

# Saboteur お邪魔者 Frederic Moyersoen (フレデリック・モヤーアセン) 作

**6~10人用**  
(3~5人も一応可) **8才~大人** **所要時間 約30分**

全員、穴掘り名人のドワーフ(人間よりも少し背の小さい、伝説上の種族)です。山の坑道深くを舞台に、金塊を求めてカードをつながら穴を掘り進めるまじめな“金鉱堀”たちと、それを阻止しようと目論む“お邪魔者”たちとて、金塊の争奪戦が行なわれます。しかし一体、誰がどちらの立場なのか判りません。互いの行動を見極めながら役割を見抜き、味方には援護を、敵には妨害を仕掛けていきましょう。金鉱堀チームは金塊を見つけたら成功、お邪魔者チームは金塊への道を塞げたら成功です。勝利チームには報酬の金<sup>きん</sup>が与えられます。これを3ラウンド分繰り返し、より多くの金<sup>きん</sup>を獲得することを目指します。

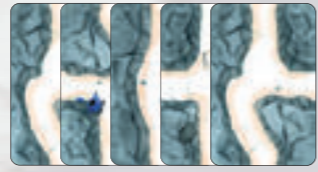
【表1：遊ぶ人数に応じたカード枚数】

遊ぶ人数	3人	4人	5人	6人	7人	8人	9人	10人
<b>1</b> 使う金鉱堀カード	3枚	4枚	4枚	5枚	5枚	6枚	7枚	7枚
使うお邪魔者カード	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚	3枚	3枚	4枚
<b>2</b> ラウンド開始に配るカード	6枚	6枚	6枚	5枚	5枚	4枚	4枚	4枚
<b>3</b> 金鉱堀用の報酬金カード	3枚	4枚	5枚	6枚	7枚	8枚	9枚	9枚

【表2：お邪魔者の報酬】

今ラウンドのお邪魔者の数	1人	2人	3人	4人
お邪魔者各人の報酬	金塊4個分	金塊3個分	金塊3個分	金塊2個分

## 内容物



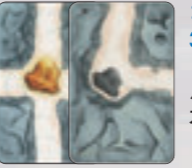
**通路カード 40枚**  
金塊までの通路としてつなげていきます。



**アクションカード 27枚**  
両肩に丸いシンボルが描かれています。通路の予見や破壊、他人の行動抑制、救助を行ないます。



**スタートカード 1枚**  
通路のスタート地点を表します。



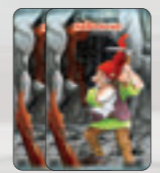
**ゴール(目標)カード 3枚**  
目標の金塊とハズレの石ころです。



**金カード 28枚**  
目的達成チームに与えられる報酬です。



**金鉱堀 7枚**  
文字が描かれていません。



**お邪魔者 4枚**  
「Saboteur (サボトイア)」と描かれています。

役割カード11枚：役割を決めるために配ります。

## ゲームの準備

まず、次のカードは使い道が異なりますので、別々にして分けておいてください。

通路カード + アクションカード / スタートカード / ゴールカード3枚  
金カードの山 / 役割カード(金鉱堀とお邪魔者)

今回遊ぶ人の数に応じて、役割カードの枚数を調整します。巻頭の表1の**1**を参照してください。使わない役割カードは、箱の中に戻しておきます。

## ラウンド前の準備

全3ラウンド行ないます。各ラウンドの最初に、今回使う分の役割カードをよく混ぜ、裏向きにして全員に1枚ずつ配ります。各自、それを人に見られないように見て役割を確認してから、手元に裏向きにして置きます。ラウンド中、自分の役割は秘密です。ラウンドの終了時に初めて各自の役割が公開されます。配って1枚残った役割カードは、裏向きにして、誰にも見られない場所に置いておきます。

ゴールカード3枚を裏向きにしてよく混ぜ、スタートカードと一緒に次の図のように机の上に並べます。



※ この説明書の上の辺に描かれている、カード7枚分のスペースを表す目盛を使うと良いでしょう。

ゲームの進行に伴い、スタートカードから通路が形成されていきます。通路カードとアクションカードは、一緒によく混ぜてから、各自の手札として、人数に合わせて表1の**2**の枚数分を配ります。配った残りのカードは、裏向きの山札にしてゴールカードの脇に置きます。金カードは、ラウンド終了時にだけ使いますので、山札にして邪魔にならない場所に置いておきます。

## ゲームの手順

時計回りで1人ずつ手番<sup>てばん</sup>(自分が行動する番)を行ないます。最初の手番を行なう人は適当な方法で決めましょう。自分の番になったら、次の3つの行動のうち、いずれか1つを行ないます。

