

# Sabotér

## Duel

hra Frederica Moyersoena

Počet hráčů: 1–2

Věk: od 8 let

Délka hry: cca 30 minut

# Obsah

74 hracích karet:



36 karet chodeb



18 karet pokladu



18 akčních karet



2 karty trpaslíků

Plato k vyloupání s:



8 žetony trpaslíků



2 klíči



2 trpaslíky  
se stojánky

## Myšlenka a cíl hry

Kdo jinému jámu kopá...! Oba trpaslíci stojí před těžkým rozhodnutím: Kopat jeden společný tunel nebo to zkusit na vlastní pěst? V každém případě je třeba svého protivníka ve správný moment sabotovat. V podzemí totiž čeká spousta nástrah: trpaslíkovi se může například rozbít krumpáč, může dojít ke zcela náhodnému závalu nebo se vám opět zcela náhodou mohou objevit v cestě zamčené dveře. Zákeřní trpaslíci nikdy neváhají využít jakékoli výhody, aby byli u zlata jako první. Po třech kolech vyhraje ten trpaslík, kterému se podaří nasbírat nejvíce zlatých valounků.

A pokud zrovna nemáte při ruce druhého trpaslíka, můžete se jako osamocení zlatokopové pustit do hry pro jednoho hráče. Zvládnete sami postavit kvalitní tunel a překonat všechny překážky na své cestě za zlatem?

# HRA PRO 2 HRÁČE

## Příprava hry

Karty chodeb, akční karty, karty pokladu a obě dvě karty trpaslíků je třeba navzájem oddělit.

Každý hráč obdrží jednu ze dvou karet trpaslíků a vyloží ji lícovou stranou před sebe na stůl. Namísto karet trpaslíků můžete použít figurky trpaslíků.

Mezi 36 kartami chodeb se nachází dvě startovní karty (obě mají na sobě zobrazen žebřík a trpasličí čepičku). 18 karet pokladů dobře zamíchejte a poté 6 z nich rozdejte na stůl tak, jak to ukazuje náčrtek na vedlejší stránce, a přidejte k nim startovní karty. Zbylé karty pokladů budete potřebovat až v dalším kole hry. V průběhu hry vytváříte počínaje startovními kartami labyrint chodeb. Při kopání chodeb můžete samozřejmě svými kartami překročit pomyslnou hranici náčrtku.

Zbylých 34 karet chodeb a všechny akční karty se zamíchají dohromady. Každý hráč si vezme 6 z nich skrytě na ruku. Zbylé karty se umístí doprostřed stolu, kde vytvoří dobírací balíček.

Stejně tak se doprostřed stolu umístí také 8 žetonů trpaslíků a 2 klíče.

Zelený trpaslík začíná hru a poté se hráči v tazích střídají.



*Dobírací balíček s prostorem  
pro odkládací balíček*

Startovní  
karta



Prostor pro čtyři karty chodeb

1

2

3

4

5

7

8

9

6 skrytých karet pokladů



Startovní  
karta



## Průběh hry

Hráč, který je na řadě, musí vykonat právě jednu ze 4 možných akcí:

Akce	Počet dobíraných karet
Přiložení 1 karty chodby do labyrintu chodeb	1
Zahrání 1 akční karty	1
Odložení 2 karet z ruky a zbavení se 1 akční karty před sebou	1
Pasování a odložení 1 nebo 2 karet	1 až 2

Poté je jeho kolo ukončeno a je na řadě druhý hráč.

***Pozor:** Pokud je dobírací balíček prázdný, dobírání karet odpadá. Hráč však přesto musí během svého tahu vykonat jednu ze 4 zmíněných akcí. Nemá-li již na ruce žádnou kartu k zahrání, bude po zbytek kola stát.*

### A. Vyložení karty chodby

Pomocí karet chodeb postupně vzniká jedna nebo dvě cesty ke kartám pokladu. Každá další karta chodby musí být přiložena k již existující kartě chodby. Navíc musí všechny cestičky na právě přikládané kartě pasovat na existující cestičky. Karty chodeb nesmíte přikládat napříč (viz obrázek). Oba hráči se pokoušejí vytvořit spojení mezi **svou startovní kartou** a kartami



pokladu. Za tím účelem mohou v průběhu kola obě cesty sloučit do jedné,

kteřá od té chvíle slouží oběma hráčům.

