



# Saboteur

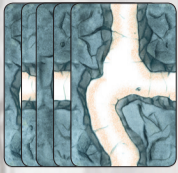
Frederic Moyersoen

Jogadores: 3 a 10

Idade: 14 ou mais

Duração: aproximadamente 30 minutos

## Componentes



44 Cartas de Caminho



27 Cartas de Ação



28 Cartas de Pepita de Ouro



7 Mineradores de Ouro



4 Sabotadores

## Objetivo

*Nada faz o coração de um anão acelerar tanto quanto uma bela e brilhante pepita de ouro. Como um membro deste intrépido povo, você quer coletar o máximo de pepitas que puder. Mas você é um minerador... Ou um sabotador?*

Os jogadores são anões – sejam mineradores de ouro escavando seus túneis cada vez mais profundos nas montanhas em busca de tesouros ou sabotadores tentando colocar obstáculos no caminho dos mineradores. Os membros de cada grupo devem trabalhar juntos, mas, em geral, eles só conseguem supor quem são seus aliados! Se os mineradores conseguirem traçar um caminho até o tesouro, eles serão recompensados com pepitas de ouro, enquanto os sabotadores saem sem nada. Se os mineradores falharem, são os sabotadores que recolhem a recompensa! Os jogadores podem conversar e trocar informações (verdadeiras ou falsas) entre si, mas, a identidade de cada anão não é revelada até que o ouro seja dividido. Após três rodadas, o anão com mais pepitas vence!

## Preparação

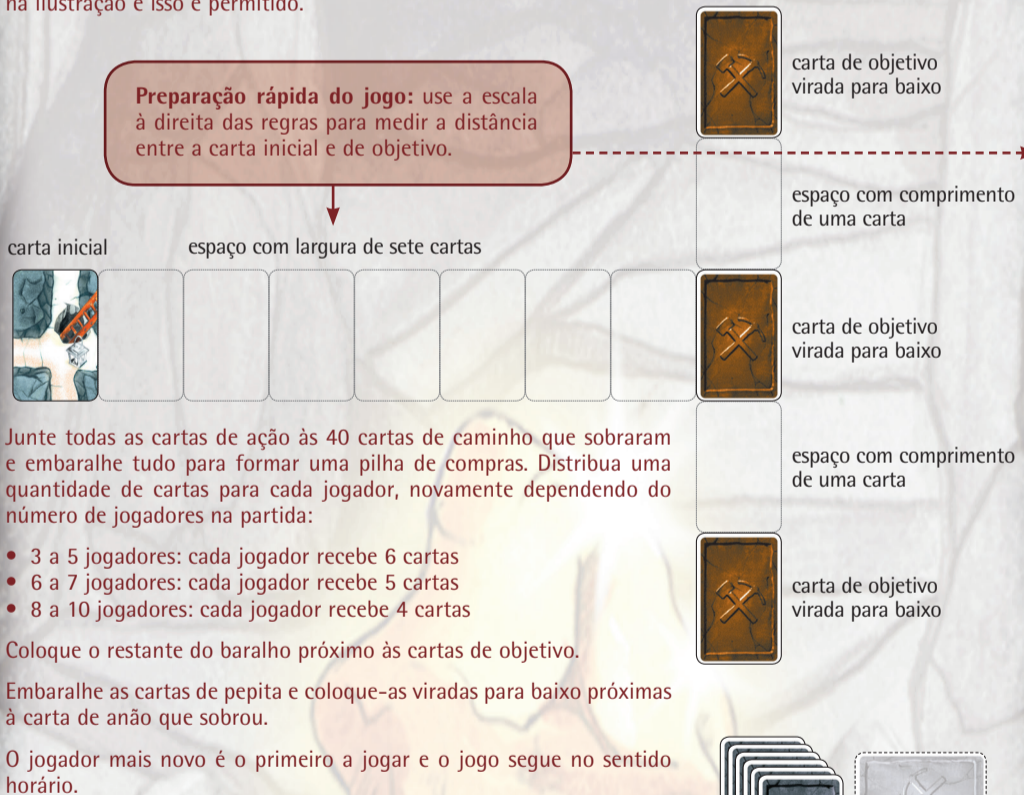
Separe as cartas em baralhos de caminho, ação, pepita e de anão.

A quantidade de cartas de anão (mineradores e sabotadores) a serem utilizadas, depende do número de jogadores, conforme a seguinte regra:

- 3 jogadores: 1 sabotador e 3 mineradores
- 4 jogadores: 1 sabotador e 4 mineradores
- 5 jogadores: 2 sabotadores e 4 mineradores
- 6 jogadores: 2 sabotadores e 5 mineradores
- 7 jogadores: 3 sabotadores e 5 mineradores
- 8 jogadores: 3 sabotadores e 6 mineradores
- 9 jogadores: 3 sabotadores e 7 mineradores
- 10 jogadores: todas as cartas de anão

Coloque as cartas de anão restantes de volta na caixa – elas não serão necessárias para o resto da partida. Embaralhe o número necessário de mineradores e sabotadores juntos. Distribua uma carta dessa pilha para cada jogador, que a olha e coloca-a virada para baixo à sua frente sem revelar sua identidade a outros jogadores. A última carta é separada (também virada para baixo) até o final da rodada.

