Jeu pour 2 à 4 joueurs, par Olivier Bourgeois

Durée de jeu: 35 minutes

Contexte

Les joueurs agissent comme des mafieux de la contrefaçon, imprimant des faux billets et les échangeant pour des vrais. Le Parrain va les aider à éviter la Police, mais cette protection a un coût. Le jeu se termine quand la police termine son enquête sur l'industrie des faux billets ; le gagnant est le joueur qui aura le plus d'argent réel (non contrefait) !

Composants du jeu

Le jeu contient des "vrais" et des "faux" billets. Les faux billets ont trois niveaux de qualité (aussi appelés "types") ; les joueurs vont devoir acquérir du papier spécial, de l'encre et des hologrammes pour améliorer la qualité de leurs faux billets. Dans la boite il y a 100 faux billets de différentes qualités (30 x ★, 30 x ★★ et 40 x ★★★). Tous les faux billets ont une valeur de 50 $.

Qualité ★

Qualité ★★

Qualité ★★★

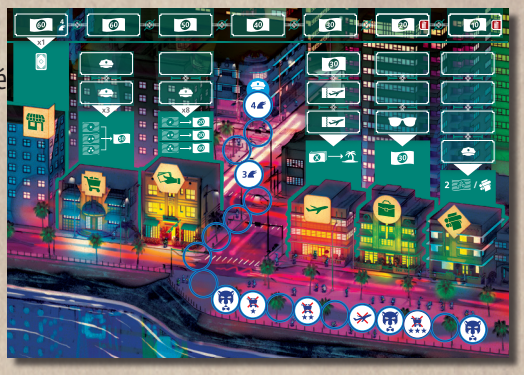
Il y a 100 "vrais" billets (32 x 10 $ et 68 x 50 $), imprimés avec détails clairs et nets.

'Vrai' billet de 10 $

'Vrai' billet de 50 $

Note : votre argent est secret pour les autres joueurs jusqu'à la fin du jeu.

Le plateau de jeu est à double face ; un côté est imprimé avec un symbole pour 2 joueurs, et l'autre côté avec un symbole pour 3-4 joueurs. En dehors de cela, les deux faces ont une présentation similaire ; la section supérieure du plateau représente le marché noir, où les joueurs peuvent utiliser leurs actions pour accéder à des opportunités de blanchiment d'argent, et acheter des composants spéciaux pour l'impression. Sous le marché noir, il y a les cases que les joueurs vont utiliser pour la majorité de leurs actions. La piste police se déroule du milieu du plateau vers le bas et indique la progression de l'enquête de la police.



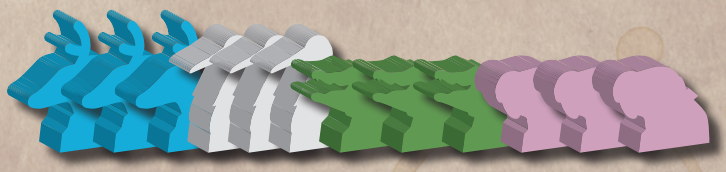
Le jeu contient aussi un pion premier joueur, et un pion police, ainsi que 42 cartes composants (en catégories A, B, C, D et S).

Pion premier joueur

Pion police

Carte composant

12 pions sbires (3 pour chaque joueur)



4 enveloppes de comptes en banque offshore et 4 écrans (1 pour chaque joueur)

Mise en place

Utiliser le côté du plateau de jeu qui correspond au nombre de joueurs de votre partie (1). Trier les faux billets par type (2) et les vrais billets par dénomination (3). Placer le pion police sur la case de la piste police correspondant au nombre de joueurs (4).

Chaque joueur reçoit 3 sbires, un écran et une enveloppe de compte en banque offshore de sa couleur (5). Choisir un premier joueur ; qui prend le pion premier joueur (6) et 20 $ de la banque. Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur, le joueur suivant reçoit 30 $. S'il y a lieu, le troisième et le quatrième joueur reçoivent respectivement 40 $ et 50 $. Chaque joueur reçoit une imprimante et un composant au hasard (papier ou encre) (7) de la pile des cartes de départ (marquées S).

Selon le nombre de joueurs de votre partie, des cartes seront peut-être inutilisées. Les cartes marquées 3+ et 4 ne doivent être mises en jeu que dans les parties correspondant à ces nombres de joueurs. Mélanger les cartes composants, face cachée, par type (A, B, C D) et empiler ces cartes alphabétiquement pour former une pile : (cartes A sur le haut de la pile, jusqu'à D en bas de pile) (8). Ensuite, remplir le marché noir en prenant les cartes du dessus de la pile et en remplissant depuis les cases les moins chères vers les plus chères (9).

Etapes du jeu

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent faire une action et donc placer un sbire sur une case disponible (non occupée). On continue à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs sbires, ou que survienne la fin du jeu.

