

Saboteur

les mineurs contre-attaquent !



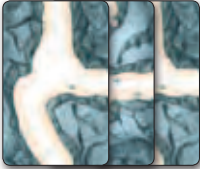
Règle du jeu de base

3 à 10 joueurs - 30 mn - à partir de 8 ans

Si vous débutez avec Saboteur, nous vous recommandons de commencer par cette version du jeu.

Matériel nécessaire :

44 cartes Chemin



27 cartes Action



28 cartes Or



11 cartes Rôles



7 Chercheurs d'or et
4 Saboteurs

Attention : retirer toutes les cartes portant le symbole  qui seront utilisées dans la version avancée.

Principe du jeu

Chacun joue soit le rôle d'un Chercheur d'or, soit le rôle d'un Saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs !

Les deux groupes s'affrontent donc sans savoir qui fait quoi. Lorsqu'arrive le partage de l'or, chacun révèle son rôle : si les Chercheurs d'or sont arrivés au trésor, ils gagnent des pépites et les Saboteurs ne gagnent rien ; mais si les prospecteurs sont bredouilles, les Saboteurs raflent le butin ! Après 3 manches, le joueur qui a gagné le plus de pépites remporte la partie.

Préparation du jeu

Les cartes Or, Rôle, Chemin et Action, sont triées en 3 paquets distincts (CF. dos des cartes).

On utilise un nombre différent de Chercheurs et de Saboteurs en fonction du nombre de joueurs :

- à 3 joueurs : 1 Saboteur et 3 Chercheurs
- à 4 joueurs : 1 Saboteur et 4 Chercheurs
- à 5 joueurs : 2 Saboteurs et 4 Chercheurs
- à 6 joueurs : 2 Saboteurs et 5 Chercheurs
- à 7 joueurs : 3 Saboteurs et 5 Chercheurs
- à 8 joueurs : 3 Saboteurs et 6 Chercheurs
- à 9 joueurs : 3 Saboteurs et 7 Chercheurs
- à 10 joueurs : toutes les cartes Rôle (4 Saboteurs et 7 Chercheurs).

Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

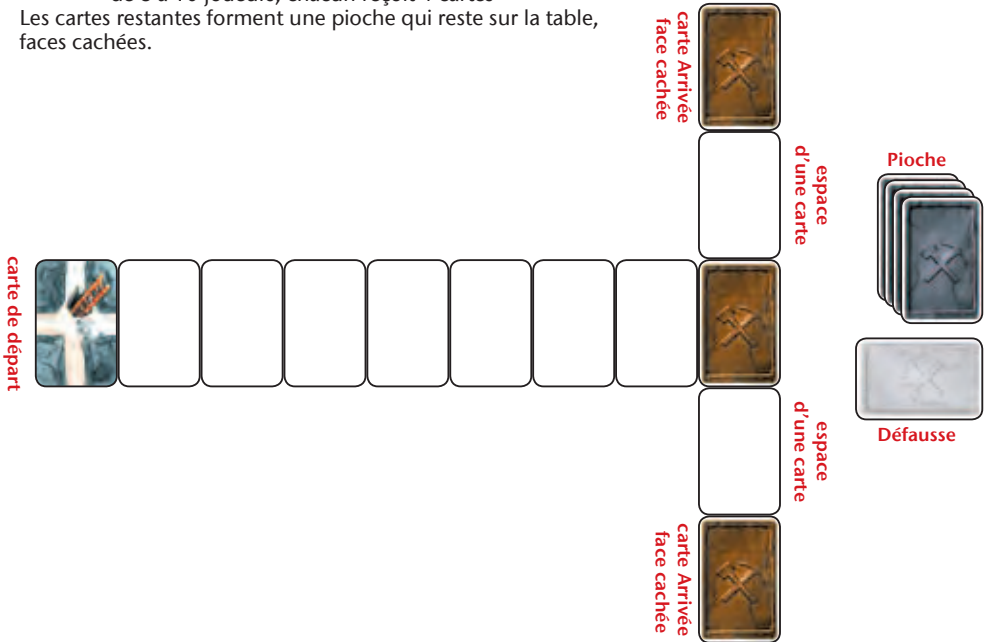
Les cartes Chercheurs et Saboteurs sont mélangées et distribuées, faces cachées, aux joueurs. Chaque joueur reçoit une carte qu'il regarde et repose devant lui, sans dévoiler quel est son rôle pour cette manche. La carte non utilisée est écartée, face cachée. Les rôles ne seront révélés qu'à la fin de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

