

Robert Abbott

Sabotage

Die Konkurrenz schläft nicht ...

Made in
Germany





1963 erschien in den USA ein unscheinbares Büchlein mit dem schlichten Titel "Abbott's New Card Games", das eine unauslöschbare Spur in der Welt der Spiele hinterließ. Ein junger Computerexperte, der in seiner Freizeit Spiele erfand, hatte es verfaßt. Das Buch enthielt dabei lediglich die Regeln zu acht neuen Kartenspielen (und im Anhang noch die zu einer modernen Schach-Variante). Diese Kartenspiele waren aber nun wirklich ganz neu und nicht bloßer Abklatsch von bekannten und längst verbreiteten Spielen. Die deutsche Ausgabe des Büchleins hieß dann auch völlig zurecht "Kartenspiel als Kunst", denn sein Autor Robert Abbott hatte hier das Erfinden von Spielen tatsächlich wie ein großer Künstler betrieben, und das allein mit der sattsam bekannten Standardausrüstung eines Päckchens von ganz gewöhnlichen Spielkarten.

Das hier vorliegende SABOTAGE ist eine "Auskopplung" aus Abbotts inzwischen legendärem Buch. Im Original hieß das Spiel noch LEOPARD (Übersetzer Willi Hochkeppel verpaßte ihm in der deutschen Ausgabe den Namen SABBOTT). Das Sabotage-Thema aber war schon da. Abbott beginnt den Abschnitt über LEOPARD in seinem Buch mit der Frage "Have you ever wanted to be a saboteur?" Es ist sicher eines der originellsten und spannendsten Kartenspiele für zwei Personen, die jemals erfunden wurden. Allein die besondere, speziell auf das Spiel zugeschnittene Gestaltung der Karten und die Ausstattung mit kleinen Spielplänen, was ebenfalls die Spielbarkeit noch verbessert, unterscheidet diese Ausgabe vom Original. Die Regeln dagegen hatten keine Überarbeitung nötig.

Wir wünschen viel Spaß mit dem neuen, alten SABOTAGE!

"franjos"-Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
33165 Lichtenau-Henglar



Robert Abbott

Sabotage

für zwei oder vier SpielerInnen ab etwa 10 Jahren.

In SABOTAGE versuchen zwei (oder vier) Spieler, auf einem jeweils eigenen Spielfeld (es zeigt das Dach "ihres" Fabrikgebäudes) durch die geschickte Auslage von "Röhren-Karten" ein System von Röhren zu konstruieren. Jede Reihe aus drei Karten - waagrecht, senkrecht und diagonal - zählt dabei; wertvolle Punkte bringt sie jedoch nur dann, wenn die Röhren-Karten auch zueinander passende oder - noch besser - genau gleiche Farben zeigen.

Gleichzeitig versucht man, den Aufbau eines solchen Systems beim Gegner zu verhindern, seine Arbeit also zu "sabotieren".

SPIELMATERIAL

2 Spielpläne.

Sie zeigen jeweils das Dach eines Fabrikgebäudes, auf dem im Verlauf einer Partie durch die Ablage von Spielkarten ein System von verbundenen farbigen Röhren entsteht.

110 Spielkarten.

2 davon sind leer, gedacht als evtl. Ersatz für verlorene oder "gezinkte" Karten; 4 weitere ermöglichen den Spielern einen schnellen Überblick über die Funktionen der restlichen, eigentlichen SABOTAGE-Karten.

Dies sind in der Hauptsache die "Röhren-Karten", die mit Buchstaben bzw. einem Schraubenschlüssel gekennzeichnet sind. Jede der Röhren-Karten gibt es zweimal in den vier Farben Gelb, Rot, Blau und Lila. Und dann gibt es noch je acht "Demontage"- und "Sabotage"-Karten.

SABOTAGE ZU ZWEIT

Im folgenden werden zunächst die Regeln für das Spiel zu zweit erklärt. Die ergänzenden Regeln für das Spiel zu viert finden Sie am Ende dieser Regeln.



