

Saboteur®

Coup de bluff dans la mine d'or !



MATÉRIEL

40 cartes Chemin



Recto

Verso

27 cartes Action



Recto

Verso

28 cartes Or



Recto

Verso

11 cartes Nain

(7 Chercheurs d'or - 4 Saboteurs)



Recto

Verso

1 carte Départ



Recto / Verso

3 cartes Arrivée



Recto

Verso

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs jouent soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries dans la montagne, soit le rôle d'un saboteur qui entrave la recherche d'or. Les deux groupes doivent se soutenir en essayant de savoir quel est le rôle de chacun. Si les chercheurs d'or arrivent à se frayer un chemin jusqu'au trésor, ils gagneront des pépites d'or et les saboteurs ne gagneront rien. Mais si les chercheurs d'or n'atteignent pas le trésor, ce sont les saboteurs qui gagneront des pépites. Lorsque l'on arrive au partage de l'or, chacun révèle son rôle. Après 3 manches, le joueur qui a gagné le plus de pépites remporte la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes Chemin, Action, Or et Nain sont triées en 4 paquets.

On utilise un nombre différent de chercheurs d'or et de saboteurs en fonction du nombre de joueurs. Les cartes Nain non utilisées sont remises dans la boîte.

On utilise :

- à 3 joueurs : 1 saboteur et 3 chercheurs d'or
- à 4 joueurs : 1 saboteur et 4 chercheurs d'or
- à 5 joueurs : 2 saboteurs et 4 chercheurs d'or
- à 6 joueurs : 2 saboteurs et 5 chercheurs d'or
- à 7 joueurs : 3 saboteurs et 5 chercheurs d'or
- à 8 joueurs : 3 saboteurs et 6 chercheurs d'or
- à 9 joueurs : 3 saboteurs et 7 chercheurs d'or
- à 10 joueurs : toutes les cartes Nain.

Les cartes utilisées sont mélangées et distribuées, faces cachées, aux joueurs. Chaque joueur reçoit une carte qu'il regarde et repose devant lui, sans dévoiler quel est son rôle pour cette manche. La carte non utilisée est écartée face cachée. Les cartes ne seront révélées qu'à la fin de la manche.

Les cartes Arrivée sont mélangées et posées faces cachées sur la table (sur l'une d'elles apparaît un trésor, tandis qu'il n'y a que des pierres sur les deux autres). On pose ensuite la carte Départ en respectant le schéma ci-après. Au cours de la partie, un labyrinthe va se constituer à partir de la carte Départ. Les cartes Chemin pourront alors être posées au-delà des limites du schéma.

Les 40 cartes Chemin et toutes les cartes Action sont mélangées ensemble et on en distribue un certain nombre à chaque joueur :

- de 3 à 5 joueurs : chaque joueur reçoit 6 cartes.
- de 6 à 7 joueurs : chaque joueur reçoit 5 cartes.
- de 8 à 10 joueurs : chaque joueur reçoit 4 cartes.

carte
Départ



carte Arrivée
face cachée

espace
d'une carte



carte Arrivée
face cachée

espace de la taille de 7 cartes

7

6

5

4

carte Arrivée

Les cartes restantes forment une pioche face cachée. Les cartes Or sont également mélangées et forment une pioche face cachée que l'on pose à côté de la carte Nain non distribuée. Le plus jeune joueur commence et la partie se poursuivra ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



pioche
et défausse



carte Arrivée
face cachée

espace
d'une carte

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour doit d'abord jouer une carte. Jouer signifie :

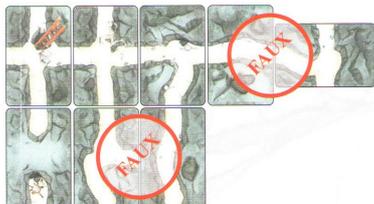
- soit poser une carte Chemin dans le labyrinthe.
- soit poser une carte Action devant un joueur.
- soit passer et poser une carte face cachée sur la défausse.

Ensuite, le joueur doit prendre en main une carte de la pioche. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Attention : lorsque la pioche est épuisée, on ne prend plus de carte à la fin de son tour. Alors, les joueurs jouent une carte, puis leur tour est terminé.

JOUER UNE CARTE CHEMIN

À l'aide de ces cartes, on va créer un chemin entre la carte Départ et les cartes Arrivée. Une carte Chemin doit être posée à côté d'une autre carte Chemin. De plus, tous les chemins doivent se connecter sur la carte adjacente et les cartes Chemin doivent toujours être posées dans le même sens. Les chercheurs d'or tentent de créer une liaison ininterrompue entre la carte Départ et une carte Arrivée. Les saboteurs tentent de les en empêcher. Ils ne doivent cependant pas le faire de manière trop évidente pour ne pas être démasqués.



1

carte Départ

2

3

JOUER UNE CARTE ACTION

Les cartes Action sont posées face visible devant un joueur. On peut la poser devant soi ou devant un adversaire. Grâce aux cartes Action, les joueurs peuvent s'aider ou se gêner les uns les autres, retirer des cartes du labyrinthe ou obtenir des informations sur les cartes Arrivée.



Si l'une de ces cartes Outil brisé est posée devant un adversaire, ce joueur ne peut alors plus poser de cartes Chemin tant que cette carte reste devant lui. Bien évidemment, il lui est possible de jouer une carte Action ou de passer. Il ne peut y avoir, au maximum, que 3 cartes devant un même joueur, et qu'une seule carte du même type. Un joueur ne peut poser une carte Chemin dans le labyrinthe que si, au début de son tour, il n'y a aucune carte de ce genre devant lui.

