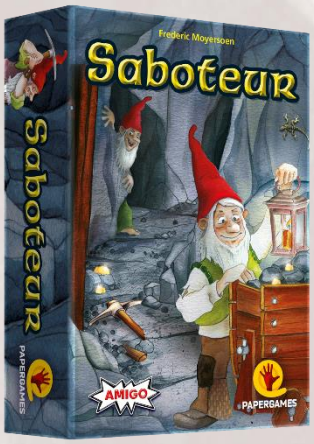
Saboteur



Saboteur – Regras Alternativas para 2 Jogadores

Regras e Manual idealizados por: Walderes Lima (*walderes.com.br*)

Regras da casa. Regras não oficiais. A experiência completa de Saboteur está em jogar com grupos.

Objetivo:

Minerador - Encontrar a pepita de ouro.

Sabotador - encontrar carvão.

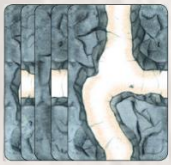
O jogo transcorre de forma cooperativa (mas há controvérsias!) até as linhas finais do túnel, quando a competitividade já começa a dar os indícios de quem é quem. Uma Partida é composta por três rodadas, quem possuir mais pepitas de ouro ao final de três rodadas, vence a partida.

Preparação:

Use todas as cartas do jogo. Separe as cartas em três montes:

- **Cartas de Caminho e Cartas de Ação**
- **Cartas de Pepitas**
- **Cartas de Anões Mineradores e Anões Sabotadores**

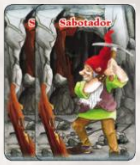
(Observe o verso das cartas iguais para cada tipo).


44 Cartas de Caminho

27 Cartas de Ação

28 Cartas de Pepita

7 Cartas Mineradores



4 Cartas Sabotadores

- Cada jogador recebe uma **Carta de Anão** da pilha de cartas (Com a imagem de um anão no verso), e assume secretamente o papel de **Minerador** ou **Sabotador**.

- Cada jogador recebe 6 **Cartas de Caminho e Ação**, da pilha de **Cartas de Caminho e Ação** (Com imagem de ferramentas no verso).

Disponha as cartas na mesa da forma tradicional.

(Utilize o Manual Papergames do jogo para medir as distâncias)

As **Cartas de Caminho e Ação** para compras devem ficar empilhadas ao alcance dos dois jogadores. Próximo desta, será feita uma **Pilha de Descarte**.

Se escolhe o jogador inicial da forma que desejar.

Turno do Jogador:
No turno de cada jogador, este deve escolher uma das quatro ações:

1 - Adicionar uma carta ao labirinto (A carta deve dar continuidade ao túnel até a carta inicial).

2 - Descartar 3 cartas de sua mão e comprar outras 3 cartas da pilha de **Cartas de Caminho e Ação**, finalizando o seu turno com 6 cartas na mão.

3 - Causar um **Desmoronamento**, só vale para cartas no final de um caminho. Cartas que ligam dois ou mais caminhos não podem ser desmoronados.

4 - Usar o **Mapa** para ver secretamente uma **Carta de Objetivo**. Podendo compartilhar ou não a informação com o adversário.

Para finalizar o seu turno, o jogador deve comprar da pilha de **Cartas de Caminho e Ação** uma carta para que permaneça com 6 cartas na mão.

Jogando uma Carta de Caminho (Seguem as regras tradicionais de jogo):
Os caminhos devem se encaixar (1).
As cartas devem ser colocadas em mesma posição, não podendo ser postas “atravessadas” (2).
Cada carta só pode ser colocada no mapa de maneira que tenha ligação até a **Carta Inicial** (3).

Cartas de Ação (Ferramentas Quebradas e Conserto de Ferramentas):
No modo de jogo para 2 jogadores, as **Cartas de Ação** servem para reduzir o número de cartas úteis nas mãos dos jogadores, devendo ser descartadas na ação de ‘Descartar 3 cartas’. O jogador deve comprar 3 novas cartas para manter a sua mão sempre com 6 cartas ao final de seu turno.

