Étape 2. Déplacer son nain

Une fois que vous avez joué ou défaussé des cartes, vous pouvez déplacer votre nain de 3 cartes maximum. Vous ne pouvez déplacer votre nain que le long des chemins existants.

Exemple : *: une fois qu'il a joué une carte, le joueur déplace son nain bleu de 3 cartes le long du chemin.*

Les cas particuliers suivants peuvent affecter la façon dont vous déplacez votre nain :

- si votre nain commence son déplacement sur un feu de camp, vous pouvez le déplacer de 5 cartes maximum au lieu de 3.
- vous ne pouvez pas traverser ni terminer votre déplacement sur une carte Chemin comportant un obstacle qui n'a pas encore été surmonté avec l'outil adéquat.
- les cartes comportant des rochers ou des obstacles qui ont été surmontés ne peuvent être occupées que par un nain à la fois. Un autre nain ne peut ni s'y arrêter ni les traverser.
- un troll bloque le chemin sur lequel il se trouve. Vous ne pouvez pas emprunter ce chemin, que ce soit pour quitter une carte ou vous rendre sur une carte, en passant par le troll.
- si vous faites traverser un piège à votre nain, vous perdez immédiatement 1 carte de votre main. Le joueur placé à votre gauche pioche une carte au hasard dans votre main et la place sur la pile de défausse, face cachée, sans la regarder.

Remarque : si vous n'avez plus de carte en main au début de votre tour, vous ne pouvez pas non plus déplacer votre nain durant le reste de la manche.

Mines et trésors

Si vous êtes le premier à déplacer votre nain sur une mine, révélez sa carte. Orientez-la afin qu'elle s'adapte au mieux aux chemins existants. Arrêtez votre déplacement et placez votre nain sur la mine.

Remarque : parfois, lorsque vous révélez une mine, elle peut ne pas s'adapter correctement sur chacun de ses côtés au réseau de chemins. Dans ce cas, orientez-la afin qu'elle s'ajuste avec le chemin par lequel vous y êtes arrivé.

Il existe 4 mines différentes : trois contiennent des trésors et une est gardée par le dragon. Les symboles présents sur les mines contenant des trésors correspondent à ceux présents aux dos des cartes Trésor.

Pierres précieuses *Or* *Argent* *Dragon*

Si vous terminez votre déplacement sur une mine, prenez une carte Trésor correspondante (pierres précieuses, or ou argent) s'il en reste une disponible. Placez la carte Trésor devant vous, face cachée. Si vous êtes toujours sur la mine à la fin du tour suivant (vous n'avez pas déplacé votre nain), prenez une autre carte Trésor correspondante s'il en reste une disponible. Si un autre joueur déplace son nain sur la mine désormais révélée entre temps, il peut également prendre une carte Trésor.

Exemple : un joueur déplace son nain jaune sur une mine face cachée. Il la retourne et la remet sur son emplacement d'origine. Il s'agit de la mine d'or, il prend donc une carte Trésor Or et la place devant lui, face cachée.

La mine du dragon

Si vous révélez la mine gardée par le dragon (car vous êtes le premier à vous y rendre), vous devez prendre le jeton Dragon et le mettre devant vous. À la fin de la manche, ceci vous coûtera 2 points de victoire. Puis traitez cette carte Mine comme une carte Chemin ordinaire. Désormais, n'importe quel joueur peut se déplacer sur cette carte sans avoir de pénalité.

Étape 3. Piocher des cartes

À la fin de votre tour, vous devez piocher des cartes s'il en reste dans la pioche. Si vous avez joué une carte Chemin ou Action durant ce tour, piochez 1 carte. Si vous avez défaussé 1 ou 2 carte(s), piochez-en autant que vous vous en êtes défaussé (1 ou 2).

Remarque : si la pioche est épuisée, ne piochez plus de carte durant le reste de la manche.

