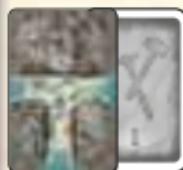




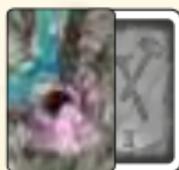
Saboteur

LA MINE SE REBELLE

MATÉRIEL



50 cartes Chemin
(19 x "I", 17 x "II", 14 x "III")



4 cartes Arrivée



32 cartes Action
(10 x "I", 10 x "II", 12 x "III")



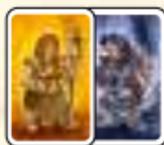
1 carte
Départ



10 cartes
Clans/Rôles



8 cartes Nain



5 aides
de jeu



46 Pèpites d'or



8 Nains
(avec leur socle)



3 Toiles d'araignée

1



3 Créatures
(avec leur socle)

BUT DU JEU

Alors que vous mettez la main sur les Pépites d'or, la terre commence à trembler. Le plafond de la grotte s'effondre et un torrent d'eau noie les galeries. Il n'y a pas de temps à perdre : vous devez trouver une issue au plus vite ! Vous commencez à fuir lorsque vous remarquez que quelques Nains de votre clan ne semblent pas aussi loyaux que les autres, certains pourraient même en réalité travailler pour l'autre clan. Vous devez sauver l'or ! Autrement, tout sera perdu...

En posant une carte après l'autre, vous allez créer des chemins dans les entrailles de la terre pour vous efforcer d'atteindre une sortie. Évitez les redoutables créatures souterraines et les toiles d'araignée, trouvez des raccourcis, utilisez des échelles, empruntez des tunnels secrets... Vous ne devez pas traîner, car l'eau qui envahit les galeries perturbe le moindre de vos déplacements. En fin de compte, la seule chose qui importe est le nombre de Pépites d'or que les membres de votre clan parviendront à sauver. Mais attention ! Il pourrait bien y avoir un Saboteur au sein de chaque clan, à la solde de l'ennemi.

Le clan qui récupère le plus d'or remporte la partie.

LES CLANS NAINS

Dans **Saboteur** : **La mine se rebelle**, vous jouez des membres de deux clans rivaux : les Nains jaunes et les Nains bleus. Chaque clan peut avoir jusqu'à quatre Nains actifs dans les galeries. Toutefois, certains d'entre eux sont des traîtres à la cause...



Clans Nains
(dos de carte)



Nains loyaux de chaque clan
(face de la carte)



Rôles Saboteurs du clan jaune
infiltrés dans le clan bleu
(face de la carte)



Rôles Saboteurs du clan bleu
infiltrés dans le clan jaune
(face de la carte)

Dans chaque clan, il y a un ou deux **Saboteurs** qui portent les couleurs d'un clan (au dos de leur carte), tout en travaillant en réalité pour l'autre (rôle sur la face de leur carte). Tout l'or amassé par un Saboteur compte pour le **clan adverse** à la fin de partie, c'est-à-dire pour le clan qui se trouve au dos de sa carte.

Note: la société des Nains est composée pour moitié de Naines, qui ne sont que trop peu souvent mentionnées dans les contes et légendes, alors qu'elles y participent tout autant. C'est pourquoi ce jeu leur fait honneur, au même titre que leurs compagnons à barbe.

PRÉPARATION

- 1 Placez la **carte Départ** au milieu de la table.
- 2 Mélangez les **4 cartes Arrivée** et placez-les aux quatres coins de la zone de jeu, **face cachée**.
De 2 à 5 joueurs, la zone de jeu doit faire 9x9 cartes.
De 6 à 8 joueurs, elle doit faire 7x7 cartes.
- 3 Préparez les **cartes Clan** en fonction du nombre de joueurs :
 - À 2 joueurs, utilisez 1 carte **Loyal de chaque clan**.
Il n'y a pas de Saboteur.
 - De 3 à 4 joueurs, utilisez **toutes les cartes d'un seul clan** mais retirez-en 1 carte Loyal.
 - De 5 à 8 joueurs, utilisez **toutes les cartes** mais retirez **1 carte Saboteur** de chaque clan.
Mélangez ces cartes et distribuez-en **une** à chaque joueur. Chacun regarde sa carte en secret et la place **face cachée** devant soi. Les autres joueurs savent à quel clan vous appartenez (le dos de carte est jaune ou bleu) mais votre rôle (Loyal ou Saboteur) reste secret jusqu'à la fin de la partie. Mettez de côté les cartes non distribuées **sans les regarder** : vous en aurez besoin lorsque le premier Nain quittera la mine.
- 4 Chaque joueur prend **un pion Nain** de son clan et la **carte Nain** correspondante. Chacun place son Nain sur la carte Départ et sa carte Nain devant soi, bien en vue de tous les joueurs. Chaque joueur place **3 Pépites d'or** de la réserve sur sa carte Nain.

