



Frédéric Moyersoen



Andrea Boekhoff

Saboteur

Édition spéciale 20 ans



Gigamic

Saboteur



Frédéric Moyersoen



Andrea Boekhoff



Déjà 20 ans...

que les nains fouillent des galeries en quête de précieuses pépites d'or tandis que les saboteurs essaient de leur mettre des bâtons dans les roues. Posez des cartes Chemin dans le labyrinthe et explorez les mines pour espérer dénicher le grand trésor. Bloquez les personnes que vous pensez être vos adversaires, mais dissimulez vos propres plans si vous ne voulez pas être la cible d'un sabotage. Restez vigilants et n'accordez pas facilement votre confiance. A la fin, seul l'or compte ! En plus du jeu de base *Saboteur* et de l'extension *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent*, cette édition anniversaire contient les cartes Action spéciales des **Championnats du monde de Saboteur 2016-2023**, les mini-extensions **Droit de passage**, **Atelier des costumes** et **Fête sous-terrainne**, ainsi que deux nouvelles mini-extensions : **Nouvelles cartes Arrivée** et **Coffres aux trésors**.

Sommaire

<i>Saboteur</i> – Jeu de base	Page 4
<i>Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent</i> – Extension	Page 10
Cartes spéciales – Championnats du monde de <i>Saboteur</i>	Page 18
Mini-extensions	Page 20
Droit de passage	Page 20
Atelier des costumes	Page 21
Fête sous-terrainne	Page 21
Nouvelles cartes Arrivée NOUVEAU	Page 22
Coffres aux trésors NOUVEAU	Page 23
Variantes	Page 26

Contenu

Jeu de base :



44 cartes
Chemin



27 cartes
Action



28 cartes Or



11 cartes Nain
(7 Chercheurs d'or
et 4 Saboteurs)

Extension :



30 cartes
Chemin



21 cartes
Action



15 cartes Nain



33 pépites d'or
(de valeur 1, 2 ou 5)

Nouveautés de l'édition 20^e anniversaire :



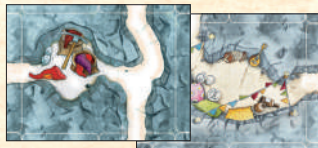
9 cartes des
Championnats du
monde 2016–2023



Mini-extension
Droit de passage
(2 Nains et 2 jetons Nain)



Mini-extension
Nouvelles cartes Arrivée
(8 cartes)



Carte postale avec les mini-extensions
Atelier des costumes et Fête sous-terrain



Mini-extension
Coffres aux trésors
(17 cartes)

Saboteur

Jeu de base (3 à 10 joueurs)

Principe du jeu

Vous tentez tous de mettre la main sur l'or, mais les nains ne travaillent pas tous ensemble. En tant que Chercheur d'or, vous tentez de créer une liaison ininterrompue entre la carte Départ et la carte Arrivée où se trouve le trésor. En tant que Saboteur, vous devez empêcher les Chercheurs d'or de parvenir à leur objectif. Assurez-vous toutefois d'agir discrètement, sinon les autres joueurs pourront déjouer vos plans !

Mise en place

Prenez les 44 cartes Chemin, les 27 cartes Action et les 11 cartes Nain du jeu de base (sans symbole **2** sur le recto).

Pour les **cartes Nain**, utilisez un nombre différent de Chercheurs d'or et de Saboteurs en fonction du nombre de joueurs :

- à 3 joueurs : 1 Saboteur et 3 Chercheurs d'or
- à 4 joueurs : 1 Saboteur et 4 Chercheurs d'or
- à 5 joueurs : 2 Saboteurs et 4 Chercheurs d'or
- à 6 joueurs : 2 Saboteurs et 5 Chercheurs d'or
- à 7 joueurs : 3 Saboteurs et 5 Chercheurs d'or
- à 8 joueurs : 3 Saboteurs et 6 Chercheurs d'or
- à 9 joueurs : 3 Saboteurs et 7 Chercheurs d'or
- à 10 joueurs : toutes les cartes Nain

Remettez les cartes Nain non utilisées dans la boîte.

Mélangez les cartes Nain utilisées et donnez-en une à chacun. Regardez-la et posez-la devant vous, **face cachée**, sans la révéler aux autres. Mettez de côté la carte Nain restante **face cachée**. Les cartes ne seront révélées qu'à la fin de la manche.

