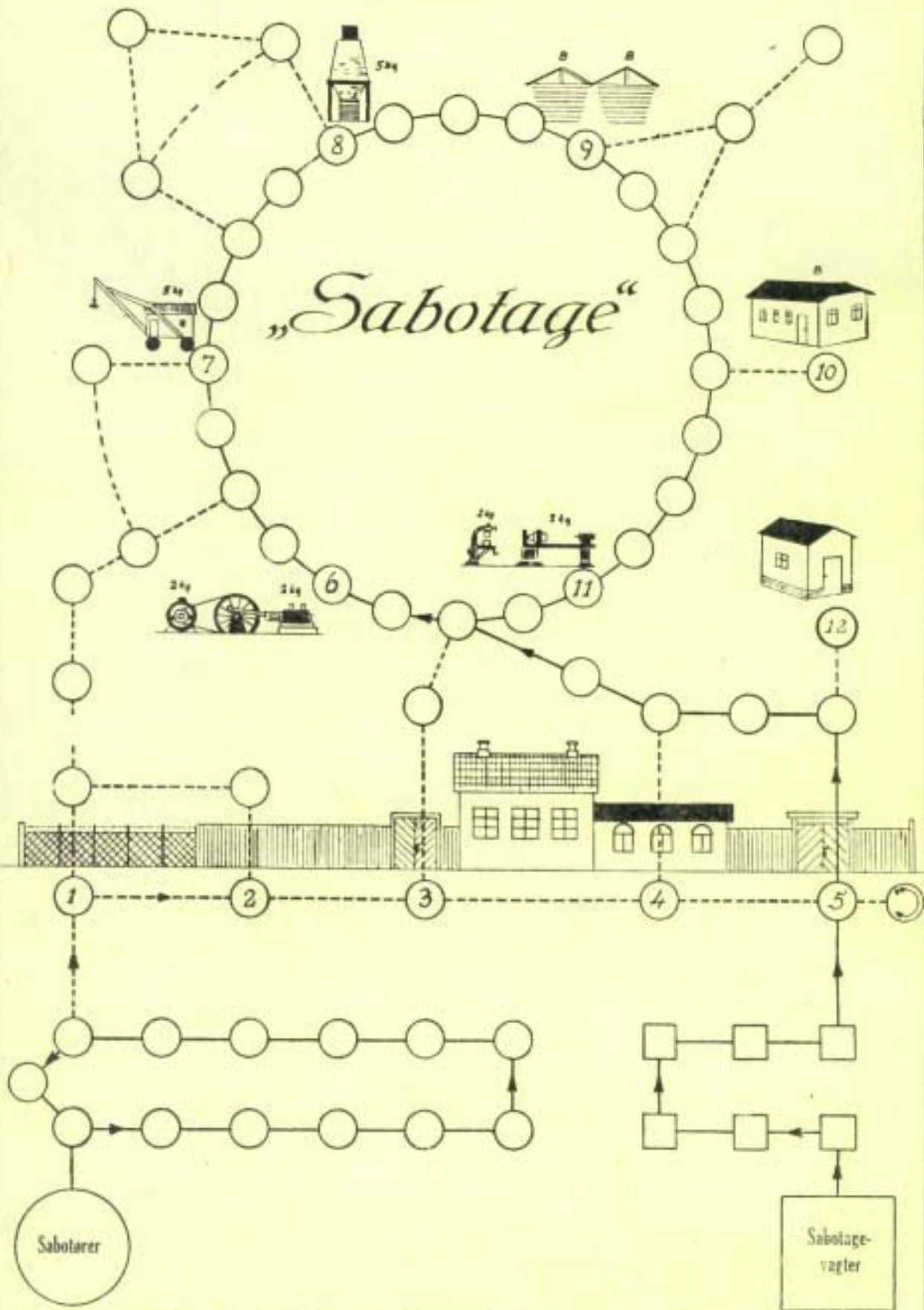


"Sabotage"



Det anbefales at købe Spillet - eller ialfald Spillebrikkerne foruden paa svært Pap. Brikkerne skæres ud.

Spillet kan spilles af 2, 3 eller 4 Personer, idet Antallet af Sabotører og Sabotagevagter kan varieres.

Spilleregler:

Udrustningsgenstandene udlægges i de små runde og firkantede Felter foruden, Sabotører og Sabotagevagter i de store Felter.

Ved skiftevis Terningkast gaar nu Sabotørerne to Rundture paa den "Sorte Bærs", hvor de kan forskaffe sig: Revolver, Bidetang, Koben, Nøgler, Brandbomber (B) og Sprængbomber i tre Størrelser (1, 2 og 5 kg), medens Sabotagevagterne efter en enkelt Passage af Kuviperingslaget, som indeholder Revolvere, Knipper, Fløjter og Hund, har faaet deres Udstyr. Hver Spiller samler de Genstande, hans Brik staander paa.

