



EE

# Saboteur

Frederic Moyersoen'i mäng

## Sabotöör

Mängijaid: 3-10

Vanus: 8+

Mängu kestus: umbes 30 minutit

Mängukomplekti kuulub:



44 tunnelikaarti, 27 tegevuskaarti, 28 kullakaarti, 7 kaevurit, 4 sabotööri.

## Mängu eesmärk

Mängijad kehastuvad põialpoisteks. Põialpoisse on kahte eri sorti: kaevurid, kes kaevavad suuri varandusi otsides oma tunnelid järjest sügavamale mäe sisemusse, ja sabotöörid, kelle eesmärgiks on kaevurite tegevust takistada. Mõlema grupi liikmed peaksid üksteist toetama, hoolimata sellest, et üldjuhul võivad nad vaid aimata, kes on kes. Kui kaevuritel õnnestub kaevata tunnel varanduseni, jaotavad nad vaevaga teenitud kullasaagi omavahel, kuid sabotöörid jäävad tühjade pihkudega. Kui kaevuritel ei õnnestu oma eesmärki saavutada, saavad sabotöörid kulla endale. Mängijate rollid avalikustatakse alles kullasaagi jaotamisel. Mängija, kellel on kolmanda vooru lõpuks kõige rohkem kullakamakaid, on võitja.

## Ettevalmistus mänguks

Jaota tunneli-, tegevus-, kulla- ja põialpoisikaardid eraldi pakkidesse.

Mitut kaevuri- ja sabotöörikaarti on vaja, sõltub mängijate koguarvust. Ülearused põialpoisikaardid pane tagasi karpi, neid pole kuni mängu lõpuni vaja.

- 3 mängijat: 1 sabotöör ja 3 kaevurit
- 4 mängijat: 1 sabotöör ja 4 kaevurit
- 5 mängijat: 2 sabotööri ja 4 kaevurit
- 6 mängijat: 2 sabotööri ja 5 kaevurit
- 7 mängijat: 3 sabotööri ja 5 kaevurit
- 8 mängijat: 3 sabotööri ja 6 kaevurit
- 9 mängijat: 3 sabotööri ja 7 kaevurit
- 10 mängijat: kõik põialpoisikaardid

Pane ettenähtud hulk kaevuri- ja sabotöörikaarte ühte pakki ja sega. Iga mängija saab ühe kaardi, vaatab seda nii, et keegi teine ei näe, ja paneb selle siis pildiga allapoole enda ette lauale. Ülearune põialpoisikaart pannakse vooru lõpuni kõrvale (samuti pildiga allapoole).

44 tunnelikaardi hulgas on üks stardikaart (redeliga) ja kolm lõpukaarti. Ühel lõpukaartidest on varandus, kahel ülejäänul vaid kivi. Sega lõpukaardid ja pane need (pildiga allapoole) koos stardikaardiga lauale nii, nagu on näha järgmisel leheküljel asuval joonisel. Mängu käigus tekib stardikaardist lõpukaartideni tunnelite labürint. Selle labürindi mõõtmed võivad olla suuremad kui samal joonisel aimatav 5\*9 kaardipindala.

Järelejäänud tunnelikaardid ja kõik tegevuskaardid pane ühte pakki, sega ja jaga igale mängijale õige arv kaarte (kaartide arv sõltub mängijate koguarvust):

- 3 kuni 5 mängijat: Igale mängijale jaotatakse 6 kaarti.
- 6 kuni 7 mängijat: Igale mängijale jaotatakse 5 kaarti.
- 8 kuni 10 mängijat: Igale mängijale jaotatakse 4 kaarti.



Järelejäänud kaardid pane lõpukaartide kõrvale, mugavalt käeulatusse, ühte pakki.

Sega kullakaardid ja pane see pakk ülearuse põialpoisikaardi kõrvale lauale, pildiga allapoole. Pole oluline, kes alustab esimest vooru, edasine mängujärjekord liigub kellaosuti suunas.



Kasutamata kaardid, mahapandud kaardid

## Kuidas mängida

Oma järjekorra saabudes peab mängija kõigepealt ühe kaardi välja käima.

See tähendab:

- Lisama labürinti tunnelikaardi või
- Asetama mõne mängija ette tegevuskaardi või
- Passima, asetades ühe kaardi mahapandud kaartide virna, pildiga allapoole.

Pärast seda võtab mängija kasutamata kaartide virnast pealmise kaardi, et käes oleks jälle sama palju kaarte kui enne. Pärast kaardi välja käimist ja uue kaardi asemele võtmist liigub mängujärg järgmisele mängijale.

**Märkus:** kui kasutamata kaartide virn saab otsa, ei võta mängijad väljakäidud kaardi asemele enam uut kaarti, vaid mängujärjekord liigub järgmisele mängijale kohe pärast kaardi väljakäimist.

