbę bryłek złota określoną w tabeli.

**Uwaga!** Szef i spekulant otrzymują żetony przedstawiające o 1 albo 2 bryłki złota mniej niż reszta, zależnie od ich roli.

1 krasnolud	5 bryłek złota
2 krasnoludy	po 4 bryłki złota dla każdego
3 krasnoludy	po 3 bryłki złota dla każdego
4 krasnoludy	po 2 bryłki złota dla każdego
5 albo więcej krasnoludów	po 1 bryłce złota dla każdego

Umieść swoje żetony złota zakryte przed sobą. W każdej chwili możesz wymienić swoje żetony bryłek złota na inne o tej samej wartości, ale innych nominałach.

Następnie należy zająć się kartami kradzieży. Jeśli więcej niż 1 z Was ma przed sobą kartę kradzieży, zacznijcie od gracza, który jako ostatni zagrał swoją kartę kradzieży i kontynuujcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**Uwaga!** Jeśli gracz nie wy dostał się z pułapki do końca rundy, **nie** jest brany pod uwagę podczas podziału złota, niezależnie od jego karty krasnoluda. Taki gracz nie jest liczony jako część zwycięskiej grupy, nie może też użyć karty kradzieży.



**Przykład podziału złota. W rozgrywce biorą udział: niebieski górnik, 2 zielonych górników, szef, spekulant i 2 sabotażystów.** Szef dokończył korytarz łączący kartę startu z kartą celu ze skarbem. Korytarz jest zablokowany przez niebieskie drzwi. Obaj sabotażyści mają przed sobą karty kradzieży. Jeden sabotażysta wpadł w pułapkę (leży przed nim karta pułapki).

**Skarb zostaje podzielony w następujący sposób:** niebieski górnik wygrał, wraz z szefem i spekulantem, zatem w zwycięskiej grupie jest 3 krasnoludów. Niebieski górnik otrzymuje 3 bryłki złota, szef otrzymuje  $3 - 1 = 2$  bryłki złota, a spekulant  $3 - 2 = 1$  bryłkę złota. Sabotażysta, który zagrał kartę kradzieży, zabiera 1 bryłkę złota od dowolnego gracza. Drugi sabotażysta z tą samą kartą nie dostaje nic, bo jest w pułapce.

## POCZĄTEK NOWEJ RUNDY

Gdy złoto zostanie podzielone, rozpoczyna się następna runda. Przygotujcie nową rundę tak, jak opisano w *przygotowaniu do gry*: potasujcie karty krasnoludów tak samo jak wcześniej, umieśćcie w odpowiednich miejscach kartę startu i karty celów, by rozpocząć labirynt korytarzy, i potasujcie wszystkie karty korytarzy i akcji, w tym 10, które usunęliście przed rozpoczęciem poprzedniej rundy. Ponownie odłóżcie 10 wierzchnich kart z talii i rozdajcie po 6 kart każdemu z graczy. Oczywiście zachowujecie bryłki złota, które zdobyliście w poprzednich rundach.

Gracz po lewej stronie osoby, która zagrała ostatnią kartę tunelu w poprzedniej rundzie, rozpoczyna kolejną rundę.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy rozegracie 3 rundy. Gracz, który ma najwięcej bryłek złota, wygrywa! W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze wygrywają.

# Karty specjalne

## Mistrzostwa świata w grze w *Sabotażystę* 2016–2023

Od mistrzostw świata w grze w *Sabotażystę* w 2016 roku wszyscy uczestnicy turnieju otrzymują specjalne karty. Te specjalne karty mogą być używane w dowolnej kombinacji z grą podstawową *Sabotażysta* i dodatkiem *Sabotażysta 2* (z wyjątkiem karty z 2016 roku, jak zaznaczono poniżej).

To jubileuszowe wydanie zawiera przedruki kart specjalnych z lat 2016–2023.



