

Saboteur

THE DARK CAVE

Ein listiges Spiel von Frederic Moyersoen
mit Illustrationen von Alexander Jung

für 2–8 Personen ab 10 Jahren, mit einer Spieldauer von ca. 45 Minuten



amigo-spiele.de/02250

INHALT

50 Wegekarten (19x „I“, 17x „II“, 14x „III“)

32 Aktionskarten (10x „I“, 10x „II“, 12x „III“)

1 Startkarte

4 Zielkarten

10 Clankarten

8 Zwergenkarten

5 Übersichtskarten

Auf den Tableaus:

8 Zwerge (mit Standfüßen)

3 Kreaturen (mit Standfüßen)

3 Spinnennetze

46 Goldstücke

Hinweis: Abbildungen der einzelnen Komponenten findet ihr auf den Seitenteilen der Spieleschachtel.

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Kaum haltet ihr das Gold in euren Händen, da beginnt die Erde zu beben. Die Höhle stürzt ein – Wasser dringt durch die Felsritzen. Euch bleibt nur ein Ausweg: Ihr müsst schnell den Ausgang finden. Doch langsam dämmert euch, dass nicht alle im Clan loyal sind. Manch ein Zwerg arbeitet für den gegnerischen Clan. Rettet das Gold! Denn sonst heißt es: Wie gewonnen, so zerronnen!

Karte um Karte legt ihr gemeinsam Wege durch die Höhle, um den rettenden Ausgang zu finden. Spinnennetze und Kreaturen erschweren euch diese Aufgabe, Leitern und geheime Tunnel sind willkommene Abkürzungen und helfen aus manch einer Sackgasse heraus. Zieht eure Zwerge schnell voran, bevor das Wasser in den Gängen steigt und die Bewegungen mühsamer werden. Am Ende zählt nur das Gold, das die Mitglieder eures Clans rastragen. Doch Vorsicht! In jedem Clan lauert möglicherweise auch ein Saboteur, der mit dem Gegner unter einer Decke steckt. Der Clan mit dem wertvollsten Goldschatz gewinnt.

DIE ZWERGEN-CLANS

In *Saboteur – The Dark Cave* seid ihr Mitglieder zweier rivalisierender Clans, den blauen und den gelben Zwergen. Bis zu vier Zwerge sind für jeden Clan in der dunklen Höhle aktiv. Doch nicht alle arbeiten auch loyal für den eigenen Clan.

Die Zwergen-
Clans



loyale Zwerge
beider Clans





Saboteure in den Clans

In jedem Clan gibt es einen oder zwei **Saboteure**. Diese geben vor, für den eigenen Clan zu arbeiten, stehen aber tatsächlich in Diensten des Gegners. Das von ihnen gerettete Gold geht am Ende in den Topf des gegnerischen Clans – und sie werden auch an dessen Gewinn beteiligt.

Hinweis: Viele Geschichten erzählen nur von den männlichen Vertretern der Zwergenc clans. Aber in unseren Abenteuern haben schon immer auch die Zwerginnen einen maßgeblichen Anteil an den Legenden – auch wenn in den Aufzeichnungen nur von „Zwergen“ die Rede ist.

