

Memo Regles.com - Saboteur

Règles de Saboteur : rôles cachés, cartes chemin, actions, chercheurs, saboteurs, pépites et manches.

Joueurs	3 à 10 joueurs
Age	8 ans et +
Duree	30 à 45 min
Materiel	Cartes rôle, chemin, action, or
Objectif	Pour les chercheurs, atteindre l'or ; pour les saboteurs, empêcher le tunnel d'aboutir.

Regle rapide

Saboteur: Pour les chercheurs, atteindre l'or ; pour les saboteurs, empêcher le tunnel d'aboutir. Distribuez les rôles cachés, les cartes chemin/action et placez les cartes arrivée. Chaque joueur pose un chemin, joue une action ou défausse, puis pioche. Les pépites remportées au fil des manches déterminent le vainqueur.

Points clés

- Les rôles restent secrets pendant la manche.
- Les chemins doivent se connecter correctement.
- Les cartes action peuvent bloquer ou réparer.
- Les chercheurs gagnent si le chemin atteint l'or.
- Les saboteurs gagnent si l'or n'est pas atteint.

Point a clarifier

Clarifiez la validité des chemins, les outils cassés/réparés et la révélation finale des rôles.

Source: Gigamic - Saboteur - <https://www.gigamic.com/jeux-de-bluff/63-saboteur-3421272100538.html>

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.