**Pozor:** Nově přiložené karty chodeb musí vždy v momentě přikládání umožňovat ničím nepřerušenu cestu mezi touto a startovní kartou.

## Karty pokladu

Pokud se podaří některému z hráčů vytvořit nepřerušené spojení mezi jeho startovní kartou a jednou ze zakrytých karet pokladu, tato karta se otočí a přiloží lícem vzhůru tak, aby svojí cestičkou navazovala na kartu chodby, která s ní sousedí. Lze-li kartu otočit dvěma způsoby, může si tento hráč vybrat.

**Pozor:** Při otočení karty pokladu se může stát, že ji není možné mezi dvě karty chodby umístit za dodržení pravidla o navazujících cestičkách. Jedině v tomto případě může být karta pokladu umístěna bez toho, aby všechny cestičky navazovaly.

## Speciální karty chodeb

### Most (2x) a Dvojitá zatáčka (2x)

Dvě cestičky vedoucí po těchto kartách nejsou propojeny. Při přikládání této karty musí být alespoň jedna ze dvou cest propojena se startovní kartou.



### Cestička s žebříkem (2x)

Cesta na této kartě poskytuje přímé spojení se startovní kartou stejné barvy. Tuto kartu chodby můžete přiložit vedle libovolné karty chodby, ne však přímo vedle karty pokladu nebo karty chodby, na které je zlatý valoun.



### Cestička s dveřmi (6x + 8x na kartách pokladu)

Cestičky přehrazené zelenými nebo modrými dveřmi může použít jen trpaslík odpovídající barvy. Pro druhého trpaslíka tyto dveře představují neproniknutelnou překážku, a to až do doby, než použije klíč k tomu, aby je otevřel (viz „Zahrání akční karty“).



### Cestička s trollem (3x)

Troll blokuje průchod cestou, která je za ním. Chtějí-li hráči projít okolo něj, musí ho uplatit jedním zlatým valounem. Rozhodne-li se některý z hráčů, že chce



trolla uplatit, umístí na něj žeton trpaslíka svojí barvou nahoru. **Na konci kola** musí odhodit jeden zlatý valoun.

**Pozor:** *Jakmile někdo trollovi zaplatí, je cesta volná pro oba hráče.*



### **Cestička se zlatým valounem (5x)**

Zlaté valouny nemají žádný vliv na propojení cestičkami. Pouze je v průběhu vašeho kopání můžete sbírat (blíže viz „Sbírání zlatých valounů“).



### **Sbírání zlatých valounů**

Vytvoří-li některý z hráčů **nepřerušené spojení od jeho startovní karty** ke kartě se zlatým valounem, vezme si žeton trpaslíka ze zásoby a položí ho svojí barvou nahoru přes valoun na kartě. Zlato dostane tento hráč na konci kola, a to i v případě, že spojení se startovní kartou bude v budoucnu přerušeno.

**Pozor:** *Pokud během svého tahu vytvoří hráč spojení mezi kartou se zlatým valounem a startovní kartou protihráče, umístí v tuto chvíli na valoun žeton svého trpaslíka **protihráč namísto hráče**, který cestu propojil.*

## **B. Zahrání akční karty**

Pomocí akčních karet mohou hráči sabotovat své protihráče, sami sobě pomáhat, odstraňovat karty z labyrintu chodeb nebo získávat informace o kartách pokladů.

**Karty sabotáží** se vykládají před hráče. Pokud má hráč před sebou jednu nebo více karet sabotáží nemůže přikládat karty chodeb do labyrintu. Všechny ostatní možnosti (hraní akčních karet / odhození 2 karet / pasování) mu zůstávají k dispozici. Před jedním hráčem smí být maximálně jedna karta od každého typu sabotáže.



Pomocí **karet oprav** si může hráč odstranit kartu sabotáže, která je před ním vyložená. Aby se to podařilo, musí k červenému symbolu na kartě sabotáže vyložit kartu opravy se stejným symbolem v barvě zelené. Obě karty, jak kartu sabotáže, tak kartu opravy, poté hráč odloží na odkládací balíček.



Pokud hráč zahraje kartu opravy se dvěma zelenými symboly, odstraní si touto kartou pouze jednu červenou kartu sabotáže dle vlastní volby, ne obě.

Pomocí **karty klíče** může hráč odemknout dveře soupeřovy barvy. Pokud to provede, vezme si ze zásoby žeton klíče a umístí jej na příslušné dveře. Tyto dveře jsou až do konce kola pro oba hráče průchozí. Karta klíče se odloží na odkládací balíček.