Cartas ‘Beco sem Saída’ e Desmoronamento:
As cartas **‘Beco sem Saída’** servem para finalizar um túnel com ligação à Carta Inicial.
As cartas de **Desmoronamento** servem para eliminar uma carta do final de um caminho qualquer, e só pode ser usado se este caminho não faz a união entre duas ou mais cartas. A carta **Desmoronamento** e a carta retirada do labirinto vão para a pilha de descarte.

Dica: Usar cartas ‘**Beco sem Saída’** pode ser tanto perigoso quanto estratégico, já que se todos os caminhos estiverem bloqueados, os dois jogadores perdem a partida. A menos que o próximo jogador tenha na mão a carta **Desmoronamento** e desejar usá-la.

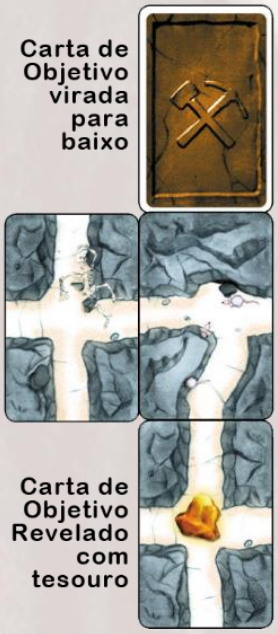
Dica: As cartas de caminho contendo **’Beco sem Saída’** podem ser úteis ao final da rodada, quando se deseja bloquear passagens do adversário até a carta de Objetivo, presumindo um possível objetivo oposto ao seu.

Cartas de Mapa (Seguem as regras tradicionais de jogo):
O jogador descarta o Mapa e observa secretamente uma das Cartas de Objetivo. Podendo compartilhar ou não a informação (sendo a informação verdadeira ou não).

Passando a vez:
No modo de jogo para 2 jogadores, o jogador não pode passar a vez.

Final de uma rodada:
Quando uma Carta de Caminho é posicionada adjacente ao lado de uma Carta de Objetivo, esta deve ser revelada e reposicionada para se encaixar ao caminho (e para ficar bonito).

- O **Minerador** vence a rodada se qualquer jogador encontrar a pepita de ouro.
- O **Sabotador** vence a rodada se qualquer jogador encontrar carvão.
- Se todos os caminhos estiverem bloqueados ou acabarem as cartas do monte de compras, os dois jogadores perdem a partida, são soterrados juntos e ninguém recebe as pepitas desta rodada. Use este recurso sabiamente e joguem novamente.



Distribuindo o ouro:
O jogador com o Anão vencedor, compra duas **Cartas de Pepita** aleatórias, e secretamente escolhe uma para si e entrega a outra carta ao seu adversário.

Se os dois jogadores possuem o mesmo tipo de Anão vencedor, seja **Mineradores** ou **Sabotadores**, os dois jogadores executam a ação de distribuição de **Cartas de Pepitas**, escolhendo uma carta secretamente e oferecendo a outra ao adversário.

Final da partida:
A partida termina após 3 rodadas. Cada jogador soma todas as suas pepitas de ouro e o que tiver mais pepitas é o vencedor. Se houver empate, dividem a vitória, mas considere jogar novamente!!

Ficha Técnica:
Autor: Frederic Moyersoen
Arte: Andrea Boekhoff
Número de Jogadores: de 3 a 10 jogadores / **(2 jogadores)**
Idade: 14+
Duração: 20 a 30 minutos
Sleeves indicados: Padrão USA 110x (56 x 87)

Componentes:
110 cartas (56 x 87), Berço em papel cartão e Folheto de regras.

Regras e Manual idealizados por: Walderes Lima (*walderes.com.br*)
Regras da casa. Regras não oficiais. A experiência completa de Saboteur está em jogar com grupos.
Estas regras foram planejadas para se jogar **Saboteur** por dois jogadores e tem como referência o manual publicado no Brasil pela **Papergames** que acompanha o jogo.