### **2016 – Chciwy krasnolud (x 2)**

Karty chciwego krasnoluda można używać **tylko** z podstawową grą *Sabotażysta*. W trakcie przygotowania do gry zamieńcie kartę 1 z górników na kartę chciwego krasnoluda. Następnie każde z Was otrzymuje 1 kartę krasnoluda według standardowych zasad. Reszta przygotowania do gry i rozgrywki pozostaje bez zmian.

### **Podział złota**

Jeśli jesteś chciwym krasnoludem, wygrywasz rundę tylko jeśli karta korytarza łącząca kartę startu z kartą celu, na której jest przedstawiony skarb, została dodana **przez Ciebie**. W takim wypadku otrzymujesz karty przedstawiające łącznie **4 bryłki złota**, a pozostali gracze nie dostają nic. W przeciwnym razie pozostajesz w tej rundzie z pustymi rękoma.

**Uwaga!** Drugi chciwy krasnolud będzie potrzebny tylko w wariantcie turniejowym (zob. *Wariant turniejowy* str. 26).

---

Pozostałe karty specjalne to karty akcji. Jeśli chcecie z nich skorzystać, wtasujcie je do talii kart korytarzy i akcji podczas przygotowania do gry i zagrywajcie je według standardowych zasad (wyjątek stanowi karta weta). Gdy rozpatrzysz ich działanie, karty trafiają na stos kart odrzuconych.

**Karty specjalne pozwalają Wam wykonać następujące akcje:**



### **2017 – Zamiana kart celu**

Wybierz 2 zakryte karty celów i weź je ze stołu, **nie patrząc** na ich awersy. W tajemnicy zdecyduj, czy chcesz zamienić te 2 karty miejscami, a następnie odłóż je z powrotem.



### 2018 – Skarbiec

Zamiast dobierać kartę z talii, weź **5 wierzchnich kart ze stosu kart odrzuconych**. Spójrz na te karty, weź **1** z nich na rękę i odłóż pozostałe karty zakryte na stos kart odrzuconych.

**Uwaga!** Jeśli na stosie kart odrzuconych znajduje się mniej niż 5 kart, weź je wszystkie i wybierz 1 z nich.



### 2019 – Weto

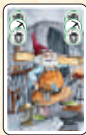
Zagraj tę kartę podczas **tury innego gracza** jako reakcję na zagranie przez niego karty korytarza albo akcji. Usuń kartę tego gracza, zanim zostanie rozpatrzony jej efekt, i umieść ją na stosie kart odrzuconych wraz z kartą weta. Następnie ten gracz dobiera kartę z talii (kończąc swoją turę), po czym Ty również to robisz.



### 2020 – Zmiana kierunku

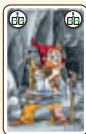
Zaczynając od momentu zagrania tej karty, kolejność tur zostaje odwrócona do końca rundy. Jeśli graliście zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, teraz gracze przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara i na odwrót.

W grze podstawowej kolejność przekazywania kart przy podziale złota także jest odwrócona.



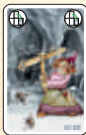
### 2021 – Sztukmistrz

Sztukmistrz to karta naprawy z 3 symbolami. Możesz użyć tej karty, by usunąć **1 kartę zepsutego narzędzia** (zepsuty kilof, zepsuty wagonik albo zepsutą latarnię). Odrzuć zarówno kartę zepsutego narzędzia, jak i kartę sztukmistrza na stos kart odrzuconych.



### 2022 – Pionier

Natychmiast zagraj 2 karty korytarzy z ręki, jedna po drugiej. Dodaj je do labiryntu korytarzy zgodnie ze standardowymi zasadami. Na końcu swojej tury dobierz 2 karty. Oznacza to, że do końca rundy musisz grać z 1 kartą mniej na ręce.



### 2023 – Dywersja

Przełóż **ostatnio dodaną** do labiryntu korytarzy kartę korytarza na inne miejsce – zgodnie ze standardowymi zasadami.