DER WERT EINES RÖHREN-SYSTEMS

Auf jedem der beiden identischen Spielpläne ist das Dach eines imaginären Fabrikgebäudes abgebildet. Mittels der Karten entstehen darauf im Verlauf einer Partie Röhren-Systeme. Deren Wert richtet sich nach der Farbe der abgelegten Karten. Jede Reihe aus drei Karten, ob waagrecht, senkrecht oder diagonal, erhält einen bestimmten Punktwert:

Zeigen alle drei Karten die gleiche Farbe, so zählt die Reihe zwei Punkte.

Passen die Farben wenigstens zueinander, so zählt sie immerhin noch einen Punkt. Dabei gilt: Gelb und Rot "passen zueinander", ebenso Blau und Lila.

Ist auch das nicht der Fall, so ist die Reihe wertlos, zählt also null Punkte.

VORBEREITUNG

Die Spieler sollten sich gegenüber sitzen. Jeder erhält einen Spielplan, den er vor sich hinlegt, gut erreichbar für beide Kontrahenten.

Die Übersichtskarten werden aussortiert, und jeder Spieler erhält eine davon, die er offen neben seinen Spielplan hinlegt.

Es werden vier Parteien gespielt, wobei sich die Spieler beim Mischen und Austeilen der Karten abwechseln. Der jeweils andere eröffnet die Partie.

Die insgesamt 104 SABOTAGE-Karten werden gründlich gemischt und an jeden Spieler acht Karten ausgegeben. Die übrigen werden als verdeckter Stapel zur Seite auf den Tisch gelegt. Direkt daneben entsteht im Verlauf der Partie ein Ablagestapel aus offen abgeworfenen Karten.

DAS SPIEL

Abwechselnd ziehen die Spieler eine Karte vom verdeckten Stapel und spielen anschließend sofort eine ihrer nun neun Karten aus.

Entweder: man wirft die Karte ab; sie kommt offen auf den Ablagestapel.

oder: man legt die Karte auf seinem eigenen Spielfeld ab.

oder: man legt die Karte auf dem gegnerischen Spielfeld ab.

Welche Karten man dabei wohin legen darf, wird im folgenden erklärt. Die Übersichtskarten enthalten eine Art Kurzfassung dieser Regeln.



DIE RÖHREN-KARTEN VON A BIS I

Die Röhren-Karten mit den Buchstaben von A bis I werden offen auf dem eigenen oder gegnerischen Spielfeld auf den Plätzen mit dem gleichen Buchstaben abgelegt, vorausgesetzt allerdings, dort liegt noch keine Karte.

Beispiel:

Auf dem Dach von Spieler Flick liegen bereits B-Rot, D-Gelb und I-Gelb. Flack, sein Gegner, vermutet zurecht, daß Flick auf ein gelb-rotes System aus ist, und er will diese Absicht natürlich durchkreuzen. Hat er eine blaue F-Karte, darf er sie auf den entsprechenden Platz auf Flicks Dach legen.

Da ja nicht einfach eine andere F-Karte auf dieses F-Blau gelegt werden darf, wird die Sache jetzt schon schwierig für Flick.

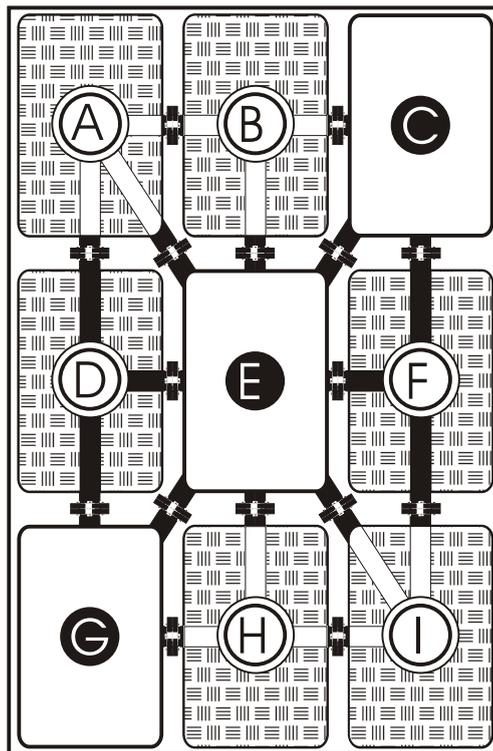
DIE RÖHREN-KARTE X

Eine X-Karte darf auf **jeden freien Platz** gelegt werden, aber nur **auf dem eigenen Spielfeld!** Auf dem Spielfeld des Gegners darf die X-Karte also nicht gespielt werden. Eine X-Karte ist recht wertvoll - wenn sie nur die passende Farbe hat.

