



# Saboteur

Frederika Mojersena spēle

## Sabotieris

Spēlētāju skaits: 3–10

Vecums: 8 gadi un vairāk.

Spēles laiks: aptuveni 30 minūtes

Spēles komplekts:



44 ceļa kārtis, 27 darbības kārtis, 28 zelta gabalu kārtis, 7 zeltrači, 4 sabotieri

## Spēles ideja

Spēlētāji iejūtas rūķu lomās. Viņi ir vai nu zeltrači, kuri dārgumu meklējumos rok tuneļus arvien dziļāk kalnā, vai arī sabotieri, kuri racēju ceļā cenšas likt šķēršļus. Katras grupas dalībniekiem vienam otru jāatbalsta, kaut arī bieži vien var tikai minēt, kurš ir kurš. Ja zeltračiem izdodas izveidot ceļu līdz dārgumiem, viņi tiek pienācīgi atalgoti ar zelta gabaliem, kamēr sabotieri paliek tukšā. Taču, ja zeltrači cieš neveiksmi, atlīdzību saņem sabotieri. Lomas tiek atklātas tikai tad, kad ir pienācis laiks sadalīt zeltu. Pēc trijiem raundiem uzvar tas spēlētājs, kuram ir visvairāk zelta gabalu.

## Sagatavošanās

Sadali kārtis ceļa, darbības, zelta gabalu un rūķu kārtīs.

Spēlē izmatoto zeltraču un sabotieru kāršu skaits ir atkarīgs no spēlētāju skaita. Atlikušās rūķu kārtis noliec atpakaļ kastītē, tās spēlē vairs nebūs vajadzīgas.

- 3 spēlētāji: 1 sabotieris un 3 zeltrači
- 4 spēlētāji: 1 sabotieris un 4 zeltrači
- 5 spēlētāji: 2 sabotieri un 4 zeltrači
- 6 spēlētāji: 2 sabotieri un 5 zeltrači
- 7 spēlētāji: 3 sabotieri un 5 zeltrači
- 8 spēlētāji: 3 sabotieri un 6 zeltrači
- 9 spēlētāji: 3 sabotieri un 7 zeltrači
- 10 spēlētāju: visas rūķu kārtis

Attiecīgo zeltraču un sabotieru kāršu skaitu saliec vienā kaudzītē un sajauc. Katram spēlētājam tiek izdalīta viena kārts, kuru viņš aplūko un noliek sev priekšā uz galda ar attēlu uz leju, neatklājot savu lomu pārējiem spēlētājiem. Atlikusi kārts tiek atlikta malā (arīdzan ar attēlu uz leju) līdz raunda beigām.

Starp 44 ceļa kārtīm ir viena starta kārts (ar kāpņu attēlu) un trīs finiša kārtis. Uz vienas no tām ir attēloti dārgumi, uz pārējām divām — tikai akmens. Sajauc finiša kārtis un noliec tās (ar attēlu uz leju) uz galda kopā ar starta kārti (ar attēlu uz augšu), kā redzams attēlā nākamajā lapaspusē. Spēles gaitā veidojas ceļu labirints no starta kārts uz finiša kārtīm. Ņem vērā, ka šie ceļi var izplesties ārpus attēlā norādītā  $5 \times 9$  kāršu laukuma.

Atlikušās ceļa kārtis un visas darbības kārtis saliec vienā kaudzītē, sajauc tās un izdali katram spēlētājam vienādu skaitu kāršu, kurš arī ir atkarīgs no spēles dalībnieku skaita:

- 3–5 spēlētāji: katram spēlētājam izdala 6 kārtis
- 6–7 spēlētāji: katram spēlētājam izdala 5 kārtis
- 8–10 spēlētāji: katram spēlētājam izdala 4 kārtis



Noliec atlikušās kārtis netālu no finiša kārtīm visiem viegli sasniedzamā vietā. Tā būs krājumu kaudzīte.

Sajauc zelta gabalu kārtis un noliec tās blakus atlikušajai rūķa kārtij kaudzītē ar attēlu uz leju. Spēlētāji vienojas, kurš uzsāks spēli, pēc tam gājieni tiek veikti pulksteņa rādītāja virzienā.



Krājumu un izlietoto kāršu kaudzītes

## Spēles gaita

Savā gājienā spēlētājam vispirms jāizspēlē kārts.

Tas nozīmē izvēlēties un veikt vienu no trīs iespējamām darbībām:

- pievienot labirintam ceļa kārti;
- izspēlēt kādu darbības kārti;
- nolikt vienu kārti ar attēlu uz leju izlietoto kāršu kaudzītē.

Pēc tam spēlētājs paņem augšējo kārti no krājumu kaudzītes. Līdz ar to viņa gājiens noslēdzas, un gājiens pāriet nākamajam spēlētājam pulksteņrādītāju virzienā.

**Piezīme:** kad visas kārtis no kaudzītes ir izmantotas, spēlētāji vairs neņem jaunas kārtis; tad gājiens sastāv tikai no kārts izspēlēšanas.