# Minidodatki do Sabotażysty

## MYTO TUNELOWE

Ten minidodatek ukazał się w 2016 roku w planszówkowym kalendarzu adwentowym wydawnictwa Frosted Games. Aby go używać z **Sabotażytką** albo **Sabotażystą 2**, potrzebujecie 2 figurek krasnoludów, 2 żetonów krasnoludów i żetonów bryłek złota z **Sabotażysty 2**.

### Przygotowanie do gry

Umieść **krasnoludy** na ich podstawkach, tworząc figurki, i ustaw je obok **żetonów krasnoludów**. Każde z Was bierze 1 żeton złota o wartości „1”.



### Przebieg gry

W swojej turze otrzymujesz nową opcję do wyboru:

– Odrzuć dowolną kartę z ręki, aby zagrać figurkę krasnoluda. Ta opcja może zostać wybrana dokładnie raz na figurkę krasnoluda w każdej rundzie.

**Zagrywanie figurki krasnoluda.** Odrzuć 1 zakrytą kartę z ręki na stos kart odrzuconych. Weź 1 z 2 figurek krasnoludów i przypisany jej żeton krasnoluda. Umieść tę figurkę krasnoluda na otwartym końcu korytarza. Figurka krasnoluda blokuje ten korytarz, więc żaden z graczy nie może dodać w tym miejscu karty korytarza. Połóż odpowiedni żeton krasnoluda przed sobą, aby wskazać, że ta figurka krasnoluda została zagrana przez Ciebie.



**Uwaga!** Po wybraniu tej opcji **nie dobierasz** karty z talii, będziesz mieć o 1 kartę mniej na ręce do końca rundy.

**Płacenie i usuwanie figurki krasnoluda.** Jeśli chcesz umieścić kartę korytarza w miejscu, w którym znajduje się figurka krasnoluda, musisz zapłacić 1 żeton złota. Daj to złoto graczowi, który zagrał tę figurkę krasnoluda.

Następnie odłóż figurkę krasnoluda i przypisany jej żeton krasnoluda na bok. Nie może zostać użyta do końca rundy.

**Uwaga!** Możesz poprosić innego gracza, żeby zapłacił za Ciebie.

### Następna runda

Ponownie przygotuj figurki krasnoludów i przypisane im żetony krasnoludów. Możecie ich użyć na nowo w następnej rundzie. Począwszy od 2. rundy, możecie również płacić krasnoludom złotem, które wygraliście w poprzednich rundach. Jeśli jest taka potrzeba, gracze mogą wymienić swoje karty albo żetony bryłek złota na karty albo żetony o tej samej wartości, ale innych nominałach.

Na koniec gry złoto z żetonów rozdanych podczas przygotowania liczy się do wyniku.

## DZIAŁ KOSTIUMÓW

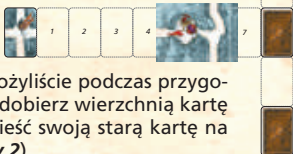
Dział kostiumów pojawił się w 2016 roku na kartce świątecznej podcastu „Bretterwischer”. Aby używać go z *Sabotażystą* albo *Sabotażystą 2*, będziecie potrzebować pocztówki z tego wydania jubileuszowego.

### Przygotowanie do gry

Umieście pocztówkę stroną z działem kostiumów w labiryncie korytarzy podczas przygotowania do gry, jak pokazano na rysunku.

### Przebieg gry

Jeśli jesteś 1. graczem, który połączy dział kostiumów z kartą startu, **musisz natychmiast** wymienić swoją kartę krasnoluda. Zamień ją na kartę, którą odłożyliście podczas przygotowania (w przypadku *Sabotażysty*), albo dobierz wierzchnią kartę z talii pozostałych kart krasnoludów i umieść swoją starą kartę na spodzie tej talii (w przypadku *Sabotażysty 2*).