Fin d'une manche

La manche prend fin immédiatement lorsque **l'une** des deux conditions suivantes survient :

- la pioche est épuisée et plus aucun joueur n'a de carte en main,
- tous les trésors ont été récupérés.

Remarque : les joueurs peuvent décider ensemble qu'une manche est terminée si l'une des mines (ou plusieurs) ne peut (peuvent) plus être atteinte(s) et que ses (leurs) trésors ne peuvent plus être récupérés.

Partage du butin

Une fois la manche terminée, chaque joueur retourne sa carte Nain et révèle son identité secrète. Ensuite, toutes les cartes Trésor sont retournées et le partage se déroule comme suit :

- les nains égoïstes reçoivent autant de points de victoire que la valeur de leurs trésors respectifs.
- tous les autres joueurs mettent en commun leurs trésors avec leur propre clan. S'il y a des saboteurs, ils rejoignent le clan adverse pour le décompte final. Faites la somme de tous les trésors amassés par chaque clan et convertissez-la en points de victoire.
- répartissez équitablement les points de victoire de chaque clan entre ses membres (à l'exception des nains égoïstes). S'il y a des points de victoire qui ne peuvent être répartis, donnez-les au joueur qui a récupéré la carte Trésor de plus forte valeur. Si plus d'un joueur a collecté une carte Trésor de plus forte valeur, répartissez les points de victoire restants entre eux. S'il reste à nouveau des points de victoire, personne ne les prend.
- enfin, le joueur qui possède le jeton Dragon doit rendre 2 de ses points de victoire acquis durant cette manche. S'il n'en a remporté qu'un seul ou aucun durant cette manche, il doit en rendre respectivement 1 ou 0.

Exemple :

1. *Les deux nains loyaux jaunes ont récupéré 8 points de victoire qu'ils se partagent.*
2. *Les deux nains loyaux bleus et le saboteur jaune ont également récupéré 8 points de victoire qu'ils se répartissent aussi équitablement que possible (2 chacun). Les deux points de victoire restants vont au saboteur jaune, car il a trouvé le trésor de plus forte valeur (4 points en l'occurrence). Néanmoins, l'un des deux nains loyaux bleus a également pris le jeton Dragon. Il doit rendre ses deux points de victoire acquis durant cette manche.*
3. *Le nain égoïste bleu conserve tous ses trésors et gagne 3 points de victoire.*

Début de la nouvelle manche

La mise en place de la seconde manche est identique à celle de la première : mélangez à nouveau les cartes Mine, reprenez et replacez les cartes Trésor, mélangez et distribuez à nouveau les cartes Nain et, si nécessaire, donnez un nouveau nain à chaque joueur. Mélangez toutes les cartes Chemin et Action pour former une pioche unique, retirez-en 10 et distribuez-en enfin 5 à chaque joueur (4 lors des parties de 7 à 9 joueurs).

La nouvelle manche débute avec le joueur situé à gauche du dernier joueur qui a joué une carte lors de la précédente manche.

Fin de la partie

La partie prend fin après la seconde manche. Le joueur qui a amassé le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs *ex æquo* l'emportent.

Remarque : vous pouvez bien entendu décider de jouer 3 manches ou davantage si vous désirez la victoire franche d'un seul joueur. Chaque nouvelle manche rallonge la partie d'environ 20 minutes.

Auteur : Frédéric Moyersoen **Illustrations :** Alexander Jung

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach MMXVIII
www.amigo.de

0-3
ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 04-2018

Adaptation et distribution française :
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Auteur : Frédéric Moyersoen
Illustrations : Alexander Jung

Saboteur
La Grande Aventure

10+ 3-9 30min

Contenu

40 cartes Chemin

23 cartes Action

2 cartes Départ

4 cartes Mine

12 cartes Trésor

10 cartes Nain

10 jetons Nain (avec socle)