Beispiel:

Flicks Dach sieht aus wie die Abbildung nebenan.

Wenn er jetzt eine rote X-Karte auf Platz E legt, erreicht der Wert seines Röhren-Systems drei Punkte: zwei Punkte für die waagerechte Reihe D-E-F aus drei roten Karten und einen Punkt für die gelb-rote Diagonale A-E-I. Die senkrechte Reihe B-E-H allerdings ist wertlos.

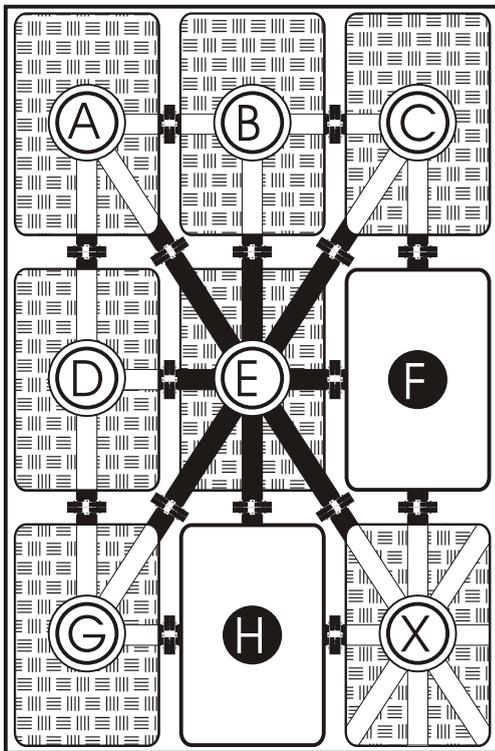




DIE RÖHRENKARTE MIT DEM SCHRAUBENSCHLÜSSEL



Hat sie die passende Farbe, dann ist die Schraubenschlüssel-Karte die beste Karte zur Wertsteigerung eines Röhren-Systems. Ähnlich wie eine X-Karte darf sie **auf jeden Platz** gelegt werden, allerdings **nur auf dem eigenen Spielfeld**, im Unterschied zur X-Karte aber **auch auf einen bereits besetzten Platz!** Die dort liegende Karte kommt dann auf den Ablagestapel.



Auf dem Spielfeld des Gegners also darf auch die Schraubenschlüssel-Karte nicht gespielt werden.

Beispiel:

Der Wert des nebenan abgebildeten Daches von Flick beträgt einen Punkt, nämlich für die blau-lila Diagonale C-E-G. Ein Austausch der gelben A-Karte gegen einen blauen Schraubenschlüssel bewirkt, daß der Wert des Daches auf einmal sechs Punkte beträgt: je zwei Punkte für die blaue Waagerechte A-B-C und die blaue Senkrechte A-D-G, dazu kommt noch je ein Punkt für die blau-lila Diagonalen A-E-X und C-E-G.

ONTAGE-KARTEN

en bieten die "Sabotage"- und "Demontage"-Karten die einzigen Möglichkeiten, besetzte Plätze wieder frei zu bekommen. Diese Karten werden nur ausgespielt, und sie kommen dann offen auf den Ablagestapel, zusammen mit der Karte, die man von einem Spielfeld entfernen möchte.



"Sabotage"-Karten erlauben dabei die Entfernung einer beliebigen Karte vom eigenen oder gegnerischen Dach, "Demontage"-Karten nur die Entfernung einer beliebigen Karte vom eigenen Dach, aber nicht vom gegnerischen.