Parmi les 44 cartes Chemin, il y a une carte de départ (sur laquelle on peut voir une échelle) et 3 cartes Arrivée (dos marron). Sur une carte Arrivée on peut voir un trésor, sur les deux autres ce sont des pierres. Les cartes Arrivée sont mélangées et posées faces cachées sur la table. On pose ensuite la carte de départ en respectant le schéma ci-après. Au cours de la partie, un labyrinthe va se constituer à partir de la carte de départ. Les cartes Chemin pourront alors être posées au-delà des limites du schéma.

Les 40 autres cartes Chemin et toutes les cartes Action sont mélangées et on les distribue :

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

Les cartes restantes forment une pioche qui reste sur la table, faces cachées.



Les cartes Or sont également mélangées et forment une autre pioche, faces cachées.

Le plus jeune joueur commence et la partie se poursuivra ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour doit poser une carte :

- soit une carte Chemin dans le labyrinthe ;
- soit une carte Action devant lui ou en face d'un adversaire ;
- soit il passe et se défausse d'une carte, face cachée, à côté de la pioche.

Ensuite, le joueur doit piocher une carte pour compléter sa main : son tour est terminé et passe au suivant.

Lorsque la pioche est épuisée, on ne prend plus de carte à la fin de son tour.

Jouer une carte Chemin



A l'aide de ses cartes, on va créer un chemin entre la carte de 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 à 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 de 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 !

Jouer une carte Action

Les cartes Action sont posées, face visible, devant un joueur. On peut 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 3 cartes **Outil Brisé** est posée devant un adversaire, celui-ci ne peut plus poser de cartes Chemin tant que cette carte reste devant lui. Il lui est néanmoins toujours 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 3 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 écarté 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.



Cette carte «**éboulement**» permet de retirer du labyrinthe une carte Chemin de son choix, à l'exception de la carte Départ ou d'une carte Arrivée ; la carte retirée et la carte éboulement vont sur la pile de défausse.

Avec 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 ensuite être à nouveau remplis à l'aide de cartes Chemins appropriées.

Attention, il est impossible de poursuivre un chemin qui n'est plus relié à la carte de départ : il faut d'abord réparer la galerie avant de poursuivre vers une arrivée.



La carte «**plan secret**» permet à celui qui la joue de prendre connaissance de l'une des 3 cartes Arrivée : il la regarde secrètement puis la remet à sa place et défausse ensuite la carte « plan secret ».

Passer son tour

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser de carte, il passe : il défausse une carte sur la pile appropriée, face cachée, sans la montrer à quiconque.

Si un joueur n'a plus aucune carte en main, il est obligé de passer son tour.

Fin d'une manche

carte arrivée
face cachée



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

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



Attention : lorsqu'on retourne une carte Arrivée, il arrive parfois qu'on ne puisse la connecter aux chemins voisins : contrairement aux règles de pose normales, cela est autorisé et elle reste en place.

La manche prend fin également lorsque tous les joueurs ont épuisé leurs cartes en main. Les cartes de rôle sont alors retournées : qui était Chercheur d'or et qui était Saboteur ?

carte arrivée
avec trésor



Partage du trésor

Les Chercheurs d'or ont gagné si le chemin est ininterrompu entre la carte de Départ et la carte Arrivée avec le trésor. On pioche alors autant de cartes Or qu'il y a de joueurs autour de la table. Par exemple, s'il y a 5 joueurs, on pioche 5 cartes Or. Ces cartes ont une valeur de 1, 2 ou 3 pépites. Le joueur qui a atteint le trésor prend toutes les cartes Or à répartir et en choisit une ; bien sûr, il prendra la plus forte valeur possible. Il passe ensuite les cartes restantes au prochain Chercheur (pas au Saboteur), dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, qui choisit à son tour une carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes Or aient été récupérées. Lors de ce partage, certains Chercheurs peuvent donc récolter plus de cartes Or que d'autres.

