





# Saboter

 Frederic Moyersoen  Alexander Jung



8 ili više god.



3-10 igrača



oko 30 min.

## SADRŽAJ



44 karte  
tunela



27 akcionih  
karata



28 karata  
sa zlatom



11 karata  
patuljaka

## IGRI

*Ništa ne može da natera patuljačko srce da ubrzano kuca kao lepo, sjajno grumenje zlata. Vi se nalazite u ulozi jednog od njih i cilj vam je da prikupite što više zlata. Ali da li ste rudar ... ili saboter?*

Igrači su patuljci - ili rudari koji kopaju svoje tunele duboko u planinama u potrazi za zlatom ili saboteri koji pokušavaju da ih spreče u tome. Članovi svake grupe treba da rade zajedno, ali često mogu samo da nagađaju ko su im saveznici!

Ako rudari stignu do zlata, biće nagrađeni zlatnim grumenjem, dok saboteri ostaju praznih ruku. Ako rudari ne uspeju da iskopaju zlato, nagradu dobijaju saboteri! Ali, identitet svakog patuljka se ne otkriva sve dok ne dođe vreme da se podeli zlato. Nakon tri runde, patuljak sa najviše zlatnog grumenja je pobednik!

## POSTAVKA

Odvojite karte tunela, akcije, zlata i patuljaka.

Broj karata patuljaka u igri zavisi od broja igrača (preostale karte neće vam trebati u toj igri):

- 3 igrača: 1 saboter i 3 rudara
- 4 igrača: 1 saboter i 4 rudara
- 5 igrača: 2 sabotera i 4 rudara
- 6 igrača: 2 sabotera i 5 rudara
- 7 igrača: 3 sabotera i 5 rudara
- 8 igrača: 3 sabotera i 6 rudara
- 9 igrača: 3 sabotera i 7 rudara
- 10 igrača: sve karte patuljaka

Promešajte zajedno potreban broj karata rudara i sabotera. Podelite po jednu kartu svakom igraču koji bi trebalo da je pogleda i stavi licem prema dole, a da pritom ne otkrije svoju ulogu drugim igračima. Preostala karta se odlaže neotkrivena do kraja runde.

Među 44 karte tunela pronađite početnu kartu (sa merdevinama) i tri karte cilja (jedna sa zlatom i dve sa kamenjem). Promešajte tri karte cilja i stavite ih licem prema dole na sto, zatim i početnu kartu (licem prema gore), kao što je prikazano na slici. Tokom igre, kreiraćete lavirint tunela (rudnik) između početne karte i karata cilja. Imajte na umu da tuneli mogu da se protežu izvan granica šablona od 5x9 karata prikazanog na slici.

Spojite sve akcione karte i preostalih 40 karata tunela i promešajte ih da biste formirali jedan špil. Svakom igraču podelite karte, opet u zavisnosti od broja igrača:

- 3 do 5 igrača:  
Svakom igraču podelite 6 karata.
- 6 do 7 igrača:  
Svakom igraču podelite 5 karata.
- 8 do 10 igrača:  
Svakom igraču podelite 4 karte.

karta cilja  
okrenuta licem  
prema dole



razmak od  
1 karte  
po visini

početna karta

razmak od 7 karata po širini



Ostatak špila stavite pored  
karata cilja.

Promešajte karte sa zlatom  
i stavite ih licem prema  
dole pored preostale karte  
patuljka.



špil i gomila  
odbačenih karata



Najmlađi igrač kreće prvi i igra teče u smeru kretanja kazaljke  
na satu.

## TOK IGRE

Na svom potezu, igrač prvo **mora** da odigra 1 kartu.

To znači ili:

- Da doda 1 kartu tunela u rudnik; ili
- Da stavi 1 akcionu kartu ispred bilo kog igrača; ili
- Da preskoči potez, stavljajući 1 kartu licem prema dole na gomilu odbačenih karata.

Nakon toga igrač mora da povuče kartu sa vrha špila i da je doda u svoju ruku. Ovim se završava njegov potez i na redu je sledeći igrač.

