

# Saboteur

## Le Duel

1 ou 2 joueurs - à partir de 8 ans - environ 30mn

### CONTENU

36 cartes Chemin



18 cartes Action



18 cartes Objectif



2 cartes Nain



8 jetons Compteur Nain



2 jetons Clef



2 tuiles Nain avec socle



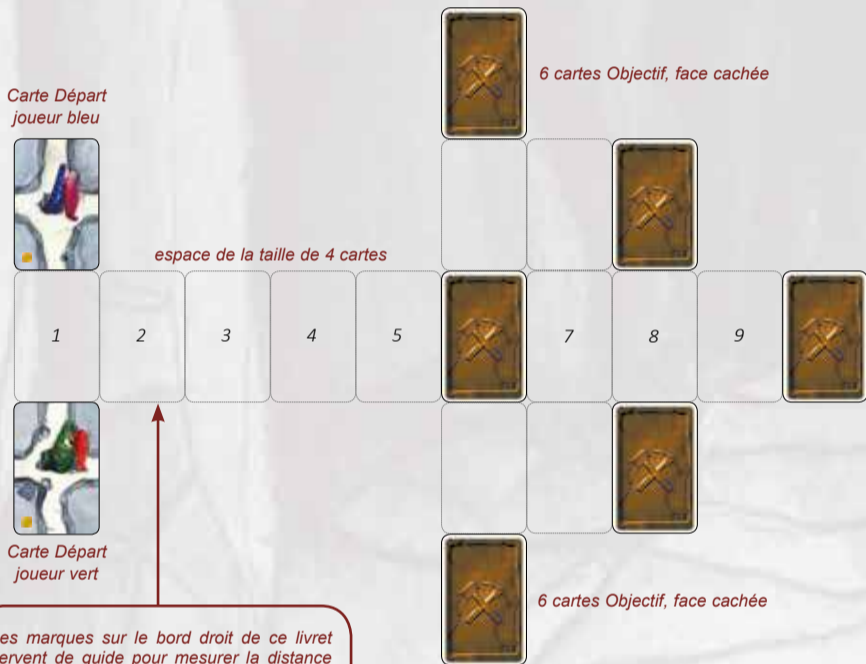
### PRINCIPE DU JEU

Oeil pour oeil, pioche pour pioche ! Les deux nains doivent faire un choix : vont-ils construire leur tunnel ensemble ou tenter de se débrouiller par eux-mêmes ? Dans les deux cas il faudra essayer de saboter son adversaire au bon moment . Le nain le plus fourbe et le plus perspicace aura un avantage crucial sur la récolte de l'or. Le joueur qui aura récupéré le plus de pépites d'or après trois tours de jeux sera désigné vainqueur. Et si vous ne pouvez pas mettre la main sur un deuxième nain, vous pouvez toujours tenter votre chance au jeu solo. Serez-vous en mesure d'éviter tous les obstacles et de construire un tunnel efficace ?

### RÈGLE DU JEU POUR 2 JOUEURS

#### Mise en place

- Les cartes Chemin, Action, Objectif et Nain sont triées en 4 paquets.
- Chacun pioche une carte Nain au hasard et la place devant lui. (Il est possible de remplacer les cartes Nain par les 2 nains avec un socle.)
- Parmi les 36 cartes Chemin, il y a deux cartes Départ (sur lesquelles figurent une échelle et un bonnet), placez les, face visibles, sur la table.
- Mélangez les 18 cartes Objectif et placez en six sur la table, face cachée, comme indiqué sur le schéma si dessous. Les autres cartes Objectif sont mises de côté. 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 marques sur le bord droit de ce livret servent de guide pour mesurer la distance correcte entre les cartes Départ et les cartes Objectifs.