Séparez la carte Départ (sur laquelle on voit une échelle de chaque côté) et les 3 cartes Arrivée (dos marron) des autres **cartes Chemin**. On peut voir un trésor sur une carte Arrivée et une pierre noire sur les deux autres. Mélangez les cartes Arrivée et posez-les face cachée sur la table, avec la carte Départ, comme indiqué ci-dessous :



Mélangez les 40 autres cartes Chemin et toutes les **cartes Action** ensemble et distribuez depuis cette pioche un certain nombre de cartes :

- de 3 à 5 joueurs : 6 cartes chacun
- de 6 à 7 joueurs : 5 cartes chacun
- de 8 à 10 joueurs : 4 cartes chacun



Les cartes restantes forment une pioche face cachée, à côté de laquelle sera placée la pile de défausse **face cachée**.



Les **cartes Or** sont mélangées et forment une pile face cachée qui servira en fin de manche.

Déroulement du jeu

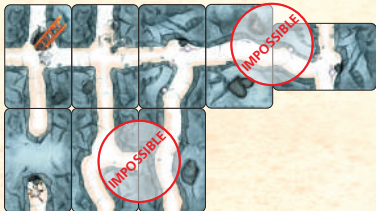
Quand c'est votre tour, vous devez d'abord jouer une carte. Jouer signifie :

- 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, vous devez ajouter à votre main une carte de la pioche. Votre tour est alors terminé et c'est au tour de la personne suivante.

Attention : si la pioche est épuisée, on ne prend plus de carte à la fin de son tour. Dans ce cas, les joueurs jouent une carte, puis leur tour est terminé.

Jouer une carte Chemin



Durant la partie, les cartes Chemin vous aideront à créer un chemin entre la carte Départ et les cartes Arrivée. Vous pouvez poser les cartes Chemin à côté d'autres cartes Chemin en allant aussi loin que vous le souhaitez dans chaque direction.

Lorsque vous jouez une carte Chemin, vous devez suivre ces règles :

- la nouvelle carte Chemin posée doit être directement adjacente à une carte déjà placée sur la table.
- tous les chemins doivent se connecter de chaque côté sur les cartes adjacentes.
- les cartes Chemin doivent toujours être posées dans le sens horizontal.

Attention : une nouvelle carte posée doit toujours créer une liaison ininterrompue entre la carte Départ et la nouvelle carte Chemin posée.

Jouer une carte Action

Selon leur effet, les cartes Action sont posées devant soi ou devant un autre Nain. 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.



Les cartes **Outil brisé** (symbole rouge) sont posées face visible devant les autres joueurs. Si l'une de ces cartes est posée devant vous au début de votre tour, vous ne pouvez pas jouer de carte Chemin. Vous pouvez jouer une carte Action ou passer.

Remarque : plusieurs cartes Outil brisé peuvent être posées devant un Nain, mais jamais plus d'une du même type.



Les cartes **Réparation** (symbole vert) retirent une carte Outil brisé du même type que celle posée devant vous ou devant un autre Nain lorsqu'elles sont jouées. Les deux cartes sont ensuite posées sur la pile de défausse.



Les cartes Réparation comportant 2 objets permettent de réparer 1 des 2 objets indiqués, et non les 2. Là aussi, les deux cartes sont ensuite posées sur la pile de défausse.

Remarque : les cartes Réparation ne peuvent être jouées que si les cartes Outil brisé correspondantes se trouvent déjà face visible devant un joueur. Elles ne peuvent être jouées de façon préventive.



Lorsque vous jouez 1 carte **Éboulement**, retirez immédiatement la carte Chemin de votre choix dans le labyrinthe. Posez la carte retirée et la carte Éboulement sur la pile de défausse. Le trou ainsi formé pourra être rebouché par la suite à l'aide d'une carte Chemin appropriée.

Remarque : la carte Départ et les cartes Arrivée ne peuvent pas être retirées par une carte Éboulement.



Lorsque vous jouez une carte **Plan secret de la mine**, choisissez 1 carte Arrivée, consultez-la sans la montrer aux autres, puis remettez-la à sa place. La carte Plan secret de la mine est ensuite posée sur la pile de défausse.

Passer son tour

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer de carte, vous **devez** passer votre tour. Posez alors 1 carte de votre main **face cachée** sur la pile de défausse.

Fin d'une manche

*Carte
Arrivée
face
cachée*



Lorsque vous réalisez un chemin continu entre la carte Départ et une carte Arrivée, retournez cette dernière.

- s'il s'agit de la carte Arrivée avec le trésor, la manche est terminée.



- s'il s'agit d'une carte Arrivée avec une pierre noire, la manche se poursuit. La carte Arrivée retournée est reposée face visible, de manière à ce que les chemins de cette carte soient connectés à ceux de la dernière carte posée.

