



Saboteur

Un jeu de Frédéric Moyersoen
Illustrations: Andrea Boekhoff

Nombre de joueurs: de 3 à 10 Age: à partir de 8 ans Durée: environ 30 minutes

Matériel:



44 cartes Chemin, 27 cartes Action, 28 cartes Or, 7 chercheurs d'or, 4 saboteurs.

Idée 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 triés 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 :

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

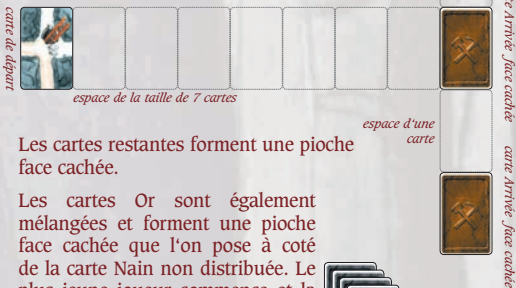
Les cartes utilisées sont mélangées et distribuées, faces cachées, aux joueurs. Chaque joueur reçoit une carte qu'il regarde et repose devant lui, sans dévoiler quel est son rôle pour cette manche. La carte non utilisée est écartée face cachée. Les cartes ne seront révélées qu'à la fin de la manche.

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 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 ensemble et on en distribue un certain nombre à chaque joueur :

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



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

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. A partir de ce moment-là, les joueurs jouent une carte, puis leur tour est terminé.

Jouer une carte Chemin



A l'aide de ces 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 qui quittent une carte doivent se poursuivre 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 de départ et une carte Arrivée. Les sa-

boteurs tentent de les en empêcher. Ils ne doivent cependant pas le faire de manière trop visible pour ne pas être démasqués.

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 est posée devant un adversaire, ce joueur ne peut alors plus poser de cartes Chemin tant que cette carte reste devant lui. Bien évi-

demment, 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, mais 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 a d'écarter les cartes précédentes 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, pas les deux.

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



Cette carte avec l'éboulement de pierres est posée devant le joueur qui la joue. Il peut alors retirer une carte Chemin de son choix (à l'exception de la carte de départ ou d'une carte Arrivée) du labyrinthe et la poser, avec cette carte, sur la pile de défausse. A l'aide de cette carte, un saboteur peut, par exemple, couper une liaison avec la carte de départ. A l'aide de cette carte, un chercheur d'or peut, par exemple, 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.



Lorsqu'un joueur joue cette carte, il prend l'une des 3 cartes Arrivée, la regarde secrètement puis la repose à sa place. Il sait maintenant s'il est intéressant de construire un chemin vers cette

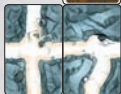
carte. Le trésor ne se trouve en effet que sur **une seule** carte Arrivée. Cette carte est ensuite défaussée.

Passer

Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas jouer de carte, il **doit** passer et doit poser une carte, sans la montrer à ses adversaire, face cachée, sur la pile de défausse. Dans la pile de défausse, il y a donc des cartes faces cachées et des cartes faces visibles. Vers la fin d'une manche, il est possible qu'un joueur n'ait plus de cartes en main. Evidemment, dans ce cas, il passe aussi.

Fin d'une manche

*carte Arrivée
face cachée*



*carte
Arrivée
avec trésor*



Lorsqu'un joueur pose une carte de chemin de telle manière qu'il existe un chemin continu entre la carte de départ et la carte Arrivée, il retourne cette carte Arrivée.

- 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 posée face visible à sa place, de manière à ce que les chemins de cette carte soient connectés à ceux de la dernière carte posée.

Attention: dans certains cas, il peut arriver que tous les chemins de la carte Arrivée ne puissent pas être connectés. Contrairement aux règles de pose normales, cela est donc autorisé avec une carte Arrivée.

La manche est aussi terminée lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes en main. Maintenant, les cartes Nain sont retournées. Qui était chercheur d'or et qui était saboteur ?

Partage du trésor

Les chercheurs d'or ont gagné s'il y a un chemin 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 chercheurs d'or autour de la table. Par exemple, s'il y a 5 chercheurs d'or, on pioche 5 cartes Or.

Le joueur 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 distribuées.

Attention: Si un saboteur atteint la carte trésor en premier, ce sont quand même les chercheurs d'or qui gagnent.

Les cartes Or sont distribuées à partir de ce saboteur et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre aux chercheurs d'or.

Les saboteurs ont gagné si la carte Arrivée avec le trésor n'est pas atteinte. S'il n'y a qu'un seul saboteur, 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.

Attention: A 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.

Une nouvelle manche commence

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

**Encore plus amusant avec
l'extension *Saboteur 2* !**



Avez-vous des questions?
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de