10 marqueurs Nain

32 jetons Point de victoire

14 jetons Forêt

1 jeton Dragon

1 plateau de jeu

Principe et but du jeu

Aux confins de la forêt se trouvent d'anciennes mines oubliées depuis longtemps… et vous êtes bien décidés à les retrouver ! Réunissez votre clan de nains et partez explorer la forêt. Ensemble, vous parviendrez à surmonter les obstacles, à échapper aux pièges et aux trolls et, surtout, à mettre la main sur de précieux trésors ! Mais prenez garde au dragon et surveillez les autres membres de votre clan. Ils n'ont peut-être pas forcément à cœur que vous réussissiez…

Carte par carte, vous travaillez ensemble à tracer un chemin à travers la forêt. Des trolls bloqueront votre progression et des pièges vous feront perdre des cartes. Afin de surmonter les obstacles qui vous attendent, vous aurez besoin des bons outils. Votre but est de faire progresser vos nains le long des chemins pour atteindre les quatre mines et faire main basse sur les trésors qu'elles renferment. À la fin de chaque manche, vous devrez partager le butin : chaque membre du clan reçoit une part équitable, mais certains nains travaillent égoïstement pour leur propre compte tandis que d'autres travaillent même pour le clan adverse !

Le joueur qui parvient à amasser le plus de richesses (représentées par des points de victoire) après deux manches remporte la partie.

Les clans de nains

Dans Saboteur – La Grande Aventure, les joueurs appartiennent à deux clans de nains rivaux, le clan bleu et le clan jaune. Jusqu'à cinq nains par clan partent à la chasse au trésor, mais tous ne sont pas loyaux envers leur clan.

Les clans nains (dos de carte)

Les nains loyaux de chaque clan

Jusqu'à trois **nains loyaux** travailleront fidèlement pour leur clan. Chaque trésor qu'ils trouvent va dans un même butin qui sera partagé en fin de manche. Ils comptent sur leurs compagnons pour les aider.

Il y a deux **nains égoïstes**, un dans chaque clan. Ils ne travaillent que pour eux-mêmes et conservent tous les trésors qu'ils trouvent rien que pour eux à la fin de chaque manche. Cependant, ils ne reçoivent aucune part des trésors découverts par les autres membres de leur clan.

Il y a également un **saboteur** dans chaque clan. Ils font semblant d'œuvrer pour leur clan, mais travaillent en secret pour le clan adverse ! Tous les trésors qu'ils trouvent vont dans le butin de l'autre clan et, à la fin de la manche, ils reçoivent leur part des trésors découverts par cet autre clan.

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu sur la table.
2. Mélangez les 4 cartes Mines et disposez-les, faces cachées, sur les emplacements Mine du plateau.
3. Disposez les 2 cartes Départ sur les emplacements de départ du plateau.
4. Mélangez les cartes Trésors et placez-en, faces cachées sur le bord du plateau, un nombre identique au nombre de joueurs. Mettez de côté les trésors restants, sans les regarder. Ils ne seront pas utilisés lors de cette manche.

Mise en place pour 6 joueurs

5. Mélangez les cartes Nain et donnez-en une à chaque joueur. Chaque joueur prend connaissance de sa carte sans la révéler aux autres joueurs et la place face cachée devant lui. Les autres joueurs peuvent savoir à quel clan chacun appartient (ceci est indiqué au verso de chaque carte), mais la véritable identité de chacun (au recto de chaque carte) doit rester secrète jusqu'à la fin de la manche. Mettez de côté les cartes Nain restantes, sans les regarder.