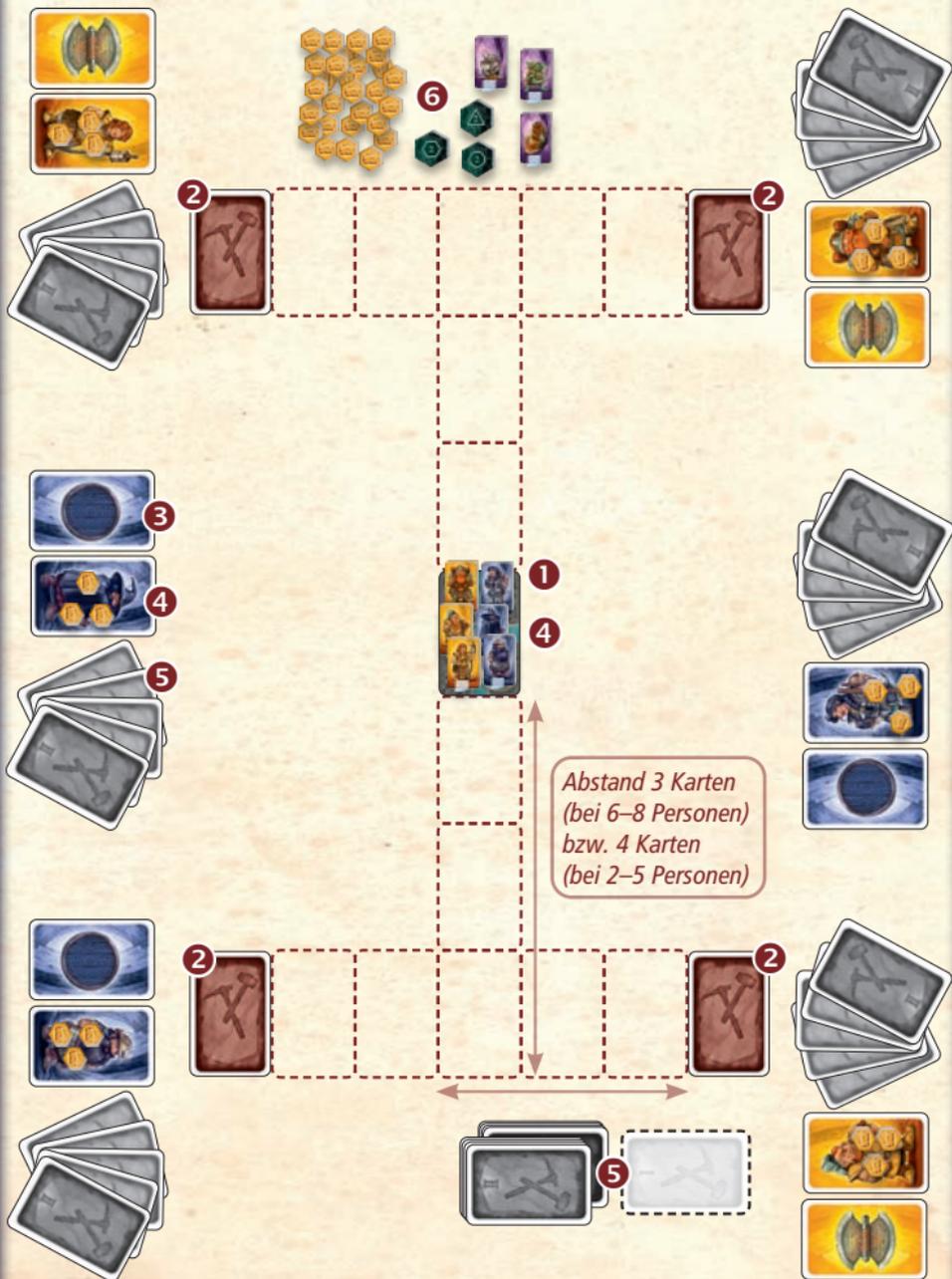
SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt die **Startkarte** in die Mitte.
 - 2 Mischt die **4 Zielkarten** und legt sie **verdeckt** in die Ecken der Spielfläche. Bei 2–5 Personen ist die Fläche 9x9 Karten groß, bei 6–8 Personen 7x7 Karten.
 - 3 Bereitet die **Clankarten** je nach Personenzahl vor und nehmt bei
2 Personen: je einen loyalen Zwerg beider Clans
3–4 Personen: alle Karten **eines** Clans, entfernt einen loyalen Zwerg
5–8 Personen: **alle** Karten, entfernt je einen Saboteur der beiden Clans
- Mischt die vorbereiteten Clankarten und teilt an jede Person eine davon aus. Schaut euch eure Karte geheim an und legt sie **verdeckt** vor euch ab. Die anderen dürfen jederzeit sehen, welchem Clan ihr angehört (= Kartenrückseite / gelb oder blau), euren Charakter (= Kartenvorderseite / loyal oder Saboteur) haltet ihr aber bis zum Ende des Spiels geheim. Legt nicht verteilte Clankarten unesehen zur Seite. Ihr benötigt diese erst wieder, wenn der erste Zwerg die Höhle verlassen hat.
- 4 Nehmt euch je einen beliebigen **Zwerg** eures Clans und die entsprechende **Zwergenkarte**. Stellt den Zwerg auf die Startkarte und legt die Zwergenkarte für alle gut sichtbar vor euch ab. Nehmt euch zudem je **3 Gold** und legt es auf eure Zwergenkarte.
 - 5 Sortiert die **Wege-** und **Aktionskarten** nach ihren Rückseiten in die Stapel I, II und III. Mischt die Stapel jeweils für sich und zählt von jedem 5 Karten ab. Legt diese Karten unesehen in die Schachtel zurück – ihr braucht sie in diesem Spiel nicht mehr. Teilt nun allen je **5 Handkarten** aus. Diese nehmt ihr wie folgt von den Stapeln:
2–4 Personen: 5x I
5–6 Personen: 4x I und 1x II
7–8 Personen: 3x I und 2x II