**Pozor:** Zahráním karty klíče může hráč dosáhnout

na zlato, které doposud není označeno žetonem trpaslíka. V takovém případě hráč navíc vezme žeton trpaslíka ze zásoby a umístí ho na zlatý valoun svojí barvou nahoru.

Pomocí **karty zával** může hráč odstranit jednu z karet chodeb. Tato karta se spolu s kartou zával umístí na odkládací balíček.

**Pozor:** Pomocí závalu nesmíte odstranit startovní kartu nebo kartu pokladu, nesmíte odstranit ani kartu se zlatým valounem, ani kartu s trollem.



Pomocí **karty s mapou** se může hráč, který ji zahrál, podívat na jednu z dosud zakrytých karet s pokladem. Kartu pokladu hráč poté vrátí na její místo opět lícem dolů. Karta mapy se odloží na odkládací balíček.



## C. Odložení karet

Za cenu odložení dvou libovolných karet z ruky na odkládací balíček se může hráč zbavit jedné libovolné karty sabotáže, která je před ním vyložena. Následně si musí dát hráč pozor, aby si dobral pouze jednu kartu. Každé použití této akce tak snižuje počet hráčových karet na ruce o jednu kartu.

## D. Pasování

V případě, že hráč nechce nebo nemůže zahrát žádnou kartu, musí pasovat a u toho odložit

na odkládací balíček 1 nebo 2 karty z ruky. V tomto případě si na ruku dobere stejný počet karet jako odložil.

## **Konec kola**

Kolo končí ve chvíli, kdy nastane některá z následujících situací:

- Všech 6 karet pokladu je odkryto.
- Všech 8 žetonů trpaslíků je umístěno do labyrintu.
- Dobírací balíček je rozebrán a ani jeden z hráčů již nemá žádné karty na ruce.

Každý hráč si k sobě vezme všechny karty se zlatým valounem, které obsadil svým trpaslíkem. Tyto karty vyloží před sebe, v dalších kolech hry se nepoužijí.

Pokud některý z hráčů uplácel trolla, musí mu nyní zaplatit zlatým valounem. Za každého uplaceného trolla zaplatí jeden zlatý valoun. Nemůže-li hráč zaplatit přesně, musí odložit dražší kartu. Trollové bohužel drobné nevrací.

Otočené, ale nezabrané karty pokladu se vrátí zpět do krabice. Neotočené karty se mohou zamíchat s těmi, které ještě nebyly použity.

## **Začíná nové kolo**

Startovní karty a 6 nových karet pokladů se připraví stejně jako před prvním kolem hry. Všechny akční karty a zbylé karty chodeb se dobře zamíchají a umístí

doprostřed stolu jako dobírací balíček. Každému hráči se rozdá 6 nových karet. Všechny žetony trpaslíků a klíčů se opět umístí do společné zásoby uprostřed stolu. Hráč, který vlastní méně zlata, začíná nové kolo. V případě vyrovnaného stavu začíná modrý trpaslík.

## **Konec hry**

Hra končí po třetím kole. Hráč, kterému se podařilo nashromáždit více zlata, vyhrává.

# **HRA PRO 1 HRÁČE**

Hra pro jednoho hráče se hraje podle stejných pravidel jako hra pro dva hráče, s následujícími výjimkami:

## **Příprava hry**

Hráč si vybere jednu barvu trpaslíka a trpaslíka druhé barvy stejně jako odpovídající startovní kartu vrátí zpět do krabice. Používat bude jen 6 žetonů trpaslíků. Mezera mezi startovní kartou a kartami s pokladem je na šířku 7 karet.

Na začátku každého kola náhodně odstraní hráč 10 karet z dobíracího balíčku, a to aniž by se na ně díval. Tyto karty dá hráč stranou a použije je až v příštím kole.

Startovní  
karta



1

2

3

4

5

6

7

Prostor pro 7 karet chodeb

6 skrytých karet pokladů



9

10

11

10

11

10

11



## Průběh hry – Akční karty

Vytáhne-li si hráč z dobíracího balíčku kartu **sabotáže**, musí ji před sebe okamžitě vyložit a dobrat si kartu novou. Vytáhne-li si hráč kartu **sabotáže**, která již před ním leží vyložena, odloží tuto druhou kartu na odkládací balíček bez toho, aby tato karta měla nějaký efekt.

