

Saboteur 2

By Frederic Moyersoen

Para 2 a 12 jogadores com idade acima de 8 anos.

Duração da partida: aproximadamente 30 minutos.

“Você precisa de uma cópia do jogo original para jogar esta expansão.”

Conteúdo:

32 Pepitas de Ouro

30 cartas de caminho

21 cartas de ação

15 cartas de anão (4 Mineiros Verdes, 4 Mineiros Azuis, 1 Chefe, 2 Geólogos, 1 Especulador e 3 Sabotadores)

Descrição

Nesta expansão, existem novos papéis para os anões desenvolverem como também novas cartas de ação e de caminho aguardam os jogadores. Existem os habituais anões mineiros, mas agora eles estão divididos em duas equipes: a verde e a azul. Como antes, os mineiros irão para a mina em busca do tesouro, mas desta vez não estarão por sua conta, devem cooperar com seus colegas de equipe para ter sucesso. Um dos novos personagens é o Chefe: ele vence sempre que a equipe verde ou o azul vencer, mas sempre conseguirá uma Pepita de Ouro a menos do que a equipe vencedora. Existe também o Especulador, que justificando o seu nome, não apenas vence quando a equipe verde ou azul vence, mas também quando os Sabotadores vencem. No entanto, tem-se que contentar com 2 Pepitas de Ouro a menos. Para o Geólogo, encontrar o Tesouro não tem muita importância. Primeiro, ele procura por valiosos cristais que se encontram nos túneis. Por cada cristal visível ele consegue 1 Pepita de Ouro.

Jogue a expansão em 3 rodadas (como no jogo original) e ao final delas, o jogador com maior número de Pepitas de Ouro será o vencedor.

Utilize as regras do jogo básico com as mudanças indicadas abaixo.

Em todas as cartas que compõem esta expansão está marcado um “2” no canto inferior esquerdo para facilitar a separação.

Set-Up

Primeiro, pegue as Cartas de Anão e de Pepitas de Ouro do jogo básico e deixe-as de lado. Você não precisará delas neste jogo.

Depois, localize a Carta de Início e as 3 Cartas de Objetivo e coloque-as sobre a mesa como se descreve no jogo básico. Embaralhe as Cartas de Caminho e as de Ação do jogo básico e desta expansão e forme uma pilha com a face para baixo.

Antes de cada rodada, pegue as 10 primeiras cartas da pilha e retire-as do jogo sem olhá-las.

Então distribua 6 cartas a cada jogador, não importa quantas pessoas estão jogando.

Agora embaralhe as 15 Cartas de Anão e distribua uma a cada jogador, novamente sem se importar com o número de jogadores em jogo.

Cada jogador observa sua Carta de Anão e coloque-a de face para baixo sem revelar o seu personagem aos outros jogadores.

As Cartas de Anão que sobram são guardadas sem serem reveladas.

As cartas de personagens são reveladas apenas ao final da rodada.

O jogador mais jovem começa o jogo, seguindo no sentido horário.

Desenvolvimento do Jogo

No seu turno, você deve realizar uma das quatro ações a seguir:

- Colocar uma carta de caminho.....então pegue 1 carta.
- Jogar uma carta de ação.....então pegue 1 carta.
- Descartar 2 cartas de sua mão para remover uma carta de sua frente..... então pegue 1 carta *
- Passar e descartar de 1 a 3 cartas de sua mão com a face para baixo..... depois pegue de 1 a 3 cartas. Então o seu turno acaba e começa o turno do próximo jogador.

Nota: Quando a pilha acaba, não há cartas para pegar, os jogadores ainda tem para jogar pelo menos uma carta. Seu um jogador ficar sem cartas, ele passará todos os seus turnos nesta rodada. (isto pode acontecer próximo ao final do jogo).

Descartando duas cartas

Descartando qualquer 2 cartas de sua mão, um jogador pode remover uma das cartas de sua frente e descartá-la.

Note que o jogador então pegará apenas uma nova carta. Se você fizer isto, irá reduzir a sua mão em uma carta a cada vez.

