

Saboteur

De Frédéric Moyersoën
Pour 3 à 10 joueurs à partir de 8 ans
Durée de la partie: environ 30 minutes

Contenu

44 cartes **Galeries**, dont 1 **Start** et 3 **Buts**
27 cartes **Action**
28 cartes **Or**
11 cartes **Nains** dont 7 **Chercheurs d'or**, et 4 **Saboteurs**

But du jeu

Dans ce jeu, les joueurs sont soit des chercheurs d'or, creusant des galeries profondes dans la montagne, soit des saboteurs qui essaient d'entraver le creusement. Les deux groupes peuvent s'aider mutuellement, même s'ils ont un soupçon du rôle joué par l'autre. Si les chercheurs d'or réussissent à atteindre le trésor, ils sont alors récompensés par des pépites d'or et les saboteurs restent les mains vides. Dans le cas contraire, la récompense sera pour les saboteurs. C'est seulement lorsque le trésor sera partagé, que les rôles seront dévoilés. Après trois parties, le joueur avec le plus grand nombre de pépites sera le vainqueur.

Préparation du jeu

Les cartes **Galeries**, **Action**, **Or** et les cartes **Nains** sont séparées.

Suivant le nombre de joueurs, il faudra un certain nombre de chercheurs d'or et de saboteurs. Le surplus de cartes **Nains** sera remis dans la boîte.

Les cartes sélectionnées sont mélangées et distribuées face cachée aux joueurs. Chacun regarde furtivement la carte reçue et la pose devant soi sur la table, sans trahir le rôle qu'il va jouer dans cette partie. Il reste une carte, et on la dépose séparément, face cachée. Ce n'est qu'à la fin de la partie que toutes les cartes de **Nains** sont dévoilées.

Nb joueurs	Nb Saboteurs	Nb Chercheurs d'or
3	1	3
4	1	4
5	2	4
6	2	5
7	3	5
8	3	6
9	3	7
10	la totalité des cartes montrant un nain.	

Parmi les 44 cartes **Galeries**, il y a une carte **Start** (avec sur chaque face l'image d'une échelle) et trois cartes **Buts**. Sur l'une d'elle, on voit un bloc d'or, et sur les deux autres un caillou.

Les cartes **Buts** sont mélangées et posées, avec la carte **Start**, face cachée, sur la table comme montré sur l'illustration. Au cours du jeu, on construit un réseau de galeries, depuis la carte **Start** et dans toutes les directions, sans aucune limitation.

Les 40 autres cartes **Galeries** et la totalité des cartes **Action** sont alors mélangées entre elles et une certaine quantité en est distribuée face cachée aux joueurs :

Nb de joueurs	Cartes par joueurs
3 à 5	6
6 à 7	5
8 à 10	4

Le surplus de cartes reste à portée de la main, derrière les cartes **Buts**.

Les cartes **Or** sont également mélangées et laissées à portée de main, toujours face cachée, auprès des cartes **Nain** restantes.

Le joueur le plus jeune commence, et on continue le jeu en sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

A son tour, le joueur joue une carte, c'est à dire :

- Ajouter une carte **Galerie** au réseau de galeries
- Ou bien déposer une carte **Action** devant un autre joueur
- Ou bien passer son tour en se débarrassant d'une carte sans la montrer sur le tas de défausse

Le joueur doit ensuite tirer du tas des cartes **Galerie** et **Action**, une nouvelle carte qu'il garde en main. Son tour est ainsi terminé, et son voisin peut commencer son tour.

Jouer une carte Galerie

Cette carte sert à construire une galerie de la carte **Start** vers les cartes **Buts**. Il faut nécessairement que toutes les issues correspondent avec celles des cartes voisines. Une carte ne peut pas être placée transversalement pas rapport à sa voisine (voir illustration). Les chercheurs d'or tentent d'établir une liaison ininterrompue entre la carte **Start** et la carte **But** affichant un bloc d'or. Les saboteurs essaient de les en empêcher. Ils doivent faire cela très discrètement, de manière à ne pas être trop vite démasqués.

Jouer une carte Action

Ces cartes peuvent être déposées ouvertement devant un autre joueur, ou devant soi. Elles permettent de bloquer ou d'aider un joueur, de retirer une carte du tunnel ou d'obtenir des renseignements à propos des cartes **Buts**.

- Les cartes **Sabotage** (cercle barré rouge sur la carte)

Aussi longtemps qu'une telle carte se trouve devant lui, ce joueur ne peut ajouter une nouvelle carte **Galerie** au tunnel. Il peut cependant jouer d'autres cartes, notamment les cartes **Action**.

Il ne peut y avoir pas plus de trois cartes devant le même joueur, mais jamais du même type.

Ce n'est que lorsque aucune carte de sabotage n'est devant lui au début du tour, que le joueur peut ajouter une carte **Galerie** au tunnel.

- Cartes de **sauvetage** (cercle vert)

Ces cartes permettent d'écarter les cartes **sabotage** correspondantes se trouvant devant un joueur. Elles peuvent être

utilisées pour soi ou pour un autre joueur. Dans les deux cas, les deux cartes sont posées sur le tas de défausse. S'il y a par exemple une brouette cassée devant un joueur, celle-ci peut être réparée par une brouette intacte.

