

Saboteur 2 es una expansión.
Requiere el juego base para jugar.

Objetivo

Saboteur 2

de Frederic Moyersoen
con ilustraciones de
Andrea Boekhoff

Jugadores: 2-12. Edad: a partir de los 8 años. Duración: 20 minutos.

Contenido



30 Cartas de Camino



21 Cartas de Acción



15 Cartas de Enano



32 Fichas de Pepitas de Oro
(de 1, 2 o 5 pepitas)

Importante: También necesitarás algunas cartas del juego base de Saboteur.

7

Objetivo del Juego

6

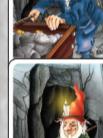
Una vez más los enanos salen en busca de su amado oro. Esta vez, los mineros compiten en equipo... o tal vez solo trabajan para ellos mismos.

Las cartas de Enano de Saboteur 2 poseen nuevas condiciones de victoria, y las cartas de Camino y de Acción hacen la vida dentro de los túneles aún más emocionante. El oro que hayas ganado ya no está completamente a salvo, los enanos pueden cambiar de bando y tal vez debas cambiar tu mano con la de otro jugador.

Las reglas del juego base de Saboteur se siguen aplicando. Los cambios y adhesiones a esas reglas se detallan a continuación.

5

Nuevas cartas de Enano y sus condiciones de victoria



Mineros Azules y Verdes (4 de cada color)

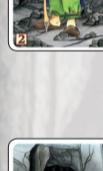
Ahora hay dos equipos de Mineros que quieren tener en sus manos el codiciado tesoro... pero compiten entre ellos.

Un equipo gana la ronda si uno de sus Mineros completa un camino hacia el tesoro y la ruta no está bloqueada por una puerta del color del otro equipo.



Ambos equipos ganarán si el Jefe, el Perezoso, el Geólogo o el Saboteador, crean un camino hacia el tesoro y la ruta no está bloqueada por ninguna puerta.

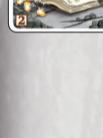
CASO ESPECIAL: Un equipo también ganará si un Minero del equipo contrario completa un camino hacia el tesoro, pero la ruta está bloqueada para el otro equipo con la puerta del color de tu equipo.



El Jefe (x1)

El Jefe puede construir caminos para ambos equipos (Azul y Verde) y ganará si alguno de los equipos de Mineros (o ambos) ganan. Pero, cuando se divide el tesoro entre los Mineros, el Jefe siempre obtiene 1 pepita de oro menos que el resto.

El Jefe será el único ganador si el tesoro es alcanzado pero ambos equipos, Azul y Verde, están bloqueados por puertas y no esté el Perezoso en juego. En este caso, el Jefe obtiene 4 pepitas de oro.

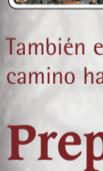


El Perezoso (x1)

El Perezoso siempre gana, sin importar si fueron los Mineros o Saboteadores quienes lograron su objetivo. Pero cuando el tesoro es repartido, el Perezoso obtiene 2 pepitas de oro menos que el resto.

El Perezoso será el único ganador si es él quien completa el camino hacia el tesoro, ambos equipos de Mineros están bloqueados por puertas y no está el Jefe en juego. En este caso, el Perezoso obtiene 3 pepitas de oro.

También será el único ganador si no se llega al tesoro y no hay Saboteadores en juego. En este caso, también obtiene 3 pepitas de oro.



Geólogos (x2)

Los Geólogos juegan para si mismos... no les importa que se lleve o no al oro. Al final de la ronda, ellos obtienen tantas pepitas de oro como el número de Cristales visibles en el laberinto de cartas de Camino.

Si hay dos Geólogos en juego, se reparten el oro, redondeando hacia abajo si es necesario.

4

También están los molestos **Saboteadores (x3)** en el juego. Ellos ganarán si no se logra construir un camino hacia el tesoro al final de la ronda.

3

Preparación de la Partida

2

Para jugar Saboteur 2 se utilizarán las cartas de Camino, Acción, Inicio y Objetivo del juego base Saboteur.

Prepara la misma grilla del juego base.