Attention : si on joue à 10, on ne pioche que neuf cartes Or. A 3 ou 4 joueurs, il peut arriver qu'il n'y ait pas de Saboteur : dans ce cas, si les Chercheurs ne trouvent pas le trésor, personne ne gagne la moindre pépite !

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, il reçoit des cartes Or pour une valeur de 4 pépites. S'il y a 2 ou 3 Saboteurs, chacun d'entre eux en reçoit pour une valeur de 3 pépites. Et s'il y a 4 Saboteurs, ils reçoivent chacun 2 pépites. Les joueurs conservent ensuite secrètement leurs cartes Or pendant les manches suivantes, jusqu'à la fin de la partie.

Deuxième et troisième manches.

Lorsque les cartes Or ont été réparties, une nouvelle manche commence (se reporter au chapitre « Préparation du Jeu »). Le joueur assis à la gauche de celui qui a joué la dernière carte de la manche précédente commence la nouvelle manche.

Fin de partie

La partie se termine après la troisième manche. Les joueurs totalisent alors les pépites de leurs cartes Or : celui qui en a le plus l'emporte. Si plusieurs en ont un même nombre, ils gagnent ensemble.

Conseils :

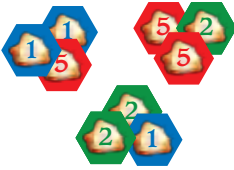
Même si vous gagnez plus d'or en arrivant en premier, n'oubliez pas que Saboteur est un jeu de coopération ! Il est souvent plus avantageux de réparer les outils brisés de vos camarades que de garder ces cartes. Naturellement il faut être sûr de ses camarades...

Pour les Saboteurs : ne révélez pas votre identité en jouant des culs-de-sacs trop tôt. Plus vous attendrez, plus le suspense sera intense !

Saboteur, 1^{ère} Extension : les mineurs contre-attaquent !

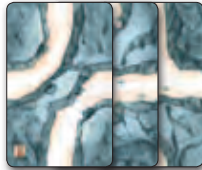
2 à 12 joueurs - 30 minutes - à partir de 8 ans

32 jetons pépites d'or



(remplacent les cartes Or)

30 cartes Chemin



(qui s'ajoutent au jeu de base)

21 cartes Action




(qui s'ajoutent au jeu de base)

15 nouvelles cartes Rôles



(4 Chercheurs d'or verts et
4 Chercheurs bleus,
1 Boss, 2 Géologues,
1 Profiteur, 3 Saboteurs)

On utilise ici toutes les cartes portant le symbole  et on écarte les cartes «Rôle» du jeu de base et les cartes «Or» qui sont remplacées par les jetons.

Principe du jeu

Dans cette extension, les joueurs vont découvrir de nouveaux rôles à prendre : le Boss, le Profiteur, le Géologue (voir plus bas), ainsi que de nouvelles actions et d'autres cartes Chemin. Il y a toujours des Chercheurs d'or mais ils sont dorénavant divisés en 2 équipes : les bleus et les verts. Comme précédemment, ces prospecteurs cherchent à construire un chemin jusqu'au trésor. Mais ils ne sont plus seuls : ils vont devoir coopérer avec leurs collègues pour y parvenir. Comme pour le jeu de base, le joueur ayant récolté le plus de pépites après 3 manches consécutives gagne la partie.

Les principes de jeu restent globalement les mêmes, hormis les changements et compléments ci-après.