- Les 34 autres cartes Chemin et toutes les cartes Actions sont mélangées ensemble et on en distribue 6 à chaque joueur.
- Les cartes restantes forment une pioche, face cachée, placée à portée de main des 2 joueurs avec les 8 jetons Compteur Nain et les 2 jetons Clefs.
- Le nain vert commence puis les 2 joueurs jouent chacun à leur tour.



pioche et pile de défausse face visible

#### Déroulement du jeu

A son tour, le joueur choisit d'effectuer l'une de ces 4 actions et pioche le nombre de carte indiqué :

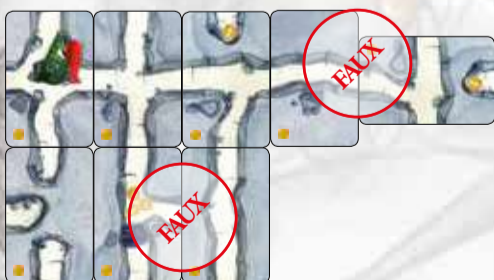
Action	Nombre de cartes piochées
Placer une carte Chemin dans le labyrinthe	1
Jouer une carte Action	1
Défausser 2 cartes de sa main pour supprimer une carte Action qui se trouve devant soi	1
Passer pour défausser 1 ou 2 cartes	1 ou 2

Puis c'est le tour du joueur suivant.

**Note** : si la pioche est épuisée le joueur ne pioche aucune carte. Cependant à son tour, il est toujours possible de jouer en choisissant l'une des 4 actions possibles. Si un joueur n'a plus de carte en main il passe son tour jusqu'à la fin de la manche.

#### A. Placer une carte Chemin

À l'aide de ses cartes les joueurs vont créer un chemin entre les cartes Départ et les cartes Objectif. Une carte Chemin doit toujours être placée à côté d'une carte Chemin déjà posée sur la table. Tous les chemins d'une carte doivent se connecter correctement au(x) chemin(s) de la carte qui lui est adjacente.



Les cartes doivent toujours être jouées dans le même sens (voir schéma). Chaque joueur essaie de connecter sa carte Départ (avec l'échelle à sa couleur) avec les cartes Objectif. Il peut arriver que les 2 chemins se mélangent, les joueurs peuvent alors utiliser ces chemins fusionnés.

**Important** : quand les joueurs placent une nouvelle carte Chemin elle doit avoir une connexion ininterrompue avec sa carte de départ.

#### Cartes Objectif

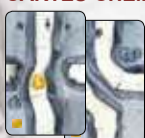
Dès qu'une connexion ininterrompue entre une carte Départ et une des cartes Objectif, face cachée, est créée, cette dernière est révélée et replacée au même endroit en faisant connecter les chemins avec les cartes adjacentes. S'il y a 2 positions possibles le joueur dont c'est le tour choisit celle qu'il préfère.

**Note** : il est possible que la carte Objectif ne puisse pas se connecter aux cartes Chemin adjacentes. C'est le seul cas où il est possible de placer une carte Objectif sans faire connecter exactement les chemins.

#### CARTES CHEMIN SPÉCIALES

##### Pont (x2) et double virage (x2)

Les chemins indiqués sur ces cartes ne sont pas reliés entre eux. Quand un joueur pose l'une de ces deux cartes il doit créer au moins une connexion ininterrompue entre cette carte et sa carte Départ.



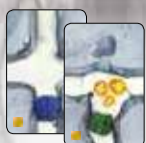
##### Chemin avec Echelle (x2)

Le chemin indiqué sur cette carte est automatiquement connecté à la carte Départ correspondante (couleur de l'échelle identique). Elle peut être placée à côté de n'importe quelle autre carte Chemin mais pas à côté d'une carte Objectif ni à côté d'une carte sur laquelle se trouve de l'or.



Carte objectif  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1  
carte départ





### Carte Chemin avec une Porte (x 6 + x 8 sur les cartes Objectif)

Un chemin avec une porte n'est accessible que par le joueur de la couleur correspondante à cette porte. La porte est donc un obstacle pour l'autre joueur à moins qu'il n'utilise une clef pour la débloquent (voir "Jouer une carte Action")



### Carte Chemin avec de l'or (x5)

Les pépites d'or n'ont pas d'influence sur les connexions des chemins. Cependant elles peuvent être récoltées par les joueurs. (Voir "Sécuriser les pépites d'or")



### Carte Chemin avec un Troll (x3)

Le Troll bloque le chemin qui se trouve derrière lui. Si un joueur souhaite passer il devra soudoyer le Troll en lui offrant une pépite d'or. Dans ce cas il prend un jeton Compteur Nain et le place sur le Troll face de sa couleur visible. A la fin de la manche il devra payer une pépite d'or.

