

Règles du Saboteur

Comment jouer à Saboteur

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Les chercheurs d'or creusent des galeries pour atteindre le trésor, tandis que les saboteurs font tout pour les en empêcher.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes chemin pour construire un labyrinthe de galeries, utiliser des cartes action pour aider ses alliés ou gêner ses adversaires, le tout sans savoir qui est qui.
- **Condition de victoire** : Après 3 manches, le joueur ayant accumulé le plus de pépites d'or remporte la partie.

Saboteur, c'est LE jeu de bluff et de trahison parfait pour animer une soirée entre amis. Imaginez : vous êtes des nains creusant des galeries dans une mine. Certains cherchent sincèrement le trésor, d'autres font semblant tout en sabotant le travail du groupe. Personne ne sait vraiment à qui faire confiance, et c'est là que tout le sel du jeu se trouve ! Si vous aimez les jeux de cartes où la ruse est reine, comme le [Love Letter](#) ou le [Kems](#), vous allez adorer celui-ci.

Le matériel de jeu

Dans la boîte, vous trouverez :

- 44 **cartes chemin** (dont 1 carte de départ avec une échelle et 3 cartes arrivée dont une seule cache le trésor)
- 27 **cartes action** (outils brisés, réparations, éboulements, plans secrets)
- 28 **cartes or** (avec des pépites valant de 1 à 3 points)
- 11 **cartes rôle** (chercheurs d'or et saboteurs)

Mise en place de la partie

Distribuer les rôles

Avant tout, on distribue les **cartes rôle**. Le nombre de chercheurs d'or et de saboteurs dépend du nombre de joueurs. Voici le tableau de répartition :

Nombre de joueurs	Saboteurs	Chercheurs d'or
3	1	3
4	1	4
5	2	4
6	2	5
7	3	5
8	3	5
9	3	7
10	Toutes les cartes rôle	Toutes les cartes rôle

Prenez uniquement les **cartes rôle** nécessaires, mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Chacun regarde secrètement son rôle puis pose la carte devant lui sans la montrer. La ou les cartes rôle restantes sont mises de côté, face cachée, sans que personne ne les regarde. Cela crée du doute : on ne sait jamais exactement combien de saboteurs il y a vraiment autour de la table !

Installer le plateau de jeu

Posez la **carte de départ** (celle avec l'échelle) au centre de la table. Mélangez les 3 **cartes arrivée** (une avec un trésor, deux avec des pierres) et placez-les face cachée en ligne, à 7 cartes de distance de la carte de départ, en laissant un espace d'une carte entre chaque carte arrivée. Pensez à laisser de la place autour pour construire le labyrinthe de galeries !

Distribuer les cartes en main

Mélangez ensemble les 40 **cartes chemin** restantes (sans les cartes départ et arrivée) et les 27

cartes action. Distribuez-les face cachée aux joueurs :

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

Les cartes restantes forment la **pioche**, posée face cachée. Les **cartes or** sont mélangées séparément et forment leur propre pioche, face cachée, à côté de la pioche principale. Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

À votre tour, vous devez obligatoirement faire une action parmi trois choix, puis piocher une carte (si la **pioche** n'est pas vide).

Option 1 : poser une carte chemin

Vous placez une **carte chemin** de votre main dans le labyrinthe. Attention, il y a des règles à respecter :

- La carte doit être posée à côté d'une carte chemin déjà en place (jamais isolée).
- Tous les côtés adjacents doivent correspondre : si une galerie arrive sur un bord, la carte voisine doit aussi avoir une galerie sur ce même bord. On ne peut pas coller un mur contre une ouverture.
- Il doit toujours exister un chemin continu reliant la nouvelle carte à la **carte de départ**.

En tant que chercheur d'or, votre objectif est de créer un chemin sans interruption entre la carte de départ et l'une des cartes arrivée. En tant que saboteur, vous voulez empêcher cela, mais attention à ne pas vous faire démasquer trop vite ! Certaines cartes chemin contiennent des **culs-de-sac** : pratiques pour bloquer le passage, mais suspectes si vous les posez trop souvent.

Option 2 : jouer une carte action

Les **cartes action** offrent plusieurs possibilités :

- **Outil brisé (pioche, lanterne ou chariot)** : vous posez cette carte devant un joueur (y compris vous-même). Tant qu'un joueur a un ou plusieurs outils brisés devant lui, il ne peut plus poser de cartes chemin. C'est un bon moyen de ralentir quelqu'un que vous soupçonnez !
- **Carte réparation** : elle permet de retirer une carte outil brisé correspondante posée devant un joueur. Certaines cartes réparation affichent 2 outils et permettent de réparer l'un des deux au choix. Attention : on ne peut jouer une réparation que s'il y a effectivement un outil brisé à réparer devant le joueur ciblé.
- **Éboulement** : cette carte vous permet de retirer une carte chemin du labyrinthe (sauf la carte de départ et les cartes arrivée) et de la placer sur la **défausse**. Très utile pour couper un passage ou retirer un cul-de-sac gênant.
- **Plan secret de la mine** : vous regardez secrètement l'une des 3 cartes arrivée, puis vous la remettez en place. Personne d'autre ne voit ce que vous avez découvert. À vous de décider si vous partagez l'information ou si vous mentez !