Baraja las cartas de Camino y de Acción (de Saboteur y Saboteur 2) y crea una pila de robo bocabajo. Quita las primeras 10 cartas sin revelarlas y déjalas a un lado. No se usarán en esta ronda. Luego, reparte 6 cartas a cada jugador, que formarán las manos iniciales.

Baraja las 15 cartas de Enano de Saboteur 2 y entrega una a cada jugador, ellos deberán mirarla y colocarla bocabajo enfrente suyo sin revelarla al resto de los jugadores. Todos deben mantener su rol oculto hasta el final de la ronda.

Coloca todas las cartas de Enano no usadas en una pila bocabajo.

Mantén las fichas de Pepitas de Oro cerca.

1

Desarrollo de la Partida

Inicio

El jugador más joven será el jugador inicial, continuando en sentido horario. En su turno, cada jugador debe elegir una de las siguientes cuatro acciones y luego robar las cartas que corresponda:

Acción	Número de cartas que robarás
Añadir 1 carta de Camino al laberinto de túneles	1
Jugar 1 carta de Acción	1
Descartar 2 cartas de la mano bocabajo para remover 1 carta de Acción enfrente tuyo	1
Pasar, descartando de 1 a 3 cartas bocabajo	1 - 3

Luego el turno termina y juega el próximo jugador.

Nota: Cuando la pila de robo se agota, no puedes seguir robando cartas. Aún así, deberás seguir realizando alguna de las cuatro acciones posibles. Si te quedas sin cartas, deberás pasar tu turno por el resto de la ronda.

Nuevas cartas de Camino



Puente (x2)

Los dos caminos de esta carta no se conectan entre sí: no puedes girar a la izquierda o a la derecha en esta carta. Si juegas esta carta, al menos uno de los dos caminos debe estar conectado a la carta de Inicio.



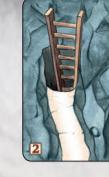
Doble Curva (x2)

Los dos caminos de esta carta no se conectan entre sí. Siquieres jugarla, al menos uno de los caminos debe conectarse con la carta de Inicio.



Los Cristales

Pueden ser encontrados en varias cartas de Camino. Los Cristales no tienen efectos en la construcción del camino.



Escalera (x4)

La Escalera se conecta automáticamente con la carta de Inicio como también con otras cartas de Escaleras. Puede ser jugada de forma adyacente a cualquier carta de Camino a excepción de una carta de Objetivo.

Nota: Para ser jugada no es necesario que deba estar conectada con la carta de Inicio.

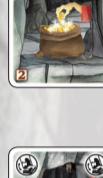


Puertas Azules y Verdes (3 de cada color)

Si el camino hacia la carta de Objetivo incluye una carta con una Puerta en ella, los únicos Mineros que ganarán la ronda serán los que coincidan con el color de la Puerta mostrada (si el color de la Puerta es Azul, solo obtendrán el oro los Mineros Azules).

Las Puertas no bloquean al Jefe, al Perezoso, ni al Geólogo.

Nuevas Cartas de Acción



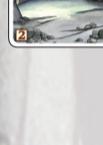
Ladrón (x4)

El jugador puede jugarla enfrente suyo. Al final de la ronda, luego de que el oro es repartido, el Ladrón puede robar 1 pepita de oro a un jugador a elección. **Importante:** No podrás usar esta carta al final de la ronda si estás atrapado.



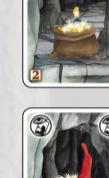
Cambiar Sombreros (x2)

Quien juega esta carta escoge a cualquier jugador (incluso a si mismo), quien deberá descartar su carta de Enano bocabajo y robar una nueva de la pila de Enanos no usados. Luego descarta esta carta.



Atrapado (x3)

Si esta carta está enfrente de un jugador, este no podrá jugar cartas de Camino. Si la ronda termina, este jugador no obtendrá parte del tesoro y no será contado al momento de repartir el oro. Además, no podrá robar oro usando la carta de Ladrón.



Manos Fuera (x3)

El jugador elige una carta de Ladrón en juego y la descarta junto a esta carta.



