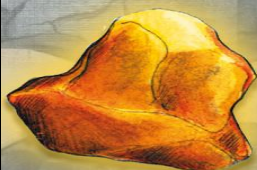


Saboteur

EXPANSÕES:

- **ROCK GOLD (2014)**
- **SELFISH DWARF (2016)**
- **MAP SWAP (2017)**
- **INVENTORY (2018)**
- **CANCELLATION (2019)**



Saboteur: Rock Gold é uma expansão de três cartas comemorativas do 10º aniversário do jogo, distribuídas em **2014**.

Pode ser jogado com Saboteur e Saboteur 2.



REGRAS

Estas cartas permitem aos jogadores ganhar pepitas de ouro adicionais.

No início de cada rodada, após distribuir as cartas dos Anões, o jogador à direita do jogador inicial, baralha, escolhe e coloca uma das cartas, virada para cima, em qualquer espaço entre a carta inicial (com a escada) e as três cartas de objetivo (mas não adjacente a uma destas cartas), obedecendo ao padrão de espaçamento das cartas (utilize a guia lateral do manual de regras do jogo base para medir). A carta permanecerá naquele espaço até o final da rodada.

O primeiro jogador que conseguir completar um caminho ininterrupto da carta inicial até a carta de “Ouro Perdido” ganha os pontos de ouro que são mostrados na carta. O jogador recolhe uma carta (*Saboteur*) ou uma ficha (*Saboteur 2*) com a quantidade correspondente de pepitas e coloca-a visível à sua frente. Na sequência, o jogador pode decidir entre duas ações possíveis:

- Abandonar a rodada atual. Ao abandonar a rodada, a carta ou a ficha de pepita de ouro fica para si e o jogador não joga mais nenhuma carta nem recebe mais ouro, contudo mantém a sua função escondida (carta de anão).
- Continuar no jogo até o final da rodada e participar da distribuição de ouro com a equipa vencedora. Neste caso, o jogador recebe a sua parte, além da quantia já recebida anteriormente pela carta de “Ouro Perdido”. Contudo, se o jogador pertencer à equipa perdedora, ele devolverá à pilha o ouro recebido correspondente à carta “Ouro Perdido”.

Notas:

- **Desmoronamento:** a carta de Ação “Desmoronamento” não pode ser jogada sobre as cartas promocionais.

- **Escada (apenas para Saboteur 2):** uma carta escada não pode ser posicionada imediatamente adjacente a uma carta promocional.



Saboteur: Selfish Dwarf é uma expansão de uma carta distribuída durante o Campeonato Mundial de Saboteur **2016**.

Com esta carta o jogador entra no papel de um mineiro que joga pensando apenas em si e recebe pontos somente se ele próprio conseguir terminar a rodada, colocando a última carta no caminho que liga a carta inicial (escada) ao ouro!

Pode ser jogado com Saboteur e Saboteur 2.

REGRAS

Durante a preparação e distribuição das cartas de anão, substitua um mineiro pela carta “Anão Egoísta”.

Se ele vencer, recebe sozinho as cartas de pepita, por outro lado se ele não cumprir o seu objetivo, está fora da distribuição do ouro, mesmo que os mineiros vençam!

No caso de ser o vencedor ele recebe cartas de pepita que totalizem 4 pepitas de ouro e nenhum outro jogador (nem mesmo os outros mineiros) recebem cartas de pepita.

Por outro lado, se ele não cumprir o seu objetivo e os mineiros ganharem a rodada, ele não recebe nenhuma carta de pepita, ficando de fora da divisão (lembre-se de comprar uma carta de pepita a menos antes de distribuir entre os mineiros vencedores).





Saboteur: Map Swap é uma expansão de uma carta distribuída durante o Campeonato Mundial de Saboteur 2017.

Esta carta substitui uma das cartas de mapa do baralho e permite mudar a posição de duas cartas de objetivo. A carta é jogada como qualquer outra carta de ação e o jogador decide se quer mudar ou não a posição das cartas de objetivo escolhidas, de acordo com sua estratégia.

Pode ser jogado com Saboteur e Saboteur 2.

REGRAS

Retire uma das cartas de mapa do baralho do jogo e coloque a carta "Troca de Mapa" no lugar dela antes de embaralhar. A carta é jogada a partir da mão de um jogador, da mesma forma como qualquer outra carta de ação. O jogador que utilizar esta carta deve proceder da seguinte maneira:

- 1) Escolher duas cartas de objetivo, sem revelar ou olhar quais são. As cartas permanecem viradas para baixo.
- 2) Esconder as duas cartas (debaixo da mesa ou de uma forma que os outros jogadores não possam ver o que ele está a fazer) e decidir se quer embaralhar as cartas, inverter as posições ou simplesmente não alterar nada. Enquanto manipula as cartas, o jogador ***não pode*** virar ou olhar o conteúdo das cartas.
- 3) Colocar de volta as cartas de objetivos nas posições, de acordo com sua decisão. O jogo segue normalmente.



Saboteur: Inventory é uma expansão de uma carta distribuída durante o Campeonato Belga de Saboteur 2018.

Pode ser jogado com Saboteur e Saboteur: The Duel.

REGRAS

A carta é jogada da mão de um dos jogadores, como qualquer outra carta de ação.

O procedimento é o seguinte (após o jogador jogar a carta):

1. O jogador olha para as 5 primeiras cartas do baralho de descarte
2. Destas cinco cartas, ele escolhe uma e adiciona esta carta à sua mão.
3. A vez do jogador acabou e não pode tirar outra carta do baralho.



Saboteur: Cancellation é uma expansão de uma carta distribuída durante o Campeonato de Saboteur 2019.

Pode ser jogado com Saboteur e Saboteur: The Duel.

REGRAS

Ao jogar a carta "Cancelamento", cancelará a carta acabada de jogar por outro jogador.

- A carta deve ser jogada durante a vez do oponente. Isto significa, depois do jogador fazer a sua jogada e antes de comprar uma carta de substituição.
- Quando a carta é aplicada no jogador anterior significa que nesse turno jogará duas vezes uma carta em sequência.