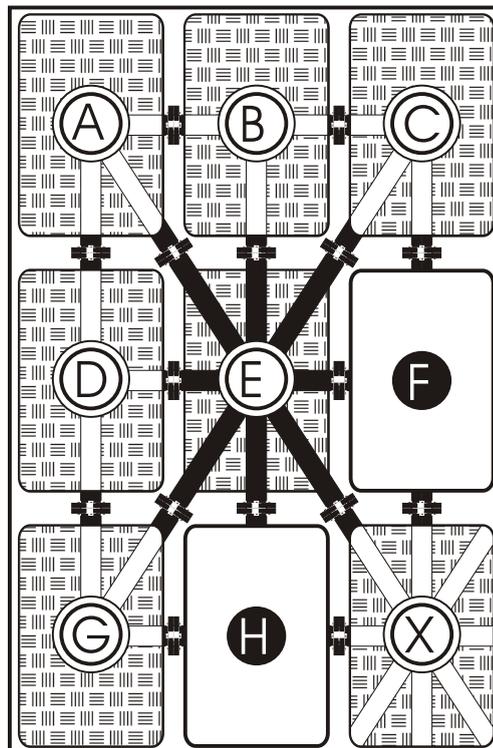
Man muß nicht unbedingt eine Karte entfernen, d.h. diese Karten dürfen auch völlig "normal" abgeworfen werden, wie jede andere Karte auch, aber das kommt wegen ihrer spielentscheidenden Rolle kaum vor. Der Einsatz der "Sabotage"-Karten zur Wertminderung des gegnerischen Röhrensystems ist verlockend, aber man sollte doch vorsichtig jeweils abwägen, ob ihr Einsatz zur Entfernung einer Karte auf dem eigenen Spielfeld nicht doch lukrativer ist. Und das hängt natürlich davon ab, ob der andere Spieler im Gegenzug die entstandene Lücke sofort wieder in seinem Sinne füllen kann.

Beispiel:

Flick ist am Zug, hat im Augenblick das nebenan abgebildete Dach und auf der Hand unter anderem eine "Sabotage"-Karte sowie eine blaue A-Karte.

Er spielt die "Sabotage"-Karte aus und entfernt die gelbe A-Karte. Nachdem sein Gegner Flack an der Reihe war, legt er die blaue A-Karte auf seinem Dach aus.

Damit hat sich dessen Wert auf volle sechs Punkte erhöht! Flack hätte allerdings diesen Plan durchkreuzen können, wenn er eine rote oder gelbe A-Karte gehabt hätte. Denn dann hätte er diese legen können (und das höchstwahrscheinlich auch getan!), bevor Flick seine blaue A-Karte hätte legen dürfen...





ABSCHLUSS UND ENDE EINER PARTIE

Ein Spieler kann eine Partie abschließen, wenn der Wert seines Röhren-Systems fünf Punkte oder mehr beträgt und - er noch am Zuge ist!

Man kann also nur **abschließen, bevor man eine Karte** aus- bzw. abgelegt hat.

Wer eine Partie abschließt, bekommt einen Punkt vom Wert seines Röhren-Systems abgezogen. (Das soll die Spieler von einem allzu schnellen Spielab- schluß abhalten.)

Eine Partie SABOTAGE ist beendet, sobald ein Spieler erklärt, daß er abschließt. Tut das niemand, bevor die letzte Karte vom verdeckten Stapel gezogen ist, dann werden noch die Karten auf der Hand ausgespielt. Hat immer noch niemand abgeschlossen, wenn die letzte Karte ausgespielt wird, gilt die Partie trotzdem als beendet. Allerdings bekommt dann keiner der Spieler einen Punkt abgezogen.

WERTUNG

Man spielt vier Partien SABOTAGE hintereinander. Die Punkte beider Spieler werden nach jeder Partie notiert. Derjenige mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Jede Reihe aus drei Karten derselben Farbe zählt zwei Punkte, jede Reihe aus drei "zueinander passenden" Karten (Rot und Gelb bzw. Blau und Lila) einen Punkt. Das Spielfeld zeigt acht mögliche Reihen: drei waagrechte, drei senkrechte und zwei diagonale.

Mit weniger als sechs Punkten sollte man nicht abschließen. Denn es gibt noch einen Bonus: Jeder Punkt über fünf hinaus wird bei der Endabrechnung verdoppelt!