### Ceļa kārts izspēle

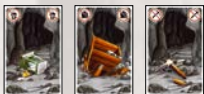
Ceļa kārtis pamazām veido ceļu no starta kārts līdz finiša kārtīm. Ceļa kārts vienmēr jāliek blakus uz galda jau esošai ceļa kārtij, turpinot nepārtauktu ceļu, kas sākas no starta kārts. Ceļiem visās kārts pusēs jāsadē ar tiem, kuri jau ir spēlē, un ceļa kārti nekad nedrīkst izspēlēt krusteniski (skat. attēlu). Zeltrači centīsies izveidot ceļu no starta kārts līdz vienai no finiša kārtīm; sabotieri mēģinās to nepieļaut. Tomēr viņiem

nevajadzētu rīkoties pārlietu acīmredzami, citādi viņus ļoti ātri atmaskos.



## Darbības kārts izspēle

Darbības kārtis izspēlē, novietojot tās ar attēlu uz augšu savā vai cita spēlētāja priekšā. Ar darbības kāršu palīdzību spēlētāji var viens otru kavēt vai viens otram palīdzēt, izņemot kādu kārti no ceļu labirinta, vai iegūt informāciju par finiša kārtīm.



Ja spēlētāja priekšā tiek nolikta viena no šīm kārtīm, tad šis spēlētājs nedrīkst izspēlēt nevienu ceļa kārti, kamēr vien šī kārts nav noņemta. Taču viņš drīkst izspēlēt darbības

kārtis. Vienlaicīgi viena spēlētāja priekšā var būt ne vairāk kā trīs šādas salauzto darbarīku kārtis, taču tikai pa vienai no katra veida. Tikai tad, kad gājiena sākumā spēlētāja priekšā nav nevienas šādas kārts, viņš labirintam drīkst pievienot ceļa kārti.



Šīs kārtis izmanto, lai salabotu salauztos darbarīkus, tas ir — lai noņemtu no galda vienu no augstāk redzamajām kārtīm, kas atrodas kāda spēlētāja priekšā.

Tās var izspēlēt uz kārtīm savā vai cita spēlētāja priekšā. Jebkurā gadījumā abas kārtis — gan remonta, gan salauztā darbarīka — tiek noliktas izlietoto kāršu kaudzītē ar attēlu uz leju.

Protams, remonta kārtij jāatbilst salauztajam darbarīkam — piemēram, ja spēlētāja priekšā ir salauzta vagonete, tad to salabot var tikai ar nebojātu vagoneti, nevis laternu vai cērti.



Ir arī tādas remonta kārtis, uz kurām attēloti divi darbarīki. Ja tiek izspēlēta kāda no šīm kārtīm, to var izmantot, lai salabotu vienu no attēlotajiem darbarīkiem, taču ne abus.

**Piezīme:** remonta kārtis drīkst izspēlēt tikai tad, ja kāda spēlētāja priekšā ir atbilstošs salauztais darbarīks.



Šo kārti, akmeņu nogruvumu, spēlētājs liek uz galda savā priekšā. Tad viņš drīkst pēc izvēles izņemt kādu ceļa kārti (atskaitot starta un finiša kārtis) no ceļu labirinta un nolikt to izlietoto kāršu kaudzītē kopā ar akmeņu nogruvuma kārti ar attēlu uz leju. Tādējādi sabotieris var pārtraukt ceļu, kas stiepjas no starta kārts finiša kārts virzienā; zeltracis var izņemt no spēles strupceļu un radīt iespēju jauna ceļa veidošanai.

Spēlētāji drīkst turpināt ceļu tikai vietās, uz kuru ved nepārtraukts ceļš no starta kārts. Tāpēc nākamajos gājienos pēc nogruvuma ir divas iespējas:

- turpināt citu ceļa atzaru,
- atjaunot pārtraukto ceļu, nogruvuma vietā noliekot atbilstošu ceļa kārti.



Kad spēlētājs izspēlē šo kārti, viņš uzmanīgi paceļ vienu no trim finiša kārtīm un slepus aplūko to. Pēc tam finiša kārti noliek atpakaļ vietā un kartes kārti — izlietoto kāršu kaudzītē ar attēlu uz leju. Tagad viņš zina, vai ir vērts rakt ceļu uz šo konkrēto finiša kārti, jo tikai uz vienas no trim ir attēloti dārgumi.

## Kārts nolikšana

Ja spēlētājs nevar vai nevēlas izspēlēt kārti, viņš noliek vienu no tām kārtīm, kas ir viņa rokās, ar attēlu uz leju izlietoto kāršu kaudzītē, nerādot to citiem spēlētājiem.

## Raunda beigas

Kad spēlētājs izspēlē ceļa kārti tā, ka ir izveidots nepārtraukts ceļš no starta kārts līdz finiša kārtij, viņš atklāj sasniegto finiša kārti, apgriežot to otrādi.