*Carte
Arrivée
avec
trésor*



Attention : lorsque vous retournez une carte Arrivée, il peut arriver très rarement qu'on ne puisse pas connecter les chemins. Cela est autorisé avec une carte Arrivée, contrairement aux règles de pose normales.

La manche prend fin aussi lorsque tous les joueurs n'ont plus de cartes en main. Les cartes Nain sont alors dévoilées. Qui était Chercheur d'or et qui était Saboteur ?

Partage du trésor

Les Chercheurs d'or ont gagné si le chemin est ininterrompu entre la carte 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 Chercheur d'or 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 récupérées.

Attention : si un Saboteur complète le chemin qui mène à la carte Arrivée avec trésor, les mineurs remportent tout de même la manche. Les cartes Or sont distribuées comme décrit plus haut, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le mineur à la droite du Saboteur qui a atteint l'arrivée.

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 dans la partie, 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.

Attention : à 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.

Les joueurs conservent leurs cartes Or secrètement jusqu'à la fin de la partie.

Une nouvelle manche commence

Lorsque les cartes Or ont été partagées, une nouvelle manche commence. Replacez la carte Départ et les cartes Arrivée sur la table, de la manière décrite au début de la règle. Les cartes Nain sont mélangées et distribuées aux joueurs. Mélangez de nouveau les cartes Chemin et Action ensemble et distribuez-les comme au début de la partie, les cartes restantes formant la pioche.

Les Nains conservent évidemment leurs cartes Or. Les cartes Or restantes forment une pioche à côté des cartes Nain non utilisées.

La personne assise à la gauche du Nain 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.

La personne qui en a le plus remporte la partie !

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pépites, ils gagnent ensemble.

Saboteur 2

Extension (2 à 12 joueurs)

Les règles du jeu de base *Saboteur* restent globalement les mêmes, avec les modifications et ajouts suivants.

Remarque : pour jouer, le contenu de l'extension et toutes les cartes Chemin et Action du jeu de base sont nécessaires.

2

Principe du jeu et nouvelles cartes Nain

Vous tentez toujours de mettre la main sur l'or, mais cette fois, les Chercheurs d'or sont divisés en deux équipes ou travaillent pour leur compte. De nouvelles cartes Nain viennent modifier les conditions de victoires et de nouvelles cartes Chemin et Action viennent diversifier le labyrinthe. Les pépites que vous gagnez durement ne sont peut-être pas autant en sécurité que vous le pensiez et les Nains changent leurs plans : vous êtes parfois contraints d'échanger vos cartes avec les autres.

Les nouvelles cartes Rôle et conditions de victoire



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

Les deux équipes essaient de creuser un chemin vers le trésor mais sont en compétition. C'est toujours l'équipe qui établit la connexion qui gagne. Mais si la connexion avec le trésor passe par une Porte (voir Nouvelles cartes Chemin), seule l'équipe portant la couleur de la porte gagne.



Exemple : si un joueur Bleu crée un chemin vers le trésor mais 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 d'or.

Le Boss gagne seul si la connexion avec le trésor est établie mais qu'aucune équipe ne peut y accéder en raison des Portes jouées et s'il n'y a pas de Profiteur dans la partie. Il gagne alors **4 pépites**.



Le Profiteur (1 dans le jeu)

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

Le Profiteur gagne seul si la connexion avec le trésor est établie mais qu'aucune équipe ne peut y accéder en raison des Portes jouées et s'il n'y a pas de Boss dans la partie. Il remporte alors **3 pépites**.

Le Profiteur gagne aussi seul si la manche prend fin sans qu'une connexion n'ait été établie avec le trésor et s'il n'y a aucun Saboteur dans la partie. Là aussi, il remporte alors **3 pépites**.



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.

Les Saboteurs (x 3), que vous connaissez déjà, sont aussi présents. Comme d'habitude, ils gagnent si aucune connexion n'est établie avec le trésor à la fin de la manche.

Mise en place

Toutes les cartes Chemin et Action du jeu de base *Saboteur* sont nécessaires. Les autres cartes du jeu de base ne sont pas utilisées et peuvent rester dans la boîte.

La carte Départ et les cartes Arrivée sont placées comme dans le jeu de base.

Mélangez **toutes les cartes Chemin et Action** de *Saboteur* et de *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent*. Mettez de côté les 10 premières cartes du tas : elles ne serviront pas avant la prochaine manche. Distribuez ensuite **6 cartes** face cachée à **chacun**. Les cartes restantes forment une pioche face cachée, à côté de laquelle sera placée la pile de défausse face cachée.

Mélangez les **15 cartes Nains** de l'extension et distribuez-en une à chacun. Regardez votre carte et reposez-la face cachée devant vous **sans la révéler aux autres**. Comme d'habitude, les cartes ne seront révélées qu'à la fin de la manche. Mettez de côté les cartes Nain restantes dans une pile face cachée.