Bildet aus den restlichen Karten den verdeckten Nachziehstapel. Legt hierzu zuunterst den Stapel III, darauf den Stapel II und nach ganz oben – falls nicht komplett ausgeteilt – den Stapel I. Legt den Nachziehstapel bereit. Lasst daneben Platz für einen (verdeckten) Ablagestapel, den ihr im Laufe des Spiels bildet.

- 6 Legt die **3 Kreaturen**, die **3 Spinnennetze** und das übrige **Gold** als allgemeinen Vorrat bereit.

Startaufbau für 6 Personen



SPIELABLAUF

Die vertrauenswürdigste Person beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du am Zug, führst du die folgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Spiele 1 Karte aus oder wirf 1–2 Karten ab (muss)
2. Bewege deinen Zwerg um bis zu 3 Schritte weiter (darf)
3. Ziehe 1 oder 2 Karten vom Nachziehstapel auf deine Hand (muss)

Damit ist dein Zug beendet und die nächste Person ist dran.

Achtung: Ist der Nachziehstapel leer, entfällt das Nachziehen und du führst die dritte Phase nicht mehr durch. Hast du zu **Beginn** deines Zuges keine Handkarten, setzt du für diesen Zug aus.

1. KARTEN AUSSPIELEN

Zu Beginn deines Zuges **musst** du eine der folgenden Aktionen ausführen:

- A – Lege 1 Wegekarte ins Wegenetz
- B – Spiele 1 Aktionskarte aus
- C – Passe und wirf 1–2 Karten ab

A – Lege 1 Wegekarte ins Wegenetz

Mit den Wegekarten bildet ihr im Laufe des Spiels ein Wegenetz von der zentralen Startkarte zu den Zielkarten. Neue Wegekarten müsst ihr an die Startkarte, eine bereits liegende Wegekarte oder eine aufgedeckte Zielkarte (*siehe Seite 11*) anlegen. Alle Wegekarten müssen gleich ausgerichtet sein, ihr dürft keine Karte quer zu den anderen legen. Alle Wege auf allen Seiten müssen genau zueinander passen. Jede neu gelegte Karte muss einen bestehenden Weg verlängern.

Ihr dürft das Wegenetz beliebig weit in jede Richtung, auch über die Grenzen der Spielfläche hinaus, erweitern.

Achtung: Die von dir gelegte Karte muss **nicht** zwangsläufig an die Startkarte oder an deinen Zwerg angebunden sein, solange du sie nach den oben beschriebenen Regeln legst.

