

# Saboteur

de Frederic Moyersoen

## 2



Joueurs : 2 à 12

Âge : à partir de 8 ans

Durée : environ 30 mn

Ce jeu nécessite le jeu de base "Saboteur".

## CONTENU

Cette extension contient (certains composants du jeu de base sont nécessaires).



- 1 planche de jetons détachables "pépite d'or"



• 30 cartes Chemin



• 21 carte Action



- 15 cartes de rôle Nain (4 cartes Chercheur d'or vertes, 4 cartes Chercheur d'or bleues, 1 carte Boss, 2 cartes Géologue, 1 carte Profiteur, 3 cartes Saboteur)

- Cette règle de jeu.

## PRINCIPE DU JEU

Dans cette extension, des nouveaux rôles de Nain ainsi que des nouvelles cartes Action et Chemin attendent les joueurs. Il y a toujours les habituels Chercheurs d'or, mais ils sont dorénavant divisés en deux équipes : les Bleus et les Verts.

Comme précédemment, les Chercheurs d'or veulent construire un chemin vers le trésor. Mais ils ne sont plus seuls, il vont devoir coopérer avec leurs collègues pour y arriver.

Un autre nouveau rôle bien intéressant est le rôle du Boss. Il gagne si l'une des deux équipes de Chercheurs d'or gagne, mais toujours une pépite de moins que l'équipe gagnante. Puis il y a le Profiteur. Comme son nom l'indique, il gagne à chaque fois : en cas de victoire des chercheurs d'or ou des Saboteurs. Mais il devra se contenter de deux pépites de moins, lors du partage. D'un autre côté, le Géologue ne s'intéresse pas aux pépites d'or. Il recherche les cristaux de valeur qui jonchent les Chemins. A la fin de la manche, ils se partagent autant de pépites que de cristaux dans le labyrinthe.

Jouez avec l'extension Saboteur pendant 3 manches, comme au jeu de base. Le gagnant sera celui qui aura récolté le plus de pépites d'or.

**Les règles du jeu de base restent valables hormis les changements et compléments suivants :**

## PREPARATION

Premièrement, il faut éloigner du jeu les 11 cartes Nain du jeu de base. Elles ne seront pas nécessaires durant cette partie.

Ensuite, placez la carte Départ ainsi que les 3 cartes Arrivée comme dans le jeu de base.

Mélangez ensemble toutes les cartes Chemin et Action du jeu de base et de l'extension. Placez-les face cachée en une pile. Au début de chaque manche, éloignez les 10 premières cartes de la pile, sans les regarder. Distribuez 6 cartes de la pile à chaque joueur, quel que soit le nombre de joueurs.

Mélangez ensuite les 15 nouvelles cartes Rôle de l'extension et distribuez-en une à chaque joueur, quel que soit le nombre de joueurs.

Chaque joueur prend discrètement connaissance de sa carte Rôle et la remet face cachée sur la table, sans la montrer aux autres joueurs. Les cartes Rôle restantes sont éloignées du jeu face cachée. La carte Rôle de chaque joueur ne sera révélée qu'à la fin de la manche.

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Les nouvelles cartes de rôle et les conditions de victoire



#### Les Chercheurs d'or bleus et verts (4 de chaque couleur)

Les deux équipes essaient de creuser un chemin jusqu'au trésor, mais elles sont en compétition.

#### Une équipe gagne si :

- Un Chercheur d'or d'une des deux équipes crée un chemin jusqu'au trésor et ce chemin n'est pas bloqué par une porte de la couleur adverse.

#### Les deux équipes gagnent (en même temps que tous les non-saboteurs) si :

- Le Boss, le Géologue ou le Profiteur connecte le chemin au trésor sans passer par une porte de couleur.

#### Cas spécial - l'équipe verte gagne si :

- un Chercheur d'or de l'équipe bleue crée une connexion au trésor, mais celle-ci passe par une porte verte.

Inversément, l'équipe bleue gagne si un Chercheur d'or de l'équipe verte crée une connexion au trésor, mais celle-ci passe par une porte bleue.



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

Il construit des tunnels pour les deux équipes de Chercheurs d'or, la bleue comme la verte. Il gagne quand l'une des deux équipes gagne. Quand les pépites sont distribuées, le Boss reçoit une pépite de moins que les Chercheurs d'or.