Enfin, placez les **pépites** à portée de main.

Déroulement d'une partie

À votre tour, vous devez faire au choix l'une des quatre 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 Nain suivant.

Quand la pioche est épuisée, vous ne piochez plus mais vous devez jouer au moins une carte. Quand vous n'avez plus de carte en main, passez votre tour jusqu'à la fin de la manche.

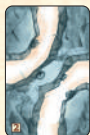
Les nouvelles cartes Chemin



Carte Chemin avec un Pont

(2 dans le jeu)

Cette carte montre deux 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 deux chemins doit être connecté à la carte Départ.



La Double Courbe

(2 dans le jeu, indiquant des directions différentes)

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



Carte Chemin avec une Échelle

(4 dans le jeu, indiquant des directions différentes)

L'échelle est une connexion directe à la fois à la carte Départ et à toutes les autres cartes dotées d'une échelle. Le chemin avec une échelle doit être placé à côté d'une autre carte Chemin, mais ne peut pas être posé à côté d'une carte Arrivée.

Note : la carte Chemin avec une échelle n'a pas besoin d'être reliée à la carte Départ pour être jouée.



Carte Chemin avec une Porte

(3 de chaque couleur dans le jeu)

Les portes bloquent le passage aux Chercheurs d'or de l'autre couleur. À la fin du tour, les portes bleues ne sont ouvertes qu'aux Chercheurs d'or bleus, et les portes vertes ne peuvent être ouvertes que par les Chercheurs d'or verts. Le Boss, le Profiteur et les Géologues peuvent passer par n'importe quelle porte sans entrave.



Des **cristaux** sont présents sur certaines cartes Chemin. Ils n'ont aucun effet dans le labyrinthe et ne servent qu'aux Géologues.

Nouvelles cartes Action



Voleur (4 dans le jeu)

Posez cette carte, face visible, devant vous. À la fin de la manche, après le partage, vous pourrez voler un jeton Pépite d'or de valeur 1 au Nain de votre choix.

Remarque : en fin de manche, si vous êtes emprisonné, vous ne pouvez pas utiliser l'effet de la carte Voleur.



Pas touche ! (3 dans le jeu)

Jouez cette carte pour retirer une carte Voleur qui a été posée précédemment. Les deux cartes sont défaussées.



En prison ! (3 dans le jeu)

Posez cette carte, face visible, devant le Nain de votre choix : celui-ci est alors emprisonné et ne peut plus jouer normalement. À leur tour, les Nains emprisonnés ne peuvent pas jouer de carte Chemin, mais peuvent jouer des cartes Action, ou changer des cartes de leur main pour tenter de trouver une carte « Enfin libre », ou encore se défausser de deux cartes pour se libérer (voir plus bas). Les Nains 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.



Enfin libre (4 dans le jeu)

Posez cette carte pour retirer une carte « En prison ! » posée devant vous ou un autre Nain. Les deux cartes sont défaussées.



Inspection (2 dans le jeu)

Jouez cette carte pour regarder secrètement la carte Rôle de n'importe quel autre Nain. Puis défaussez la carte « Inspection ».



Changement de rôle (2 dans le jeu)

Posez cette carte et choisissez un Nain (cela peut être vous-même) qui doit piocher une nouvelle carte Rôle. Ce Nain se défausse secrètement de son ancienne carte Rôle, puis pioche au hasard une nouvelle carte Rôle parmi celles qui n'ont pas été distribuées en début de manche. La carte Action est ensuite défaussée.



Changer de main (2 dans le jeu)

Jouez cette carte et choisissez un autre Nain avec lequel vous échangez votre main de cartes (sans les montrer aux autres). L'échange peut se faire même si vous n'avez pas le même nombre de cartes. Puis la carte Action est défaussée et c'est l'autre Nain qui pioche une nouvelle carte.

Remarque : vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Action du même type devant vous.

Se défausser de deux cartes

En vous défaussant de deux cartes, vous pouvez retirer n'importe quelle carte qui se trouve devant vous. **Attention :** vous ne piochez qu'une carte à la fin de votre tour et réduisez donc votre nombre de cartes en main.

Passer

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas poser de carte, vous pouvez passer et défausser 1, 2 ou 3 cartes, mais face cachée. Piochez 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 Arrivée avec le trésor, ou quand plus personne ne peut jouer de carte.