   Si vous jouez à moins de 7 joueurs, retirez certaines cartes Nain avant le début de la partie :

   - À 5 ou 6 joueurs, retirez 1 carte Nain loyal de chaque clan.
   - À 3 ou 4 joueurs, retirez 2 cartes Nain loyal de chaque clan.
6. Chaque joueur prend un nain de son clan ainsi que le jeton Nain correspondant. Chaque nain est placé sur la carte Départ de son clan et le jeton devant son joueur, bien en vue de tous les joueurs afin de savoir à quel clan appartient chaque nain.
7. Mélanger les cartes Chemin et les cartes Action pour former une pioche unique. Retirez 10 cartes de cette pioche et mettez-les de côté sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées pendant cette manche. Lors de parties de 3 à 6 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes faces cachées en tant que main de départ, ou 4 cartes lors de parties de 7 à 9 joueurs. Faites une pioche, face cachée, avec les cartes restantes à côté du plateau. Assurez-vous de laisser assez d'espace pour une pile de défausse (face cachée) qui sera créée au cours de la manche.
8. Gardez à portée de main les jetons Forêt, Dragon et Point de victoire.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus aventureux commence la partie. Chaque joueur joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour, un joueur effectue les étapes suivantes dans cet ordre :

1. **Jouer 1 carte ou défausser 1 ou 2 cartes (obligatoire)**
2. **Déplacer son nain jusqu'à 3 cartes (facultatif)**
3. **Piocher 1 ou 2 carte(s) (obligatoire)**

Son tour est alors terminé et c'est au joueur placé à sa gauche de jouer.

Important : si la pioche est épuisée, passez l'étape 3 et ne piochez plus de carte. Si vous n'avez plus de carte en main au début de votre tour, vous devez passer votre tour jusqu'à la fin de la manche.

Étape 1. Jouer des cartes

Au début de votre tour, vous devez jouer 1 carte ou défausser 1 ou 2 carte(s) de votre main. Choisissez **l'une** des trois options suivantes :

A – Placer 1 carte Chemin sur le plateau
B – Jouer une carte Action
C – Défausser 1 ou 2 carte(s)

A – Placer 1 carte Chemin sur le plateau

Les cartes Chemin permettent de créer sur le plateau un chemin entre les cartes Départ et les cartes Mines. Si vous décidez de jouer une carte Chemin, vous devez la placer à côté d'une carte Départ, d'une carte Chemin précédemment jouée ou d'une carte Mine, face visible (voir page 5). Veillez à ce que tous les chemins de la nouvelle carte correspondent aux chemins des autres cartes déjà en place. Tous les chemins doivent se connecter. Toutes les cartes Chemin jouées doivent prolonger un chemin existant.

Remarque : la carte que vous jouez ne doit pas nécessairement être connectée à votre propre carte Départ ou à votre propre nain, tant que vous respectez les règles ci-dessus.

Exemples de placements incorrects de cartes Chemin : *❶ n'a pas été placée à côté d'une carte existante; ❷ n'est pas connectée sur tous ses côtés ; ❸ ne prolonge pas un chemin existant.*

Cartes Chemin spéciales

Obstacles : les obstacles bloquent le passage. Les nains ne peuvent venir sur cette carte ou la traverser que si quelqu'un a joué l'outil correspondant pour surmonter cet obstacle.

Il existe 3 types d'obstacles : les troncs d'arbres, les étangs et les ravins.

Rochers : les rochers forment des goulets. Un seul nain à la fois peut être présent sur une carte comportant des rochers, et une carte Rochers occupée ne peut pas être traversée par un autre nain.

Feu de camp : si un nain commence son déplacement sur une carte Feu de camp, il peut se déplacer de 5 cartes maximum pour ce tour (au lieu de 3 cartes maximum – voir page 5, « Étape 2. Déplacer son nain »).

B – Jouer 1 carte Action

Les cartes Action permettent de surmonter les obstacles, de recevoir des informations secrètes, de tendre des pièges, d'attirer des trolls ou de retirer des cartes Chemin et des jetons Forêt du plateau de jeu.

Cartes Action Outil

Chacun des trois types d'obstacles peut être surmonté grâce à l'outil correspondant. Vous ne pouvez jouer un outil que si l'obstacle correspondant a déjà été placé sur le plateau de jeu. Lorsque vous jouez un outil, montrez la carte aux autres joueurs et placez-la face cachée dans la pile de défausse. Prenez le jeton Forêt de l'outil correspondant de la réserve de jetons et placez-le sur l'obstacle. Cet obstacle a été surmonté et la carte Chemin peut dorénavant être utilisée par tous les nains.