## Tunnelikaardi kasutamine

Samm-sammult moodustub tunnelikaartidest rada stardi- ja lõpukaartide vahele. Tunnelikaardi peab asetama mõne juba laualoleva tunnelikaardi kõrvale, alati püstipidi (vt joonist).



sobima kõrvalasuvate kaartide tunneliotstega. Kaevurpöialpoisid proovivad rajada katkematut tunnelit stardikaardist üheni lõpukaartidest; sabotöörid üritavad neid seda tegemast takistada.

Siiski, sabotööridel ei tasu takistusi seada liiga silmnähtavalt, muidu avastatakse nende roll väga kiiresti.

## Tegevuskaardi kasutamine

Tegevuskaardi kasutamiseks asetatakse see pildiga ülespoole enda või kaasmängija ette. Tegevuskaartidega saavad mängijad üksteist takistada või aidata, võtta labürindist ära mistahes tunnelikaardi või saada informatsiooni lõpukaartide kohta.



Kui üks neist kaartidest asetatakse mängija ette, ei või see mängija kasutada tunnelikaarti, kuni see tegevuskaart tema ees on.

Loomulikult võib see mängija ikka kasutada tegevuskaarte. Korraga võib mängija ees olla kõige rohkem kolm sellist blokeerimiskaarti, kuid ei tohi olla mitut samasuguse pildiga. Mängija võib labürinti tunnelikaardi lisada vaid sel juhul, kui tema mängukorra saabudes pole ta ees ühtki blokeerimiskaarti.



Neid kaarte kasutatakse katkiste tööriistade parandamiseks (ehk mängija eest ühe blokeerimiskaardi eemaldamiseks). Sellise

kaardi võib asetada nii enda kui mistahes kaasmängija blokeerimiskaardile, pärast mida pannakse nii blokeerimis- kui paranduskaart mahapandud kaartide virna, pildiga allapoole. Loomulikult peab parandamiseks kasutama kaarti, millel olev pilt on samasugune nagu blokeerimiskaardil – näiteks kui mängija ees on katkine kaevanduskäru, saab seda parandada vaid terve kaevanduskäru, mitte laterna või kirkaga.



Kaart, millel on kahe korras tööriista pilt, parandab ükskõik kumma neist, kuid mitte kaht tööriista korraga.

**Märkus:** Parandamiskaarti saab kasutada vaid juhul, kui mängija ees on vastava pildiga blokeerimiskaart.



Varingukaardi kasutamiseks asetatakse see enda ette lauale. Seejärel võib see mängija võtta labürindist ükskõik millise tunnelikaardi omal valikul (välja arvatud stardi- ja lõpukaardid) ning panna selle koos varingukaardiga mahapandud kaartide virna, pildiga allapoole. Sabotöör saab selle kaardiga tekitada katkestuse tunnelisse, mis on ehitatud stardikaardist lõpukaartide suunas; kaevur saab eemaldada tupiku, luues uue võimaluse tunnelit jätkata. Niiviisi tekitatud tühjad kohad saab edaspidi täita sobivate tunneliotstega tunnelikaardiga.



Selle tegevuskaardi kasutamiseks asetatakse see enda ette lauale. Seejärel võib see mängija võtta laualt ja vaadata üht lõpukaartidest (seda hoolikalt teiste eest varjates). Nüüd teab see mängija, kas on mõtet selle lõpukaardi suunas tunnelit kaevata või mitte – kuna vaid üks kolmest lõpukaardist peidab enda all varandust. Mängija paneb vaadatud lõpukaardi ettevaatlikult oma kohale tagasi ja asetab selle tegevuskaardi mahapandud kaartide virna, pildiga allapoole.

## Passimine

Kui mängija ei saa või ei taha oma mängukorra ajal ühtki tunneli- või tegevuskaarti kasutada, peab ta passima,

pannes käest ühe kaardi (seda teistele näitamata) mahapandud kaartide virna, näoga allapoole. **Märkus:** kõik kaardid mahapandud kaartide virnas peavad olema pildiga allapoole. Vooru lõpu lähenedes tekib võimalus, et mängijail pole käes enam ühtki kaarti – sellisel juhul nad samuti passivad (lihtsalt ilma kaarti loovutamata).

## Vooru lõppemine

Kui mängija asetab tunnelikaardi lauale nii, et stardi- ja lõpukaardi vahele moodustub katkematu tunnel, võib see mängija ümber pöörata selle lõpukaardi, mis on nüüd selle tunneli abil ühendatud stardikaardiga. Kui ühe tunnelikaardi asetamisega tekkis katkematu tunnel mitme lõpukaardini, võib mängija ümber pöörata vaid ühe neist, omal valikul.



Varandusega  
lõpukaart



- Kui kaardi all on varandus, on voor lõppenud.
- Kui kaardi all on kivi, siis voor jätkub. Kaardi ümber pööranud mängija asetab kiviga lõpukaardi oma kohale tagasi nii, et tunneliotsad ühenduksid juba ehitatud labürindiga.