Partage du trésor

Le ou les Géologue(s) reçoivent d'abord autant de pépites d'or 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 d'or, a remporté la manche. Si le chemin est continu mais bloqué par une porte, seuls les Chercheurs d'or 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 d'or 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 d'or pour le Chercheur d'or ou le Saboteur (4 pour le Boss ou 3 pour le Profiteur)
2 gagnants	4 pépites par Chercheur d'or ou Saboteur (3 pour le Boss, 2 pour le Profiteur)
3 gagnants	3 pépites par Chercheur d'or ou Saboteur (2 pour le Boss, 1 pour le Profiteur)
4 gagnants	2 pépites par Chercheur d'or ou Saboteur (1 pour le Boss, rien pour le Profiteur)
5 gagnants ou +	1 pépite par Chercheur d'or ou Saboteur (rien pour le Boss ou le Profiteur)

Les joueurs placent les jetons récoltés, face cachée, devant eux. Les Voleurs peuvent alors détrousser les autres. C'est le Nain qui a posé sa carte « Voleur » en dernier qui se sert en premier et prend donc un jeton pépite de valeur 1 dans le butin du Nain de son choix. Puis les Voleurs suivants (dans le sens des aiguilles d'une montre) se servent de la même manière.

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

Si un Nain est toujours emprisonné à la fin de la manche, il n'est pas pris en compte dans le partage du trésor, quelle que soit sa carte Nain. Il n'est pas compté parmi les gagnants et ne peut pas non plus commettre de vol.

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

En jeu : 1 Chercheur d'or 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 d'1 Pépite dans le butin du Nain de son choix. L'autre Saboteur/Voleur est emprisonné donc il ne prend rien.*

Début d'une nouvelle manche

Placez les cartes Départ et Arrivée de nouveau à leur place. Mélangez toutes les cartes Action et Chemin, y compris les 10 cartes mises de côté à la manche précédente, et empilez-les, face cachée. Retirez les 10 premières cartes et mettez-les de côté. Distribuez 6 cartes de la pile à chaque joueur. Mélangez également de nouveau les 15 cartes Rôle et distribuez-en une à chacun. La personne assise à la gauche de celle qui a joué la dernière carte de la manche précédente entame la nouvelle manche.

Fin de partie

Le jeu se termine après trois manches.

Le ou les Nains ayant récolté le plus de pépites gagnent la partie !

Cartes spéciales

Championnats du monde de *Saboteur* 2016–2023

Depuis les Championnats du monde de *Saboteur* de 2016, tous les participants aux tournois ont reçu chaque année une carte spéciale pour le jeu. Ces cartes peuvent être utilisées seules ou combinées entre elles dans le jeu de base *Saboteur* et l'extension *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent* (à l'exception de la carte de 2016, comme indiqué ci-dessous). Cette édition anniversaire contient les réimpressions des cartes spéciales distribuées entre 2016 et 2023.

2016 – Nain cupide (x2)



Vous ne pouvez utiliser la carte Nain cupide que dans le jeu de base *Saboteur*. Pendant la mise en place, remplacez un Chercheur d'or par un Nain cupide. Comme d'habitude, chacun reçoit ensuite une carte Nain. Le reste de la mise en place et le déroulement du jeu ne changent pas.

Partage du trésor :

Si vous incarnez le Nain cupide, vous ne gagnez la manche que si c'est vous qui avez créé la connexion entre la carte Départ et le trésor. Vous remportez alors **4 cartes Or**. Si ce n'est pas le cas, vous repartez les mains vides à cette manche.

Remarque : le deuxième Nain cupide n'est utilisé que pour la variante du tournoi (*voir à la page 26*).

Toutes les autres cartes spéciales sont des cartes Action. Pour les utiliser, mélangez-les avec les cartes Chemin et Action pendant la mise en place et jouez-les de façon habituelle (sauf la carte Veto). Une fois leur effet utilisé, elles sont posées sur la pile de défausse.



Les cartes spéciales vous permettent d'effectuer les actions suivantes :

2017 – Échange de cartes Arrivée

Choisissez 2 cartes Arrivée face cachée et prenez-les sans les retourner. Décidez d'échanger ou non leur place, puis reposez-les.



2018 – Trésor oublié

Au lieu de prendre une carte depuis la pioche, prenez les **5 premières cartes** de la **pile de défausse**. Regardez-les, ajoutez-en une à votre main et reposez les autres face cachée sur la pile de défausse.

Remarque : si la pile de défausse contient moins de 5 cartes, prenez toutes les cartes disponibles et en choisissez-en une.



2019 – Veto

Jouez le Veto pendant le **tour d'un autre Nain**, en réaction à la carte Chemin ou Action qui vient d'être posée. Retirez la carte de l'autre Nain avant que ces effets ne s'appliquent et défaussez-la avec la carte Veto. Puis, l'autre Nain prend 1 carte depuis la pioche, terminant son tour, et vous faites de même.