Ces cartes permettent de réparer les cartes Outil brisé qui se trouvent devant un joueur. Elles doivent être jouées sur une carte qui se trouve devant soi ou devant un adversaire. Dans les deux cas, les deux cartes sont ensuite posées sur la pile de défausse. On ne peut retirer une carte qu'à l'aide d'une carte de même type : par exemple, un wagonnet défectueux ne peut être défaussé qu'à l'aide d'un wagonnet en bon état.

Il existe aussi des cartes avec 2 objets. Lorsqu'une telle carte est jouée, elle permet de réparer l'un des deux objets indiqués.

Attention : les cartes **Réparation** ne peuvent être jouées que si les cartes correspondantes se trouvent déjà devant un joueur.



Cette carte Éboulement est posée devant le joueur qui la joue. Il peut alors retirer une carte Chemin de son choix (à l'exception de la carte Départ ou d'une carte Arrivée) du labyrinthe et la poser sur la pile de défausse. À l'aide de cette carte, un saboteur peut, par exemple, couper une liaison avec la carte de départ. Autre exemple : un chercheur d'or peut retirer du labyrinthe une carte Chemin avec un cul-de-sac. Les trous ainsi formés pourront être bouchés à l'aide d'une carte Chemin appropriée.



La carte Plan secret de la mine permet au joueur qui la joue de prendre une des 3 cartes Arrivée et de la regarder secrètement puis de la remettre à sa place. La carte Plan secret de la mine est alors défaussée.

PASSER SON TOUR

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer de carte, il passe et pose une carte, sans la montrer à ses adversaires, face cachée, sur la pile de défausse. Dans celle-ci se trouvent donc des cartes faces cachées et des cartes faces visibles. À la fin d'une manche, il est possible qu'un joueur n'ait plus de cartes en main. Dans ce cas, il passe son tour.

FIN D'UNE MANCHE

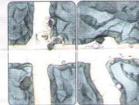
Lorsqu'un joueur réalise un chemin continu entre la carte Départ et une carte Arrivée, il retourne cette dernière.

- s'il s'agit de la carte Arrivée avec le trésor, la manche est terminée.
- s'il s'agit d'une carte Arrivée avec des pierres, la manche se poursuit. La carte Arrivée retournée est reposée face visible, de manière à ce que les chemins de cette carte soient connectés à ceux de la dernière carte posée.

Attention : lorsqu'on retourne une carte Arrivée, il peut arriver très rarement qu'on ne puisse connecter les chemins. Cela est autorisé avec une carte Arrivée, contrairement aux règles de pose normales.

La manche prend fin aussi lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes en main. Les cartes Nain sont alors retournées. Qui était chercheur d'or et qui était saboteur ?

carte Arrivée
face cachée



carte Arrivée
avec trésor



PARTAGE DU TRÉSOR

Les chercheurs d'or ont gagné si le chemin est ininterrompu entre la carte Départ et la carte Arrivée avec le trésor. On pioche alors autant de cartes Or qu'il y a de chercheurs d'or autour de la table. Par exemple, s'il y a 5 chercheurs d'or, on pioche 5 cartes Or.

Le chercheur d'or qui a atteint le trésor prend toutes ces cartes Or et choisit en premier une carte. Il passe ensuite les cartes restantes au prochain chercheur d'or (pas au saboteur), dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, qui choisit à son tour une carte. On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes Or aient été récupérées.

Attention : À 3 ou 4 joueurs, il peut arriver qu'il n'y ait pas de saboteur. Dans ce cas, si les chercheurs d'or ne trouvent pas le trésor, personne ne gagne de carte Or.

Les saboteurs ont gagné si la carte Arrivée sur laquelle figure le trésor n'est pas atteinte. S'il n'y a qu'un seul saboteur dans la partie, il reçoit des cartes Or d'une valeur de 4 pépites. S'il y a 2 ou 3 saboteurs, chacun d'entre eux reçoit des cartes Or d'une valeur de 3 pépites. S'il y a 4 saboteurs, ils reçoivent tous des cartes Or d'une valeur de 2 pépites. Les joueurs conservent leurs cartes Or secrètement jusqu'à la fin de la partie.

UNE NOUVELLE MANCHE COMMENCE

Lorsque les cartes Or ont été partagées, une nouvelle manche commence. On replace la carte Départ et les cartes Arrivée sur la table, de la manière décrite au début de la règle. Les cartes Nain sont mélangées et distribuées aux joueurs. On mélange à nouveau les cartes Chemin et Action ensemble et on les distribue aux joueurs comme au début de la partie, les cartes restantes formant la pioche.

Les joueurs conservent évidemment leurs cartes Or. Les cartes Or restantes forment une pioche à côté des cartes Nain non utilisées.

Le joueur assis à la gauche du joueur qui a joué la dernière carte de la manche précédente commence cette nouvelle manche.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après la troisième manche. Les joueurs comptent alors les pépites d'or sur leurs cartes Or. Le joueur qui en a le plus remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pépites, ils gagnent ensemble.

CONSEILS

N'oubliez pas que c'est un jeu coopératif. Même si vous gagnez plus d'or en arrivant en premier, il est souvent plus avantageux de réparer les outils brisés de vos camarades que de garder ces cartes pour vous. Naturellement il faut être sûr de ses camarades !

Pour les saboteurs ne révélez pas trop vite votre identité en jouant des culs-de-sac trop tôt. Plus vous attendrez plus le suspense sera intense !



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MMIV
www.amigo-spiele.de

Auteur : Frederic Moyersoen / Illustrations : Andrea Boekhoff



Informations à conserver. 04-2019

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com