



# Saboteur – The Lost Mines

Spielanleitung – kurz erklärt

**3–9**

SPIELER

**ab 10**

JAHREN

**45**

MINUTEN

Saboteur – The Lost Mines ist ein Brettspiel um zwei rivalisierende Zwergen-Clans, die im Wald nach vergessenen Minen suchen. Ihr legt gemeinsam Wegekarten aus, überwindet Baumstämme, Seen und Gräben und zieht mit euren Zwergen zu den Minen, um Schätze einzusammeln. Der Haken: In jedem Clan steckt ein Saboteur, der heimlich für die Gegenseite arbeitet, und ein selbstsüchtiger Zwerg, der nur an sich denkt.

## Spielziel

Sammelt mit eurem Zwerg Schätze aus den Minen. Nach zwei Runden gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat.

## Vorbereitung

Legt den Spielplan aus, mischt die 4 Minen verdeckt auf ihre Felder und platziert die beiden Startkarten. Legt so viele gemischte Schätze verdeckt an den Spielplanrand, wie Personen mitspielen. Jeder bekommt geheim eine Zwergenkarte, stellt einen Zwerg des eigenen Clans auf dessen Startkarte und legt das passende Zwergenplättchen offen aus. Mischt Wege- und Aktionskarten, legt 10 davon unbesehen beiseite und teilt je 5 Handkarten aus (bei 7–9 Personen 4).

## So spielt ihr

- 1 Spiele eine Wegekarte, spiele eine Aktionskarte oder passe und wirf 1–2 Karten ab.
- 2 Bewege deinen Zwerg freiwillig bis zu 3 Karten weit an gelegten Wegen entlang.
- 3 Ziehst du auf eine Mine, deckst du sie auf und nimmst dir am Ende deiner Bewegung den passenden Schatz.
- 4 Ziehe am Zugende 1 Karte nach, nach dem Passen so viele, wie du abgeworfen hast.
- 5 Am Rundenende deckt ihr eure Charaktere auf und verteilt die Siegpunkte innerhalb der Clans.

## So gewinnt ihr

Nach der zweiten Runde gewinnt, wer insgesamt die meisten Siegpunkte besitzt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Spielziel

---

Ihr gehört einem der beiden Zwerge-Clans an, den blauen oder den gelben Zwerge, und sucht in den vergessenen Minen nach Edelsteinen, Gold und Silber. Mit Wegekarten baut ihr gemeinsam das Wegenetz vom Startpunkt zu den vier Minen auf und zieht eure Zwerge darauf entlang. Jeder eingesammelte Schatz zählt am Rundenende Siegpunkte, die normalerweise im Clan geteilt werden. Wer nach zwei Runden die höchste Siegpunktsumme vorweist, gewinnt.

## Spielmaterial

---

1 Spielplan

10 Zwergenkarten

10 Zwerge mit Standfüßen

10 Zwergenplättchen

32 Siegpunktplättchen

14 Waldplättchen

40 Wegekarten

23 Aktionskarten

2 Startkarten

12 Schätze

4 Minen

1 Drachenplättchen

## Spielaufbau

---

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Verteilt die 4 Minen gemischt und mit der Rückseite nach oben auf ihre vorgesehenen Felder.
- Platziert die beiden Startkarten auf ihren Feldern.
- Legt aus den gemischten Schätzen verdeckt einen pro mitspielender Person an den Spielplanrand. Was an Schätzen übrig bleibt, kommt unbesehen zur Seite.
- Bei weniger als 7 Mitspielenden nehmt ihr vor dem Mischen Zwergenkarten heraus: bei 5–6 je Clan 1 loyalen Charakter, bei 3–4 je Clan 2 loyale Charaktere.
- Nach dem Mischen der Zwergenkarten bekommt jeder eine davon. Werft heimlich einen Blick darauf und lasst sie anschließend verdeckt vor euch liegen. Die Rückseite zeigt euren Clan und darf jederzeit angesehen werden, die Vorderseite mit dem Charakter bleibt bis zum Rundenende geheim. Übrige Zwergenkarten kommen unbesehen zur Seite.
- Nehmt euch einen beliebigen Zwerg eures Clans, stellt ihn auf die Startkarte dieses Clans und legt das passende Zwergenplättchen offen vor euch ab.
- Bildet aus allen Wege- und Aktionskarten einen gemeinsamen, gemischten Stapel und legt 10 Karten davon unbesehen beiseite.
- Teilt bei 3–6 Personen je 5 Handkarten aus, bei 7–9 Personen je 4. Der Rest bildet den verdeckten Nachziehstapel, daneben bleibt Platz für den Ablagestapel.
- Legt Waldplättchen, Drachenplättchen und Siegpunktplättchen griffbereit.

