

SABOTEUR

„Glück auf, Glück auf – der Steiger kommt ...“

Hier sind diese Steiger Zwerge, die sich mit Spitzhacke und Grubenlampe mühsam durch dunkle Stollen arbeiten, um die große Goldader zu entdecken. Doch immer häufiger geschehen merkwürdige Unfälle, zerbrechen plötzlich die Schaufeln oder spielen die Bremsen der Lore verrückt. Steckt vielleicht ein Saboteur unter den Zwergen? Ein aufregender Wettstreit entwickelt sich tief unter Tage...



Bis zu zehn Spieler können sich bei *Saboteur* in die Rolle eines Gold schürfenden Zwerges versetzen, oder auch in die des Saboteurs. Wer welche Rolle übernimmt, wird durch Karten zu Beginn des Spiels zufällig bestimmt und auch während der Spielrunde geheim gehalten. Eine Karte wird als Startkarte auf den Tisch gelegt, ininigem Abstand davon drei verdeckte Zielkarten, von denen eine den Goldschatz zeigt. Welche Karte das ist, weiß allerdings zu Beginn noch niemand.

Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Karten aus. Mit Wegekarten baut er den Stollen aus, um möglichst schnell eine Verbindung aus Gängen von der Startkarte zu einer der Zielkarten zu legen. Es sei denn, der Spieler verkörpert einen Saboteur, denn dann ist sein Ansinnen, genau dies zu verhindern. Helfen können dabei auch Sabotagekarten, die zum Einsturz des Stollens führen (eine Karte wird also aus dem Wegenetz auf dem Tisch entfernt) oder es einem Mitspieler verbieten, am Stollen weiterzubauen.

Nach dieser Aktion zieht der Spieler eine neue Karte. Ist keine Karte mehr zum Ziehen vorhanden oder ist der Schatz entdeckt worden, ist die Spielrunde zu Ende. Nun wird enthüllt, wer welche Rolle verkörpert hat, und es wird abgerechnet. Die Gold suchenden Zwerge teilen die gefundenen Goldklumpen bei ihrem Sieg untereinander auf. Finden sie den Schatz nicht, gewinnen die Saboteure und freuen sich über den goldglänzenden Lohn ihrer klammheimlichen Bemühungen.

Nach einer knappen halben Stunde und drei spannende Spielrunden später gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold, egal ob Goldsucher oder Saboteur.

Saboteur ist ein etwas anderes Legespiel, das durch die zusätzlichen Aktionskarten viele taktische Möglichkeiten bietet. Durch die geheime Verteilung der Rollen zu Beginn erhält das Spiel ein Bluff-Element, das jede neue Partie zu einem unterhaltsamen Abenteuer mit ungewissem Ausgang werden lässt. Wer wird gewinnen? Wir werden sehen – spätestens bei der Revanche!

Spieler: 3 - 10 Personen	Inhalt: 44 Wegekarten
Alter: ab 8 Jahren	27 Aktionskarten
Dauer: ca. 30 Minuten	28 Goldkarten
Autor: Frederic Moyersoen	11 Zwergenkarten
Grafik: Andrea Boeckhoff	1 Spielanleitung

Art.-Nr.: 4900

Ca. VK-Preis: 6,00 EUR

Erhältlich im Spielwarenhandel