Dobere-li si hráč kartu **zával**, musí ji okamžitě zahrát. Odstraní z labyrintu chodeb **poslední přiloženou kartu chodby**, na které není ani zlato ani troll.

## Průběh hry – Začátek nového kola

10 karet, které jste na začátku kola odložili, zamícháte opět k ostatním kartám a poté provedete přípravu hry tak, jak je popsáno výše.

## Konec hry

Hráč se pokouší nasbírat co nejvíc zlatých valounů. Podle toho, kolik jich nasbírá, se může dočkat následujícího ocenění:

0–14 bodů	Tomu říkáš kopání?
15–19 bodů	Dobrá práce, trpaslíku!
21–24 bodů	Ještě chvíli a je z tebe boháč!
25 a více bodů	Získáváš titul Král podzemních chodeb.

Hru **Sabotér Duel** spolu s mnoha dalšími zajímavými hrami distribuuje firma **CORFIX DISTRIBUTION s. r. o.**

Bližší informace o těchto hrách naleznete na webových stránkách:

**[www.corfix.cz](http://www.corfix.cz)**

Budete-li mít nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás:



**CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.**

Komárovské nábřeží 1, 617 00 Brno

tel.: +420 545 423 100, fax: +420 545 423 110

e-mail: [info@corfix.cz](mailto:info@corfix.cz), [www.corfix.cz](http://www.corfix.cz)

**Vyzkoušejte si také další karetní hry z naší nabídky:**





# Sabotér

## Duel

hra Frederica Moyersoena

Počet hráčov: 1–2

Vek: od 8 rokov

Dĺžka hry: cca 30 minút

# Obsah

74 hracích kariet:



36 kariet chodieb



18 kariet pokladov



18 akčných kariet



2 karty trpaslíkov

Vylupovacie dieliky:



8 žetónov trpaslíkov



2 kľúče



2 trpaslíci  
so stojančkami

## Myšlienka a cieľ hry

Kto inému jamu kope... Dvaja trpaslíci stoja pred ťažkým rozhodnutím: kopať jeden spoločný tunel alebo to skúsiť na vlastnú päť? V každom prípade je treba protivníka v správny moment sabotovať. V podzemí totiž čaká množstvo nástrah: trpaslíkovi sa môže napríklad zlomiť krompáč, môže nastať úplne náhodný zával alebo sa vám opäť úplne náhodou môžu objaviť v ceste zamknuté dvere. Zákerní trpaslíci nikdy neváhajú využiť akúkoľvek výhodu, aby boli pri zlate prví. Po troch kolách vyhrá ten trpaslík, ktorému sa podarí nazbierať najviac zlatých hrudiek.

Ak práve nemáte po ruke druhého trpaslíka, môžete sa ako osamotení zlatokopovia pustiť do hry pre jedného hráča. Zvládnete sami postaviť kvalitný tunel a prekonať všetky prekážky na vašej ceste za zlatom?

## HRA PRE 2 HRÁČOV

### Príprava hry

Karty chodieb, akčné karty, karty pokladov a obidve karty trpaslíkov je treba navzájom oddeliť.

Každý hráč obdrží jednu z dvoch kariet trpaslíkov a vyloží ju lícovou stranou pred seba na stôl. Namiesto kariet trpaslíkov môžete použiť figúrky trpaslíkov.

Medzi 36 kartami chodieb sa nachádzajú dve štartovacie karty (obe majú na obrázku rebrík a trpasličiu čiapočku). 18 kariet pokladov poriadne zamiešajte a potom 6 z nich vyložte na stôl tak, ako to ukazuje náčrtok na nasledujúcej stránke, a pridajte k nim štartovacie karty. Zvyšné karty pokladov budete potrebovať až v ďalšom kole hry. V priebehu hry vytvárate labyrint chodieb, začínajúci štartovacími kartami. Pri kopaní chodieb môžete samozrejme svojimi kartami prekročiť pomyselnú hranicu náčrtku. Zvyšných 34 kariet chodieb a všetky akčné karty sa zamiešajú dokopy. Každý hráč si vezme skryté 6 z nich na ruku. Ostatné karty sa umiestnia doprostred stola, kde vytvoria doberací balíček.

Rovnako sa doprostred stola umiestni aj 8 žetónov trpaslíkov a 2 kľúče.

Zelený trpaslík začína hru a potom sa hráči v ťahoch striedajú.