## WIECZOREK TUNELOWY

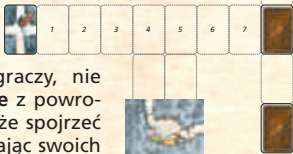
Wieczorek tunelowy pierwszy raz pojawił się na pocztówce AMIGO w 2019 roku. Aby używać go z *Sabotażystą* albo *Sabotażystą 2*, będziecie potrzebować pocztówki z tego wydania jubileuszowego.

### Przygotowanie do gry

Umieście pocztówkę stroną z wieczorkiem tunelowym w labiryncie korytarzy podczas przygotowania do gry, jak pokazano na rysunku.

### Przebieg gry

Jeśli jesteś 1. graczem, który połączy wieczorek tunelowy z kartą startu, zbierz karty krasnoludów wszystkich graczy, nie patrząc na nie. Potasuj je i rozdaj **zakryte** z powrotem wszystkim graczom (każdy gracz może spojrzeć na swoją kartę). Dokończcie rundę, używając swoich nowych kart krasnoludów.



# Nowe cele

Nowe cele oczekują Was w labiryncie korytarzy! Odnajdźcie dodatkowe skarby lub napotkajcie złowrogie istoty, które pałają nienawiścią do krasnoludów. Aby używać *Nowych celów z Sabotażystą* albo *Sabotażystą 2*, będziecie potrzebować 8 nowych kart celów i żetonów bryłek złota z *Sabotażysty 2*.



## Przygotowanie do gry

Wymieńcie zwykle karty celów z gry podstawowej *Sabotażysta* na 8 nowych. Przed każdą rundą przygotujcie kartę złotego skarbu i dobierzcie 4 inne losowe karty celów. Potasujcie je i umieśćcie zakryte na stole, jak pokazano na rysunku. Odłóżcie pozostałe 3 karty celów na bok – nie będziecie ich potrzebować do następnej rundy.



## Przebieg gry

Gdy dotrzesz do 1 z kart celów, odkryj ją zgodnie ze standardowymi zasadami i odłóż ją na miejsce tak, żeby pasowała. Następnie rozpatrz efekt wskazany na karcie:



### Worek złota.

Natychmiast weź żetony o wartości

1 albo 2 bryłek złota, zgodnie ze wskazaniem na karcie.



### Smok.

Natychmiast odrzuć 1 bryłek złota, jeśli jakąś

masz. Możesz wymienić kartę bryłek złota na inne o tej samej łącznej wartości, jeśli to konieczne.



### Wielki pająk.

Runda natychmiast dobiega

końca, sabotażyści wygrywają.

Na innych kartach celu znajdziesz **kamienie** (nie mają efektu) i dobrze znany **złoty skarb** (runda dobiega końca i górnicy wygrywają).

**Uwaga!** Jeśli dodasz do labiryntu korytarzy kartę korytarza, która połączy kartę startu z 2 zakrytymi kartami celów jednocześnie, odkryj jedną, rozpatrz jej efekt, a następnie odkryj drugą. Wybierasz kolejność, w jakiej odkrywasz te karty.

## Następna runda

Zbierzcie wszystkie 8 kart celów i przygotujcie grę, jak opisano powyżej.

# SKRZYNIĘ SKARBÓW

NOWOŚĆ!

Więść szybko się rozeszła, gdy w labiryncie korytarzy odkryto skrzynie skarbów. Ciekawskie z Was krasnoludy, więc musicie wiedzieć, co w nich jest! Jednak nie w każdej skrzyni kryje się złoto...

Aby użyć *Skrzyń skarbów z Sabotażystą 2* albo *Sabotażystą 2*, będziecie potrzebować 17 specjalnych kart z tego minidodatku.