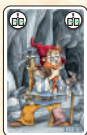
2020 – Changement de sens

Dès que la carte est jouée, l'ordre de jeu est inversé pour le reste de la manche. Si vous jouiez dans le sens des aiguilles d'une montre, jouez désormais dans le sens antihoraire, et inversement. Dans le jeu de base, ce sens inversé s'appliquera aussi lors du partage du trésor.



2021 – Maître artisan

Il s'agit d'une carte Réparation avec 3 objets. Elle permet de retirer **1** carte Outil brisé (pioche brisée, chariot brisé ou lanterne brisée). Cette carte et la carte retirée sont ensuite posées sur la pile de défausse.



2022 – Éclaireur

À votre tour, jouez cette carte + 2 cartes Chemin l'une après l'autre. Posez-les dans le labyrinthe en respectant les règles habituelles. À la fin de votre tour, piochez **2** cartes. Vous jouez donc avec 1 carte en moins jusqu'à la fin de la manche.



2023 – Diversion

Déplacez ailleurs dans le labyrinthe la **dernière** carte Chemin posée, en respectant les règles habituelles.

Mini-Extensions Saboteur

Droit de passage

Cette mini-extension est sortie en 2016 dans un calendrier de l'avent de jeux de société proposé par Frosted Games. Pour l'utiliser dans *Saboteur* ou *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent*, les 2 Nains, les 2 jetons Nain et les pépites de *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent* sont nécessaires.

Mise en place :

Placez les Nains sur leur base, puis à portée de main avec les jetons Nain. Chaque joueur prend 1 pépite d'or.

Déroulement du jeu :

À votre tour, vous avez la possibilité de choisir une autre action qui est :



- défausser une carte depuis votre main pour recruter un Nain.

Cette action ne peut-être effectuée qu'une seule fois par pion Nain à chaque manche.

Recruter un Nain : défaussez 1 carte de votre main face cachée. Prenez 1 des 2 pions Nain et le jeton correspondant, puis placez le pion sur une extrémité libre d'un chemin. Ce Nain bloque alors le chemin et empêche quiconque de poser des cartes Chemin à cet endroit. Placez le jeton Nain devant vous pour indiquer que c'est vous qui l'avez joué.



Note : après avoir effectué cette action, vous ne piochez pas de carte et vous jouerez donc avec 1 carte en moins jusqu'à la fin de la manche.

Payer pour retirer un Nain : si vous souhaitez poser une carte Chemin à l'endroit où se trouve le pion Nain, vous devez payer 1 pépite à la personne qui détient le jeton correspondant. Le pion Nain et son jeton sont ensuite écartés. Ils ne pourront plus être réutilisés pendant cette manche.

Note : vous pouvez demander à un autre personne de payer à votre place.

Manche suivante :

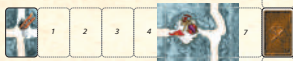
Les Nains et leurs jetons sont replacés à portée de main. Vous pouvez de nouveau vous en servir pour la nouvelle manche. À partir de la deuxième manche, vous pouvez aussi retirer les Nains en payant avec les pépites gagnées lors des manches précédentes.

Atelier des costumes

Cette mini-extension est sortie en 2016 sur la carte de Noël du podcast « Bretterwisser ». Pour y jouer avec *Saboteur* ou *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent*, seule la carte postale de cette édition anniversaire est nécessaire.

Mise en place :

Posez la carte postale avec l'Atelier des costumes dans le labyrinthe, comme indiqué ci-contre.



Déroulement du jeu :

Si vous êtes le premier Nain qui relie la carte Départ et l'Atelier des costumes, vous **devez immédiatement** changer de carte Nain. Échangez alors votre carte avec celle écartée pendant la mise en place (*Saboteur*), ou piochez la première carte de la pile de cartes Nains restantes et remettez votre ancienne carte sous cette pile (*Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent*).

Fête sous-terrainne

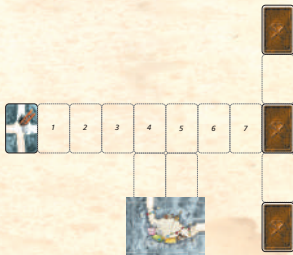
Cette mini-extension est sortie en 2019 sur une carte postale d'AMIGO. Pour y jouer avec *Saboteur* ou *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent*, seule la carte postale de cette édition anniversaire est nécessaire.

Mise en place :

Posez la carte postale avec la Fête sous-terrainne dans le labyrinthe, comme indiqué ci-après.