## Spielbeginn

---

Die erste Runde eröffnet die abenteuerlustigste Person am Tisch. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Die zweite Runde beginnt, wer links von der Person sitzt, die in der Vorrunde die letzte Karte ausgespielt hat.

## Spielablauf

---

### Der Zug im Überblick

---

Bist du an der Reihe, arbeitest du drei Schritte in fester Reihenfolge ab: Karte ausspielen oder abwerfen (Pflicht), Zwerg bewegen (freiwillig), Karten nachziehen (Pflicht). Danach ist die nächste Person dran.

#### 1. Karte ausspielen oder abwerfen

---

Du wählst genau eine von drei Möglichkeiten:

- 1 Wegekarte legen:** Die neue Karte muss an eine Startkarte, eine schon liegende Wegekarte oder eine aufgedeckte Mine angelegt werden. Alle Wegenden müssen an jeder Kante zusammenpassen, und die Karte muss einen vorhandenen Weg verlängern. Sie muss nicht mit deiner eigenen Startkarte oder deinem Zwerg verbunden sein.
- 2 Aktionskarte spielen:** Damit überbrückst du Hindernisse, holst Informationen ein, legst Fallen, lockst Trolle an oder räumst Karten vom Plan.
- 3 Passen:** Kannst oder willst du nichts ausspielen, wirfst du 1 oder 2 Handkarten verdeckt auf den Ablagestapel.

#### Besondere Wegekarten

---

- **Hindernisse:** Baumstämme, Seen und Gräben blockieren den Weg. Ein Zwerg darf solche Karten weder betreten noch überqueren, solange kein passendes Hilfsmittel darauf liegt.
- **Felsen:** Diese Engstellen bieten Platz für nur 1 Zwerg. Ein besetzter Felsen lässt sich von keinem weiteren Zwerg passieren.
- **Lagerfeuer:** Startet dein Zwerg seine Bewegung auf einem Lagerfeuer, darfst du ihn bis zu 5 Karten weit ziehen.

#### Aktionskarten im Detail

---

**Hilfsmittel:** Zu jedem Hindernis gehört ein Werkzeug – Axt gegen Baumstämme, Boot gegen Seen, Seil gegen Gräben. Du darfst ein Hilfsmittel nur spielen, wenn das passende Hindernis ausliegt. Zeige die Karte, lege sie verdeckt ab und platziere das zugehörige Waldplättchen auf dem Hindernis. Die Karte ist nun für alle passierbar, bietet aber nur Platz für 1 Zwerg und kann besetzt nicht überquert werden.

**Informationskarten:** Zeige die Karte, lege sie verdeckt ab und wähle eine der beiden angebotenen Optionen: eine noch verdeckte Mine ansehen, einen noch nicht eingesammelten Schatz ansehen oder die Zwergenkarte einer anderen Person ansehen. Lege das Angesehene anschließend verdeckt zurück und behalte die Information für dich.

**Falle:** Zeige die Karte und lege sie verdeckt ab. Das Fallen-Plättchen kommt dann an ein offenes Wegende oder auf die Stelle, an der zwei bereits liegende Karten über einen Weg verbunden sind. Zieht ein Zwerg über die Falle, zieht die linke Nachbarperson sofort zufällig eine Handkarte aus dessen Hand und legt sie unbesehen ab. Diese Person spielt den Rest der Runde mit einer Karte weniger.

**Troll:** Lege die Karte offen vor dir aus und setze das Troll-Plättchen auf eine Wegverbindung oder an ein offenes Wegende. Der Troll sperrt diesen Abschnitt für alle Zwerge, bis du wieder dran bist. Zu Beginn

deines nächsten Zuges nimmst du ihn weg und legst die Aktionskarte verdeckt ab.

**Gewitter:** Zeige die Karte, lege sie verdeckt ab und entferne eine beliebige Wegekarte ohne Zwerg darauf. Ein darauf liegendes Hilfsmittel verschwindet mit. Fallen- und Troll-Plättchen gehen lediglich dann mit vom Plan, falls sie anschließend zwischen zwei unbenutzten Feldern des Spielplans lägen. Startkarten und Minen sind vor dem Gewitter sicher.

## 2. Zwerg bewegen

---

Du darfst deinen Zwerg 1 bis 3 Karten weit an bestehenden Wegen entlangziehen, vom Lagerfeuer aus bis zu 5 Karten. Nicht überbrückte Hindernisse sind tabu. Auf Felsen und überbrückten Hindernissen steht höchstens 1 Zwerg, ein zweiter darf dort weder halten noch durchziehen. Ein Troll sperrt die Verbindung, auf der er sitzt, komplett. Läufst du über eine Falle, verlierst du sofort eine zufällige Handkarte.

