

AUF DER REEPERBAHN

2 à 2 | - mm > amener Brillli ou Charly dans sa boîte de nuit

→ **préparation** | Placer **Brilli** sur plaque d'égout, entourée des 2 gardes du corps (laisser une case). Placer **Charly** (bouteille) au même niveau que Brillli mais sur case grise | Les joueurs tirent au sort **Hans** (jaune) et **Lily** (rouge) et place le perso gagné sur la case libre entre Brillli et le garde présent de leur côté du plateau.

Tour de jeu (3 phases)

① RÉALISER UNE ACTION (❖) PARMIS 3

❖ DÉPLACER UN PERSONNAGE

le joueur actif peut jouer une ou plusieurs cartes de la même couleur et déplacer, à chaque carte jouée, un personnage de la même couleur

—memo impossible de déplacer Charly avec des cartes.

—memo dans tous les cas, Brillli doit être encadré par ses gardes, (même à distance) et ne peut jamais être sur la même case qu'eux

- **carte verte** : avancer Brillli d'une case
- memo jouer 2 cartes vertes = avancer "Brilli + gardes" d'1 case
- **carte grise** : avancer un garde d'une case (+1), un garde de 2 cases ou 2 gardes d'une case (1+1), ramener gardes adjacents à Brillli (> <)
- **carte jaune** : avancer Hans du nombre de cases indiquées
- **carte rouge** : avancer Lily du nombre de cases indiqué ou sur plaque d'égout (symbole "plaque d'égout")
- memo les cartes rouges peuvent prendre pendant un tour une et une seule autre couleur si Lily se trouve entre le joueur actif et Brillli. —memo des cartes de la couleur adoptée par les cartes rouges ne peuvent être jouées en complément.

❖ FAIRE JOUER HANS DE SON CHARME

Sans jouer de cartes, on amène un perso sur la case de Hans

❖ DÉFAUSSER AUTANT DE CARTES QUE SOUHAITÉ

② REMONTER SA MAIN

Si le le joueur a moins de 8 cartes en main, il pioche le nombre de cartes manquantes

③ DÉPLACER CHARLY

—memo Charly avance sur les cases grises au bord du plateau

➔ Pour chaque perso présent dans l'une de ses 2 cases de son nightclub, le joueur actif rapproche Charly d'autant de cases.

➔ Si Brillli et les 2 gardes sont tous les 3 sur sa moitié de plateau (cases après égout), on rapproche Charly encore d'une case

Fin de partie

Dès qu'un joueur amène Brillli ou Charly sur l'une des 2 cases de son nightclub

—memo la partie s'arrête également dès que la dernière carte de la seconde pioche est prise : gagne celui qui a Brillli (ou Charly si Brillli sur plaque d'égout) de son côté. Égalité possible

AUF DER REEPERBAHN

2 à 2 | - mm > amener Brillli ou Charly dans sa boîte de nuit

→ **préparation** | Placer **Brilli** sur plaque d'égout, entourée des 2 gardes du corps (laisser une case). Placer **Charly** (bouteille) au même niveau que Brillli mais sur case grise | Les joueurs tirent au sort **Hans** (jaune) et **Lily** (rouge) et place le perso gagné sur la case libre entre Brillli et le garde présent de leur côté du plateau.

Tour de jeu (3 phases)

① RÉALISER UNE ACTION (❖) PARMIS 3

❖ DÉPLACER UN PERSONNAGE

le joueur actif peut jouer une ou plusieurs cartes de la même couleur et déplacer, à chaque carte jouée, un personnage de la même couleur

—memo impossible de déplacer Charly avec des cartes.

—memo dans tous les cas, Brillli doit être encadré par ses gardes, (même à distance) et ne peut jamais être sur la même case qu'eux

- **carte verte** : avancer Brillli d'une case
- memo jouer 2 cartes vertes = avancer "Brilli + gardes" d'1 case
- **carte grise** : avancer un garde d'une case (+1), un garde de 2 cases ou 2 gardes d'une case (1+1), ramener gardes adjacents à Brillli (> <)
- **carte jaune** : avancer Hans du nombre de cases indiquées
- **carte rouge** : avancer Lily du nombre de cases indiqué ou sur plaque d'égout (symbole "plaque d'égout")
- memo les cartes rouges peuvent prendre pendant un tour une et une seule autre couleur si Lily se trouve entre le joueur actif et Brillli. —memo des cartes de la couleur adoptée par les cartes rouges ne peuvent être jouées en complément.

❖ FAIRE JOUER HANS DE SON CHARME

Sans jouer de cartes, on amène un perso sur la case de Hans

❖ DÉFAUSSER AUTANT DE CARTES QUE SOUHAITÉ

② REMONTER SA MAIN

Si le le joueur a moins de 8 cartes en main, il pioche le nombre de cartes manquantes

③ DÉPLACER CHARLY

—memo Charly avance sur les cases grises au bord du plateau

➔ Pour chaque perso présent dans l'une de ses 2 cases de son nightclub, le joueur actif rapproche Charly d'autant de cases.

➔ Si Brillli et les 2 gardes sont tous les 3 sur sa moitié de plateau (cases après égout), on rapproche Charly encore d'une case

Fin de partie

Dès qu'un joueur amène Brillli ou Charly sur l'une des 2 cases de son nightclub

—memo la partie s'arrête également dès que la dernière carte de la seconde pioche est prise : gagne celui qui a Brillli (ou Charly si Brillli sur plaque d'égout) de son côté. Égalité possible