Préparation

- Remplacer les cartes Rôle du jeu de base par les nouvelles.
- Placez la carte de départ et les 3 cartes Arrivée comme indiqué dans la règle de base.
- Mélangez ensemble toutes les cartes Chemin et Action (du jeu de base et de l'extension) et placez les en pile face cachée. Au début de chaque manche retirez et écartez les 10 premières cartes de cette pile sans les regarder : elles ne seront pas utilisées.
- Mélangez les 15 cartes Rôle de l'Extension et distribuez en une à chaque joueur, face cachée, indépendamment du nombre de joueurs.
- Distribuez 6 cartes à chacun, indépendamment du nombre de joueurs.

Chaque joueur regarde sa carte Rôle puis la repose devant lui, face cachée, en prenant soin de ne pas la révéler. Les cartes Rôle restantes ne sont pas distribuées et sont mises de côté : les rôles non attribués restent donc inconnus de tous !

Le joueur le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens horaire.

Les nouvelles cartes Rôles et leurs conditions de victoire



Chercheurs d'or bleus et verts (4 cartes par équipe dans le jeu)

Les 2 équipes essaient de creuser un chemin vers le trésor mais sont en compétition. C'est toujours l'équipe qui établit la connexion qui gagne. Si la connexion avec le trésor passe par une porte, seule l'équipe portant la couleur de la porte gagne.

Cas spécial : si un joueur Bleu crée un chemin vers le trésor et que ce chemin est bloqué par une porte Verte, alors l'équipe Verte gagne. Et inversement.

**Le Boss** (1 dans le jeu)

Construit des tunnels pour l'équipe Bleue comme pour l'équipe Verte. Il gagne à chaque fois qu'une de ces équipes gagne, mais toujours une pépite de moins que les Chercheurs.

Le Profiteur (1 dans le jeu)

Profite de chaque situation : il est toujours gagnant, que ce soit les Chercheurs ou les Saboteurs qui l'emportent. Il peut même gagner seul. Mais lors du partage, il prend 2 pépites de moins que les autres.

**Les Géologues** (2 dans le jeu)

Creusent pour leur propre compte. Ils ne sont pas particulièrement intéressés par l'or.

Lors du partage du trésor, les Géologues reçoivent autant de pépites qu'il y a de cristaux visibles dans le labyrinthe. S'il y a 2 Géologues lors d'une manche ils se partagent équitablement ce butin, en arrondissant au nombre inférieur si le nombre de cristaux est impair.

Quand un Boss, un Géologue ou un Profiteur crée la connexion avec le trésor :

- s'il n'y a aucune porte sur le chemin qui mène au trésor, les deux équipes de Chercheurs gagnent.
- s'il y a une porte sur le chemin, seule l'équipe de la couleur de la porte gagne.
- s'il y a deux portes de couleurs différentes, le Boss gagne seul. S'il n'y a pas de Boss, les Saboteurs gagnent.

Déroulement d'une partie

A leur tour les joueurs doivent faire au choix l'une des 4 actions suivantes :

- poser une carte Chemin dans le labyrinthe, puis piocher 1 carte ;
- jouer une carte Action, puis piocher 1 carte ;
- se défausser de 2 cartes de sa main pour pouvoir retirer une carte posée devant soi, puis piocher 1 seule carte ;
- passer et se défausser (face cachée) d'1 à 3 cartes de sa main, puis piocher 1 à 3 cartes ;

c'est ensuite le tour du joueur suivant.

Quand la pioche est épuisée, les joueurs ne piochent plus mais doivent jouer au moins une carte.

Quand un joueur n'a plus de carte en main, il passe son tour jusqu'à la fin de la manche.

Les nouvelles cartes Chemin :

**Carte Chemin avec un Pont**

(2 par jeu)

Cette carte montre 2 chemins droits qui ne sont pas connectés entre eux. Vous ne pouvez tourner ni à gauche ni à droite avec cette carte. Au moins l'un des 2 chemins doit être connecté avec la carte Départ.