- 5 Formez trois paquets de cartes avec les cartes **Chemin** et **Action** : I, II et III. Mélangez chaque paquet séparément et retirez **5 cartes de chacun**, que vous rangez dans la boîte sans les regarder. Enfin, distribuez 5 cartes à chaque joueur, depuis les paquets indiqués ci-dessous :

2 à 4 joueurs : 5x I

5 à 6 joueurs : 4x I et 1x II

7 à 8 joueurs : 3x I et 2x II

Les cartes restantes forment une unique pioche face cachée : placez d'abord le paquet III, puis posez le paquet II par-dessus, et enfin le paquet I (s'il reste des cartes de ce paquet). La pioche doit être à portée de main de tous les joueurs et nous vous conseillons de laisser un peu de place à côté pour former la défausse.

- 6 Regroupez les **3 Créatures**, les **3 Toiles d'araignée** et les **Pépites d'or** dans une réserve commune.

Exemple à 6 joueurs :



DÉROULEMENT

Le joueur le plus fiable commence, puis on joue dans le sens horaire. A votre tour, vous devez résoudre les étapes suivantes dans l'ordre:

1. Jouer une carte ou défausser 1 ou 2 cartes (obligatoire)
2. Déplacer votre Nain jusqu'à 3 pas (facultatif)
3. Tirer 1 ou 2 cartes de la pioche (obligatoire)

Ensuite, votre tour est terminé, et c'est à votre voisin de jouer.

Note : Si la pioche s'épuise, la troisième phase est ignorée.

Si vous n'avez plus de cartes au début de votre tour, vous passez votre tour.

ÉTAPE 1. JOUER DES CARTES

Au début de votre tour, vous devez faire une de ces actions:

- A – Jouer 1 carte Chemin dans le réseau de galeries
- B – Jouer 1 carte Action
- C – Passer et défausser 1 ou 2 cartes

A – Jouer une carte Chemin dans le réseau de galeries

Les cartes Chemin vous permettent de créer un réseau de galeries qui part de la carte Départ et qui se dirige vers les quatre cartes Arrivée. Lorsque vous jouez une carte Chemin, elle **doit** être reliée à un chemin qui fait **déjà** partie du réseau, ou à une carte Arrivée **visible** (voir page 20).

Toutes les cartes Chemin doivent avoir la même orientation : vous ne pouvez pas les jouer de côté. Les chemins de la carte doivent déboucher sur du vide ou sur un chemin déjà formé, mais pas sur un bord de carte dépourvu de chemin. Toute nouvelle carte doit prolonger un chemin existant.

Vous pouvez étendre le chemin dans la direction de votre choix, même si vous sortez de la zone de jeu.

Note: *il n'est pas nécessaire que la carte que vous jouez soit reliée directement à la carte Départ ou à votre propre Nain, tant que vous respectez les règles indiquées ci-dessus.*

Exemples de placements incorrects :

- 1 Carte non reliée au réseau
- 2 Carte posée de côté
- 3 Le chemin donne sur un bord de carte qui n'en a pas
- 4 La carte ne prolonge pas un chemin existant



8

Cartes Chemin

Les cartes Chemin des groupes I, II et III n'affichent pas le même nombre de cases. Plus il y a de cases (séparées par des pointillés) sur une carte, plus un Nain devra faire de pas pour la traverser.



Les cartes Chemin du **groupe I** affichent une seule case.



Les cartes Chemin du **groupe II** affichent plus de cases : les Nains doivent faire 2 pas pour les traverser.



Ce sont les cartes Chemin du **groupe III** qui affichent le plus de cases : les Nains doivent faire 3 pas pour les traverser.