**Märkus:** Harva võib juhtuda, et lõpukaarti ei ole võimalik oma kohale asetada nii, et kõik tunneliotsad omavahel kokku sobiksid. Sellisel juhul otsustab kaardi ümber pööranud mängija, kumbapidi ta kaardi paigutab (kuid igal juhul püsti-, mitte laiupidi).

Voor loetakse samuti lõppenuks, kui kasutamata kaartide virn on otsas ning terve mängijatering on üksteise järel

passinud, kuna kellelgi pole tegevus- või tunnelikaarti, mida oleks võimalik kasutada. Nüüd pööratakse ümber ka kõik põialpoisikaardid – kes oli kaevur ja kes sabotöör?

## **Kullasaagi jaotamine**

**Vooru võidavad kaevurid, kui stardikaardist varandusega lõpukaardini on ehitatud katkematu tunnel.** Kullakaartide vrnast võetakse mängijate arvuga võrdne arv kullakaarte (välja arvatud, kui mängijaid on kokku kümme – sel juhul võetakse vaid üheksa kullakaarti).

Kaevur, kes paigutas labürinti viimase puuduoleva tunnelikaardi ja pööras ümber lõpukaardi, mille all oli varandus, valib nende kullakaartide hulgast ühe, mille ta jätab mängu lõpuni endale. Ülejäänud kullakaardid tõstetakse vastupäeva järgmise kaevuri ette, kes samuti valib kaardi. Seda tegevust jätkatakse, kuni kõik vrnast võetud kullakaardid on jaotatud. Vabalt võib juhtuda, et kõigile kaevuritele ei jaotu ühepalju kaarte.

**Vooru võidavad sabotöörid, kui varandusega lõpukaarti ei jõuta enne vooru lõppu ümber pöörata.** Kui mängus oli vaid üks sabotöör, saab ta kullakaarte sellise hulga, et kokku oleks kaartidel neli kullakamakad. Kui mängus oli kaks või kolm sabotööri, saab igaüks kolme kamaka väärtuses kaarte; kui neli sabotööri, saab igaüks kaks kamakat; kui mängus polnud ühtki sabotööri (see võimalus on kolme või nelja mängijaga mängus), ei jaotata selles voorus kullakaarte.

Pole oluline, milline sabotöör võtab oma kullakaardid esimesena. Kullakaarte võetakse kaardivrnast pealtpoolt ühekaupa, kuni vajalik kullakamakate arv on koos. (Kui

viimase võetud kaardiga kokku on kamakate koguarv suurem kui ühele sabotööri ole ette nähtud, pannakse see kaart kullakaardivirna alumiseks kaardiks ja jätkatakse virna pealt kaartide võtmist, kuni on koos täpne arv kama-kaid.) Alles siis saab järgmine sabotöör oma kullakaartide võtmist alustada.

Mängijatel on soovitatav oma kullakaartide väärtus kuni mängu lõpuni saladuses hoida.

### **Uue vooru alustamine**

Kui kullasaak on jaotatud, algab järgmine voor. Stardija lõpukaardid pannakse lauale, nagu mängu alguseski. Samad põialpoisikaardid, mida kasutati eelmises voorus (kaasa arvatud üle jäänud põialpoisikaart), segatakse ja jagatakse jälle välja. Sega ka tunneli- ja tegevuskaardid, jaota välja ettenähtud arv kaarte ja pane ülejäänud kaardid lauale (kasutamata kaartide virnaks). Eelmistest voorudest endale saadud kullakaardid jäävad mängijaile alles. Ülejäänud kullakaardid asetatakse taas lauale, pildiga allapoole, ülearuse põialpoisikaardi kõrvale.

Uut vooru alustab mängija, kes istub eelmise vooru lõpetanud mängijast vasakul.

## Mängu lõpp

Mäng lõpeb pärast kolmandat vooru. Kõik mängijad loevad oma kullakaartidelt kullakamakad kokku. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kullakamakaid. Kui mitmel mängijal on kullakamakaid ühepalju, jagavad nad esikohta.



**BRAIN GAMES**



[WWW.BRAIN-GAMES.COM](http://WWW.BRAIN-GAMES.COM)

Külasta Brain Games kodulehekülge internetis – [www.taibumangud.ee](http://www.taibumangud.ee). Siit leiad lisainfot mängu kohta ja forumis saad kohtuda teiste mänguhuvilistega. Kui Sul tekib mängu kohta küsimusi, aga mängureeglitest vastust ei leia, küsi nõu Taibult. Selleks saada e-mail aadressil [taibu@taibumangud.ee](mailto:taibu@taibumangud.ee)!

Täpsema info saamiseks hulgi- ja jaemüügi kohta helista +371 67 33 40 34 või saada e-mail aadressile [info@taibumangud.ee](mailto:info@taibumangud.ee). © Prāta Spēles 2007