

SNEAKS & SNITCHES

Cambrioleurs & Balances

Imaginez que vous êtes le chef d'un gang de voleurs, oh, pas un gang de coupes-bourses et de pickpockets mais plutôt un cadot parmi les dames élégantes et les messieurs habiles dans l'art de l'acquisition illégale. En tant qu'esprit criminel supérieur, votre travail est de coordonner leurs efforts et de gagner le titre de meilleur en affaires.

Préparation de la partie

Ces règles sont pour trois, quatre ou cinq joueurs. Une variante pour deux joueurs est décrite à la fin de ce livret.

Cartes site

Les cartes site représentent les lieux où des articles intéressants peuvent être trouvés. Placez-les dans une longue rangée au milieu de la table. Il doit y avoir 3 cartes site de plus que de joueurs.



3 joueurs : **A à F** 4 joueurs : **A à G** 5 joueurs : **A à H**

Cartes points de victoire (PV)

Les cartes PV montrent le nombre de PV attribués dans chacune des quatre catégories. Il y a une carte PV pour chaque nombre de joueurs. Choisissez la carte avec en bas autant de têtes que de joueurs et placez-la maintenant à la fin des cartes site.



Cartes joueur

Chaque joueur sélectionne une couleur et prend les cartes joueur de cette couleur. Les cartes joueur comprennent la carte boss (celle sans lettre) et les cartes destination (avec les lettres A à H). Mettez votre carte boss sur la table devant vous. Remettez toutes les cartes destination qui ne correspondent pas à un site dans la boîte.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, vous jouez avec les cartes site A à G et les cartes destination A à G. Les cartes site et destinations H sont remises dans la boîte avec le paquet de cartes joueur que personne n'a sélectionné. La carte PV avec 4 têtes est placée sur la table et les autres cartes PV sont remises dans la boîte.



Articles

Vous pouvez voler des articles de quatre catégories : Information (bleu), objets façonnés (vert), bijoux (rouges) et or (jaune). Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 jetons au hasard et les place à droite de sa carte boss. Les jetons restants sont placés sur la table pour former une banque.



Cartes cachette secrète

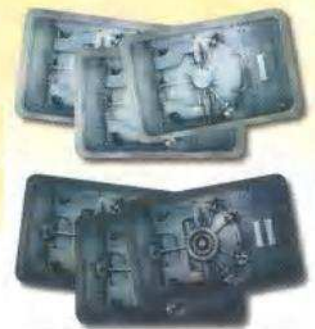
Les cartes cachette secrète représentent les articles que votre équipe a volés et que les autres joueurs ignorent. Pendant la partie, ils sont piochés au hasard et conservés face cachée jusqu'à la fin de la partie. Les autres joueurs ne peuvent voir que leur nombre, pas les couleurs. Vous pouvez regarder vos cartes cachette secrète à tout moment.



Au début de la partie, mélangez toutes les cartes cachette secrète et placez-les en un paquet face cachée que chacun peut atteindre.

Cartes butin

Les cartes butin montrent les articles à voler. Séparez-les en deux paquets (I et II) en fonction de leurs versos. Mélangez chaque paquet. Placez le paquet I sur le paquet II pour faire le paquet cartes butin. Placez une carte face visible en face de chaque site.



Préparation pour une partie à quatre joueurs

Cartes destination

Trois jetons au hasard



Carte boss



Banque de jetons



*Défausse
cartes
butin*



Cartes site avec les cartes butin distribuées



*Carte PV
Paquet
cartes
cachette
secrète*



But du jeu

Pendant la partie, chaque joueur essaye de recueillir des jetons des quatre couleurs. A la fin de la partie, les jetons sont convertis en PV.

Jetez un coup d'œil à la carte PV pour 5 joueurs : La première rangée indique que le joueur qui vole le plus d'information obtiendra 3 PV et les autres joueurs 0 PV. Un seul joueur peut être le leader dans l'information. Pour les objets façonnés et les bijoux, cependant, plus de joueurs obtiennent des PV.

Remarquez que peu importe combien de jetons vous avez. Tout ce qui importe est votre rang par rapport aux autres joueurs. Observez-les étroitement et pesez soigneusement vos chances dans chaque catégorie.



La manche

A chaque manche, vous essayez de voler le butin d'un des sites. C'est un travail pour vos cambrioleurs. Cependant, vous avez également des contacts dans la police que vous pouvez prévenir afin d'empêcher vos concurrents d'obtenir le dessus. Ce sont vos balances. La clé du succès est de voler quelque chose que personne d'autre n'essaye de voler ou de garder.

Affectations

Pour affecter un travail à vos cambrioleurs, prenez la carte destination correspondante au site et placez-la face cachée à gauche de votre carte boss. (Par exemple, jouer la carte destination C envoie vos cambrioleurs essayer de voler le casino.)