Déroulement du jeu :

Si vous êtes le premier Nain qui relie la carte Départ et la Fête sous-terrainne, rassemblez les cartes Rôle de tous les Nains sans les regarder. Mélangez-les et redistribuez-les **face cachée**. Continuez à jouer la manche avec votre nouvelle Carte Nain.



Nouvelles cartes Arrivée

De nouvelles cartes Arrivée débarquent dans le labyrinthe ! Vous pourrez y dénicher d'autres pépites ou tomber sur des créatures mal intentionnées. Pour utiliser les nouvelles cartes Arrivée avec **Saboteur** ou **Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent**, les pépites de **Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent** et les 8 nouvelles cartes Arrivée sont nécessaires.



Mise en place :

Remplacez les cartes Arrivée standard du jeu de base **Saboteur** par les 8 nouvelles. Prenez la carte Arrivée avec le trésor et 4 autres cartes Arrivée au hasard parmi les 7 restantes.



Mélangez les 5 cartes puis disposez-les comme indiqué ci-contre. Laissez de côté les 3 cartes Arrivée restantes jusqu'à la prochaine manche.

Déroulement du jeu :

Quand vous atteignez une carte Arrivée, retournez-la et placez-la dans le labyrinthe afin que tous les chemins se connectent de chaque côté. Appliquez ensuite l'effet indiqué sur la carte :



Sac d'or : prenez immédiatement 1 ou 2 pépites selon ce qu'indique la carte.



Dragon : payez immédiatement 1 pépite si vous en avez déjà.



Araignée géante : la manche prend fin immédiatement, les Saboteurs gagnent.

Les autres cartes Arrivée présentent l'habituelle pierre noire (sans effet) ou le trésor (la manche prend fin et les Chercheurs d'or gagnent).

Remarque : si vous posez une nouvelle carte Chemin qui relie la carte Départ et 2 cartes Arrivée face cachée en même temps, révélez-en une au choix et appliquez son effet, puis révélez l'autre (sauf si la 1^{re} carte met fin à la partie).

Manche suivante :

Prenez les 8 cartes Arrivée, puis répétez la mise en place ci-dessus.

Coffres aux trésors

La nouvelle concernant la présence de nouveaux coffres s'est vite ébruitée. Le nain curieux que vous êtes ne peut pas laisser passer cette opportunité ! Mais attention, leur contenu pourrait vous décevoir...

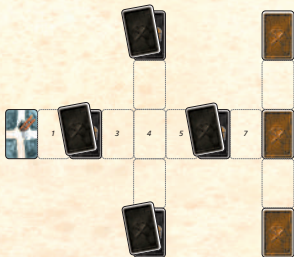
Pour utiliser les Coffres aux trésors avec *Saboteur* ou *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent*, les 17 cartes spéciales de cette mini-extension sont nécessaires.



Mise en place :

Mélangez les 7 cartes Chemin (dos noir) et les 10 cartes Coffre (dos noir avec un coffre) séparément. Posez 4 cartes Coffre face cachée dans le labyrinthe et recouvrez-les par une carte Chemin face cachée. Les 6 cartes Coffre et 3 cartes Chemin restantes sont écartées jusqu'à la prochaine manche.

Exemples de dispositions possibles :



Remarque : vous pouvez disposer les cartes Coffre dans le labyrinthe comme vous le souhaitez, mais pas directement adjacentes les unes aux autres.

Déroulement du jeu :

Quand vous reliez la carte Départ et une carte Chemin face cachée, prenez la carte Coffre posée en dessous et placez-la face cachée devant vous. Retournez la carte Chemin et placez-la sur sa position d'origine en connectant tous les chemins de chaque côté. Révélez ensuite la carte Coffre placée devant vous et appliquez ses effets (voir *Effets des cartes Coffre*). Cette carte Coffre est ensuite écartée.



Éboulement : si vous jouez une carte Éboulement, retirez une carte Chemin qui est face visible ou face cachée. Si vous retirez une carte Chemin face cachée, retirez aussi la carte Coffre posée dessous.



Plan secret de la mine : vous pouvez consulter au choix une carte Coffre et la carte Chemin associée ou une carte Arrivée (secrètement). Remettez-les ensuite face cachée à leur position d'origine.

Effets des cartes Coffre :



Prenez **1 pépite d'or** de la réserve.

Remarque : si vous jouez au jeu de base *Saboteur*, prenez une carte Or sur laquelle on voit une seule pépite.



Désormais, **plus personne ne peut** utiliser de carte Plan secret de la mine pour regarder des cartes Arrivée face cachée. Cette carte reste sur la table pour servir de rappel.