Cartes Chemin spécial

Abysses (x9 +1 carte Arrivée)

Au fil du jeu, des Créatures surgiront des abysses pour menacer les Nains (voir p.15).



Échelle (x4 +1 carte Départ +1 carte Arrivée)

Toutes les échelles sont considérées comme directement reliées l'une à l'autre : vous pouvez déplacer votre Nain d'une case avec une échelle à n'importe quelle autre case avec une échelle en ne dépensant **qu'un seul pas**.

9



Pont (x4)

Les deux chemins qui se croisent sur cette carte ne sont **pas** reliés l'un à l'autre. Votre Nain ne peut pas passer du pont au chemin qu'il enjambe, ni l'inverse.

Si votre Nain passe **sur** le pont de bois, votre voisin de gauche pioche 1 carte au hasard dans votre main et la place **face cachée** sur la défausse, **sans la regarder**. Vous jouez alors le reste de la partie avec une carte en moins.



Double Courbe avec Tunnel (x5)

Les deux chemins de cette carte sont reliés par un tunnel. Le tunnel compte comme une case distincte.

Si votre Nain emprunte le tunnel, vous perdez **immédiatement** 1 Pépite d'or. Retirez 1 Pépite d'or de votre carte Nain et remettez-la à la réserve.

Note : si vous n'avez plus de Pépite d'or, votre Nain peut tout de même entrer dans le tunnel. Dans ce cas, vous n'avez rien à payer.



Filon d'or (x2 + 1 carte Arrivée)

Lorsque vous placez un filon d'or dans le réseau de galeries, prenez **immédiatement** 1 Pépite d'or de la réserve et placez-la sur le symbole Or de cette carte. Si votre Nain termine son déplacement sur le filon d'or, prenez la Pépite d'or et placez-la sur votre carte Nain.

Important : si vous prenez la Pépite d'or d'un filon, vous devez **immédiatement** retourner votre carte Clan et dévoiler votre rôle, qui reste visible jusqu'à la fin de la partie.

B – Jouer une carte Action

Les cartes Action vous permettent d'acquérir des informations secrètes ou des avantages. Elles peuvent aussi permettre de bloquer des chemins, échanger des cartes, ou attirer certaines créatures.

Cartes Action à effet immédiat

Ces cartes Action vous permettent d'effectuer immédiatement l'action indiquée, une seule fois. Montrez aux autres joueurs la carte que vous voulez jouer et placez-la sur la défausse, face visible (**sauf Toile d'araignée**). Ensuite, accomplissez l'action correspondante.



Information secrète (x5)

Choisissez **une des deux** options suivantes et résolvez les effets indiqués. Ne dévoilez pas l'information obtenue aux autres joueurs.



Jetez un œil à l'une des **cartes Arrivée**



Jetez un œil à la **carte Clan** d'un autre joueur

Dans les deux cas, reposez la carte que vous avez consultée face cachée.



Éboulement (x3)

Retirez **1** carte **Chemin** où il n'y a pas de **Nain**, ni de **Créature**, du réseau de galeries.

Note : vous ne pouvez pas utiliser une carte **Éboulement** sur la carte **Départ**, ni sur une carte **Arrivée**. Si vous retirez une carte **Chemin** avec une issue barrée par une **Toile d'araignée**, vous retirez également la **Toile d'araignée**. Si vous retirez une carte **Filon d'or** avec une **Pépîte d'or**, remettez l'or à la réserve.



Échange de cartes (x2)

Choisissez n'importe quel autre joueur et donnez-lui **toutes les cartes** de votre main, face cachée. En échange, vous recevez toutes les cartes de ce joueur, face cachée. Le nombre de cartes échangées n'a aucune importance.

Important : à la fin de votre tour, **ne tirez pas** de carte de la pioche. Au lieu de cela, c'est **l'autre joueur** qui pioche une carte (voir p.20).



Toile d'araignée (x3)

Placez cette carte **devant vous, face visible** et prenez le jeton **Toile d'araignée** avec le symbole correspondant (voir p.13).

Placez-le côté ② visible :

- ...soit exactement **entre 2** cartes du réseau de galeries ;
- ...soit **au bout** d'un chemin du réseau de galeries.