*Doberací balíček s priestorom  
na odkladací balíček*

Štartovacia  
karta



1

2

3

4

5

Priestor na štyri karty chodieb

6 skrytých kariet pokladov



7

8

9



Štartovacia  
karta



## Priebeh hry

Hráč, ktorý je na rade, musí vykonať práve jednu zo 4 možných akcií:

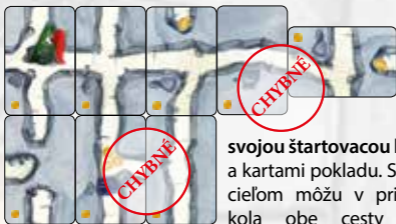
Akcia	Počet doberaných kariet
Priloženie 1 karty chodby do labyrintu chodieb	1
Zahranie 1 akčnej karty	1
Odloženie 2 kariet z ruky a zbavenie sa 1 akčnej karty pred sebou	1
Vynechanie ťahu a odloženie 1 alebo 2 kariet	1 až 2

Potom je jeho ťah ukončený a je na rade druhý hráč.

**Pozor:** Ak je doberací balíček prázdny, doberanie kariet odpadá. Hráč však aj tak musí počas svojho ťahu vykonať jednu zo 4 zmienovaných akcií. Ak už nemá na ruke žiadnu kartu na zahranie, bude zvyšok kola stáť.

### A. Vyloženie karty chodby

Pomocou kariet chodieb postupne vzniká jedna alebo dve cesty ku kartám pokladov. Každá ďalšia karta chodby musí byť priložená k už existujúcej karte chodby. Navyše musia všetky cestičky na práve priloženej karte pasovať na existujúce cestičky. Karty chodieb nesmieme priložovať naprieč (pozri obrázok). Obaja hráči sa pokúšajú vytvoriť spojenie medzi



svojou štartovacou kartou a kartami pokladu. S týmto cieľom môžu v priebehu kola obe cesty zlúčiť

do jednej, ktorá od tej chvíle slúži obom hráčom.

**Pozor:** Nové priložené karty chodieb musia vždy v momente prikladania umožňovať ničím neprerušenu cestu medzi touto a štartovacou kartou.

## Karty pokladov

Ak sa podarí niektorému z hráčov vytvoriť neprerušené spojenie medzi jeho štartovacou kartou a jednou zo zakrytých kariet pokladov, táto karta sa otočí a priloží lícom nahor tak, aby svojou cestičkou nadväzovala na kartu chodby, ktorá s ňou susedí. Ak je kartu možné otočiť dvomi spôsobmi, môže si tento hráč vybrať.

**Pozor:** Pri otočení karty pokladu sa môže stať, že ju nie je možné medzi dve karty chodby umiestniť a zároveň dodržať pravidlá o nadväzujúcich cestičkách. Jedine v tomto prípade môže byť karta pokladu umiestnená bez toho, aby všetky cestičky nadväzovali.

## Špeciálne karty chodieb

### Most (2x) a Dvojitá zatáčka (2x)

Dve cestičky vedúce po týchto kartách nie sú prepojené. Pri prikladaní tejto karty musí byť aspoň jedna z dvoch ciest prepojená so štartovacou kartou.



### Cestička s rebríkom (2x)

Cesta na tejto karte poskytuje priame spojenie so štartovacou kartou rovnakej farby. Túto kartu chodby môžete priložiť vedľa ľubovoľnej karty chodby, nie však priamo vedľa karty pokladu alebo karty chodby, na ktorej je zlatá hruda.



### Cestička s dverami (6x + 8x na kartách pokladov)

Cestičky blokované zelenými alebo modrými dverami môže použiť len trpaslík zodpovedajúcej farby. Pre druhého trpaslíka tieto dvere predstavujú neprekonateľnú prekážku. Dvere však môže otvoriť použitím kľúča (pozri „Zahranie akčnej karty“).



### Cestička s obrom (3x)

Obor blokuje priechod cestou, ktorá je za ním. Ak chcú hráči okolo neho prejsť, musia mu zaplatiť jednu zlatú hrudu. Ak sa niektorý z hráčov rozhodne, že chce



obrovi zaplatiť, umiestni na neho žetón trpaslíka svojou farbou nahor. **Na konci kola** musí odhodiť jednu zlatú hrudu.