## Minen und Schätze

---

Erreichst du als Erster eine Mine, deckst du sie auf und richtest sie so aus, dass du sie über den gewählten Weg betreten kannst. Passt sie nicht an allen Kanten zum bestehenden Netz, ist das in Ordnung. Beende deine Bewegung auf der Mine. Endet dein Zug mit der Bewegung auf einer Mine, erhältst du – sofern noch einer ausliegt – einen Schatz, der zu ihr gehört, und legst ihn verdeckt vor dir ab. Bleibst du im Folgezug dort stehen, darfst du dir einen weiteren Schatz dieser Art nehmen. Auch andere Zwerge dürfen sich auf einer aufgedeckten Mine bedienen.

**Drachenmine:** Wer die Drachenmine als Erster aufdeckt, muss das Drachenplättchen nehmen. Es kostet am Rundenende 2 Siegpunkte. Danach gilt diese Mine als normale Wegekarte.

## 3. Karten nachziehen

---

Nach einer gespielten Wege- oder Aktionskarte ziehst du 1 Karte nach. Nach dem Passen ziehst du so viele Karten nach, wie du abgeworfen hast. Ist der Nachziehstapel leer, entfällt das Nachziehen. Beginnt dein Zug ohne eine einzige Handkarte, pausierst du bis zum Ende der Runde und bewegst auch deinen Zwerg nicht mehr.

## Rundenende und Wertung

---

Die Runde endet sofort, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und niemand mehr Handkarten hat, oder wenn alle Schätze eingesammelt wurden. Ihr könnt euch außerdem gemeinsam auf ein Ende einigen, falls Minen unerreichbar geworden sind.

Dann deckt ihr eure Zwergenkarten auf und zeigt eure Schätze:

- 1 Selbstsüchtige Zwerge behalten den Wert ihrer eigenen Schätze als Siegpunkte.
- 2 Alle anderen rechnen im Clan ab. Ein Saboteur zählt dabei zum gegnerischen Clan und wird auch an dessen Gewinn beteiligt.
- 3 Die Clan-Siegpunkte werden gleichmäßig unter den Beteiligten aufgeteilt. Ein Rest geht an die Person, deren Zwerg den wertvollsten Schatz beisteuerte; bei mehreren wird erneut gleichmäßig geteilt. Was dann noch übrig bleibt, verfällt.

- 4 Zuletzt gibt die Person mit dem Drachenplättchen 2 ihrer in dieser Runde gewonnenen Siegpunkte ab. Hat sie nur einen oder keinen, gibt sie entsprechend weniger ab.

## Die zweite Runde

---

Baut alles wie zuvor auf: Minen neu mischen, Schätze neu auslegen, neue Zwergenkarten verteilen und gegebenenfalls einen neuen Zwerg nehmen. Mischt Wege- und Aktionskarten erneut, legt 10 beiseite und teilt wieder 5 Handkarten aus (bei 7–9 Personen 4).

## Der Spielzug

---

- 1 Spiele 1 Wegekarte, spiele 1 Aktionskarte oder passe und wirf 1–2 Handkarten ab (Pflicht).
- 2 Bewege deinen Zwerg um bis zu 3 Karten entlang bestehender Wege, vom Lagerfeuer aus bis zu 5 Karten (freiwillig).
- 3 Nimm am Ende deiner Bewegung einen Schatz, falls du auf einer Mine stehst.
- 4 Ziehe 1 Karte nach, nach dem Passen so viele wie abgeworfen (Pflicht, entfällt bei leerem Nachziehstapel).

## Sonderregeln

---

- Deine Clanzugehörigkeit (Kartenrückseite) dürfen alle jederzeit sehen, dein Charakter auf der Vorderseite bleibt bis zum Rundenende geheim.
- Eine gelegte Wegekarte muss nicht an deinen eigenen Weg anschließen, solange alle Kanten passen und ein bestehender Weg verlängert wird.
- Liegt eine Falle oder ein Troll an einem offenen Wegende, darf eine Wegekarte unter das Plättchen gelegt werden, um den Weg fortzusetzen.
- Ein Hilfsmittel darfst du nur ausspielen, wenn das passende Hindernis bereits auf dem Plan liegt.
- Gewitter wirkt nicht auf Startkarten, Minen oder Karten, auf denen ein Zwerg steht.
- Eine aufgedeckte Mine muss nicht an allen Seiten passen, sie muss aber über den gewählten Weg betretbar sein.
- Wer zu Zugbeginn keine Handkarten mehr hat, setzt für den Rest der Runde aus und bewegt auch den Zwerg nicht mehr.
- Das Drachenplättchen zieht am Rundenende 2 Siegpunkte ab, höchstens aber so viele, wie in dieser Runde gewonnen wurden.