Encontre a carta inicial (que mostra uma escada) e as três cartas de objetivo (uma com a pepita de ouro e duas com pedras sem valor) dentre as 44 cartas de caminho. Embaralhe as cartas de objetivo e coloque-as viradas para baixo sobre a mesa, junto com a carta inicial (virada para cima), como mostrado na ilustração abaixo. No decorrer do jogo, um labirinto de caminhos será criado entre a carta inicial e as cartas de objetivo. Note que esses caminhos podem estender-se além dos limites do padrão de 5 por 9 cartas indicado na ilustração e isso é permitido.



Junte todas as cartas de ação às 40 cartas de caminho que sobraram e embaralhe tudo para formar uma pilha de compras. Distribua uma quantidade de cartas para cada jogador, novamente dependendo do número de jogadores na partida:

- 3 a 5 jogadores: cada jogador recebe 6 cartas
- 6 a 7 jogadores: cada jogador recebe 5 cartas
- 8 a 10 jogadores: cada jogador recebe 4 cartas

Coloque o restante do baralho próximo às cartas de objetivo.

Embaralhe as cartas de pepita e coloque-as viradas para baixo próximas à carta de anão que sobrou.

O jogador mais novo é o primeiro a jogar e o jogo segue no sentido horário.

## Como jogar

Em sua vez, um jogador **deve** primeiro jogar uma carta. Isto significa:

- Adicionar uma carta de caminho ao labirinto ou
- Colocar uma carta de ação em frente a algum jogador ou
- Passar, colocando uma carta virada para baixo na pilha de descarte



Então, o jogador **deve** comprar a carta do topo do baralho e colocá-la em sua mão. Isto encerra o turno e a partida segue com o próximo jogador.

**Nota:** Quando o baralho de compras esgotar-se, os jogadores não compram mais cartas – um turno então consistirá apenas em jogar uma carta.

### Jogando uma Carta de Caminho



As cartas de caminho são usadas para construir um caminho da carta inicial até as cartas de objetivo. Elas só podem ser jogadas caso possam ser ligadas a uma carta de caminho que já esteja na mesa (incluindo a carta inicial). Todos os caminhos da nova carta devem encaixar com as outras cartas em jogo (veja o exemplo 1) e elas nunca podem ser jogadas atravessadas (veja o exemplo 2).

**Importante:** cartas de caminho jogadas **devem sempre** ter uma conexão ininterrupta com a carta inicial (veja o exemplo 3)

**Dica:** os mineradores tentarão construir um caminho ininterrupto a partir da carta inicial até as cartas de objetivo enquanto os sabotadores tentarão prevenir isto. Contudo, você não deve ser muito óbvio em suas jogadas ou sua identidade será descoberta muito facilmente!

## Jogando uma Carta de Ação

Cartas de ação são sempre jogadas viradas para cima em frente a um jogador (você mesmo ou outro jogador). Cartas de ação podem ser usadas para atrapalhar ou ajudar os jogadores, remover uma carta do labirinto ou ganhar informação sobre as cartas de objetivo, conforme detalhes a seguir:



**Ferramentas Quebradas:** se uma destas cartas estiver em frente a um jogador, ele não poderá jogar nenhuma carta de caminho mas ele ainda poderá jogar outras cartas! A qualquer momento, apenas uma carta de cada tipo pode estar à frente de um dado jogador. Um jogador só pode adicionar uma carta de caminho ao labirinto se não houver uma ferramenta quebrada à sua frente no começo do seu turno.



**Conserto de Ferramentas:** estas cartas são usadas para consertar ferramentas quebradas – em outras palavras, para remover uma das cartas de ferramenta quebrada da frente de algum jogador. Elas podem ser jogadas em si mesmo ou em outro jogador. De qualquer modo, tanto a carta de conserto quanto a carta de ferramenta quebrada são colocadas na pilha de descarte. A carta de conserto deve corresponder ao tipo da ferramenta quebrada. Por exemplo, se houver um carrinho de mina quebrado em frente a um jogador, ele só poderá ser consertado por um carrinho intacto, não por uma lanterna ou picareta.



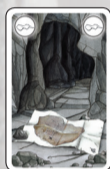
Algumas cartas de conserto mostram 2 ferramentas. Se uma destas cartas é jogada, ela pode ser usada para consertar **uma** das ferramentas mostradas, não ambas.

**Importante:** todas as cartas de conserto só podem ser jogadas se a carta de ferramenta quebrada correspondente já estiver em frente a um jogador.



**Desmoroamento:** esta carta é somente jogada em frente ao próprio jogador, que pode então tirar uma carta de caminho à sua escolha (exceto as cartas inicial e de objetivo) do labirinto e colocá-la na pilha de descarte (junto com a carta de desmoroamento). Espaços criados desta maneira podem ser preenchidos com uma carta de caminho apropriada em um turno posterior.