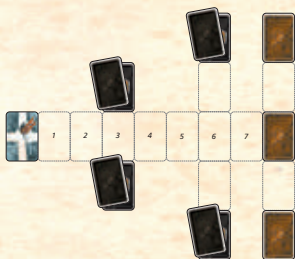


## Przygotowanie do gry

Oddzielnie potasujcie **7 kart korytarzy** (z ciemnym rewersem) i **10 kart skrzyń skarbów** (z ciemnym rewersem i skrzynią skarbów). Umieście 4 zakryte karty skrzyń skarbów w labiryncie korytarzy podczas przygotowania do gry. Następnie na każdą z nich połóżcie zakrytą kartę korytarza z tego minidodatku. Pozostałe 6 kart skrzyń skarbów i 3 karty korytarzy odłóżcie na bok. Będziecie ich potrzebować w następnej rundzie.

**Uwaga!** Możecie umieścić skrzynie skarbów w labiryncie korytarzy w dowolnych miejscach, ale 2 karty skrzyń skarbów nie mogą do siebie przylegać.

## Przykłady możliwego początkowego ułożenia kart:



## Przebieg gry

Gdy połączysz zakrytą kartę korytarza z kartą startu, weź ją i kartę skrzyni skarbów znajdującą się pod nią. Na razie połóż kartę skrzyni skarbów zakrytą przed sobą. Odwróć kartę korytarza i odłóż ją na miejsce, w którym się znajdowała, upewniając się, by o ile to możliwe, pasowała do wszystkich sąsiadujących kart korytarzy. Następnie odkryj kartę skrzyni skarbów i rozpatrz jej efekt (zob. *Efekty skrzyń skarbów*). Na koniec odłóż kartę skrzyni skarbów na bok.



**Osuwisko.** Gdy zagrywasz tę kartę, usuń odkrytą albo **zakrytą** kartę korytarza. Jeśli w ten sposób usuniesz zakrytą kartę korytarza, usuniesz również znajdującą się pod nią kartę skrzyni skarbów.



**Mapa skarbów.** Gdy zagrywasz tę kartę, możesz w tajemnicy zerknąć na wybraną kartę skrzyni skarbów i znajdującą się na niej kartę korytarza zamiast na kartę celu. Następnie odłóż obie karty zakryte na miejsce.

### **Efekty skrzyń skarbów**



Weź żeton przedstawiający **1 bryłkę złota**.

**Uwaga!** Jeśli gracie, używając podstawowej gry *Sabotażysta*, weź kartę bryłki złota z 1 bryłką złota.



Od teraz do końca rundy żaden z graczy (w tym Ty) nie może używać mapy skarbów, by zerknąć na zakryte karty. Zostaw tę kartę na stole jako przypomnienie. Tej karty nie można usunąć, odrzucając z ręki 2 karty.



**Nie** dobieraj karty z talii na końcu tej tury. Do końca rundy masz 1 kartę mniej na ręce.



Dobierz 1 **dotatkową** kartę z talii na końcu tej tury. Do końca rundy masz 1 kartę więcej na ręce.



Przesuń 1 zakrytą kartę celu o 1 miejsce **dalej** od karty startu.



**Nie** dobieraj karty z talii na końcu tej tury. Zamiast tego wylusuj 1 kartę z ręki **dowolnego innego gracza** i weź ją na swoją rękę. Ten gracz do końca rundy ma 1 kartę mniej na ręce.





Dobierz **3 karty** z talii na koniec tej tury. W tajemnicy zerknij na nie, weź 1 na rękę i odrzuć pozostałe zakryte na stos kart odrzuconych.



Zerknij w tajemnicy na kartę krasnoluda innego gracza.



Potasuj **stos kart odrzuconych**. Dobierz z niego **5 wierzchnich** kart. W tajemnicy zerknij na nie, weź 1 na rękę i odrzuć pozostałe zakryte na stos kart odrzuconych. Jeśli na stosie kart odrzuconych znajduje się mniej kart niż 5, dobierz tyle, ile możesz. Na końcu tej tury nie dobierasz karty z talii.



Dobierz **5 wierzchnich kart** z talii i umieść je zakryte na stosie kart odrzuconych.

## Warianty rozgrywki

### SABOTOWANY KRASNOLUD

W ten wariant możecie grać z podstawową grą *Sabotażysta*. Polecamy go szczególnie do gier z mniejszą liczbą graczy.