Die folgende Tabelle macht dies wohl hinreichend deutlich.

Wert des Systems:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Wert inkl. Bonus:	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27

Beispiel:

Ein Röhren-System mit einem Wert von 8 Punkten zählt inklusive Bonus:

$$5 + 3 \times 2 = 11 \text{ Punkte.}$$

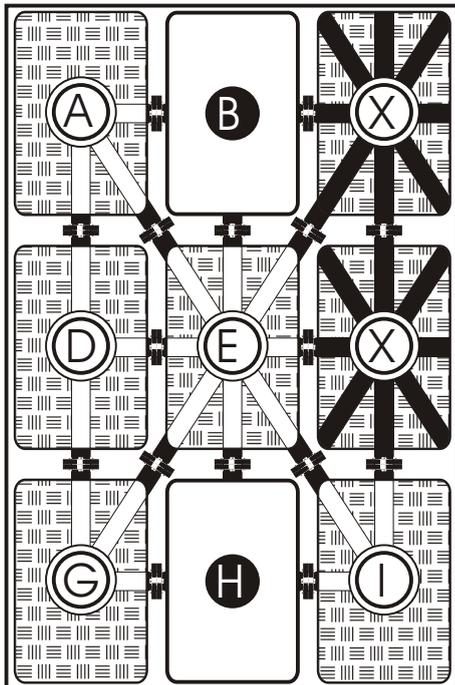
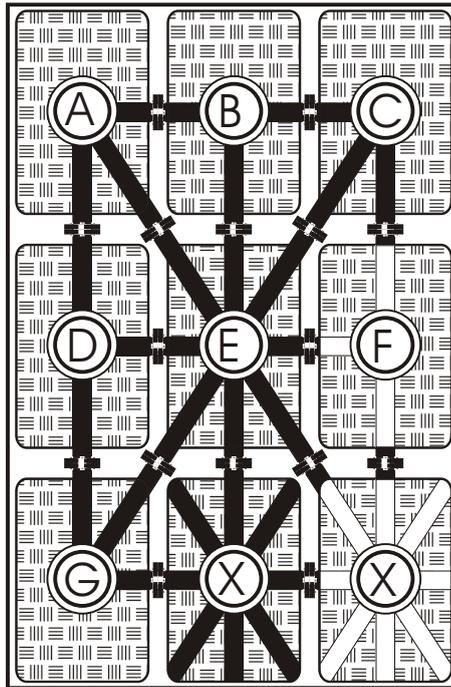
*Hat der betreffende Spieler die Partie abgeschlossen, so wird **davon** noch ein Punkt abgezogen. Er erhält also dann nur 10 Punkte.*



ZWEI WERTUNGSBEISPIELE

Die beiden abgebildeten Röhren-Systeme sind als Beispiele gedacht, wie man den genauen Wert berechnet:

A-Rot	◦	B-Lila	◦	C-Lila	0
D-Rot	◦	E-Lila	◦	F-Blau	0
G-Rot	◦	X-Lila	◦	X-Blau	0
A-Rot	◦	D-Rot	◦	G-Rot	2
B-Lila	◦	E-Lila	◦	X-Lila	2
C-Lila	◦	F-Blau	◦	X-Blau	1
A-Rot	◦	E-Lila	◦	X-Blau	0
G-Rot	◦	E-Lila	◦	C-Lila	0
Summe:					5
(kein Bonus)					



A-Gelb	◦	(nichts)	◦	X-Rot	0
D-Gelb	◦	E-Gelb	◦	X-Rot	1
G-Gelb	◦	(nichts)	◦	I-Gelb	0
A-Gelb	◦	D-Gelb	◦	G-Gelb	2
(nichts)	◦	E-Gelb	◦	(nichts)	0
X-Rot	◦	X-Rot	◦	I-Gelb	1
A-Gelb	◦	E-Gelb	◦	I-Gelb	2
G-Gelb	◦	E-Gelb	◦	X-Rot	1
Summe:					7
inkl. Bonus:					9



SABOTAGE ZU VIERT

In der Variante für vier Spieler verbünden sich zwei gegen zwei. Die Partner sitzen einander gegenüber. Sie bilden je ein gemeinsames Röhren-System und verfahren ansonsten wie bei SABOTAGE für zwei Spieler. Sie dürfen sich aber nicht mündlich darüber verständigen, wie sie ihr System aufbauen wollen! Aus dem Spielverlauf wird das aber sowieso bald ersichtlich. Wer gerade am Zug ist, kann die Partie beenden. Er muß aber dazu seinen Partner fragen, ob auch dieser für Schlußmachen ist. Stimmt er zu, so wird abgeschlossen; andernfalls geht die Partie noch weiter.