Beispiele für falsch gelegte Wegekarten:

- 1 nicht an bereits liegende Karte angelegt
- 2 quer zu den anderen Karten gelegt
- 3 nicht auf allen Seiten passend
- 4 verlängert keinen bestehenden Weg



Die Wegekarten

Die Wegekarten der Gruppen I, II und III unterscheiden sich voneinander in der Anzahl der abgebildeten Felder. Je mehr Felder eine Karte hat, umso mehr Schritte braucht ihr, um mit eurem Zwerg diese Karte zu überqueren.



Wegekarten der **Gruppe I** haben ein großes Feld.



Wegekarten der **Gruppe II** haben bereits mehrere Felder und ein Zwerg braucht 2 Schritte, um sie zu überqueren.



Wegekarten der **Gruppe III** haben die meisten Felder und ein Zwerg braucht 3 Schritte, um sie zu überqueren.

Besondere Wegekarten



Dunkles Loch (9x + 1x Zielkarte)

Aus diesen Löchern tauchen im Laufe des Spiels Kreaturen auf, die den Zwergen gefährlich werden (*siehe Seite 8*).



Leiter (4x + Startkarte + 1x Zielkarte)

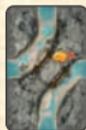
Alle Leitern haben eine direkte Verbindung miteinander. Ihr könnt eure Zwerge mit 1 Schritt von einem Feld mit Leiter zu einem beliebigen anderen Feld mit Leiter bewegen.



Brücke (4x)

Die beiden sich kreuzenden Wege auf der Karte sind **nicht** miteinander verbunden. Eure Zwerge können entsprechend nicht von der Brücke auf den darunterliegenden Weg wechseln und umgekehrt.

Bewegst du deinen Zwerg über die schmale, hölzerne Brücke, verlierst du **sofort** 1 Handkarte für den Rest des Spiels. Die Person links von dir zieht zufällig eine Karte aus deiner Hand und legt sie **unbesehen und verdeckt** auf den Ablagestapel.



Doppelkurve mit Tunnel (5x)

Die beiden Wege auf der Karte sind durch einen Tunnel verbunden. Der Tunnel ist immer ein eigenes Feld.

Bewegst du deinen Zwerg in den Tunnel, verlierst du **sofort** 1 Gold. Lege das Gold von deiner Zwergenkarte zurück in den allgemeinen Vorrat.

Achtung: Hast du kein Gold mehr, kann dein Zwerg den Tunnel dennoch betreten, ohne ein Gold zu verlieren.



Goldadler (2x + 1x Zielkarte)

Legt ihr eine Goldadler ins Wegenetz, platziert ihr **sofort** 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat auf das Goldsymbol. Beendest du mit deinem Zwerg die Bewegung auf der Goldadler, nimm dir das dort liegende Gold und lege es auf deine Zwergenkarte.

Achtung: Nimmst du das Gold von der Goldadler, musst du **sofort** deine Clankarte für den Rest des Spiels aufdecken und damit deinen Charakter offenlegen.

B – Spiele 1 Aktionskarte aus

Mit den Aktionskarten könnt ihr geheime Informationen erlangen, euch Vorteile im Spiel verschaffen, Wege blockieren, Handkarten tauschen oder verschiedene Kreaturen anlocken.

Aktionskarten mit Sofort-Aktionen

Mit diesen Aktionskarten führt ihr einmalige Aktionen aus. Zeige die ausgespielte Karte den anderen und lege sie auf den Ablagestapel (Ausnahme: „**Spinnennetz**“). Führe anschließend die Aktion durch.



Geheime Information (5x)

Wähle **eine der beiden** folgenden Optionen und führe sie aus. Die erlangten Informationen behältst du für dich, zeige sie nicht den anderen.



Schaue dir geheim eine noch nicht aufgedeckte **Zielkarte** an. Lege die Zielkarte danach verdeckt an ihren Platz zurück.



Schaue dir geheim die **Clankarte** einer anderen Person an. Lege die Clankarte danach verdeckt an ihren Platz zurück.