▪ Cartes de **double sauvetage**

Ces cartes ont une fonction double et peuvent être utilisées pour annuler un des deux sabotages concernés, mais pas les deux.

Attention : Une carte de **sauvetage** ne peut être utilisée que si la carte **sabotage** correspondante se trouve déjà devant un joueur.

▪ **Effondrement**

En plaçant cette carte devant soi, un joueur enlève du tunnel une carte **galerie** de son choix (à l'exception des cartes **Start** et **Buts**). Ces deux cartes sont alors posées sur le tas de défausse. En jouant cette carte, un saboteur peut rompre la connexion vers la carte **Start**, tandis qu'un chercheur d'or peut enlever un cul-de-sac. Pour remplir une espace vide, qui peut se créer ainsi, il convient de poser une carte galerie qui s'accorde à toutes les issues.

▪ **Plan**

Lorsqu'un joueur joue cette carte, il choisit une des trois cartes **Buts**, la regarde furtivement et la remet en place. Il sait maintenant s'il convient de creuser en direction de cette carte **But** ou pas. Il n'y a d'ailleurs qu'une seule carte **But** avec la pépite d'or.

La carte **Plan** est posée sur le tas de défausse après usage.

Passer

Quand un joueur ne peut ou ne veut pas jouer, il doit alors passer son tour, en posant une de ses cartes sur le tas de défausse, sans la montrer aux autres. Il est important que ces cartes restent face cachée sur le tas de défausse.

A la fin d'une partie, il est possible qu'un des joueurs n'ait plus de cartes en main. Dans ce cas, il passe également son tour.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur atteint une carte **But** et a donc réalisé ainsi une galerie ininterrompue de la carte **Start** jusqu'à cette carte **But**, il retourne celle-ci.

• S'il a trouvé la pépite d'or, la partie est terminée.

• S'il n'a trouvé qu'un caillou, la partie continue. La carte **But** retournée est placée de manière qu'une issue soit en liaison avec la dernière carte placée.

Attention : il peut arriver qu'on ne puisse raccorder toutes les issues de la carte **But** aux autres cartes. Ceci est la seule exception permise.

La partie est également terminée lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main.

A présent, on retourne les cartes Nains : qui était chercheur d'or, qui était saboteur ?

Distribution des pépites d'or

Les chercheurs d'or ont gagné lorsqu'il y a une galerie ininterrompue entre la carte **Start** et la carte **But**, montrant un bloc d'or. On prélève autant de cartes **Or** qu'il y a de joueurs. S'il y a par exemple 5 joueurs, on tire 5 cartes.

Le joueur qui a réalisé la connection avec la pépite d'or, prend les cartes en main et en sélectionne une. Ensuite il donne les autres cartes, au sens opposé des aiguilles d'une montre, au chercheur d'or suivant (pas de saboteur). Celui-ci sélectionne également une carte. On continue ainsi jusqu'au moment où toutes les cartes **Or** sont distribuées. Il est possible qu'au moment du partage, certains chercheurs d'or reçoivent plus de cartes que d'autres.

Attention : Quand avec 10 joueurs les chercheurs d'or gagnent, on ne distribue que 9 cartes. Avec 3 ou 4 joueurs, il peut arriver qu'aucun saboteur n'ait participé à la partie. Si dans ce cas, on n'a pas atteint la carte But avec la pépite d'or, on ne distribue aucune cartes **Or**.

Les saboteurs ont gagné quand la carte But avec la pépite d'or n'est pas atteinte.

• S'il n'y avait qu'un saboteur, il reçoit des cartes Or pour une valeur de 4 pépites d'or.

• S'il y avait 2 ou 3 saboteurs, ils reçoivent des cartes Or pour une valeur de 3 pépites d'or.

• S'il y avait 4 saboteurs, ils reçoivent des cartes Or pour une valeur de 2 pépites d'or.

Les joueurs doivent garder leurs cartes **Or** en secret.

Le début d'une nouvelle partie

Quand toutes les cartes **Or** sont distribuées, une nouvelle partie commence. Les cartes **Start** et **Buts** sont de nouveau placées sur table, comme au début du jeu. Les mêmes cartes **Nain** sont de nouveau mélangées et reparties entre les joueurs. Les cartes **Galleries** et **Action** sont de nouveau mélangées. On donne de nouveau un certain nombre de cartes aux joueurs. Avec le restant, on forme un nouveau tas, face caché.

Evidemment, les joueurs gardent leurs cartes **Or**. Les autres cartes **Or** sont replacées sur un tas auprès de la carte **Nain** non distribuée.

Le joueur à gauche du joueur qui a joué la dernière carte à la partie précédente, commence la nouvelle partie.

Fin du jeu

Le jeu est terminé après la troisième partie. Maintenant, tous les joueurs additionnent leurs pépites d'or de leurs cartes Or. Le joueur avec le plus de pépites d'or gagne le jeu. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pépites, ils terminent ex-aequo.