Il est impossible de jouer une **Toile d'araignée** sur une autre **Toile d'araignée**. La **Toile d'araignée** **bloque** la section entravée pour tous les **Nains** et les **Créatures** pendant **2 tours** de table. **Au début de votre prochain tour**, retournez le jeton sur ①. Lorsque votre tour revient, retirez le jeton du réseau de galeries et défaussez la carte **Action** correspondante.

Note : si la **Toile d'araignée** bloque le bout d'un chemin, il reste **possible** de le prolonger en y plaçant une carte. Seul le déplacement est bloqué.



*Exemples de placements possibles pour une **Toile d'araignée***

Note : pour vous aider à vous y retrouver, chaque carte **Action Toile d'araignée** dispose d'un jeton qui lui correspond. Les symboles ●, ▲ et ◆ autour du numéro vous indiquent quel jeton correspond à quelle carte **Action**. Lorsque vous retirez une **Toile d'araignée** du réseau de galeries, placez la carte **Action** correspondante dans la défausse.

Cartes Action avec de l'équipement

Ces cartes **Action** vous fournissent de l'équipement qui vous permettra d'accomplir des tâches diverses au fond des galeries. Lorsque vous en jouez une, placez-la **face visible** devant vous ou un autre joueur.



Bottes (x3)

Lorsque vous avez une carte Bottes devant vous, vous pouvez déplacer votre Nain de **1 pas supplémentaire** lors de chacun de vos tours (voir p.18).

Note : chaque joueur ne peut avoir **qu'une seule** carte Bottes devant lui.



Hache (x3)

Si vous avez une carte Hache devant vous, vous pouvez l'utiliser comme suit :

➤ Si, à tout moment de votre tour, vous êtes sur une case adjacente à une Toile d'araignée, vous pouvez défausser la hache pour retourner la **Toile d'araignée** de ② à ① ou pour la retirer si elle est déjà sur ①.

➤ Si une **Créature** se déplace sur votre case ou si vous déplacez sur sa case, vous pouvez défausser la hache pour repousser la Créature avant qu'elle ne vous attaque: retirez alors la Créature du réseau de galeries. Le joueur qui possède la carte Action de la Créature la place également dans la défausse.

Note : pour utiliser l'effet de la hache, elle doit **déjà se trouver devant vous**. Vous ne pouvez pas la jouer de votre main pour profiter immédiatement de ses effets.

Cartes Action pour attirer et déplacer des Créatures

Ces cartes Action vous permettent d'attirer des Créatures qui surgiront alors des abysses pour se déplacer dans les galeries et attaquer les autres Nains. Chaque Créature a un effet d'attaque particulier (voir p.16-17).



Lorsque vous jouez une carte Action de Créature, placez-la **face visible** devant vous. Prenez la Créature correspondante et placez-la sur **n'importe quelle case** du réseau de galeries avec une icône **abysses**.

Note : s'il n'y a pas d'abysses dans le réseau de galeries, vous ne pouvez pas attirer de Créature.

Ensuite, déplacez la Créature du nombre de pas indiqué sur la carte Action le long d'un chemin du réseau de galeries.

Lorsque vous déplacez une Créature :

➤ Vous **n'avez pas** à la déplacer du nombre total de pas indiqué. Vous avez le droit de renoncer à autant de pas que vous le désirez.

➤ Vous pouvez déplacer une Créature dans un sens, puis dans l'autre.

➤ Si une Créature rencontre **un Nain**, elle termine son déplacement sur la case de ce Nain et l'attaque. S'il y a plusieurs Nains sur la même case, ils sont tous attaqués en même temps. Si un Nain repousse la Créature avec une hache, tous les Nains de sa case échappent eux aussi à l'attaque.

Note : une attaque survient également lorsqu'un Nain se déplace dans une case occupée par une Créature (voir p.18).

Les Créatures peuvent se déplacer d'une **échelle** à une autre et franchir des **ponts** et des **tunnels** sans restriction, mais elles ne peuvent pas traverser une **Toile d'araignée**.

Les Créatures ne peuvent pas révéler des **cartes Arrivée** face cachée.

Les Créatures disparaissent du réseau de galeries après **un tour** de table – jusqu'à être attirées de nouveau par une autre carte Action. Retirez la Créature **au début** de votre prochain tour et défaussez la carte Action qui se trouve devant vous.