Steinschlag (3x)

Entferne eine **beliebige Wegekarte** aus dem Wegenetz, **auf der weder ein Zwerg noch eine Kreatur steht**.

Achtung: Der „**Steinschlag**“ darf nicht auf die Startkarte oder eine der vier Zielkarten angewandt werden. Entfernst du eine Wegekarte mit Spinnennetz an einem offenen Ende, entferne auch dieses Spinnennetz. Entfernst du eine Wegekarte mit Goldadler und Gold, lege das Gold in den allgemeinen Vorrat zurück.



Kartentausch (2x)

Wähle eine beliebige Person und gib ihr verdeckt **alle** deine Handkarten. Im Gegenzug erhältst du verdeckt **alle** Handkarten dieser Person. Die Anzahl der Handkarten in diesem Tausch muss nicht gleich sein.

Achtung: Am Ende deines Zuges ziehst nicht du, sondern die **andere** Person eine Karte vom Nachziehstapel (*siehe Seite 11*).



Spinnennetz (3x)

Legе diese Karte **offen vor dir ab** und nimm dir das Spinnennetz-Plättchen mit dem passenden Symbol (*siehe Seite 7*). Lege es mit der **2**er-Seite nach oben ...

- ☛ entweder auf die Wegverbindung **zwischen** zwei ausliegenden Karten
- ☛ oder an ein **offenes** Wegende einer ausliegenden Karte.

An jeder Stelle kann nur ein Spinnennetz gleichzeitig liegen. Das Spinnennetz blockiert den Wegabschnitt für alle Zwerge und Kreaturen **zwei Runden lang**. **Zu Beginn** deines nächsten Zuges drehst du das Spinnennetz von ② auf ①. Kommst du danach wieder an den Zug und das Spinnennetz zeigt die ①, entferne es aus dem Wegenetz und lege die dazugehörige Aktionskarte auf den Ablagestapel.

Achtung: Liegt ein Spinnennetz an einem offenen Wegeende, kann der Weg mit einer weiteren Wegekarte an der Stelle fortgesetzt werden.



Beispiele dafür, wo du das Spinnennetz korrekt legen kannst

Hinweis: Um den Überblick zu bewahren, ist jede Aktionskarte „**Spinnennetz**“ einem bestimmten Spinnennetz-Plättchen zugeordnet. Durch die Symbole ●, ▲ und ● um die Zahl erkennt ihr, welches Plättchen zu welcher ausliegenden Aktionskarte gehört. Entfernt ihr ein Spinnennetz von den Wegekarten, legt ihr auch die dazugehörige Aktionskarte auf den Ablagestapel.

Aktionskarten mit Ausrüstungsgegenständen

Mit diesen Aktionskarten rüstet ihr euch für die Aufgaben in der Höhle. Spielst du eine davon aus, legst du sie **offen** vor dir oder einer beliebigen anderen Person ab.



Stiefel (3x)

Hast du die Stiefel vor dir liegen, darfst du ab sofort deinen Zwerg in jedem Zug **1 Schritt zusätzlich** bewegen (siehe Seite 10).

Achtung: Vor jeder Person kann nur eine Aktionskarte „**Stiefel**“ liegen.



Streitaxt (3x)

Hast du die Streitaxt vor dir liegen, kannst du sie wie folgt verwenden:

☞ Stehst du zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug auf einem Feld neben einem **Spinnennetz**, lege die Streitaxt auf den Ablagestapel und drehe das Spinnennetz von ② auf ① bzw. entferne ein Netz, das schon auf ① ist.

☞ Ziehst eine **Kreatur** auf dein Feld oder du auf das Feld einer Kreatur, kannst du die Streitaxt einsetzen, um diese Kreatur zu vertreiben, bevor sie dich angreift. Lege die Streitaxt auf den Ablagestapel und entferne die Kreatur von den Wegekarten. Wer von euch die zur Kreatur gehörende Aktionskarte vor sich liegen hat, legt diese Karte ebenfalls auf den Ablagestapel.