**Napomena:** Kada se špil karata potroši, igrači više ne vuku karte - potez se sastoji samo od igranja karte.

## ODIGRAVANJE KARTE TUNELA

Karte tunela se koriste za pravljenje puta od početne karte do karata cilja. Mogu da se odigraju samo tako da budu povezane sa kartom tunela koja je već na stolu (uključujući početnu kartu). Svi tuneli na novoj karti moraju da se uklapaju sa ostalim kartama koje su već u igri i karte nikad ne mogu da se postavljaju poprečno (vidi sliku).



**Važno:** Novopostavljene karte tunela moraju uvek da imaju neprekinutu vezu sa početnom kartom!

*Savet: Rudari će pokušati da spoje početnu kartu i ciljeve dok saboteri žele da ih spreče. Međutim, nemojte da budete očigledni ili će svi lako pogoditi vašu ulogu!*

## ODIGRAVANJE AKCIONE KARTE

Akzione karte se uvek igraju licem prema gore ispred igrača (sebe ili drugog igrača). Akzione karte mogu da se koriste za ometanje ili kao pomoć igračima, za uklanjanje karata iz rudnika ili za dobijanje informacija o kartama cilja.



**Polomljeni alat:** Ako se jedna od ovih karata nalazi ispred igrača, on ne može da igra karte tunela ali može i dalje da igra druge karte!

U svakom trenutku, samo jedna karta svake vrste može da bude ispred igrača. Igrač može da dodaje karte tunela u rudnik samo ako, na početku svog poteza, nema pred sobom ni jednu ovakvu kartu.



**Popravljeni alat:** Ove karte se koriste za popravku polomljenih alata - sa njima možete da sklonite kartu polomljenog alata koja se nalazi ispred bilo kog igrača.

Možete da pomognete sebi ili drugima. Karte sa popravljenim i polomljenim alatom stavljaju se na gomilu odbačenih karata. Naravno, karta za popravku mora da odgovara vrsti polomljenog alata. Na primer, ako igrač ima polomljena kolica, ona mogu da se poprave samo sa kartom popravljenih kolica, a ne lampom ili pijukom.



Na nekim kartama za popravku nalaze se 2 alata. Kada se odigra jedna od ovih karata, može da se iskoristi za popravku jednog prikazanog alata, a ne oba.

**Važno:** Sve karte za popravku mogu da se odigraju samo ako se podudaraju sa kartom polomljenog alata koja se već nalazi ispred igrača.



**Odron:** Ovu kartu uvek odigravate ispred sebe i ona vam omogućava da sklonite jednu kartu tunela (osim početne karte i ciljeva), po vašem izboru, iz rudnika i stavite je na gomilu odbačenih karata (zajedno sa kartom odron). Praznina stvorena na ovaj način može da se popuni sa odgovarajućom kartom tunela tokom narednih poteza.

*Savet: Saboter može pomoću ove karte da prekine put između početne karte i ciljeva, a rudar može da ukloni slepu ulicu, otvarajući novi put ka cilju.*



**Mapa:** Kad igrač odigra ovu kartu, uzima jednu od tri karte cilja, tajno je pogleda, pa je vrati na isto mesto, a odigranu kartu stavlja na gomilu odbačenih karata. Sada zna da li je vredno kopati put do tog cilja ili ne (pošto samo jedna od tri karte cilja skriva blago)!

## PRESKAKANJE POTEZA

Ako igrač ne može ili ne želi da odigra kartu, na svom potezu mora jednu kartu iz ruke da stavi licem prema dole na gomilu odbačenih karata, bez da je pokaže ostalim igračima. Ako igrač preskoči potez, u gomili odbačenih karata biće karata koje su okrenute licem prema gore i karata koje su okrenute licem prema dole - to je u redu!