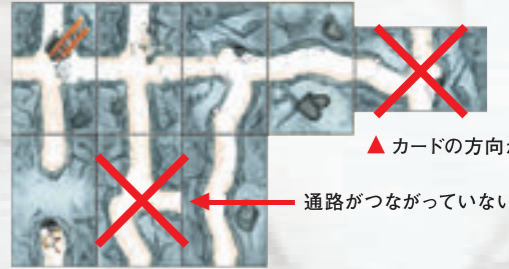
- A. 通路カードで通路を伸ばす
- B. アクションカードの使用
- C. 1枚捨ててパス

その後で、山札からカードを1枚手札に補充します。これで手番は終わり、左隣の人の番に移ります。

**注意：**もし山札のカードがなくなったら、手札は補充できずに、残ったカードだけでゲームプレイを続けます。

### A. 通路カードで通路を伸ばす

通路カードによって、スタートカードからゴールカードまでの通路が形成されていきます。手札から通路カードを1枚選んで出し、壁と通路の絵柄を合わせつつ、他のカードと辺が接するように置きます。90度回して、カードの短辺と長辺が接するように置くことはできません(下図参照)。



また、スタートカードから通路がつながるように置かなければなりません。通路が途中で分断された状態ならば、その先にカードをつなげることはできません。基本的に右へ右へと伸びていくはずですが、どの方向へいくら伸びても構いません。ただし、通路カードの構成上、あまり余裕はないはずです。金鉱堀の立場では、スタートカードからゴールカードまで、最短で途切れない通路を伸ばそうとしましょう。一方、お邪魔者は、迂回や行き止まりの通路カードでそれを妨害しようとします。ただし、自分の正体がばれてしまうと、後述のアクションカードで動きを封じられてしまいますので、あからさまな行動には注意が必要です。

## B. アクションカードの使用

両肩に丸いシンボルが描かれたアクションカードは、手札から1枚選んで出すことで、その種類に応じた効果を発揮します。アクションカードの効果には大きく4種類があり、プレイヤーの行動を妨げたり、救済したり、場の通路カードを取り除いたり、ゴールカードの情報を知ったりします。



### 穴掘り道具の破壊：3種類

両肩に赤色のシンボルが描かれた攻撃カードです。

これらのカードは、他のプレイヤーの前に置き、それらのカードがプレイヤーの前にある限り、A.の通路カードを繰り出す行動をできなくさせます。つまり、もし手番の時にこれらのカードが1枚でも自分の前にあれば、通路カードを場の通路につなげることができなくなってしまいます。ただし、B.のアクションカードの使用や、C.のパスといった行動までをも封じることができません。



### 穴掘り道具の修理：3種類

両肩に緑色のシンボルが描かれた救助カードです。

これらのカードを使って、任意のプレイヤーの前から、対応する道具破壊のアクションカードを取り除きます。例えば、壊れたトロッコが置かれているプレイヤーには、トロッコ修理のカードを使うことで、壊れたトロッコカードを取り除くことができます。自分に対しても、他人に対しても使うことができます。使った場合には、この修理カードと取り除いた道具破壊のカードの2枚は捨て札になります。

**注意：**この修理カードで簡単に復活できないように、1人に対して道具破壊カードの2枚目、3枚目を置くこともできます。ただし、同じ人に対してすでに置かれている種類の道具破壊カードを置くことはできませんので、最大でも3枚(3種類分)までです。



### 穴掘り道具の修理 (2種類対応版)：3種類

両肩に2つの緑色のシンボルが描かれている修理カードもあります。

これらのカードを使うと、描かれている2種類の道具のうち、どちらかを選んで修理することができます。両方を修理することはできません。



### 落石

落石のカードは、場の通路カード1枚に対して使います。場に置かれている任意の通路カードを1枚選んで(ただしスタートとゴールカードは除く)、このカードと一緒に捨て札にします。これにより、お邪魔者チームであればスタートカードからつながっている場所を制限し、金鉱掘りチームであれば行き止まりをなくすることができます。この落石によって空いた場所には、周囲の通路と壁が正しく接すれば、再び通路カードを配置することができます。



### 宝の地図

このカードは、3枚あるゴールカードのうち1枚に対して使います。金塊が描かれているゴールカードは3枚のうち1枚だけで、残り2枚はただの石ころです。選んだゴールカード1枚を慎重に取り、他の人には見られないように中身を見てから、元の位置に戻します。うそを含めて、内容を公言するかどうかはその人の自由です。ゴールカードを見終わったら、このアクションカードは捨て札にします。