Achtung: Du musst die Streitaxt bereits **vor dir ausliegen** haben, um ihren Effekt zu nutzen. Du kannst sie hierfür **nicht** direkt aus der Hand ausspielen.

Aktionskarten zum Anlocken und Bewegen von Kreaturen

Mit diesen Aktionskarten lockt ihr verschiedene **Kreaturen** aus ihren dunklen Löchern auf die Wege bzw. bewegt die Kreaturen über die Wege, um die anderen Zwerge anzugreifen. Dabei greift jede Kreatur mit einem anderen Effekt an (*siehe Seite 9*).



Spielst du eine Aktionskarte mit Kreatur aus, legst du die Karte **offen vor dir** ab. Nimm die entsprechende Kreatur und setze sie auf ein beliebiges, bereits vorhandenes Feld mit dunklem Loch.

Achtung: Habt ihr noch keine dunklen Löcher in eurem Wegenetz, kann auch noch keine Kreatur angelockt werden.

Anschließend bewegst du die Kreatur so viele Schritte entlang bestehender Wege, wie die Zahl auf der Aktionskarte angibt.

Beachtet folgende Besonderheiten beim Bewegen der Kreaturen:

♣ Du musst eine Kreatur nicht die volle Anzahl Schritte bewegen. Du kannst beliebig viele Schritte verfallen lassen.

♣ Du darfst eine Kreatur hin- und herbewegen.

♣ Trifft eine Kreatur auf einen **Zwerg**, bleibt sie sofort auf dem Feld mit dem Zwerg stehen, beendet ihre Bewegung und greift den Zwerg an. Stehen mehrere Zwerge auf dem Feld, werden sie alle gleichzeitig angegriffen. Vertreibt ein Zwerg dabei die Kreatur mit einer Streitaxt, bleiben alle Zwerge auf dem Feld von dem Angriff verschont.

Achtung: Ein Angriff erfolgt ebenfalls, wenn ein Zwerg auf ein Feld mit einer Kreatur zieht (*siehe Seite 10*).

♣ Eine Kreatur kann sich ohne Einschränkungen von **Leiter** zu Leiter, über **Brücken** und durch **Tunnel** bewegen, nicht aber durch **Spinnennetze**.

♣ Verdeckt liegende **Zielkarten** können von Kreaturen nicht aufgedeckt werden.

Eine Kreatur verschwindet nach **einer Runde** wieder von den Wegen – bis sie erneut angelockt wird. **Zu Beginn** deines nächsten Zuges entfernst du die Kreatur und legst außerdem die zugehörige, vor dir liegende Aktionskarte auf den Ablagestapel.

Die Kreatur befindet sich schon im Spiel

Spielst du eine Aktionskarte mit Kreatur und die entsprechende Kreatur befindet sich schon auf den Wegen, setzt du sie **nicht** auf ein dunkles Loch. Stattdessen bewegst du sie von dem Feld aus, auf dem die Kreatur in dem Moment steht. Startet die Kreatur dabei auf einem Feld mit einem oder mehreren Zwergen, greift sie diese Zwerge erst an, wenn sie das Feld erneut betritt.

Wer die bisherige Aktionskarte für diese Kreatur vor sich ausliegen hatte, legt diese Karte auf den Ablagestapel. Die Kreatur bleibt nun so lange im Spiel, bis du das nächste Mal am Zug bist.

Die Kreaturen und ihre Effekte



Ratte (5x)

Die Ratte bewegt sich bis zu **3 Schritte**. Betritt sie das Feld mit deinem Zwerg, verlierst du **sofort** 1 Handkarte für den Rest des Spiels. Die Person links von dir zieht zufällig eine Karte aus deiner Hand und legt sie **unbe-sehen und verdeckt** auf den Ablagestapel.