Si la Créature est déjà en jeu

Si vous jouez une carte Action de Créature déjà en jeu, **ne la placez pas** sur une icône abysses. À la place, déplacez-la à partir de la case qu'elle occupe déjà. Si la Créature commence son déplacement sur une case avec un ou plusieurs Nains, elle ne les attaque que si elle quitte la case et y revient.

Le joueur qui avait joué la carte Action de cette Créature avant vous doit maintenant la défausser. La Créature reste en jeu jusqu'à ce que ce soit de nouveau votre tour.

Les Créatures et leurs effets



Rat (x5)

Les rats se déplacent jusqu'à **3 pas**. S'ils arrivent sur une case occupée par votre Nain, votre voisin de gauche pioche 1 carte au hasard dans votre main et la place **face cachée** sur la défausse, **sans la regarder**. Vous jouez alors le reste de la partie avec une carte en moins.



Lindworm (x4)

Les lindworms se déplacent jusqu'à **4 pas**. S'ils arrivent sur une case occupée par votre Nain, couchez-le **immédiatement** sur le côté : ce Nain est paralysé pendant un tour de table. Lorsque votre tour revient, remettez votre Nain debout, mais ne le déplacez pas.



Gobelin (x4)

Les gobelins se déplacent jusqu'à **5 pas**. S'ils arrivent sur une case occupée par votre Nain, vous perdez immédiatement **1 Pépite d'or**. Retirez 1 Pépite d'or de votre carte Nain et remettez-la à la réserve.

Note : si vous n'avez plus d'or, le gobelin ne vole rien. Il s'arrête tout de même sur la case occupée par votre Nain.



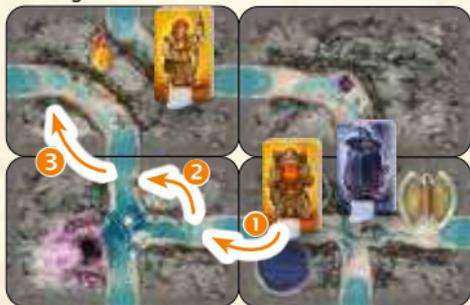
Exemple: Le joueur actif joue une carte Action Rat : il la place devant lui et place le rat sur une icône abysses. Il peut le déplacer de 3 pas. Après 2 pas, le rat rencontre un Nain bleu et l'attaque. Le Nain bleu perd 1 carte.

C – Passer et défausser 1 ou 2 cartes

Si vous ne pouvez pas jouer une carte selon l'action A ou B, ou si vous choisissez de ne pas le faire, vous devez passer et défausser **1 ou 2 cartes** de votre main. Placez les cartes défaussées **sur la pile de défausse, face cachée**.

ÉTAPE 2. DÉPLACER VOTRE NAIN

Après avoir joué ou défaussé vos cartes, vous **pouvez** déplacer votre Nain jusqu'à **3 pas**. À chaque pas, votre Nain se déplace de **1 case** le long d'un chemin existant.



Exemple depuis la carte Départ : après avoir joué une carte, le Nain jaune se déplace de 3 pas le long du chemin.

Observez bien les règles suivantes :

- * Si vous avez des **Bottes** devant vous, vous pouvez déplacer votre Nain **jusqu'à 4 pas**.
- * Il vous faut respectivement 2 et 3 pas pour traverser des cartes Chemin II ou III.

- * Le nombre de Nains par case n'est pas limité.
- * Vous devez dépenser 1 pas pour passer d'une **échelle** à une autre.
- * Si votre Nain franchit un **pont**, vous perdez immédiatement une carte de votre main.
- * Si votre Nain passe dans un **tunnel**, vous perdez **immédiatement** 1 Pépite d'or : remettez-la dans la réserve.
- * Toute **Toile d'araignée** bloque le chemin : si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas la retirer avec une hache, vous ne pouvez pas la franchir.
- * Si votre Nain **se déplace sur** une case occupée par une Créature, votre déplacement se termine **immédiatement** et la créature vous attaque (voir p.16 et 17). Si vous avez une hache devant vous à ce moment-là, vous pouvez repousser la Créature.

Note : si vous n'avez aucune carte dans votre main au début de votre tour, votre Nain ne peut pas se déplacer non plus : vous devez passer.