Ein vollständiges Spiel umfaßt auch hier vier Partien, bei denen jeder einmal die Karten verteilen muß. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, und die Partie eröffnet jeweils der Spieler links vom Geber.

EINE NEUERUNG

Der Autor hat in den vergangenen Jahren auch sein Spiel SABOTAGE nicht aus den Augen verloren. Er schlägt folgende unscheinbare Verschärfung der Regeln vor, die es aber in sich hat:

Man spielt nur mit 100 Karten. Und zwar werden dazu vier "Demontage"-Karten aussortiert. Das zwingt die Spieler zu noch sorgfältigeren Überlegungen beim Einsatz der "Sabotage"-Karten. Diese werden dann auch seltener für die Wertminderung gegnerischer Röhren-Systeme benutzt.



**Kein Bombenspiel,
mon
ami.**



TAHITI von Ralf zur Linde und Ralf E. Kahlert
entführt Sie in die Gewässer der Südsee.

Allerdings - nur zum Perlenfischen!

Spiele
für
Kenner





Über den Autor ...

Robert Abbott lebt und arbeitet in New York. Seine Brötchen verdiente er sich bis vor kurzem noch als recht erfolgreicher Computer-Programmierer. Er war Gründungsmitglied einer besonders illustren Vereinigung von Spiele-Autoren, der N.Y.G.A., der "New York Game Associates", deren Vorsitz sein Landsmann Sid Sackson (den man ohne Übertreibung als bedeutendsten Spiele-Autoren der Welt bezeichnen kann) innehatte.

Robert Abbott erfindet seit seinem 14. Lebensjahr Spiele. In der Regel sind sie ziemlich anspruchsvoll. Sein vielleicht berühmtestes Werk ist das Kartenspiel ELEUSIS. Erfunden hat er es im Herbst 1956, als er noch an der Universität von Colorado studierte. Berühmt aber wurde ELEUSIS durch Martin Gardner, der das Spiel im Rahmen seiner Kolumne "Mathematical Games" in der Juni-Ausgabe 1959 des amerikanischen Wissenschafts-Magazins "Scientific American" vorstellte.

ELEUSIS war eines der acht völlig neuartigen Kartenspiele, deren Regeln Abbott 1963 in seinem Buch "Abbott's New Card Games" veröffentlichte. Auch SABOTAGE, dessen Regeln Sie gerade in Händen halten, wurde in diesem ungewöhnlichen Buch zuerst beschrieben.

... und seine Spiele

ELEUSIS wurde weiter schon oben ausführlich gewürdigt. Allerdings bleibt zu erwähnen, daß es davon auch eine "Schachtel-Version" gab. In einer Bearbeitung von Alex Randolph (mit vereinfachten Regeln) erschien das Spiel 1987 unter dem Titel HEUREKA.

Abbotts zweit-berühmtestes Spiel hieß WHAT'S ON MY HEAD?, dessen deutsche Erstausgabe den englischen Titel EGGHEAD trug und 1974 bei "Ass" erschien. In einer überarbeiteten Version erschien es 1986 als CODE 777 erneut. Diese Ausgabe wurde von der offiziellen Jury "Spiel des Jahres" sofort auf die Auswahlliste gesetzt, ebenso wie schon sechs Jahre zuvor Abbotts Strategiespiel EPAMINONDAS. Für den "franjos"-Verlag ist das vorliegende SABOTAGE schon das zweite Spiel von Robert Abbott. Bereits 1993 veröffentlichten wir sein einzigartiges Strategiespiel CONFUSION.