*Napomena: Pred kraj runde postoji šansa da neki igrači neće imati nijednu kartu u ruci - u tom slučaju mora da preskoči potez (bez odbacivanja karate, naravno).*

## KRAJ RUNDE

karta cilja  
okrenuta  
licem  
prema  
dole



karta cilja  
sa zlatom



Ako igrač odigra kartu tunela koja dodiruje kartu cilja i na taj način napravi neprekinuti put od početne karte do karte cilja on mora da okrene tu kartu cilja:

- Ako je to karta sa zlatom, runda je gotova!
- Ako je kamen, runda se nastavlja. Kartu cilja postavite licem prema gore pored poslednje odigrane karte tunela tako da se tuneli poklapaju.

*Napomena: U retkim slučajevima moguće je da karta cilja ne može da se uklopi sa kartama tunela. Kao izuzetak od opšteg pravila, ovo je dozvoljeno - ali samo za karte cilja.*

Runda se, takođe, završava ako vam je ponestalo karata u špilu i nijedan igrač nema više karata u ruci. Kada se runda završi, svi okreću svoje karte patuljaka: Ko je bio rudar, a ko je saboter?

## PODELA ZLATA

**Rudari su pobedili** u rundi ako postoji neprekinut put, od početne karte do karte cilja sa zlatom. Igrač koji je postavio kartu puta koja se spojila sa kartom cilja, izvlači onoliko karata sa zlatom (licem prema dole) koliko ima rudara (npr. 5 karata ako je 5 rudara), gleda ih u tajnosti i bira jednu kartu koju će da zadrži. Zatim, ostatak karata prosleđuje sledećem rudaru (ne saboteru!) u smeru suprotnom od kretanja kazaljke na satu, koji takođe bira jednu kartu i prosleđuje ostale i tako sve dok svaki rudar ne dobije jednu kartu.

*Napomena: Ako saboter završi put do zlata, rudari dobijaju zlato. Karte sa zlatom se dele na gore opisani način počevši od prvog rudara desno od sabotera koji je postavio poslednju kartu.*

**Saboteri su pobedili** ako se do kraja runde ne otkrije karta cilja sa zlatom. Ako je u rundi bio samo 1 saboter, on dobija karte sa ukupno 4 zlatna grumena. Ako je bilo 2 ili 3 sabotera, svaki dobija karte sa 3 zlatna grumena. Ako su bila 4 sabotera, svaki dobija po 2 grumena.

*Napomena: U igri za 3 i 4 igrača, moguće je da ne bude sabotera u rundi. U ovom slučaju ako se blago ne otkrije, niko od patuljaka ne dobija zlato!*

Svi igrači čuvaju svoje karte sa zlatom do kraja igre!

## NOVA RUNDA

Nakon što ste podelili zlato, vreme je za početak sledeće runde. Postavite početnu kartu i tri karte cilja na sto, baš kao na početku igre. Promešajte iste karte patuljaka kao i pre (uključujući i onu koju niste koristili u prvoj rundi) i ponovo ih podelite. Promešajte karte sa tunelima i akcione karte, formirajući novi špil i podelite karte za početnu ruku.

Naravno, igrači čuvaju karte sa zlatom iz prethodne runde. Ostale karte sa zlatom se ponovo mešaju i postavljaju pored preostale karte patuljaka.

Igrač levo od igrača koji je odigrao poslednju kartu u prethodnoj rundi počinje novu rundu.

## KRAJ IGRE

Igra se završava nakon 3 runde. Svaki igrač broji zlatno grumenje na svim svojim kartama.

Igrač sa najviše grumenja je pobednik! U slučaju nerešenog rezultata, igrači dele pobedu.



© 2004, 2012, 2025 AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH  
Dietzenbach, Njemačka  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)

Proizvedeno u Nemačkoj.



Uvoz i distribucija  
za Srbiju:

Mipl,  
Josifa Runjanina 3,  
21000 Novi Sad  
[www.drustveneigre.rs](http://www.drustveneigre.rs)



Drugo srpsko izdanje  
© 2026 Igraljub d.o.o.  
Radegunda 55,  
Mozirje, Slovenija  
[igroljub@igroljub.si](mailto:igroljub@igroljub.si)  
[www.igroljub.si](http://www.igroljub.si)

Sva prava zadržana.