## C. 1枚捨ててパス

手札から適当なカードを繰り出せない、もしくは出したい場合には、パスを選択します。パスをする時には、手札から捨てるカードを1枚選び、他の人には見せないように裏向きにして、捨て札の山に捨てます。こうして、捨て札の山には、表向きのカードも裏向きのカードも置かれることになります(分けておくとういでしょう)。ラウンドの終了間近には、手札が1枚も無いことがあります。この時には、何も捨てずにただパスします。

## ラウンドの終了

誰か1人が、スタートカードから途切れずに続いている通路でゴールカードに到達したら、そのゴールカードを表にして、ラウンドの終了かどうか確認します。ゴールカードに到達した、と見なされるのは、最後に置いた通路カードの通路が、ゴールカードの方向に伸びている場合です。

到達したゴールカードに金塊が描かれているなら、金鉱掘りが報酬を受けとり、このラウンドは終了します。石ころだけが描かれているなら、まだこのラウンドは続行します。また、全員が手札をすべて出しきってしまった場合も、お邪魔者チームの勝ちとしてラウンド終了です。ラウンドが終了したら、各自、隠していた役割のカードを公開します。誰が金鉱掘り、誰がお邪魔者だったのでしょうか？

### 補足：ラウンド終了間近に読んでください

**補足1：**2枚のゴールカードの間に通路が置かれて、両側に到達した場合は、両方めくって、もしどちらかに金塊があればラウンド終了と見なされます。

**補足2：**珍しいことですが、めくったゴールカードの絵(通路と壁)の構成が、周囲の通路カードとどうしても合わないことがあります。この場合は、例外的に、一部がつながらない状態で置いて構いません。

## 金カードの分配

正しく金塊のゴールカードに到達した場合には、金鉱掘りチームの勝ちです。報酬として、金カードの山札をよく混ぜた後、(金鉱掘りの人数、ではなく)プレイヤー人数に応じて、表1の③で示された枚数分、裏向きのまま取り出します。この取り出した金カードの束を、金鉱掘りチームの1人1人に回していきます。まず、最後に通路カードを出して、金塊のゴールカードに到達したプレイヤーが、最初にこの束を受け取り、それぞれのカード内容を見た上で1枚選んで獲得し、残りのカードを右隣の人に渡します。こうして、時計と反対まわりの順番で、金鉱掘りだった人だけが1枚ずつカードを選んで取っていき、残りの金カードがなくなるまで続けます。合計2枚もらう人もいれば、1枚だけの人もいるでしょう。

山札も尽き、全員が手札を出しきっても金塊に到達できなかった場合は、お邪魔者チームの勝ちです。金鉱掘りとは報酬のもらい方が異なりますので注意してください。お邪魔者の場合は、今回のお邪魔者が何人いたかに応じて、表2で示される金塊の数になるように金カードを選んで獲得します。各自、順番に金カードの山札を手に取り、内容を見ながら選んで獲得します。金塊の数の合計が合っていれば、内訳は自由です。

**特別な例：**3人か4人で遊んでいる場合には、お邪魔者が1人もいないことがあり

得ます。この状態で金塊のゴールカードに到達できなかった場合は、誰にも金カードは分配されません。各自、このようにして獲得した金カードは、ゲーム終了まで裏向きにして手元に置いておきます。

## 次のラウンド

金カードの分配が終わったら、次のラウンドの始まりです。ゴールカード3枚、前回のラウンドでは使わなかった1枚と合わせた役割カード、通路カードとアクションカードを、それぞれよく混ぜ、再びラウンド開始時にように準備します。もちろん、前のラウンドで獲得した金カードはそのまま手元に確保しておきます。まだ獲得されずに残っている金カードは、再び山にして脇に置いておきます。新しいラウンドの最初の手番は、前回の最後にカードを出した、左隣の人から行ないます。

## ゲームの終了

3ラウンド終了後、ゲーム終了です。各自、獲得した金カードに描かれている金塊の個数を数え、合計します。金塊の数が最も多い人の勝ちです。同点の場合には、該当者全員が勝ちです。



### 拡張セット：お邪魔者2

敵対する役割が7種類に増え、たくさんの通路やアクションカードの追加により、基本セットと合わせると2～12人まで遊べる拡張セットです。



〒112-0004 東京都文京区後楽1-1-15 梅澤ビル5階  
Tel.03-3815-5956 Fax.03-3815-7956  
shop@mobius-games.co.jp  
www.mobius-games.co.jp



〒166-0003 東京都杉並区高円寺南4-45-7 壱番館401  
Tel.03-6657-3537 Fax.03-6657-3568  
contact@sugorokuya.jp  
sugorokuya.jp



Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5,  
D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de