**Carte Chemin avec une Echelle**

(4 dans le jeu, indiquant des directions différentes)

Le chemin sur cette carte peut être connecté à la carte de Départ et à toutes les autres cartes ayant une échelle ; il doit toujours toucher une carte Chemin et ne peut donc pas être placé à côté d'une carte Arrivée. Ces cartes permettent de poursuivre le tunnel depuis une carte Echelle, même si la connexion avec la case de départ est supprimée. Une porte qui se trouve entre deux échelles n'est plus prise en compte, ces échelles établissant un raccourci.

La Double Courbe

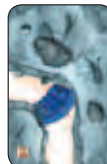
(2 dans le jeu, indiquant des directions différentes)

Cette carte a elle aussi 2 chemins qui ne sont pas connectés, et au moins l'un de ces 2 chemins doit être connecté avec à la carte Départ.

**Carte Chemin avec une Porte**

(3 de chaque couleur dans le jeu)

Au moment de la connexion avec le trésor, un chemin avec une porte (Verte ou Bleue) n'est accessible que par les membres de l'équipe de la couleur correspondante. Le Boss est considéré comme bleu et vert, le Profiteur : bleu ou vert (quand la manche est terminée, il choisit sa couleur).

**Cartes Chemin avec des cristaux**

(10 dans le jeu)

Ces cartes ne changent rien aux connexions entre les autres cartes, mais seront bien utiles aux Géologues !



Nouvelles cartes Action

Comme dans le jeu de base, on ne peut poser qu'une seule carte Action de même type devant un joueur.



Inspection (2 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte peut regarder secrètement la carte Rôle de n'importe quel autre joueur. Puis il défausse la carte «Inspection».



Changement de Rôle (2 dans le jeu)

Celui qui pose cette carte choisit un joueur (il peut se choisir lui-même) qui doit piocher une nouvelle carte Rôle. Ce joueur se défausse secrètement de son ancienne carte Rôle, puis pioche au hasard une nouvelle carte Rôle parmi celles qui n'ont pas été distribuées au début. La carte Action est ensuite défaussée.



Changer de main (2 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte choisit un autre joueur et échange sa main avec lui. Les autres ne doivent pas voir ces cartes. L'échange est autorisé même avec un joueur qui n'a pas le même nombre de cartes en main. Puis la carte Action est défaussée et c'est au tour de l'autre joueur de piocher une nouvelle carte.



Enfin libre (4 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte peut retirer une carte «En prison» posée devant lui ou un autre joueur. Il défausse ensuite les 2 cartes.

Voleur (4 dans le jeu)

Le joueur pose cette carte, face visible, devant lui. A la fin de la manche, après le partage, il pourra voler un jeton Pépite de valeur 1 au joueur de son choix.



Note : vous ne pouvez pas voler de pépite si vous êtes emprisonné au moment du partage.

Pas touche (3 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte peut retirer une carte Voleur qui a été posée précédemment. Les 2 cartes sont défaussées.



En prison ! (3 dans le jeu)

Le joueur pose cette carte, face visible, devant le joueur de son choix: celui-ci est alors emprisonné et ne peut plus jouer normalement. A leur tour, les joueurs emprisonnés ne peuvent pas jouer de carte Chemin, mais ils peuvent jouer d'autres cartes Action, ou changer les cartes de leur main pour tenter de trouver une carte « Enfin libre », ou encore se défausser de 2 cartes pour se libérer (voir plus bas). Les joueurs qui sont emprisonnés au moment de la répartition du trésor ne comptent pas et ne reçoivent aucune pépite. Ils ne peuvent pas voler non plus.



Se défausser de 2 cartes.

En se défaussant de 2 cartes, un joueur peut retirer n'importe quelle carte qui se trouve devant lui. Attention : il ne pioche qu'une carte à la fin de son tour et réduit donc son nombre de cartes en main.

Passer

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser de carte, il passe et se défausse d'1, 2 ou 3 cartes, mais faces cachées. Il pioche ensuite le même nombre de cartes.

Fin d'une manche

Une manche se termine quand un chemin ininterrompu est créé entre la carte Départ et la carte Trésor, ou quand aucun joueur ne peut plus jouer de carte.