Vous devez également choisir un site que vos balances gardent. Placez la carte destination correspondante face cachée au-dessus de votre carte boss.



Révélation des plans

Une fois que chaque joueur a choisi ses destinations, les cartes sont révélées. D'abord, tous les joueurs révèlent simultanément la carte à gauche (les cambrioleurs) et la placent sous le site correspondant. Ensuite, tous les joueurs révèlent la carte au dessus (les balances) et la placent au-dessus du site correspondant.

Un exemple :



Evaluation

Maintenant, tous les sites sont évalués dans l'ordre en commençant par A. Il y a plusieurs possibilités pour un site :

- **Une ou plusieurs balances** : Rien ne se passe ici. Tous les cambrioleurs affectés pour voler le butin ici doivent fuir les mains vides. La carte butin reste. (C'est le cas aux sites B, D, F et H de l'exemple).
- **Une équipe de cambrioleurs, pas de balance** : Les cambrioleurs volent le butin. La carte butin est défaussée et le joueur reçoit la récompense indiquée comme indiqué ci-dessous. (Au site E, Bleu obtient le butin).
- **Plusieurs équipes de cambrioleurs, pas de balance** : Les cambrioleurs se gênent mutuellement et personne n'obtient le butin. Cependant, ils ne repartent pas les mains vides. Chaque joueur qui a envoyé des cambrioleurs à ce site pioche une carte cachette secrète. La carte butin reste. (C'est le cas au site C de l'exemple).
- **Pas de cambrioleur, pas de balance** : Le butin disparaît mystérieusement, probablement sorti du bâtiment plus tard la nuit par un commis dans un but de contrebande. La carte butin est défaussée. (C'est le cas aux sites A et G).

Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, Rouge et Jaune obtiendront chacun une carte cachette secrète. Bleu obtient le butin du site E et reçoit 3 jetons bleus. Les cartes butin à A, E et G sont défaussées mais les cinq autres cartes butins restent. Si Pourpre avait envoyé ses balances à C au lieu de D, ni Rouge ni Jaune n'auraient reçu de carte cachette secrète et le butin du site D aurait été défaussé.

Chaque joueur reprend ses cartes destination une fois que tous les sites ont été évalués. Avant de le faire, soyez sûr que les cartes butin ont été défaussées ou pas en fonction des règles.

Cartes butin



Butin standard - Prenez les jetons indiqués de la banque.



Collection - Prenez un jeton de chaque couleur de la banque.



Carte blanche - Prenez trois jetons de la banque (vous choisissez la ou les couleurs).



Forçage de coffre-fort - Piochez trois cartes cachette secrète.



Intrigues - Vous pouvez effectuer jusqu'à trois échanges. Dans chaque échange, échangez un de vos jetons contre un jeton appartenant à un autre joueur. Vous choisissez les jetons qui sont échangés. Vous pouvez échanger avec plusieurs joueurs ou faire chacun des trois échanges avec le même joueur. Seuls des jetons, pas des cartes, peuvent être échangés.



Articles spéciaux - Quelques articles comme le cendrier de Teddy Roosevelt ou le flacon de cognac de Napoléon sont si particuliers que vous gagnez du respect supplémentaire en les volant. Conservez la carte face visible devant vous. A la fin de la partie, elle vaut le nombre de PV indiqué.



Documents compromettants - Si cette information devient publique, le marché pour la catégorie de butin indiquée s'écroulera. Une fois qu'un joueur vole ces documents, la chute se produit immédiatement. Chaque joueur doit rendre la moitié de ses jetons de la couleur indiquée à la banque (arrondi par excès) sauf le joueur qui a volé les documents. Les cartes cachette secrète ne sont pas affectées. Si les documents disparaissent sans être volés par un joueur, ils n'ont aucun effet.

Rappelez-vous que les sites sont évalués dans l'ordre : Si des documents compromettants concernant l'or sont volés dans le site C, tout or volé pendant cette manche des sites A et B sera affecté, mais l'or volé dans les autres sites ne le sera pas.

Réapprovisionnement

Chaque carte butin défaussée est remplacée par une nouvelle carte à partir du dessus du paquet. Dans les premières manches, ces cartes sont marquées I au verso. Dans les manches ultérieures, II.

Fin de la partie

S'il n'y a pas assez de cartes pour compléter tous les sites vides, la partie est terminée et il est temps de décompter les PV.

Décompte

Les PV sont marqués selon la carte de PV.

Décomptez d'abord l'information (bleue). Chaque joueur révèle ses cartes cachette secrète bleues et les ajoute à ses jetons bleus. Le joueur avec le total le plus élevé gagne 3 PV et les autres joueurs obtiennent 0. Chaque joueur jette alors ses jetons bleus et le gagnant prend 3 jetons bleus pour représenter ses PV pour l'information.

