

Saboteur 1

Diseñado por Frederick Moyersoen

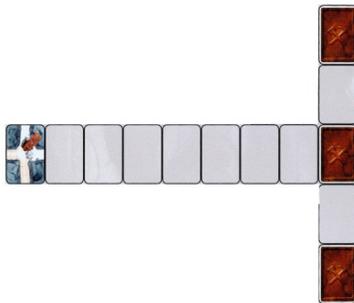
3-10 jugadores / 30 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconkety@gmail.com / www.jck.cl)

Los jugadores se dividen entre enanos mineros y enanos saboteadores, aunque nadie sabe quién es quién. Si los buscadores logran cavar un túnel hacia el tesoro habrán ganado, pero si fallan los saboteadores conseguirán el premio. El jugador que al cabo de 3 rondas tenga más oro será el ganador.

PREPARACION RONDA

- Coloca la carta de inicio (con la escalera) a un lado de la mesa.
- Baraja las 3 cartas de destino y colócalas boca abajo a 7 espacios de distancia de la carta de inicio (ver figura).



- Baraja juntas las restantes 40 cartas de túnel y las cartas de acción y forma un mazo.
- Prepara las cartas de identidad según la tabla:

Jugadores	3	4	5	6	7	8	9	10
Saboteadores	1	1	2	2	3	3	3	4
Buscadores	3	4	4	5	5	6	7	7
Tamaño Mano	6		5			4		

- Baraja las cartas de pepitas de oro y colócalas a un costado boca abajo.
- Cada jugador recibe:
 - 1 carta de identidad al azar. La identidad debe permanecer oculta hasta el final de la ronda. (Pueden quedar cartas de rol sin usar).
 - "x" cartas iniciales según indica la tabla superior

TURNO: OPCIONES

Añadir una carta de túnel al laberinto
Colocar una carta de acción delante de un jugador
Pasar, descartándose de una carta

LUEGO: roba una carta (si quedan).

JUGAR UNA CARTA DE TUNEL

- Siempre junto a otra que ya esté en la mesa (desde el inicio).
- Todos los túneles deben encajar con los que ya estén en juego.
- Todas las cartas deben tener la misma orientación.
- Los túneles pueden extenderse más allá de los límites de la ilustración.



JUGAR UNA CARTA DE ACCION

- Pueden ser jugadas delante de uno o de otro jugador.
- Cartas de Herramientas Rotas →
 - Debes deshacerse de las que tengas frente a ti antes de poder continuar cavando el túnel.
 - Puedes jugar otras cartas (que no sean de túnel).
 - Cada jugador puede tener máximo una herramienta rota de cada tipo frente a él.
- Cartas para reparar herramientas →
 - Debes jugarla sobre una carta de herramienta rota propia o ajena. Coloca ambas cartas en el descarte. (No puedes jugarla si no puedes reparar una herramienta rota).
 - La carta de reparación debe coincidir con la de herramienta rota.
 - Dos símbolos → Tú escoges cuál de los dos usas (sólo puedes usar uno).
- Carta de Derrumbe →
 - Juégala en tu turno para remover una carta de túnel del tablero (no de comienzo o destino)
 - Coloca ambas cartas en el descarte.
 - Los huecos que se creen se pueden llenar en turnos posteriores.
 - No se puede continuar un túnel que haya perdido la conexión con la carta de inicio.
- Carta de Mapa →
 - Puedes mirar una de las 3 cartas de destino.
 - Descarta la carta de mapa.



PASAR

- Coloca una carta boca abajo en el descarte.
- Fin de la ronda: Si no tienes cartas debes pasar (como no quedarán cartas en el mazo obviamente no robas).

FIN DE LA RONDA

Puede terminar de dos maneras:

1. Cuando un jugador alcanza una carta de destino creando un túnel ininterrumpido desde la carta de comienzo existen 2 opciones →
 - Si es una carta de tesoro → La ronda acaba. Ganan los buscadores de tesoro.
 - Si es una carta de piedra → La ronda continúa. Coloca la carta de destino de manera que continúe el túnel del cual fue descubierta. Es posible que la carta no conecte por todos sus túneles, esto estará permitido para esta carta.
2. Todos los jugadores se han quedado sin cartas. Ganan los saboteadores.

REPARTO DE PEPITAS DE ORO

- Si ganan los buscadores de tesoro →
 - Coge tantas cartas como jugadores haya. Excepción → Con 10 jugadores solo se reparten 9 cartas
 - El jugador que alcanzó la pepita las mira (FAQ) y escoge una primero. Luego van escogiendo en sentido horario.
 - Puede que algunos buscadores queden con más cartas que otros.
- Si ganan los saboteadores →
 - 0 saboteadores → No se reparte oro (puede ocurrir en partidas de 3 o 4 jugadores)
 - 1 saboteador → recibe 4 pepitas de oro
 - 2 o 3 saboteadores → cada uno recibe 3 pepitas
 - 4 saboteadores → cada uno recibe 2 pepitas
- FAQ: Cada saboteador escoge de entre las cartas que hay las que desee hasta alcanzar la cantidad de pepitas que debe recibir (Ej: Si recibe 4 → 1+1+1+1 o 2+2 o 1+3)
- Las pepitas obtenidas son mantenidas ocultas hasta el final de la partida.

NUEVA RONDA

- Prepara todo igual que al inicio de la partida, salvo que los jugadores conservan sus pepitas de oro.
- Comienza el jugador a la izquierda de quien jugó la última carta en la ronda anterior.

FIN DEL JUEGO

Termina al final de la tercera ronda. El jugador con más pepitas de oro será el ganador.