#### Le Profiteur (1 dans le jeu)

Le Profiteur gagne toujours, peu importe qui des Chercheurs d'or ou des Saboteurs gagnent. Quand les pépites sont distribuées, le Profiteur en gagne deux de moins.



#### Le Géologue (2 dans le jeu)

Ils creusent pour leur propre compte. Ils ne s'intéressent pas à l'or. Au moment de distribuer les pépites d'or, les Géologues en reçoivent autant qu'il y a de cristaux visibles dans le labyrinthe. S'il y a deux Géologues présents, ils se partageront les gains (en arrondissant au nombre inférieur, si nécessaire).

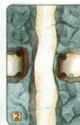
## DÉROULEMENT DU JEU

A votre tour, vous devez faire l'une des 4 actions suivantes :

- Poser une carte Chemin dans le labyrinthe puis piocher une carte
- Jouer une carte Action puis piocher une carte
- Défausser deux cartes de votre main pour retirer une carte posée devant vous puis piocher une carte
- Passer votre tour en vous défaussant, face cachée, de 1 à 3 carte(s) de votre main, puis piocher 1 à 3 carte(s)

Alors votre tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

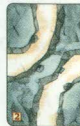
**Note :** quand la pioche est vide, on ne reprend plus de cartes mais les joueurs doivent toujours jouer au minimum 1 carte. Si un joueur n'a plus de cartes en main, il doit passer jusqu'à la fin de la manche.



#### Les nouvelles cartes Chemin

##### Le Pont (2 dans le jeu)

Cette carte présente deux chemins qui ne se connectent pas. Vous ne pouvez tourner ni à droite, ni à gauche. Un des deux chemins doit être connecté à la carte Départ.



##### La Double Courbe (2 dans le jeu, indiquant des directions différentes)

A nouveau, cette carte montre deux chemins qui ne sont pas connectés. Un des deux chemins doit être connecté à la carte Départ.



##### Chemin avec échelle (4 dans le jeu, indiquant des directions différentes)

Les échelles permettent de créer un raccourci. Le chemin sur cette carte est toujours connecté à la carte Départ et à toute autre carte avec une échelle. Il doit être connecté à une carte Chemin et non à une carte Trésor.



##### Chemin avec une porte (3 de chaque couleur, dans le jeu)

Un chemin avec une porte verte ou bleue n'est utilisable que par l'équipe de la même couleur.

Sur certaines autres cartes vous verrez des cristaux. Ils n'ont aucune influence sur la connexion des cartes Chemin entre elles.





## Nouvelles Actions

Comme dans le jeu de base, on ne peut déposer 2 fois la même carte Action devant un joueur



### Inspection (2 dans le jeu)

En jouant cette carte, vous pouvez prendre connaissance de la carte Rôle d'un joueur. Défausser la carte Inspection



### Vol (4 dans le jeu)

Vous placez cette carte devant vous. A la fin du jeu, vous pouvez voler une pépite à n'importe quel joueur. Défausser la carte.

**Note :** Vous ne pouvez Voler si vous êtes en prison.



### Anti-vol (3 dans le jeu)

En jouant cette carte, vous pouvez défausser une carte Vol présente devant un joueur. Défausser les deux cartes.



### Changer de Rôle (2 dans le jeu)

Le joueur qui joue cette carte échange sa main avec un autre joueur de son choix, même si le nombre des cartes échangées n'est pas identique. Ne montrez pas les cartes aux autres joueurs. Défausser la carte Action. Le joueur attaqué pioche 1 carte.



### En prison ! (3 dans le jeu)

Placez cette carte devant un autre joueur. Il est en prison et ne peut plus jouer de cartes Chemin. Les joueurs qui sont emprisonnés au moment de la distribution des pépites n'en reçoivent aucune. Ils ne peuvent pas voler non plus.



### Enfin libre ! (4 dans le jeu)

En jouant cette carte, défaussez une carte Prison jouée précédemment. Défaussez les deux cartes.

### Défaussez deux cartes

En défaussant deux cartes de sa main, un joueur peut retirer n'importe quelle carte placée devant lui ou un autre joueur et la défausser. Il repioche une carte. A noter qu'en faisant cela, le joueur diminue son nombre de cartes en main.