**Note :** quand un Troll a été soudoyé, le chemin est libéré pour les 2 joueurs.

### Sécuriser les pépites d'or

Si un joueur parvient à établir une connexion ininterrompue entre sa carte Départ et une carte sur laquelle figure une ou plusieurs pépites d'or, il prend un jeton Compteur Nain de la réserve et le place, face à sa couleur visible, sur la/les pépite(s) d'or. Le joueur recevra cette carte à la fin de la manche et ce même si la connexion est détruite entre temps.

**Note :** si un joueur crée malencontreusement une connexion entre la carte Départ de son adversaire et une carte sur laquelle figure de l'or, ce dernier pose immédiatement un jeton Compteur Nain à sa couleur sur la carte concernée.

### B. Jouer une carte Action

Les joueurs peuvent utiliser des cartes Action pour saboter le travail de leur adversaire, se donner un coup de main, retirer des cartes du labyrinthe ou obtenir des informations sur les cartes Objectif.

Placer une carte Outil brisé devant son adversaire. Si une carte Outil brisé est placée devant un adversaire, celui-ci ne peut plus poser de cartes Chemin tant que cette carte reste devant lui. Il peut cependant effectuer n'importe quelle autre action disponible ou passer. Il ne peut y avoir qu'une seule carte du même type d'outil brisé devant un joueur (donc 3 au maximum). 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.



Une carte Réparer permet au joueur de retirer une carte Outil brisé qui se trouve devant lui. Pour retirer une carte Outil brisé il faut jouer une carte Réparer du même type : par exemple un Wagonnet défectueux ne peut être écarté qu'à l'aide d'une carte Réparer sur laquelle figure un Wagonnet en bon état. Puis les 2 cartes sont posées sur la pile de défausse. Les cartes Réparer sur lesquelles figurent 2 symboles ne permettent de réparer que l'un des deux objets indiqués (au choix du joueur).



Une carte Clef permet d'ouvrir une porte de la couleur adverse. Le joueur qui joue cette carte prend un jeton Clef et le place sur la porte en question. Cette porte restera ouverte pour ce joueur jusqu'à la fin de la manche. La carte Clef est défaussée.



**Note :** la carte Clef peut vous permet d'atteindre de l'or sur lequel il n'y a pas encore de jeton Compteur Nain. Dans ce cas prenez immédiatement un Compteur à votre couleur et placez le sur la pépite d'or.

Une carte Eboulement permet de retirer du labyrinthe la carte Chemin de son choix, à l'exception des cartes Départ et des cartes Objectif ainsi que des cartes Chemin sur lesquelles figurent une pépite d'or ou un Troll. La carte retirée et la carte Eboulement sont défaussées.



La carte Plan secret permet à celui qui la joue de prendre connaissance de la carte Objectif de son choix : il la regarde secrètement puis la remet à sa place et défausse ensuite la carte Plan secret.



### C. Défausser 2 Cartes

Un joueur peut choisir 2 cartes de sa main et les défausser afin de retirer n'importe quelle carte Outil brisé qui se trouve devant lui. Dans ce cas le joueur ne piochera qu'une seule carte à la fin de son tour. A chaque fois qu'un joueur choisit d'effectuer cette action il réduit donc le nombre de cartes de sa main de 1 jusqu'à la fin de la manche.

### D. Passer son tour

Si un joueur ne veut ou ne peut pas poser de carte, il peut passer son tour : il défausse alors une ou deux cartes de sa main et en pioche l'équivalent.

### Fin d'une manche

Une manche se termine dès qu'une de ces conditions est remplie :

- les 6 cartes Objectif ont été révélées ;
- les 8 jetons Compteur Nain ont été posés ;
- la pioche est épuisée et les 2 joueurs n'ont plus de cartes en main.