#### Podział złota

Jeśli górnicy wygrają, ci spośród nich, którzy mają przed sobą **kartę zepsutego narzędzia**, **nie otrzymują** żadnych kart bryłek złota za tę rundę.

Mimo to dobierzcie zakryte karty bryłek złota w liczbie równej liczbie górników i przekazujcie je według standardowych zasad, pomijając wszystkich graczy z kartami zepsutych narzędzi. Oznacza to, że 1 albo więcej graczy może otrzymać więcej niż 1 kartę bryłek złota.

**Uwaga!** Jeśli **każdy** z górników ma przed sobą kartę zepsutego narzędzia, nikt nie otrzymuje kart bryłek złota w tej rundzie.

# WARIANT TURNIEJOWY

W ten wariant możecie grać z podstawową grą **Sabotażysta**. Używa się go podczas oficjalnych turniejów **Sabotażysty** dla rozgrywek, w których uczestniczy 5–9 graczy. Poza podstawową grą **Sabotażysta** będziecie potrzebować żetonów bryłek złota z **Sabotażysty 2** i 2 kart **chciwych krasnoludów** z mistrzostw świata.

## Przygotowanie do gry

Zamiast kart bryłek złota użyjcie żetonów złota z **Sabotażysty 2**.

W zależności od liczby graczy użyjcie następujących kart **krasnoludów** w każdej rundzie.

- 5 graczy: 1 sabotażysta + 3 górników + 1 chciwy krasnolud.
- 6 graczy: 2 sabotażystów + 3 górników + 1 chciwy krasnolud.
- 7 graczy: 2 sabotażystów + 3 górników + 2 chciwe krasnoludy.
- 8 graczy: 3 sabotażystów + 3 górników + 2 chciwe krasnoludy.
- 9 graczy: 3 sabotażystów + 4 górników + 2 chciwe krasnoludy.

Reszta przygotowania do gry przebiega według standardowych zasad. Dodatkowo dobierzcie 1 **losową kartę korytarza** i umieśćcie ją odkrytą na środku labiryntu korytarzy – pomiędzy kartą startu a środkową kartą celu. Następnie potasujcie karty korytarzy i karty akcji, aby stworzyć talię. Liczba kart, jaką otrzymuje każde z Was, zależy od tego, ile osób bierze udział w rozgrywce.

- 5 graczy: po 6 kart.
- 6–7 graczy: po 5 kart.
- 8–9 graczy: po 4 karty.

## Podział złota

W wariantcie turniejowym nie dzielicie się kartami złota, ale żetonami złota. Ich liczba zależy od tego, kto wygrał rundę.

**Jeśli górnicy zwyciężyli**, gracz, który dotarł do karty celu, na której jest przedstawiony skarb, i tym samym zakończył rundę, otrzymuje **3 bryłki złota**. Pozostali górnicy otrzymują po **2 bryłki złota**.

**Jeśli chciwy krasnolud zwycięży**, otrzymuje **4 bryłki złota**, a pozostali gracze nie dostają nic.

**Uwaga!** Aby wygrać, chciwy krasnolud **musi** stworzyć połączenie od karty startu do karty celu, na której jest przedstawiony skarb.

**Jeśli sabotażyści zwyciężyli**, każdy z nich otrzymuje **po 3 bryłki złota**.

**Wyjątek.** W rozgrywce 5-osobowej w rozgrywce bierze udział tylko 1 sabotażysta. Jeśli zwycięży, otrzymuje **4 bryłki złota**.

# AMIGO

zaprasza na turnieje  
*Sabotażysty.*



Więcej informacji o turniejach i rozgrywkach  
można znaleźć na stronie:



[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)  
(strona w języku niemieckim).

# rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl



Już po rozgrywce? Podziel się  
wrażeniami z innymi graczami  
w grupie **PLANSZOWA REBELIA**  
FB/groups/planszowarebelia

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

Wersja 1.0

02402EASTZ401