Sabotagevagterne fortsætter direkte gennem Forten ved "5" og gaar ad den fuldt optrukne Linje indtil Cirklen, hvorpaa de fortsætter med at gaar rundt i Cirkelbanen i Pilens Retning. Først naar en Sabotagevagt opdager en Sabotør, saa han skifte Retning eller gaar ad de punkterede Linjer.

Sabotøren lister sig efter at have besøgt sine Indkøb ved Langs Fabrikken.

Staander han paa "1", kan han komme ind, hvis han har Bidetang

- - - "2", - - - - - Koben
 - - - "3", - - - - - Nøgler
 - - - "5", - - - - -
 - - - "4", - - - - - uden Brug af Værktøj

Paa Pladsen til højre for "5" vender han om og kan forsøge paa Tilbagevejen at komme ind. Lykkes det ikke, saa han gaar hjem med uforrettet Sag. Staander en Sabotør paa en Plads, hvor en anden Sabotør er gaaet igennem, kan han uden videre gaar igennem.

Inde paa Fabrikkens Grund saa Sabotøren gaar paa alle Veje og saa ogsaa bruge sine Terningkast til at gaar frem og tilbage, saaledes at han kan benytte et lige Antal Øjne til at blive staaende, og et ulige Antal til kun at flytte sig een Plads.

Det gælder nu for Sabotøren om at faa lagt alle sine Brand- og Sprængbomber uden at blive opdaget, hvorefter han skal ud af Fabrikken enten samme Vej, som han kom ind, eller et andet Sted, hvortil han har det fornødne Værktøj.

For at placere en Bombe saa Sabotøren springe et Terningkast over, medens han staar paa den paagældende Plads. Skal to Bomber lægges, saa to Terningkast overspringes. Ved hvert Sabotageobjekt er angivet Bombens Art og Størrelse. Objekterne er: "6" Dampmaskine og Ignasso, "7" Kran, "8" Steberiovn, "9" Tømmerlager, "10" Tegnesteue og "11" Drejebænk og Pressemaskine.

En Sabotagevagt uden Hund opdager først Sabotøren, naar han ender paa eller er ved et passere samme Plads, som Sabotøren staar paa. I sidste Tilfælde staander Sabotagevagten paa Stedet.

Har Sabotagevagten Hund, spores Sabotøren i eet Skridts Afstand, og Hunden giver sig til at gaa.

Efter at en Hund har geet, en Sabotagevagt brugt sin Fløjte eller et Scud er faldet, saa Sabotørerne for at redde sig fra at blive opdaget af det udrykkende Politi saa hjem til Startfeltet i 5 Kast.

Har baade Sabotør og Sabotagevagt Revolver, duelleres der med et Par Terningkast udenfor Tor. Den, der faar flest Øjne, vinder.

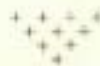
Har Sabotøren Revolver, men Sabotagevagten ikke, kan Sabotøren enten skyde ham eller - for ikke at forstyrre det videre Forestaaende Arbejde - føre ham med sig paa Sabotørens Terningkast til Tegnesteuen, hvor Sabotøren laaer ham inde. Har Sabotagevagten givet Alarm med Hund eller Fløjte, er der ingen Grund til en saadan Hensynsfuldhed.

Har Sabotøren ikke Revolver, saa han atraks overgive sig, hvis Sabotagevagten har Revolver. Har Sabotagevagten Knippel, flygter Sabotøren, indhentes han af Sabotagevagten paa Fabrikkens Grund, overgiver han sig.

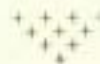
Efter enhver Alarm bevæger Sabotagevagterne sig frit paa alle Veje efter samme Regler som Sabotørerne.

Har en Sabotør overgivet sig, føres han af Sabotagevagten paa dennes Terningkast til Vagtstuen "12" for at afhentes af Politiet der.
















Har den anden Sabotør Revolver, forsøger han at komme til Højlp, inden "12" naars, medmindre der er givet Alarm, i hvilket Tilfælde han blot skal redde sig selv ud.



Anbefalet til Gvælsesbrug af "Saboteknik Forening" og "Selskabet til Sabot gennem Presse".
 Diplon paa Udøttillønnen "Sabotage for og nu" i Vejle.



Spillebrikker

Sabotører	Runde
Sabotører	 
Revolvere	 
Brandbomber	  
5kg-bomber	 
2kg-bomber	 
1kg-bombe	
Bidetang	
Nøgle	
Koben	

Vagter	Kvadratiske
Sabotagevagter	 
Revolvere	 
Stave	 
Fløjte	