Partage du trésor

Il y a plusieurs jetons « Pépite d'Or » ayant chacun une valeur de 1, 2 ou 5 pépites.

Le ou les Géologue(s) reçoivent d'abord autant de pépites qu'il y a de cristaux visibles sur le labyrinthe. S'il y a 2 Géologues, ils partagent en deux parties égales, en arrondissant au nombre inférieur si le total est impair.

Ensuite, selon la continuité ou non du chemin entre le départ et le trésor, on détermine qui des Saboteurs ou des Chercheurs a remporté la manche. Si le chemin est continu mais bloqué par une porte, seuls les Chercheurs propriétaires de cette porte (en fonction de sa couleur) sont gagnants.

On détermine enfin le nombre de joueurs (hors Géologues) qui vont se partager le butin, en ajoutant éventuellement aux Chercheurs gagnants le Boss et/ou le Profiteur, ou bien en ajoutant aux Saboteurs l'éventuel Profiteur. Ce nombre de gagnants influe sur la part de chacun :

1 gagnant	5 pépites pour le Chercheur ou le Saboteur (4 pour le Boss ou 3 pour le Profiteur)
2 gagnants	4 pépites par Chercheur ou Saboteur (3 pour le Boss, 2 pour le Profiteur)
3 gagnants	3 pépites par Chercheur ou Saboteur (2 pour le Boss, 1 pour le Profiteur)
4 gagnants	2 pépites par Chercheur ou Saboteur (1 pour le Boss, rien pour le Profiteur)
5 gagnants ou +	1 pépite par Chercheur ou Saboteur (rien pour le Boss ou le Profiteur)

Les joueurs placent les jetons récoltés, faces cachées, devant eux.

Les voleurs peuvent alors détrousser les autres. C'est le joueur qui a posé sa carte «Voleur» en dernier qui se sert en premier : il prend un jeton pépite de valeur 1 dans le butin du joueur de son choix puis les voleurs suivants (dans le sens des aiguilles d'une montre) se servent ensuite de la même manière.

Pour ajuster les paiements, les joueurs « volés » peuvent préalablement faire de la monnaie avec leurs jetons.

Exemple de distribution des pépites à la fin d'une manche :

Jouent : 1 Chercheur Bleu et 2 Verts, 1 Boss, 1 Profiteur et 2 Saboteurs

Le Boss a complété le chemin jusqu'au trésor. Le chemin est bloqué par une porte bleue. Les deux Saboteurs ont une carte Voleur devant eux. Un Saboteur a été emprisonné (il a donc la carte « En prison ! » devant lui).

Le trésor est réparti comme suit :

- Le Chercheur d'or bleu a gagné (ainsi que le Boss et le Profiteur)
Nombre de gagnants : 3 (1 Chercheur bleu, 1 Boss, 1 Profiteur). Le Chercheur Bleu reçoit 3 pépites; le Boss reçoit $3-1=2$ pépites, le Profiteur reçoit $3-2=1$ pépite.
- Le Saboteur qui a joué la carte Voleur et qui n'est pas emprisonné prend 1 jeton de 1 Pépite dans le butin du joueur de son choix. L'autre Saboteur qui a une carte Voleur mais qui est emprisonné ne reçoit rien.

Début d'un nouveau tour

Placer les cartes Départ et Arrivée de nouveau à leur place. Mélanger toutes les cartes Action et Chemin, y compris les 10 cartes mises de côté au tour précédent, et empilez-les, faces cachées. Retirer les 10 premières cartes et les mettre de côté. Distribuez 6 cartes de la pile à chaque joueur.

Mélangez également à nouveau les 15 cartes Rôle et distribuez-en une par joueur.

Le joueur assis à la gauche de celui qui a joué la dernière carte de la manche précédente entame la nouvelle manche.

Fin de partie

Le jeu se termine après 3 manches. Le ou les joueur(s) ayant récolté le plus de pépites gagnent la partie.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Auteur : Frédéric Moyersoen
Illustrateur : Andrea Boekhoff

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver.



Download
international
rules on:



B.P. 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE.

www.gigamic.com