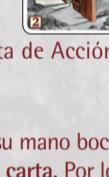
Inspección (x2)

El jugador puede mirar secretamente la carta de Enano de cualquier otro jugador. Luego descarta esta carta.



Cambiar Manos (x2)

El jugador cambia todas las cartas de su mano con las de otro jugador (sin mostrárselas al resto de jugadores). El número de cartas no importa. Luego descarta esta carta. El jugador con quien haya intercambiado roba 1 carta.



Libertad (x4)

El jugador escoge una carta de Atrapado y la descarta junto a esta.

Recuerda: Los jugadores solo pueden tener una carta de Acción de cada tipo enfrente suyo.

Descartar 2 cartas

En su turno, un jugador puede descartar dos cartas de su mano bocabajo para quitar una carta de Acción enfrente suyo y descartarla. Pero luego solo robará una carta. Por lo que cada vez que uses esta acción, reducirás el número de cartas de tu mano en 1.

Pasar

Si no puedes, o noquieres jugar una carta, debes pasar y descartar de 1 a 3 cartas de tu mano bocabajo. Luego, roba el mismo número de cartas que las descartadas.

Fin de la ronda

La ronda termina cuando la carta de Objetivo con el oro es conectada a la carta de Inicio o cuando ningún jugador puede jugar una carta.

Repartir el tesoro

Que ganen los Mineros o los Saboteadores dependerá de si hay o no un camino sin interrupciones hasta el tesoro. Si el camino está interrumpido por una Puerta, solo ganarán los Mineros correspondientes con el color de la Puerta.

Dependiendo de cuantos jugadores hayan ganado (sean Saboteadores o Mineros), cada uno de ellos obtendrá el número de pepitas de oro indicado en la siguiente tabla.

Los jugadores conservarán sus pepitas de oro bocabajo enfrente de ellos. Un jugador puede cambiar libremente sus fichas de Pepita de Oro con el banco en cualquier momento, respetando los valores intercambiados.

Una vez los jugadores hayan recibido su oro, se resuelven todas las cartas de Ladrón jugadas en la ronda. Si hay más de una en juego, el último que la haya jugado robará primero, continuando en sentido horario.

Ejemplo de reparto del tesoro

Los siguientes roles estaban en juego: 1 Minero Azul, 2 Mineros Verdes, 1 Jefe, 1 Perezoso y 2 Saboteadores.

El Jefe termina el camino que lleva a la carta de Objetivo con el oro es conectada a la carta de Inicio pero el camino está bloqueado por una Puerta Azul. Ambos Saboteadores tienen una carta de Ladrón enfrente suyo, pero uno de ellos también tiene la carta de Atrapado.

El oro se reparte de la siguiente manera:

El Minero Azul ha ganado, junto al Jefe y al Perezoso. Por lo que ha habido un total de 3 ganadores. El Minero Azul obtiene 3 pepitas de oro. El Jefe obtiene $3 - 1 = 2$ pepitas de oro. El Perezoso obtiene $3 - 2 = 1$ pepita de oro. Un Saboteador puede usar su carta de Ladrón para robar una pepita de oro a cualquier otro jugador. El otro Saboteador no puede ya que se encuentra atrapado.

Comienza una nueva ronda

Coloca la carta de Inicio y las cartas de Objetivo nuevamente en la mesa. Luego baraja todas las cartas de Camino y de Acción, incluyendo las 10 cartas apartadas anteriormente, y vuelve a formar una pila de robo. Quita nuevamente las primeras 10 cartas y reparte 6 a cada jugador.

Vuelve a barajar las 15 cartas de Enano y entrega una bocabajo a cada jugador. El jugador situado a la izquierda de aquel que haya jugado la última carta en la ronda anterior será el jugador inicial de esta ronda.

Fin de la Partida

La partida termina luego de 3 rondas. ¡El jugador con la mayor cantidad de pepitas de oro será el ganador! Si hay un empate, comparten la victoria.

Edición en español por Fractal Juegos.

Traducción y revisión: José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín,

Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV

www.amigo-spiele.de