### Passer

Si un joueur ne peut ou ne veut jouer une carte, il peut défausser de 1 à 3 cartes et en repiocher autant.

### La fin d'une manche

Une manche est terminée quand la carte Arrivée présentant le trésor est connectée avec la carte Départ ou quand plus aucun joueur ne peut jouer de carte.

### Partage du trésor

Les jetons des pépites d'or ont chacun une valeur de 1, 2 ou 5 pépites.

Les Géologues seront payés les premiers : ils reçoivent une pépite pour chaque cristal visible sur le labyrinthe. Les pépites sont partagées également entre les Géologues. Si le total est impair, il faut arrondir au nombre inférieur.

S'il existe un chemin ininterrompu entre la carte Départ et la carte Trésor, les Chercheurs gagnent la manche. Sinon ce sont les Saboteurs qui gagnent. Si le chemin vers le trésor comporte une porte, seule l'équipe de Chercheurs de cette couleur gagne. Il faut dès lors établir le nombre de pépites d'or que chaque vainqueur recevra, en comptant aussi le Boss et le Profiteur (les 2 si les Chercheurs ont gagné, le Profiteur si les Saboteurs ont gagné).

1 Nain	5 pépites d'or par nain (et 4 pour le Boss, 3 pour le Profiteur)
2 Nains	4 pépites d'or par nain (et 3 pour le Boss, 2 pour le Profiteur)
3 Nains	3 pépites d'or par nain (et 2 pour le Boss, 1 pour le Profiteur)
4 Nains	2 pépites d'or par nain (et 1 pour le Boss, 0 pour le Profiteur)
5 Nains et plus	1 pépites d'or par nain (et 0 pour le Boss, 0 pour le Profiteur)

Les joueurs placent leurs jetons Pépite d'or face cachée devant eux. Le joueur possédant une carte Vol devant lui peut voler un jeton d'1 pépite d'or au joueur de son choix. Le joueur ayant déposé une carte Vol en dernier lieu commence le vol, puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs volés peuvent faire de la monnaie avec leurs jetons pour pouvoir payer les voleurs.

Exemple de distribution de pépites en fin de manche:

*Joueurs : 1 chercheur d'or bleu et 2 verts, 1 Boss, 1 Profiteur et 2 Saboteurs. C'est le Boss qui a terminé le chemin vers la carte Trésor. Le chemin est bloqué par une porte bleue. Chaque Sa-*

*boteur possède une carte Vol devant lui. Un des 2 Saboteurs est « emprisonné » ( 1 carte Prison devant lui).*

#### **Le trésor est réparti comme suit :**

Le Chercheur d'or bleu est le gagnant (avec le Boss et le Profiteur).

Nombre de gagnants : 3 (1 Chercheur d'or bleu, 1 Boss, 1 Profiteur). Le Chercheur d'or bleu reçoit 3 Pépites. Le Boss 3-1=2 pépites. Le Profiteur 3-2=1 pépite. Le Saboteur ayant une carte Vol devant lui prend une pépite au joueur de son choix. L'autre Saboteur ne vole rien car il est « emprisonné ». Si un Chercheur d'or vert avait terminé le chemin à la place du Boss, l'équipe bleue aurait néanmoins gagné puisque le chemin vers le Trésor «était bloqué par une porte bleue. Il aurait donc mieux fait de s'abstenir !)

#### **Débuter une nouvelle manche**

Replacer la carte Départ et les cartes Trésor sur la table. Mélanger les cartes Action et les cartes Chemin – y compris les 10 cartes écartées au début de la manche précédente – et placez-les face cachée à côté du jeu.

Remélangez les 15 cartes de roles et distribuez une carte par joueur. Le joueur assis à gauche du joueur ayant terminé la manche précédente commence la nouvelle manche.

### **LA FIN DE LA PARTIE**

La partie se termine après la troisième manche. Le joueur ayant le plus grand nombre de pépites d'or sur l'ensemble des trois manches gagne la partie. En cas d'exaequo, il y a plusieurs gagnants.

Een spel uitgegeven door / Un jeu édité par:



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach,  
MCMXCVIII

Gedistribueerd door / Distribué par:



**Asmodee Benelux**  
Jan-Baptist Vinkstraat, 4  
B-3070 Kortenberg  
Tel: + 32 (0)2 725 52 20