Passando

Se um jogador não pode ou não quer jogar uma carta, ele pode passar e descartar de 1 a 3 cartas de sua mão e colocá-las de face para baixo. Depois pegará o mesmo número de cartas.

Final de uma Rodada

A rodada termina quando se completa um caminho desde a Carta de Início até a Carta de Objetivo que contém a Pepita de Ouro ou quando nenhum jogador pode jogar mais cartas.

Dividindo o Tesouro

Dependendo de que exista ou não um caminho ininterrupto desde a Carta de Início até a de Objetivo, os ganhadores da rodada serão os Anões Mineiros ou os Sabotadores.

Se o caminho está bloqueado por uma porta de cor, somente os anões da equipe dessa cor ganharão.

Agora vamos verificar o número total de Pepitas de Ouro que a equipe ganhadora receberá.

Dependendo do número de ganhadores, cada jogador receberá um número de Pepitas a seguir da pilha:

- 1 Anão = 5 Pepitas de Ouro
- 2 Anões = 4 Pepitas de Ouro
- 3 Anões = 3 Pepitas de Ouro
- 4 Anões = 2 Pepitas de Ouro
- 5 ou mais Anões = 1 Pepita de Ouro

Os jogadores que tiverem uma carta de Ladrão em sua frente poderão roubar uma Pepita de Ouro de outro jogador. Os jogadores podem fazer mudanças se necessário.

O último jogador que jogou uma Carta de Ladrão rouba primeiro e depois os outros jogadores o fazem no sentido horário.

Os jogadores não podem ocultar se realmente têm ou não Pepitas de Ouro, mas eles podem manter em segredo o total.

Exemplo de distribuição de Pepitas de Ouro ao final da rodada

Jogam: 1 Mineiro AZUL e 2 VERDES, 1 Chefe, 1

Especulador e 2 Sabotadores.

O Chefe completa o caminho para a carta de objetivo com o tesouro. O caminho está bloqueado por uma Porta Azul.

Ambos Sabotadores tem uma carta de Ladrão na frente deles. Um Sabotador está preso (possui uma carta de Prisão! em sua frente). O tesouro é dividido deste jeito:

Os Mineiros Azuis ganharam (incluindo o Chefe e o Especulador).

O Anão Azul recebe 3 Pepitas de Ouro. O Chefe recebe $3-1=2$, o Especulador recebe $3-2=1$ Pepita de Ouro.

O Sabotador que jogou a carta de Ladrão pega 1 Pepita de Ouro de qualquer um dos outros jogadores. O outro Sabotador que jogou a mesma carta, não pega nada porque está preso.

(Se um Mineiro da equipe Verde tivesse conectado o caminho do início ao Objetivo, a equipe Azul teria ganho de todo jeito, porque o caminho ao tesouro está fechado para a equipe Verde por uma Porta Azul).

Começo de uma nova rodada

Coloque as Cartas de Início e de Objetivo de novo sobre a mesa. Embaralhe todas as Cartas de Ação e de Caminho, incluindo as 10 cartas separadas da rodada anterior e forme com elas uma nova pilha. Retire de novo as 10 primeiras cartas e reserve-as. Distribua 6 cartas da pilha a cada jogador. Embaralhe as 15 Cartas de Anão e distribua uma a cada jogador. O jogador sentado à esquerda do jogador que jogou a última carta da rodada anterior começa a nova rodada.

O Final do Jogo

A partida termina depois da terceira rodada. Cada jogador conta o número total de Pepitas de Ouro que coletou e quem conseguiu a maior quantidade vence. Se dois ou mais jogadores empatarem, todos eles ganham.

Tradução: Walden/BH (2013)

As novas cartas de Anão e suas condições de vitória



Mineiros Verdes e Azuis (4 de cada cor)

Ambas as equipes trabalham na mina em direção ao tesouro, mas elas estão competindo.

Uma equipe vence se:

- Um mineiro dessa equipe cria uma conexão para o Tesouro e o caminho não está bloqueado por uma porta de outra cor, ou;
- Um mineiro da outra equipe cria uma conexão para o Tesouro, mas o caminho de sua equipe está bloqueada por uma porta de outra cor.