***Pozor:** Keď obrovi zaplatí jeden hráč, cesta sa uvoľní aj pre druhého hráča.*



### **Cestička so zlatou hrudou (5x)**

Zlaté hrudy nemajú žiadny vplyv na prepojenie cestičkami. Môžete ich však v priebehu kopania zbierať (pozri „Zbieranie zlatých hrúd“).



### **Zbieranie zlatých hrúd**

Ak niektorý z hráčov vytvorí **neprerušené spojenie od svojej štartovacej karty** ku karte so zlatou hrudou, vezme si žetón trpaslíka zo zásoby a položí ho svojou farbou nahor cez hrudu na karte. Zlato dostane tento hráč na konci kola, a to aj v prípade, že spojenie so štartovacou kartou sa neskôr preruší.

***Pozor:** Ak počas svojho ťahu vytvorí hráč spojenie medzi kartou so zlatou hrudou a štartovacou kartou protihráča, umiestni na hrudu žetón svojho trpaslíka protihráč namiesto hráča, ktorý cestu prepojil.*

## **B. Zahranie akčnej karty**

Pomocou akčných kariet môžu hráči sabotovať svojich protihráčov, sami sebe pomáhať, odstraňovať karty z labyrintu chodieb alebo získavať informácie o kartách pokladov.

**Karty sabotáží** sa vykladajú pred hráča. Ak má hráč pred sebou jednu alebo viac kariet sabotáží, nemôže prikladať karty chodieb do labyrintu. Všetky ostatné možnosti (hranie akčných kariet / odhodenie 2 kariet / vynechanie kola) mu zostávajú k dispozícii. Pred jedným hráčom smie byť maximálne jedna karta každého typu sabotáže.



Pomocou **kariet opráv** si môže hráč odstrániť kartu sabotáže, ktorá je pred ním vyložená. Aby sa to podarilo, musí k červenému symbolu na karte sabotáže vyložiť kartu opravy s rovnakým symbolom zelenej farby. Obe karty, tak kartu sabotáže, ako aj kartu opravy, potom hráč odloží na odkladací balíček.



Ak hráč zahrá kartu opravy s dvomi zelenými symbolmi, odstráni si touto kartou len jednu červenú kartu sabotáže podľa vlastnej voľby, nie obe.

Pomocou **karty kľúča** môže hráč odomknúť dvere súperovej farby. Toto urobí tak, že zo zásoby si vezme žetón kľúča a umiestni ho na príslušné dvere. Tieto dvere sú až do konca kola pre obidvoch hráčov priechodné. Karta kľúča sa odloží na odkladací balíček.



**Pozor:** Zahraním karty kľúča môže hráč dosiahnuť na zlato, ktoré zatiaľ nebolo označené

žetónom trpaslíka. V takom prípade hráč navyše vezme žetón trpaslíka zo zásoby a umiestni ho na zlatú hrudu svojou farbou nahor.

Pomocou **karty závalu** môže hráč odstrániť jednu z kariet chodieb. Táto karta sa spolu s kartou závalu umiestni na odkladací balíček. **Pozor:** Pomocou závalu nesmiete odstrániť štartovaciu kartu alebo kartu pokladu, nesmiete odstrániť ani kartu so zlatou hrudou, ani kartu s obrom.



Pomocou **karty s mapou** sa môže hráč, ktorý ju zahral, pozrieť na jednu zo zatiaľ zakrytých kariet s pokladom. Kartu pokladu hráč potom vráti na jej miesto opäť lícom dolu. Karta mapy sa odloží na odkladací balíček.



## C. Odloženie kariet

Za cenu odloženia dvoch ľubovoľných kariet z ruky na odkladací balíček sa môže hráč zbaviť jednej ľubovoľnej karty sabotáže, ktorá je vyložená pred ním. Následne si musí dať hráč pozor, aby si dobral len jednu kartu. Každé použitie tejto akcie tak znižuje počet hráčových kariet na ruke o jednu kartu.

## D. Vynechanie ťahu

V prípade, že hráč nechce alebo nemôže zahráť žiadnu kartu, musí vynechať ťah a pri tom odložiť

na odkladací balíček 1 alebo 2 karty z ruky. V tomto prípade si na ruku doberie toľko kariet, koľko odložil.

## **Koniec kola**

Kolo končí v momente, keď nastane niektorá z nasledujúcich situácií:

- Všetkých 6 kariet pokladov je odkrytých.
- Všetkých 8 žetónov trpaslíkov je umiestnených v labyrinte.
- Doberací balíček je rozobraný a ani jeden z hráčov už nemá žiadne karty na ruke.