Ne piochez pas à la fin de votre tour actuel. Vous jouerez avec 1 carte en moins jusqu'à la fin de cette manche.



Piochez 1 carte **en plus** à la fin de votre tour. Vous jouerez avec 1 carte en plus jusqu'à la fin de cette manche.



Éloignez 1 carte Arrivée au choix de **1 emplacement** par rapport à la carte Départ.



Ne piochez pas à la fin de votre tour. À la place, prenez 1 carte de la main d'**un autre Nain** et ajoutez-la à votre main. Cet autre Nain jouera avec 1 carte en moins jusqu'à la fin de cette manche.



Piochez **3 cartes** à la fin de votre tour. Regardez-les sans les montrer aux autres, ajoutez-en 1 à votre main et défaussez les 2 autres face cachée.



Regardez la carte **Rôle d'un autre Nain** sans la montrer aux autres.



Mélangez la **pile de défausse**. Regardez les **5 premières cartes** et ajoutez-en **1** à votre main. Si la pile de défausse contient moins de 5 cartes, faites votre choix parmi celles disponibles. Ne piochez pas d'autre carte à la fin de votre tour.



Prenez les **5 premières cartes** de la pioche et posez-les face cachée sur la pile de défausse.

Variantes de Saboteur

Nain saboté

Vous pouvez jouer cette variante avec le jeu de base *Saboteur*. Nous la conseillons particulièrement pour les parties comptant peu de joueurs.

Partage du trésor :

Si les Chercheurs d'or gagnent, ceux devant lesquels une **carte Outil brisé** est posée **ne participent pas** au partage du trésor de cette manche.

Néanmoins, piochez autant de cartes Or qu'il y a de Chercheurs d'or dans cette manche et distribuez-les de façon habituelle en sautant les Nains avec une ou des carte(s) Outil brisé devant eux. Un ou plusieurs Nains peuvent donc recevoir plus d'une carte Or.

Remarque : si tous les Chercheur d'or ont des cartes Outil brisé devant eux, personne ne reçoit de carte Or pour cette manche.

Variante du tournoi

Vous pouvez jouer cette variante avec le jeu de base *Saboteur*. Celle-ci est utilisée pour les tournois officiels de *Saboteur*, pour des parties de 5 à 9 joueurs. Pour y jouer, le jeu de base *Saboteur*, les pépites de *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent* et les 2 cartes spéciales *Nain cupide* des Championnats du monde sont nécessaires.

Mise en place :

Au lieu des cartes Or, utilisez les pépites de *Saboteur 2 - Les mineurs contre-attaquent*.

En fonction du nombre de joueurs, utilisez à chaque manche les **cartes Nain** suivantes :

- à 5 joueurs : 1 Saboteur, 3 Chercheurs d'or et 1 Nain cupide
- à 6 joueurs : 2 Saboteurs, 3 Chercheurs d'or et 1 Nain cupide
- à 7 joueurs : 2 Saboteurs, 3 Chercheurs d'or et 2 Nains cupides
- à 8 joueurs : 3 Saboteurs, 3 Chercheurs d'or et 2 Nains cupides
- à 9 joueurs : 3 Saboteurs, 4 Chercheurs d'or et 2 Nains cupides

Suivez la mise en place habituelle. En plus de cela, piochez 1 **carte Chemin au hasard** et posez-la face visible exactement à mi-chemin entre la carte Départ et la carte Arrivée du milieu. Mélangez ensuite les cartes Chemin et Action pour former la pioche et distribuez-en un certain nombre :

- à 5 joueurs : 6 cartes chacun
- de 6 à 7 joueurs : 5 cartes chacun
- de 8 à 9 joueurs : 4 cartes chacun

Partage du trésor :



Dans la variante du tournoi, distribuez des pépites à la place des cartes Or et ce, en fonction des gagnants de la manche :

Si les Chercheurs d'or gagnent, le Nain qui a atteint en premier la carte Arrivée avec le trésor et qui a mis fin à la manche reçoit **3 pépites**. Les autres Chercheurs d'or reçoivent chacun **2 pépites**.

Si un Nain cupide gagne, il reçoit **4 pépites**. Les autres Nain ne reçoivent rien.
Remarque : pour gagner, le Nain cupide **doit** avoir lui-même relié la carte Départ et le trésor.

Si les Saboteurs gagnent, ils reçoivent chacun **3 pépites**.

Exception : dans une partie à 5 joueurs, 1 seul Saboteur est en jeu. S'il gagne la manche, il reçoit **4 pépites**.

 Frédéric Moyersoen
 Andrea Boekhoff



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, 2004-2024

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 07-2023



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