**Dica:** um sabotador pode usar esta carta para interromper um caminho a partir da carta inicial ou um minerador pode remover um beco sem saída, criando uma nova possibilidade para aquele caminho.



**Mapa:** quando um jogador joga esta carta, ele pega, com **cuidado** uma das três cartas de objetivo, olha-a e então coloca-a de volta em seu lugar e coloca o mapa na pilha de descarte. Ele agora sabe se vale ou não escavar um caminho até aquela carta de objetivo (já que apenas uma das três mostra um tesouro). O jogador pode ou não dizer aos demais se aquele objetivo mostra ou não o tesouro (mentindo ou não) de acordo com sua estratégia.

## Passando

Se um jogador não puder ou não quiser jogar uma carta, ele deve passar, colocando uma carta da sua mão virada para baixo na pilha de descarte sem mostrá-la aos outros jogadores. Se jogadores passarem, haverá cartas viradas para baixo e para cima na pilha de descarte – isto é normal!

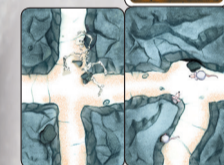
**Nota:** à medida que a rodada caminha para o final, existe a chance de alguns jogadores não terem cartas restantes na mão – neste caso, eles devem passar (sem descartar, é claro).

## O Final de uma Rodada



Se um jogador joga uma carta de caminho que encosta em uma carta de objetivo e cria um caminho ininterrupto a partir da carta inicial até aquela carta de objetivo, ele deve revelar a carta:

- Se for uma carta de pepita de ouro, a rodada termina!
- Se for uma pedra, a rodada continua. A carta de objetivo virada para cima é posicionada junto à última carta de caminho jogada de maneira que os caminhos se encaixem.



**Nota 1:** em casos raros, é possível que a carta de objetivo não possa ser colocada de maneira que todos os caminhos se encaixem nas cartas de caminho adjacentes. Como uma exceção à regra geral, isto é permitido – mas apenas para a carta de objetivo.

**Nota 2:** é permitido colocar uma carta de caminho em qualquer um dos quatro lados das três cartas de objetivo.

**Nota 3:** se uma carta jogada encostar e completar o caminho em duas cartas de objetivo ao mesmo tempo, ambas são reveladas e se aplicam normalmente as regras já mencionadas.

A rodada também termina se acabarem as cartas do baralho de compras e nenhum jogador tiver mais cartas na mão. Quando a rodada termina, todas as cartas de anão são reveladas: quem é um minerador e quem é um sabotador?

## Distribuindo o Ouro

**Os mineradores vencem a rodada** se houver um caminho ininterrupto a partir da carta inicial até a carta de objetivo que mostra o tesouro. Se houver, o jogador que jogou a última carta de caminho (que ligou ao tesouro) compra uma quantidade de cartas de pepita de ouro (viradas para baixo) igual ao número de mineradores (por exemplo, 5 cartas se havia 5 mineradores), olha-as em segredo e escolhe 1 carta para ficar. Então, ele passa o restante das cartas de pepita em sentido anti-horário para o próximo minerador, que também escolhe 1 carta e passa o restante – e assim por diante até cada minerador ficar com 1 carta.

**Os sabotadores vencem a rodada** se a carta de objetivo com o tesouro não foi alcançada. Se houver apenas 1 sabotador, ele escolhe cartas de pepita do baralho que totalizem 4 pepitas. Se houver 2 ou 3 sabotadores, cada um escolhe cartas de pepita que totalizem 3 pepitas de ouro. Se houver 4 sabotadores, cada um escolhe cartas de pepita que totalizem 2 pepitas.

**Nota:** em uma partida de 3 ou 4 jogadores, é possível que não haja sabotador durante uma rodada. Neste caso, se o tesouro não for alcançado, nenhum dos anões ganha pepitas de ouro!

Todos os jogadores mantêm suas cartas de pepita em segredo até o final da partida!

## Uma Nova Rodada Começa

Depois que as pepitas são distribuídas, é hora de iniciar a próxima rodada. Coloque a carta inicial e as de objetivo na mesa, como no começo da partida. Embaralhe as mesmas cartas de anão como antes (incluindo aquela que havia sido deixada de lado) e distribua-as novamente. Embaralhe as cartas de caminho e de ação, criando um novo baralho de compras e distribua as mãos iniciais.

Os jogadores mantêm suas pepitas de ouro das rodadas anteriores. O restante das cartas de pepita é embaralhado novamente e colocado junto à carta extra de anão. O jogador à esquerda daquele que jogou a última carta de caminho na rodada anterior inicia a próxima rodada.

## Final da Partida

A partida termina após 3 rodadas. Cada jogador soma as pepitas de ouro em todas as suas cartas de pepita. O jogador com mais pepitas vence o jogo! Se houver empate, os jogadores dividem a vitória.



Versão Original © 2004 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH. Todos os direitos reservados.  
Versão Brasileira © 2017 PaperGames. Todos os direitos reservados.

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer  
**Revisão:** Eduardo Cella e Lucas Andrade  
**Edição e Produção:** Eduardo Cella  
**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.



Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)  
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira (baseada na versão 2.0 internacional)

PAPERGAMES