Každý hráč si vezme všetky karty so zlatými hrudami, ktoré obsadil svojím trpaslíkom. Tieto karty vyloží pred seba, v ďalších kolách hry sa nepoužijú.

Ak niektorý z hráčov platil obrovi, musí mu teraz dať zlatú hrudu. Za každú platbu obrovi odloží jednu zlatú hrudu. Ak nemôže hráč zaplatiť presne, musí odložiť drahšiu kartu. Obri bohužiaľ drobné nevracajú.

Otočené, ale nezabrané, karty pokladov sa vrátia naspäť do krabice. Neotočené karty sa môžu zamiešať s tými, ktoré ešte neboli použité.

## **Začína nové kolo**

Štartovacie karty a 6 nových kariet pokladov sa pripravujú rovnako ako pred prvým kolom hry. Všetky akčné karty a zvyšné karty chodieb sa poriadne zamiešajú a umiestnia doprostred stola ako doberací balíček. Každý hráč dostane 6 nových kariet. Všetky

žetóny trpaslíkov a kľúčov sa opäť umiestnia do spoločnej zásoby uprostred stola. Hráč, ktorý vlastní menej zlata, začína nové kolo. V prípade vyrovnaného stavu začína modrý trpaslík.

## **Koniec hry**

Hra končí po treťom kole. Hráč, ktorému sa podarilo nazhromaždiť viac zlata, vyhráva.

# **HRA PRE 1 HRÁČA**

Hra pre jedného hráča sa hrá podľa rovnakých pravidiel ako hra pre dvoch hráčov, s nasledujúcimi výnimkami:

## **Príprava hry**

Hráč si vyberie jednu farbu trpaslíka a trpaslíka druhej farby, rovnako ako príslušnú štartovaciu kartu, vráti naspäť do krabice. Používať bude len 6 žetónov trpaslíkov. Medzera medzi štartovacou kartou a kartami s pokladom je na šírku 7 kariet.

Na začiatku každého kola hráč náhodne odstráni 10 kariet z doberacieho balíčka, a to bez toho, aby sa na ne díval. Tieto karty dá hráč na bok a použije ich až v ďalšom kole.

Štartovacia  
karta



1

2

3

4

5

6

7

Priestor na 7 kariet chodieb

7

8

9

10

11

6 skrytých kariet pokladov



## Priebeh hry – Akčné karty

Ak si hráč vytiahne z doberacieho balíčka **kartu sabotáže**, **musí** ju pred seba okamžite vyložiť a dobrať si kartu novú. Ak si hráč vytiahne kartu sabotáže, ktorá už pred ním leží vyložená, odloží túto druhú kartu na odkladací balíček bez toho, aby táto karta mala nejaký efekt.

Ak si hráč doberie **kartu závalu**, **musí** ju okamžite zahrať. Odstráni z labyrintu chodieb **poslednú priloženú kartu chodby**, na ktorej nie je ani zlato ani obor.

## Priebeh hry – Začiatok nového kola

10 kariet, ktoré hráč na začiatku kola odložil, zamieša opäť k ostatným kartám a potom pripraví hru tak, ako je popísané vyššie.

## Koniec hry

Hráč sa pokúša nazbierať čo najviac zlatých hrúd. Podľa toho, koľko ich nazbiera, sa môže dočkať nasledujúceho ocenenia:

0–14 bodov	To je podľa Teba kopanie?
15–19 bodov	Dobrá práca, trpaslík!
21–24 bodov	Ešte trochu a je z Teba boháč!
25 a viac bodov	Získavaš titul Kráľ podzemných chodieb!

Hru **Sabotér Duel** spolu s mnohými ďalšími  
zaujímavými hrami distribuuje firma **CORFIX SLOVAKIA s. r. o.**

Bližšie informácie o týchto hrách nájdete na webových stránkach:

**[www.corfix.sk](http://www.corfix.sk)**

Ak máte nápady, návrhy, či poznámky ku hre, kontaktujte nás:



**CORFIX SLOVAKIA s.r.o.**

Boženy Nemcovej 8, 811 04 Bratislava

tel.: +420 545 423 100

e-mail: [info@corfix.sk](mailto:info@corfix.sk), [www.corfix.sk](http://www.corfix.sk)

**Vyskúšajte aj ďalšie kartové hry z našej ponuky:**