## Spielende und Gewinn

---

Nach der zweiten Runde ist das Spiel vorbei. Den Sieg holt sich, wer aus beiden Runden zusammengerechnet auf die höchste Zahl an Siegpunkten kommt. Liegen mehrere gleichauf vorn, teilen sie sich den Sieg.

## Varianten

---

- Ihr könnt vereinbaren, drei oder mehr Runden zu spielen. Jede zusätzliche Runde verlängert die Partie um etwa 20 Minuten.
- Ihr dürft euch gemeinsam darauf einigen, die Runde vorzeitig zu beenden, wenn eine oder mehrere Minen nicht mehr erreichbar sind.

## Tipps

---

- Beobachte, wer Wege in Richtung der eigenen Startkarte blockiert oder Gewitter auf nützliche Karten legt – das sind Hinweise auf einen Saboteur.
- Informationskarten sind wertvoll: Wer weiß, wo die Drachenmine liegt, läuft nicht blind hinein und riskiert die 2 Minuspunkte.
- Bleibst du auf einer Mine stehen, statt weiterzuziehen, kannst du im Folgezug einen zweiten Schatz derselben Art abgreifen.
- Felsen und überbrückte Hindernisse fassen nur 1 Zwerg. Du kannst solche Engstellen besetzen und damit den Weg der Konkurrenz dichtmachen.
- Plane die Bewegung über Lagerfeuer, denn von dort kommst du mit 5 Karten deutlich weiter als sonst.
- Als selbstsüchtiger Zwerg lohnt es sich, viele eigene Schätze zu sichern, da du vom Clan-Topf nichts abbekommst.

## Häufige Fragen

---

### **Muss ich jeden Zug eine Karte spielen?**

Ja, der erste Schritt ist Pflicht. Du legst eine Wegekarte, spielst eine Aktionskarte oder du passt und wirfst dabei 1 oder 2 Handkarten verdeckt ab.

### **Darf ich eine Wegekarte an einen fremden Weg anlegen?**

Ja. Die Karte muss nicht an deine eigene Startkarte oder deinen Zwerg anschließen. Entscheidend ist, dass alle Kanten passen und ein bestehender Weg verlängert wird.

### **Was passiert, wenn ich keine Handkarten mehr habe?**

Hast du zu Beginn deines Zuges keine Handkarten, setzt du für den Rest der Runde aus. Du bewegst dann auch deinen Zwerg nicht mehr.

### **Dürfen zwei Zwerge auf derselben Karte stehen?**

Auf Felsen und auf überbrückten Hindernissen steht nur 1 Zwerg. Ist die Karte besetzt, darf ein zweiter Zwerg dort weder anhalten noch durchziehen.

### **Was passiert, wenn ich über eine Falle laufe?**

Du verlierst sofort eine Handkarte. Die Person links von dir zieht zufällig eine Karte aus deiner Hand und legt sie unesehen verdeckt ab. Du spielst die restliche Runde mit einer Karte weniger.

### **Wie lange blockiert der Troll den Weg?**

Der Troll sperrt die Wegverbindung für alle Zwerge, bis die Person, die ihn gelegt hat, wieder an der Reihe ist. Zu Beginn ihres nächsten Zuges entfernt sie ihn und legt die Aktionskarte verdeckt ab.

### **Kann ich mit einem Gewitter jede Karte entfernen?**

Nein. Startkarten und Minen sind geschützt, ebenso Karten, auf denen ein Zwerg steht. Ein Hilfsmittel auf der entfernten Karte verschwindet mit.

### **Darf ich auf einer Mine mehrere Schätze einsammeln?**

Ja. Stehst du im folgenden Zug immer noch auf der Mine, weil du dich nicht bewegst, nimmst du dir einen weiteren Schatz dieser Art, sofern noch einer ausliegt.

### **Was bringt die Drachenmine?**

Wer sie als Erster aufdeckt, muss das Drachenplättchen nehmen und verliert am Rundenende 2 Siegpunkte. Danach gilt die Mine als gewöhnliche Wegekarte und kann gefahrlos betreten werden.

### **Wie werden die Siegpunkte eines Clans geteilt?**

Die Werte aller Clan-Schätze werden addiert und gleichmäßig unter den Beteiligten verteilt. Ein Rest geht an die Person mit dem wertvollsten beigesteuerten Schatz; bleibt danach noch etwas übrig, verfällt es.

## Informationen zum Spiel

---

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| Verlag               | AMIGO              |
| Autor                | Frederic Moyersoén |
| Edition / Regelstand | Version 1.0        |
| Spielart             | Brettspiel         |
| Kategorien           | Brettspiele        |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO, zuletzt geprüft am 18.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/saboteur-the-lost-mines/](https://www.spiele-anleitungen.de/saboteur-the-lost-mines/)

---

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/saboteur-the-lost-mines/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026