Option 3 : passer son tour

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer de carte, vous passez. Vous défaussez alors une carte de votre main, face cachée, sur la **pile de défausse**. C'est parfois stratégique de garder ses meilleures cartes pour plus tard.

Après avoir joué votre action, vous piochez une carte dans la **pioche** (si elle n'est pas vide). Quand la pioche est épuisée, vous jouez simplement sans piocher. Si vous n'avez plus de cartes en main et que la pioche est vide, vous passez automatiquement.

Fin d'une manche

La manche se termine dans deux cas :

- **Un chemin continu relie la carte de départ à une carte arrivée** : on retourne la carte arrivée atteinte. Si c'est le trésor, les chercheurs d'or ont gagné cette manche ! Si ce sont des pierres, on laisse la carte visible et le jeu continue.
- **Plus personne ne peut jouer** : si tous les joueurs n'ont plus de cartes en main et que la

pioche est vide, la manche s'arrête. Si le trésor n'a pas été atteint, les saboteurs ont gagné !

Tout le monde révèle alors son **rôle** en retournant sa carte. C'est souvent le moment le plus drôle de la partie, avec les cris de surprise et de trahison !

Partage des pépites d'or

Si les chercheurs d'or ont gagné

On pioche autant de **cartes or** qu'il y a de joueurs dans la partie. Le chercheur d'or qui a posé la dernière carte chemin (celle qui a permis d'atteindre le trésor) regarde toutes ces cartes or et en choisit une. Il passe les cartes restantes au prochain chercheur d'or dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, qui en choisit une à son tour, et ainsi de suite. Les saboteurs ne reçoivent rien. Certains chercheurs d'or peuvent donc recevoir plus de pépites que d'autres. Petite astuce : quand vous jouez à 3 ou 4 joueurs, il peut arriver qu'il n'y ait pas assez de cartes or pour tout le monde. Il faut donc être celui qui atteint le trésor pour être sûr d'avoir le meilleur choix !

Si les saboteurs ont gagné

Les saboteurs se partagent le butin selon leur nombre :

Nombre de saboteurs	Pépites par saboteur
1 saboteur	4 pépites
2 ou 3 saboteurs	3 pépites chacun
4 saboteurs	2 pépites chacun

Les chercheurs d'or ne reçoivent rien dans ce cas. Chaque joueur conserve ses **cartes or** secrètement devant lui jusqu'à la fin de la partie.

[IMAGE_FIN]

Préparer la manche suivante

Après le partage de l'or, on remet tout en place pour une nouvelle manche : la carte de départ

au centre, les cartes arrivées mélangées et replacées face cachée, les **cartes rôle** redistribuées (vous pouvez donc changer de camp d'une manche à l'autre !), et les cartes chemin et action mélangées et redistribuées. Les joueurs gardent bien sûr leurs cartes or accumulées. Le premier joueur de la nouvelle manche est celui assis à gauche du dernier joueur ayant joué lors de la manche précédente.

Fin de la partie et décompte final

La partie se termine après **3 manches**. Chaque joueur retourne alors toutes ses **cartes or** et additionne le nombre de pépites. Le joueur avec le plus de pépites remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire. C'est aussi simple que ça !

Conseils pour bien jouer

Saboteur est avant tout un jeu de communication et de bluff. Voici deux conseils pour profiter au maximum de chaque partie :

- **Chercheurs d'or, coopérez !** Même si celui qui atteint le trésor en premier a le meilleur choix de pépites, vous avez tout intérêt à réparer les outils de vos alliés plutôt que de jouer solo. Un chercheur d'or bloqué, c'est une galerie en moins vers le trésor. Pensez équipe !
- **Saboteurs, restez discrets !** Ne posez pas de culs-de-sac dès le début de la manche. Jouez d'abord des cartes normales pour gagner la confiance du groupe, puis frappez au moment critique, quand le chemin vers le trésor est presque achevé. Le suspense n'en sera que meilleur !

Si vous aimez les jeux de cartes où il faut lire dans le jeu de vos adversaires, jetez aussi un œil aux [règles de That's not a hat](#) pour du bluff mémoriel, ou aux [règles de Mito](#) où tricher fait partie du jeu. Bonne partie et surtout, ne faites confiance à personne !