Les joueurs récupèrent alors les cartes avec de l'or sur lesquelles ils ont placé un jeton Compteur Nain à leur couleur et les placent devant-eux. Elles ne retournent pas en jeu pour la prochaine manche.

Si un joueur a soudoyé un ou plusieurs Trolls durant la manche il doit maintenant les payer. Chaque Troll soudoyé coûte une pépite d'or. Les joueurs doivent défausser une carte avec une pépite d'Or pour chaque Troll soudoyé. Si un joueur n'a pas le compte exact il devra payer avec une carte d'une valeur supérieure. Les Trolls ne rendent pas la monnaie.

Toutes les cartes Objectif qui ont été révélées retournent dans la boîte de jeu. Les autres (s'il en reste) sont mélangées et retournent dans la pile des Carte Objectif non utilisées.

### Nouvelle manche

Les joueurs placent les cartes Départ et six nouvelles cartes Objectif comme indiqué précédemment. Puis les cartes Action et les cartes Chemin restantes sont mélangées afin de former une nouvelle pioche, face cachée. On distribue 6 cartes à chaque joueur. Les jetons Compteur Nain ainsi que les jetons Clef sont à nouveau disponibles. Le joueur qui a le moins de pépites d'or entame la nouvelle manche. En cas d'égalité c'est le Nain Bleu qui commence..

### Fin de la partie

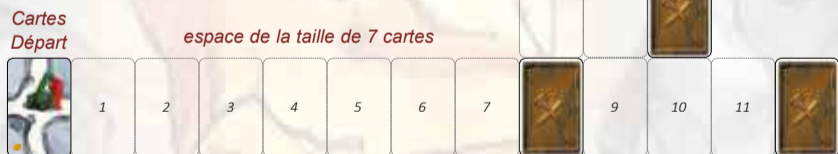
La partie prend fin après la troisième manche. Le joueur qui a réussi à récolter le plus de pépites d'or gagne la partie.

## SABOTEUR POUR 1 JOUEUR

Saboteur en solo suit les mêmes règles que Saboteur le Duel avec ces ajustements :

### Mise en place

Le joueur choisit une couleur de Nain et place l'autre carte Nain ainsi que la seconde carte Départ dans la boîte. Il ne conserve que 6 jetons Compteur Nain. Il procède à la mise en place comme indiqué sur le schéma ci-dessous en respectant un espace de 7 cartes entre sa carte Départ et les cartes Objectif.



Au début de chaque manche le joueur retire aléatoirement 10 cartes de la pioche et les met de côté jusqu'à la prochaine manche.

### Déroulement du jeu – cartes Action

Quand un joueur pioche une carte Outil brisé il doit la placer devant lui immédiatement puis piocher une nouvelle carte. Si le joueur pioche une carte Outil brisé du même type qu'une carte qu'il aurait déjà devant lui, il défausse cette nouvelle carte qu'il n'a aucun effet.

Si le joueur pioche une carte Eboulement, il doit la jouer immédiatement en retirant la dernière carte Chemin qu'il a jouée sur laquelle ne figure ni pépite d'or ni Troll.

### Déroulement du jeu – nouvelle manche

Au début d'une nouvelle manche, le joueur mélange les 10 cartes qu'il avait mises de côté lors de la manche précédente avec les autres cartes. Puis il prépare la nouvelle manche comme indiqué ci-dessus.

### Fin de partie

L'objectif du joueur est de récupérer autant de pépites d'or que possible. Voir tableau ci-dessus.

0-14 points	On ne peut pas gagner à tous les coups
15-19 points	pas mal mais peut mieux faire
21-24 points	On dirait que vous avez du flair pour trouver de l'or
25+ points	Trop fort : vous êtes le roi des Nains !



© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH

Auteur : Frederic Moyersoen // Illustrations : Andrea Boekhoff



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



BP 30 - F 62930  
Wimereux  
www.gigamic.com