Lindwurm (4x)

Der Lindwurm bewegt sich bis zu **4 Schritte**. Betritt er das Feld mit deinem Zwerg, macht der Lindwurm dich für eine Runde bewegungsunfähig. Lege deinen Zwerg **sofort** auf dem Feld hin. In deinem nächsten Zug stellst du ihn wieder auf, bewegst ihn aber nicht.



Goblin (4x)

Der Goblin bewegt sich bis zu **5 Schritte**. Betritt er das Feld mit deinem Zwerg, verlierst du **sofort** 1 Gold. Lege das Gold von deiner Zwergenkarte zurück in den allgemeinen Vorrat.

Achtung: Hast du kein Gold mehr, kann dir der Goblin auch keines stehlen. Er beendet dennoch seine Bewegung, wenn er auf das Feld mit deinem Zwerg zieht.



Beispiel: Gespielt wird die Aktionskarte „Ratte“. Die Person am Zug legt die Aktionskarte vor sich ab und setzt die Ratte auf dem Feld mit dunklem Loch ein. Sie bewegt die Ratte anschließend bis zu 3 Schritte. Nach 2 Schritten erreicht die Ratte einen blauen Zwerg und greift diesen an. Durch den Angriff verliert der blaue Zwerg eine Handkarte.

C – Passe und wirf 1–2 Karten ab

Kannst oder willst du keine Karte gemäß Aktion A oder B ausspielen, **musst** du passen und **1 oder 2** Karten aus deiner Hand abwerfen. Lege die abgeworfenen Karten **verdeckt** auf den Ablagestapel.

2. ZWERG BEWEGEN

Nach dem Ausspielen oder Abwerfen von Karten darfst du deinen Zwerg um 1–3 Schritte bewegen. Mit jedem Schritt ziehst du deinen Zwerg ein Feld entlang bestehender Wege weiter.



Beispiel: Nach dem Ausspielen einer Karte wird der gelbe Zwerg 3 Schritte entlang des Weges gezogen.

Beachtet folgende Besonderheiten beim Bewegen der Zwerge:

- * Hast du **Stiefel** vor dir liegen, darfst du deinen Zwerg um **bis zu 4 Schritte** bewegen.
- * Für Wegekarten aus Gruppe II oder III brauchst du 2 bzw. 3 Schritte, um die Karte vollständig zu überqueren.
- * Auf jedem Feld können beliebig viele Zwerge stehen.
- * Von einer **Leiter** zu einer anderen benötigt dein Zwerg 1 Schritt.
- * Zieht dein Zwerg über eine **Brücke**, verlierst du **sofort** eine Handkarte.
- * Betritt dein Zwerg einen **Tunnel**, verlierst du **sofort** 1 Gold. Lege das Gold von deiner Zwergenkarte zurück in den allgemeinen Vorrat.
- * Ein **Spinnennetz** blockiert den Weg. Kannst oder willst du es nicht mit einer Streitaxt entfernen, darfst du an dieser Stelle den Weg nicht nutzen.
- * **Betritt** dein Zwerg ein Feld mit einer **Kreatur**, beendet er sofort seine Bewegung und wird von der Kreatur angegriffen (siehe Seite 8/9). Hast du eine Streitaxt vor dir ausliegen, kannst du die Kreatur damit vertreiben.

Achtung: Hast du zu **Beginn** deines Zuges keine Handkarten, bewegst du auch deinen Zwerg in diesem Zug nicht und setzt aus.

Erreichen der Zielkarten

Ziehst du als erste Person mit deinem Zwerg auf eine Zielkarte, deckst du diese Karte auf. Richte sie so aus, dass du sie an derselben Stelle passend ins Wegenetz legen kannst. Stelle deinen Zwerg auf das erste Feld dieser Zielkarte und **beende** deine Bewegung dort.



Beispiel: Der gelbe Zwerg zieht in seinem Zug auf die Zielkarte. Vor dem Betreten der Zielkarte wird diese umgedreht und so ausgerichtet, dass der gelbe Zwerg sie auch betreten kann. Der Zwerg wird auf das erste Feld der Zielkarte gestellt und beendet damit seine Bewegung.

