



Saboteur

Frederic Moyersoen'i mäng

Sabotöör

Mängijaid: 3–10

Vanus: alates 8. eluaastast

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 tundeid 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. Võta arvesse, et selle labürindi mõõtmed võivad mängu jooksul muutuda suuremaks, kui joonisel kujutatud 5×9 kaardipindala.

Järelejäänud tunnelikaardid ja kõik tegevuskaardid pane ühte pakki, sega ja jaga igale mängijale võrdne arv kaarte sõltuvalt 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. Mängijad lepivad kokku, kes alustab esimest vooru.



Kasutamata kaardid, mahapandud kaardid

Mängu käik

Oma järjekorra saabudes peab mängija kõigepealt ühe kaardi välja käima.

See tähendab, et ta peab:

- 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. Sellega lõpeb mängija mängukord ja mängujärg liigub kellosuti suunas järgmisele mängijale.

Märkus: kui kasutamata kaartide virn saab otsa, mängitakse edasi ainult mängijate käes olevate kaartidega.

Tunnelikaardi kasutamine

Samm-sammult moodustub tunnelikaartidest rada stardija lõpukaartide vahele. Tunnelikaardi peab asetama mõne juba laualoleva tunnelikaardi kõrvale, alati püstipidi (vt joonist). Tunneliotsad kaardi igal küljel peavad sobima kõrvalasuvate kaartide tunneliotstega. Kaevurpöialpoisid proovivad rajada katkematut tunnelit stardikaardist üheni lõpukaartidest.



Sabotöörid üritavad neid seda tegemast takistada. Samas ei tasu sabotööridel teisi liiga silmnähtavalt takistada, 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 labürintist ära mistahes tunnelikaardi või saada informatsiooni lõpukaartide kohta.



Kui üks neist kaartidest asetatakse mängija ette, ei või see mängija välja käia tunnelikaarti, kuni katkise tööriista tegevuskaart tema ees on. Samas võib see mängija oma

käigukorra ajal 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.

Mängijad võivad oma tunnelikaardi asetada ainult neisse kohtadesse, mis on katkematu tunneliga ühendatud stardikaardiga. Seetõttu on varingukaardi kasutamisele järgnevatel käikudel kaks võimalust:

- jätkata mõne teise tunneliharu ehitamist;
- ühendada uuesti katkestatud tunnel, asetades tühjale kohale sobiva tunnelikaardi.



Selle tegevuskaardi kasutamiseks asetatakse see enda ette lauale. Seejärel võib kaardi välja käinud mängija piiluda 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 oma käest ühe kaardi seda teistele näitamata mahapandud kaartide virna, näoga allapoole.

Vooru lõppemine

Lõpukaart,
pildiga
allapoole



Varandusega
lõpukaart



Kui mängija asetab tunnelikaardi lauale nii, et stardi- ja lõpukaardi vahele moodustub katkematu tunnel, võib ta ümber pöörata selle lõpukaardi, mis on tunneli abil ühendatud stardikaardiga. Kui ümber pööratud lõpukaardi all on varandus, on voor lõppenud. Kui ümber pööratud lõpukaardi all on kivi, siis voor jätkub.

Kaardi ümber pööranud mängija asetab kiviga lõpukaardi pildiga ülespoole 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). Kui ühe tunnelikaardi asetamisega tekkis katkematu tunnel kahe lõpukaardini, peab mängija ümber pöörama mõlemad kaardid.

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. Vooru lõpus pööratakse ümber ka kõik põialpoisikaardid — kes oli kaevur ja kes sabotöör?

Kullasaagi jaotamine

Vooru võidavad kaevurid, kui stardikaardist varandusega lõpukaardini on ehitatud katkematu tunnel. Kaevur, kes paigutas labürinti viimase puuduoleva tunnelikaardi ja pööras ümber lõpukaardi, mille all oli varandus, võtab enda kätte kullakaartide virnast mängijate arvuga võrdse arvu kullakaarte. Ta valib nende kullakaartide hulgast ühe kaardi seda teistele mängijatele näitamata. Ta asetab selle pildiga allpoole enda ette ja jätab selle mängu lõpuni endale. Ülejäänud kullakaardid antakse vastupäeva järgmise kaevuri (mitte sabotööri) kätte, kes valib endale samal moel ühe kullakaardi. Seda tegevust jätkatakse, kuni kõik virnast võetud kullakaardid on jaotatud. Võib juhtuda, et mõned kaevurid saavad rohkem kaarte kui teised.

Märkus: Kui mängus osaleb kümme mängijat ja kaevurid võidavad vooru, siis võetakse kullakaartide pakist jagamiseks vaid üheksa kaarti. Kui mängus osaleb kolm või neli mängijat, võib juhtuda, et mängus ei olegi ühtegi sabotööri. Kui kaevurid ei jõudnud sel puhul varandusega lõpukaardini, siis vooru lõpus kullakaarte ei jagata.

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 tema võetud kaartidel neli kullakamakast. Kui mängus

oli kaks või kolm sabotööri, saab igaüks kolme kullakamaka väärtuses kaarte. Kui mängus oli neli sabotööri, saab igaüks kaks kullakamakat. Kui mängus polnud ühtki sabotööri, ei jaotata ka kullakaarte.

Sabotöör võtab oma kullakaardid kaardivirnast pealtpoolt ühekaupa, kuni vajalik kullakamakate arv on koos. Kui viimase võetud kaardiga on kullakamakate koguarv suurem kui ühele sabotöörile oli ette nähtud, pannakse see kaart kullakaardivirna alumiseks kaardiks ja võetakse virna pealt uusi kaarte seni, kuni on koos täpne arv kullakamakaid.

Nüüd võib kullakaartide võtmist alustada järgmine sabotöör. 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 pöialpoisikaardid, mida kasutati eelmises voorus (kaasa arvatud üle jäänud pöialpoisikaart), 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 pöialpoisikaardi kõrvale. Uut vooru alustab mängija, kes istub eelmises voorus viimase käigu teinud 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

Autor: Frederic Moyersoen

Illustratsioonid: Andrea Boekhoff

© 2007, 2009 Brain Games SIA

Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvia

T.: (+371) 67334034

info@Brain-Games.com

www.Brain-Games.com