Hâche ➔ Tronc d'arbre *Bateau ➔ étang* *Corde ➔ ravin*

Remarque : une fois qu'un obstacle a été surmonté, un seul nain à la fois peut occuper cette carte. Une carte Obstacle occupée ne peut pas être traversée par d'autres nains (comme une carte Rochers).

Cartes Action Information secrète

Ces cartes Action permettent d'obtenir des informations sur les mines, les trésors ou les autres joueurs. Lorsque vous jouez l'une de ces cartes, montrez-la aux autres joueurs et placez-la face cachée dans la pile de défausse. Chaque carte vous donne deux options ; vous ne pouvez en choisir qu'une seule.
Gardez l'information que vous venez d'apprendre pour vous seul et ne la révélez surtout pas aux autres joueurs !

Regardez secrètement une mine qui n'a pas encore été révélée et remettez-la en place, face cachée.

Regardez secrètement un trésor qui n'a pas encore été récupéré et remettez-le en place, face cachée.

Regardez secrètement la carte Nain d'un autre joueur et remettez-la en place, face cachée.

Cartes Action Événement

Lorsque vous jouez une carte Action Piège, montrez-la aux autres joueurs et placez-la face cachée dans la pile de défausse. Prenez le jeton Forêt Piège correspondant et placez-le :

- soit à cheval sur les deux chemins connectés par des cartes adjacentes,
- soit sur l'extrémité non connectée d'un chemin (c'est-à-dire, sur le chemin d'une carte Chemin qui débouche sur un emplacement vide du plateau de jeu).

Lorsqu'un nain passe par un piège, il perd immédiatement une carte de sa main. Le joueur placé à sa gauche pioche une carte au hasard de sa main et la place sur la pile de défausse, face cachée, sans la regarder. Le joueur qui a perdu une carte doit continuer à jouer le reste de la manche avec une carte de moins en main.

Lorsque vous jouez une carte Action Troll, placez-la devant vous face visible. Prenez le jeton Forêt Troll et placez-le :

- soit à cheval sur les deux chemins connectés par des cartes adjacentes,
- soit sur l'extrémité non connectée d'un chemin (c'est-à-dire, sur le chemin d'une carte Chemin qui débouche sur un emplacement vide du plateau de jeu).

Le troll bloque cette section du chemin pour tous les nains pendant un tour. Lorsque c'est à nouveau à vous de jouer, retirez le jeton Troll et placez la carte Action face cachée dans la pile de défausse.

Quelques exemples de placements autorisés pour les pièges et les trolls.

Remarque : si un piège ou un troll couvre l'extrémité non connectée d'un chemin, vous pouvez quand même ajouter des cartes Chemin sur les cases vides adjacentes pour prolonger ce chemin.

Lorsque vous jouez une carte Action Orage, montrez-la aux autres joueurs et placez-la face cachée dans la pile de défausse. Retirez ensuite du plateau n'importe quelle carte Chemin qui n'est pas occupée par un nain. S'il y a un outil (hache, barque ou corde) sur cette carte, retirez-le également. Placez la carte que vous avez retirée sur la pile de défausse, face cachée.

Un jeton Piège ou Troll est également retiré, mais uniquement s'il repose désormais sur deux emplacements vides du plateau (une fois la carte Chemin retirée).

Important : vous ne pouvez pas utiliser une carte Action Orage pour retirer une carte Départ ou une carte Mine.

C – Défausser 1 ou 2 carte(s)

Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas jouer de carte pour effectuer l'action A ou B, vous devez défausser 1 ou 2 carte(s) de votre main. Mettez la ou les cartes défaussée(s) sur la pile de défausse, face cachée.