Achtung: Beim Aufdecken einer Zielkarte kann es passieren, dass sie nicht an allen Seiten an die vorhandenen Wegekarten passt. In diesem Fall musst du sie so legen, dass sie den Weg verlängert, von dem aus dein Zwerg sie betritt.



Ausgang aus der Höhle

Nur auf **einer** der vier Zielkarten findet ihr den Ausgang aus der Höhle. Um die Höhle zu verlassen, musst du deinen Zwerg auf das Ausgangsfeld ziehen. Nimm deinen Zwerg dann **sofort** von der Zielkarte und stelle ihn vor dir ab. Decke außerdem deine Clankarte auf. Du nimmst danach weiter am Spiel teil, indem du Karten ausspielt und nachziehst.

3. KARTEN NACHZIEHEN

Am Ende deines Zuges **musst** du Karten nachziehen. Hast du eine Wege- oder Aktionskarte ausgespielt, ziehst du 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Hast du gepasst, ziehst du so viele Karten (1 oder 2) nach, wie du abgeworfen hast.

Achtung: Ist der Nachziehstapel leer, entfällt das Nachziehen.

ENDE DES SPIELS UND WERTUNG

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine der beiden folgenden Situationen eintritt:

- * Der Nachziehstapel ist aufgebraucht **und** alle Handkarten sind ausgespielt.
- * **Alle** Zwerge, die **für den gleichen Clan arbeiten**, haben die Höhle durch den Ausgang verlassen. Wurden zu Beginn Clankarten verdeckt zur Seite gelegt, nimmt sich die Person, die ihren Zwerg als ersten aus der Höhle gezogen hat, diese Karten und schaut sie sich geheim an. Damit kann sie genau bestimmen, wie viele Zwerge für welchen Clan im Spiel sind, und das Ende entsprechend verkünden.

Hinweis: Ihr könnt euch gemeinsam auf das Ende des Spiels einigen, wenn kein Zwerg mehr den Ausgang erreichen kann.

Verteilung des Goldschatzes

Deckt nun alle eure Clankarten auf und offenbart euren Charakter. Wer die Höhle **nicht** verlassen hat, legt sein Gold zurück in den allgemeinen Vorrat. Zählt das gerettete Gold je Clan zusammen und ermittelt den Gesamtwert eures Schatzes. Denkt daran, dass die Saboteure das Gold für den jeweils gegnerischen Clan gerettet haben. Berechnet den Wert des Schatzes wie folgt:

$$\begin{array}{c} \text{Anzahl gerettetes Gold} \\ \times \\ \text{Anzahl Zwerge, die für den gegnerischen Clan arbeiten} \end{array}$$

Der Clan mit dem wertvolleren Schatz gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Clan, für den zuerst ein Zwerg die Höhle verlassen hat – ein eigener loyaler Zwerg oder ein Saboteur des gegnerischen Clans.

Beispiel für die Berechnung des Schatzes in einem Spiel mit 5 Personen:



Für den gelben Clan arbeiteten zwei Zwerge. Der dritte Zwerg des gelben Clans ist ein Saboteur und arbeitete somit für den blauen Clan. Jeweils zwei Zwerge konnten die Höhle verlassen. Das Gold des dritten blauen Zwerges ging leider verloren, weil er es nicht aus der Höhle geschafft hat.

* Gelber Clan: $2 + 2 = 4$ Gold, mal 3 (Anzahl blaue Zwerge) = 12

* Blauer Clan: $2 + 3 + 0 = 5$ Gold, mal 2 (Anzahl gelbe Zwerge) = 10

Die beiden Zwerge des gelben Clans haben den wertvolleren Schatz retten können und gewinnen damit das Spiel.

**Mehr Spielspaß
in der Welt
der Saboteure!**



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach, www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2022

Version 1.0