*Finiša kārts  
ar attēlu  
uz leju*



*Finiša kārts  
ar dārgumiem*



- Ja uz kārts attēloti dārgumi, raunds ir beidzies.
- Ja uz kārts attēlots akmens, raunds turpinās. Ar attēlu uz augšu apgrieztā finiša kārts tiek pagriezta tā, lai ceļi saderētu kopā.

**Piezīme:** retos gadījumos iespējams, ka finiša kārti nav iespējams novietot tā, lai visi ceļi atbilstu apkārtesošajām ceļa kārtīm. Šajā gadījumā ir pieļaujams izņēmums — spēlētājs, kurš uzlika pēdējo ceļa kārti, izvēlas šis finiša kārts novietojumu.

Ja spēlētājs izspēlē ceļa kārti tā, ka vienlaicīgi izveidojas nepārtraukts ceļš no starta kārts līdz divām finiša kārtīm, viņam ir jāatklāj abas šīs kārtis.

Raunds beidzas arī tad, ja visas kārtis no kaudzītes ir izmantotas, un spēlētājiem rokā nav palikusi neviena kārts.

## Zelta izsniegšana

**Zeltrači ir uzvarējuši raundā, ja ir izveidots nepārtraukts ceļš no starta kārts līdz finiša kārtij, uz kuras attēloti dārgumi.**

Spēlētājs, kurš sasniedz finiša kārti ar dārgumiem, paņem tik daudz zelta gabalu kāršu (ar attēlu uz leju), cik ir spēlētāju — piemēram, piecas kārtis, ja ir pieci spēlētāji. Viņš slepus ieskatās šajās kārtīs un izvēlas vienu sev (domājams, visvērtīgāko) un padod atlikušās zelta gabalu kārtis **pretēji pulksteņrādītāju virzienam** nākamajam zeltracim (ne sabotierim), un arī viņš izvēlas sev vienu kārti. Tas turpinās, līdz ir izdalītas visas zelta gabalu kārtis. Var gadīties, ka daži zeltrači saņem vairāk kāršu nekā citi.

**Piezīme:** ja spēlētāju skaits ir desmit un uzvar zeltrači, tiek izdalītas tikai deviņas zelta gabalu kārtis. Ja spēlētāji ir trīs vai četri, var būt tā, ka sabotiera nav. Šajā gadījumā, ja dārgumi netiek sasniegti, zelta gabalu kārtis netiek izsniegtas.

**Sabotieri ir uzvarējuši raundā, ja finiša kārts ar dārgumu attēlu nav sasniegta.** Ja ir bijis tikai viens sabotieris, viņam pienākas zelta gabalu kārtis četru gabalu kopvērtībā. Ja ir bijuši divi vai trīs sabotieri, katram pienākas trīs zelta gabali; ja bijuši četri sabotieri, katram pienākas divi gabali. Sabotieris ņem pa vienai kārtij no zelta gabalu kāršu kaudzītes, līdz sasniedz sev pienākošos zelta gabalu skaitu. Ja viņš pārsniedz šo skaitu, viņš noliek pēdējo izvilktu kārti kaudzītes apakšā, un velk jaunu kārti, līdz ir saņēmis precīzi tik, cik viņam pienākas. Tad līdzīgi rīkojas nākošais sabotieris.

Spēlētājiem savas zelta kārtis jāpatur slepenībā līdz spēles beigām.



## Jauna raunda sākums

Kad izdalīti zelta gabali, sākas nākamais raunds. Tieši tāpat kā spēles sākumā, uz galda izvieto starta un finiša kārtis. No jauna sajauc un izdali tās pašas rūķu kārtis, kas izmantotas iepriekšējā raundā (**ieskaitot vienu malā atlikto**). Sajauc ceļa un darbības kārtis, izdali attiecīgo kāršu skaitu spēlētājiem un pārējās noliec krājumu kaudzītē. Protams, spēlētāji patur iepriekšējos raundos sapelnītās zelta gabalu kārtis. Atlikušās zelta gabalu kārtis atkal novieto malā ar attēlu uz leju, blakus liekajai rūķu kārtij. Jauno raundu uzsāk tas, kurš sēž pa kreisi no spēlētāja, kuram pēdējam bija gājiens iepriekšējā raundā.

## Spēles beigas

Spēle beidzas pēc trešā raunda. Visi spēlētāji saskaita zelta gabalus uz zelta gabalu kārtīm. Spēlētājs, kuram ir visvairāk zelta gabalu, uzvar spēlē. Ja vienāds skaits zelta gabalu ir vairākiem spēlētājiem, viņi daļa pirmo vietu.



**BRAIN GAMES**



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

**Autors:** Frederic Moyersoen

**Ilustrācijas:** Andrea Boekhoff

© 2007, 2009 Brain Games SIA

Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija

T.: (+371) 67334034

[info@Brain-Games.com](mailto:info@Brain-Games.com)

[www.Brain-Games.com](http://www.Brain-Games.com)