Les PV sont décomptés de la même manière pour les objets façonnés (vert), les bijoux (rouges) et l'or (jaune) sauf que plus de joueurs sont récompensés dans ces catégories. (Pour l'or, par exemple, chaque joueur aura 3 jetons jaunes sauf le joueur qui a volé le moins d'or.)

En cas d'égalité, les PV des sites correspondants sont ajoutés et divisés entre les joueurs ex-æquo. Arrondissez par défaut : Par exemple, si 3 joueurs se partagent 5 PV, chacun obtiendra 1 PV et les 2 PV restants seront perdus.

Après décompte de chacune des quatre catégories, chaque joueur ajoute ses PV, y compris les PV des articles spéciaux. Le joueur avec le plus de PV gagne. En cas d'égalité, tous les joueurs ex-æquo gagnent.

Exemple

A gauche, la situation à la fin de la partie. A droite les résultats du décompte.





Bleu et Vert partagent l'information, ainsi chacun reçoit 1 PV. (Trois PV sont divisés entre deux joueurs. Chacun en obtient un et le dernier est perdu).

Pourpre obtient 3 PV pour être en tête aux objets façonnés. Les autres joueurs n'obtiennent rien. (Deux PV ne peuvent pas être divisés entre 3 joueurs).

Rouge et Pourpre obtiennent chacun 3 PV pour les bijoux. (Rouge a beaucoup plus de bijoux que Pourpre, mais c'est sans importance). Vert obtient 1 PV.

Rouge obtient 3 PV pour être en tête en or. Les autres joueurs obtiennent chacun 2 PV ($3 + 3 + 0 = 6$ qui est réparti entre trois joueurs).

Bleu obtient 3 PV pour les articles spéciaux. Vert obtient 1 PV.

Après avoir additionné tous les PV, Pourpre gagne.

Cas particuliers

Dans une partie typique, vous ne manquerez pas de jetons ou de cartes cachette secrète, mais cela peut se produire.

Si vous êtes censé obtenir des jetons d'une couleur qui n'est plus disponible, vous pouvez prendre ces jetons dans n'importe quelle couleur disponible de votre choix.

Si une carte Forçage de coffre-fort vous autorise à piocher 3 cartes du paquet cachette secrète mais qu'il y reste moins de 3 cartes, vous ne prenez que ce qu'il reste.

Si deux joueurs ou plus envoient des cambrioleurs à un site sans surveillance mais qu'il ne reste pas assez de cartes cachette secrète laissées pour tout le monde, ces joueurs n'obtiennent rien.

N'oubliez pas que les sites sont évalués dans l'ordre. Par exemple, il est possible que deux joueurs envoyant des cambrioleurs au site A obtiennent les dernières cartes cachette secrète et que deux joueurs envoyant des cambrioleurs au site B n'obtiennent rien.

Un jeu de Vlaada Chvátil

Graphismes: Milan Vavroň

Composition: Filip Murmak

Traduction: Jason Holt

Traduction en français: Didier Duchon

Remerciements spéciaux au club de jeux de plateaux de Brno pour leurs heures de test innombrables.

© Czech Games Edition, June 2010

<http://www.CzechGames.com>

Edité en anglais par Gryphon Games

Partie à deux joueurs

Pour une partie à deux joueurs, les mêmes règles s'appliquent avec les exceptions suivantes :

Préparation de la partie

Utilisez les sites et les destinations A à F comme dans une partie à trois joueurs.

Prenez une carte boss d'un des paquets joueur pas dans la partie. Cette carte représente un allié incertain. Au début de la partie, donnez cette carte au joueur qui est le plus cambrioleur.

La manche

Le joueur avec la carte allié envoie deux équipes de cambrioleurs et une équipe de balances. L'autre joueur envoie deux équipes de balances et une équipe de cambrioleurs.



La manche est évaluée suivant les règles standard. Ceci signifie que le joueur avec l'allié peut voler deux butins.

A la fin de la manche, la carte allié est passée à l'autre joueur. Ainsi les joueurs échangent leurs rôles à chaque manche.

Comme d'habitude, la partie continue jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de compléter tous les sites vides avec des cartes butin.

Décompte



Décomptez les jetons et les cartes cachette secrète dans chaque couleur comme dans une partie standard. Seul le premier joueur score dans chaque catégorie.

A la différence du jeu standard, vous devez gagner une catégorie par au moins 2 d'écart. Si vous ne battez votre adversaire que de un, cela compte comme une égalité et vous partagez les points dans cette catégorie.

(Remarquez qu'il y a une icône sur la carte PV 2 joueurs pour vous rappeler cette règle).