Atteindre une carte Arrivée

Si vous êtes le premier joueur à déplacer votre Nain sur une carte Arrivée, révélez cette carte face visible. Au besoin, faites-la pivoter pour la relier à la carte Chemin qui vous a permis de l'atteindre. Ensuite, déplacez votre Nain sur la première case de la carte Arrivée et terminez votre déplacement.



Exemple : le Nain jaune se déplace sur une carte Arrivée lors de son tour. Avant de déplacer le Nain sur la carte, vous la révélez et vous la reliez au chemin existant pour que le Nain puisse y entrer. Le Nain se déplace sur la première case de la carte et son déplacement se termine.

Note : lorsque vous révélez une carte Arrivée, il se peut qu'elle ne corresponde pas à certaines des cartes Chemin qui l'entourent. Dans ce cas, vous devez faire en sorte qu'elle soit au moins reliée à la carte Chemin d'où vous venez.



Trouver la sortie

Une seule des quatre cartes Arrivée permet de sortir de la mine. Pour sortir, votre Nain doit atteindre la case de la sortie. S'il y parvient, retirez **immédiatement** votre Nain de la carte Arrivée, placez-le devant vous et révélez votre carte Clan. **Vous continuez à participer au jeu** en jouant et en piochant des cartes.

ÉTAPE 3. PIOCHER DES CARTES

À la fin de votre tour, vous **devez** piocher des cartes. Si vous avez joué une carte Chemin ou Action, ajoutez 1 carte de la pioche à votre main. Si vous avez passé votre tour, reprenez dans la pioche autant de cartes que vous avez défaussées (1 ou 2).

Note : si la pioche s'épuise, vous ne piochez plus de cartes.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine **immédiatement** lorsque l'une des situations suivantes survient :

- * La pioche est épuisée et tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes.
- * Tous les Nains **qui travaillent pour le même clan** (donc qui ont la même couleur sur le côté rôle de leur carte) ont quitté la mine. Pour s'assurer que c'est le cas, le **premier** joueur à sortir doit consulter les cartes mises de côté au début de la partie. Il peut alors en déduire le nombre de joueurs et de Saboteurs pour chaque clan et sera ainsi en mesure d'annoncer la fin de la partie. C'est-à-dire, si tous les Nains d'un clan (même dos de carte) ont quitté la mine mais que le ou les Saboteurs de ce clan (rôle sur la face de la carte) y sont encore, la partie n'est pas terminée.

Note : si aucun des Nains encore sous terre ne peut atteindre la sortie, vous pouvez aussi décider que la partie est terminée.

Distribution de l'or

Une fois que la partie est finie, chacun révèle son rôle. Les Nains qui **n'ont pas quitté** la mine perdent leur or. Ensuite, comptez l'or accumulé par chaque clan.

Rappel : l'or accumulé par les Saboteurs comptent pour l'autre clan.

Déterminez la valeur du trésor de chaque clan comme suit :

**Nombre total de Pépites récupérées par un clan
(dos de carte)**

x

**Nombre de Nains travaillant pour l'autre clan
(dos de carte)**

Le clan avec la valeur de trésor la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité, le clan (c'est-à-dire la couleur du côté rôle de la carte) pour lequel travaille le Nain qui est sorti en premier l'emporte.

Exemple de décompte à 5 joueurs :



22

22

Il y a trois Nains jaunes, mais seuls deux d'entre eux travaillent pour le clan jaune : l'autre est un Saboteur qui travaille pour le clan bleu. Quatre Nains ont réussi à quitter la mine. Le dernier Nain bleu, lui, n'est pas sorti à temps.

* *Clan Jaune : $2+2=4$ or, multiplié par 3 (nombre de dos de cartes bleus) = 12*

* *Clan Bleu : $2+3+0=5$, multiplié par 2 (nombre de dos de cartes jaunes) = 10*

Les deux Nains du clan jaune ont réussi à récupérer le trésor le plus important, et remportent la partie !

 Frédéric Moyersoen

 Alexander Jung

Traduction : Antoine Prono (Transludis)



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, 2022
Version 1.0

Adaptation et
distribution françaises :



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



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



Données et adresses à conserver - 07-2022

23

Découvrez d'autres jeux de la gamme Saboteur !

