

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.

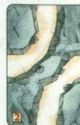
Note : quand la pioche est vide, on ne reprend plus de cartes mais les joueurs doivent toujours jouer au minimum 1 carte. Si un joueur n'a plus de cartes en main, il doit passer jusqu'à la fin de la manche.



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.