Ambas as equipes vencem (junto com todos os não-Sabotadores) se o Chefe, o Geólogo, ou o Especulador cria uma conexão para o ouro e de uma forma que o caminho não esteja bloqueado por uma porta de outra cor.

O Chefe (1 no jogo)

O Chefe constrói túneis para ambas as equipes e vence toda vez que uma das equipes vença. Quando o tesouro é dividido, o Chefe ganha sempre uma pepita a menos do que os outros ganhadores.



O Especulador (1 no jogo)

O especulador sempre vence, não importa se forem os Mineiros ou os Sabotadores que tiveram sucesso. No entanto, quando o tesouro é dividido, ele ganha duas pepitas a menos do que os outros.

O Geólogo (2 no jogo)

Os Geólogos escavam por sua própria conta. Eles não estão interessados especialmente em ouro. Quando o tesouro é dividido, o Geólogo ganha tanto ouro quanto for o número de cristais visíveis nos labirintos da mina. Caso ambos os Geólogos estiverem jogando, eles dividem as pepitas de ouro (arredondamento para baixo).

As novas cartas de Caminho



A Ponte (2 no jogo)

Esta carta mostra dois caminhos retos, mas que não estão conectados. Você não pode virar à esquerda ou à direita com esta carta. Quando você joga esta carta, pelo menos um dos dois caminhos deve estar conectado a Carta de Início.

A Curva Dupla (2 no jogo)

Novamente, esta carta mostra dois caminhos que não estão conectados e quando é jogada, pelo menos um dos dois caminhos deve estar conectado com a Carta de Início.



Caminho com Escada (4 no jogo)

O caminho desta carta sempre está conectado com a Carta de Início e com todas as outras cartas com uma escada. Ela sempre deve tocar uma carta de caminho e não pode ser colocada próxima a uma carta de Objetivo.

Caminho com Porta (3 de cada cor)

Um caminho com uma porta verde ou azul só pode ser usada pela equipe da mesma cor.



Cristais

Em algumas cartas de caminho você pode ver cristais. Eles não têm efeito nas conexões do caminho.
(somente têm importância para os Geólogos).

As novas cartas de Ação

Como no jogo base, nesta expansão nenhum jogador poderá ser afetado por 2 cartas de ação do mesmo tipo ao mesmo tempo.



Ladrão (4 no jogo)

Você joga esta carta com a face virada para cima em sua frente. Ao final da rodada e depois da distribuição do tesouro, você pode roubar uma pepita de ouro de qualquer jogador (se existir um). Então descarte esta carta.

Você não pode usar esta carta se estiver aprisionado.



Mãos Fora! (3 no jogo)

Se você jogar esta carta, poderá remover uma carta de Ladrão da frente de qualquer jogador.

Descarte ambas as cartas.



Troca tua Mão (2 no jogo)

O jogador que jogar esta carta escolhe um outro jogador e troca a mão com ele.

Descarte a carta de ação e então o outro jogador pega uma nova carta de pilha de compras.



Inspeção (2 no jogo)

Se você jogar esta carta, você pode olhar a carta de Anão de qualquer outro jogador.

Então, descarte esta carta.



Troque seus Chapéus (2 no jogo)

Escolha um jogador (inclusive você mesmo) que irá descartar a atual Carta de Anão (sem mostrá-la a ninguém), então o jogador em questão pega uma nova carta de Anão dentre aquelas que foram deixadas no início da partida.

Depois descarte esta carta de ação.



Aprisionado! (3 no jogo)

Jogue esta carta com a face para cima diante de outro jogador a sua escolha. Este jogador está trancado e não poderá jogar mais cartas de caminho. Se um jogador está aprisionado quando a rodada termina, ele não poderá ser declarado ganhador e não participará na partilha do tesouro.



Liberado! (4 no jogo)

Se você jogar esta carta, remova uma carta Aprisionado da frente de qualquer jogador. Descarte ambas as cartas.