Les actions possibles pour les sbires sont :

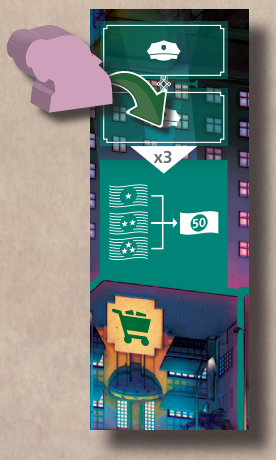
- Acheter au marché noir
- Imprimer des faux billets
- Écouler des faux billets au supermarché
- Écouler des faux billets via un receleur
- Frauder le fisc
- Voler vers les Caraïbes

Note: si un joueur ne veut pas faire d'action, ou dans des cas très particuliers, ne peut pas faire d'action, ce joueur doit passer son tour : le sbire non utilisé est couché et ne peut plus servir pour ce tour.

Actions des sbires

Quand on joue un sbire pour une action :

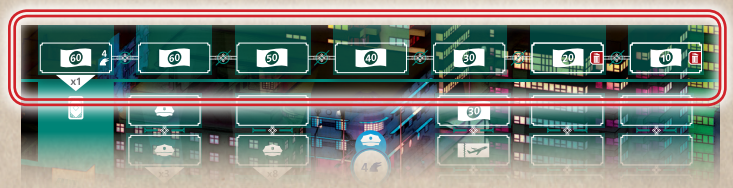
- Placer le pion sbire sur une case action. Chaque case action peut accueillir un seul sbire par tour.
- Faire l'action sélectionnée.
- Si l'action choisie a une icône Police, alors le pion Police avance d'une case sur sa piste. Si le pion Police arrive alors à une case spéciale, son effet est activé (voir p.4 pour les détails).



Acheter au marché noir

Vous pouvez acheter une carte au marché noir, en utilisant du vrai argent (bien sûr, ces gens sont au courant de votre petit business) Ces cartes peuvent être : encre, papier, hologrammes, *diners*, jet privés, tickets gagnants de loterie, et avocats. **Notez que les hologrammes sont rares.**

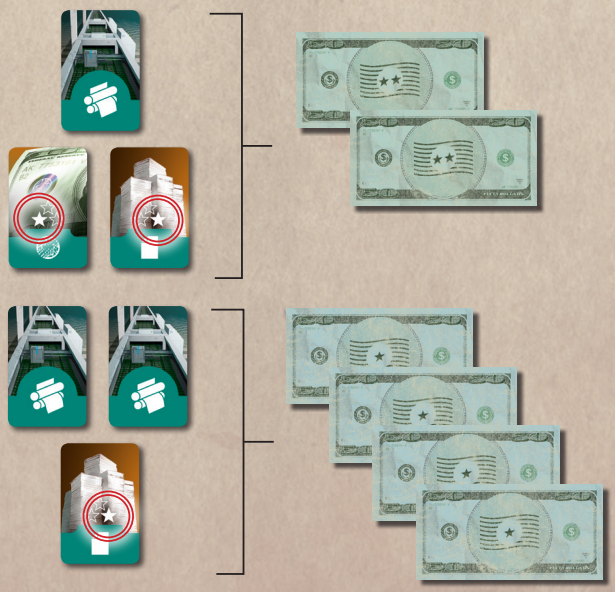
Pour acheter au marché noir, placer votre sbire sur une des cases du marché noir en haut du plateau.



Prenez la carte correspondant à cette action et placez-la devant votre écran, face visible. Payez le montant correspondant à la case choisie à la banque. Note : on n'achète pas un composant, mais plutôt un contact qui vous donnera un accès permanent à ce composant. Aussi, quand vous achetez une carte, elle reste à vous pour toute la partie. **Vous n'êtes pas autorisé à acheter un second jet privé**, car cela alerterait trop la police et ruinerait votre couverture.

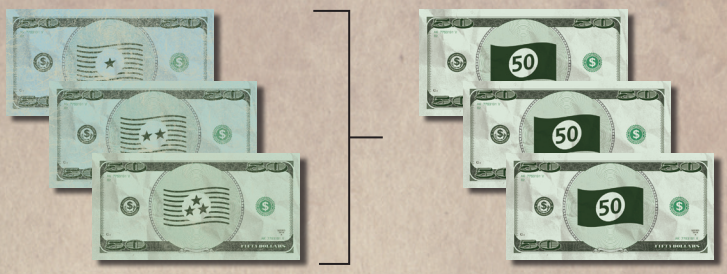
Imprimer de faux billets

Quand vous faites cette action, vous recevez **deux** faux billets par imprimante. La qualité de ces faux billets dépend du nombre de composants différents que vous possédez (encre, papier, hologrammes) : 1 composant donne la qualité ★, 2 composants différents donnent la qualité ★★, et 3 différents composants donnent la qualité ★★★. Comme indiqué précédemment, vous conservez vos composants pendant toute la partie, ils ne s'usent pas. Avoir plusieurs copies d'un même composant n'apporte aucune amélioration de votre capacité ou qualité d'impression.



Écouler des faux billets au supermarché

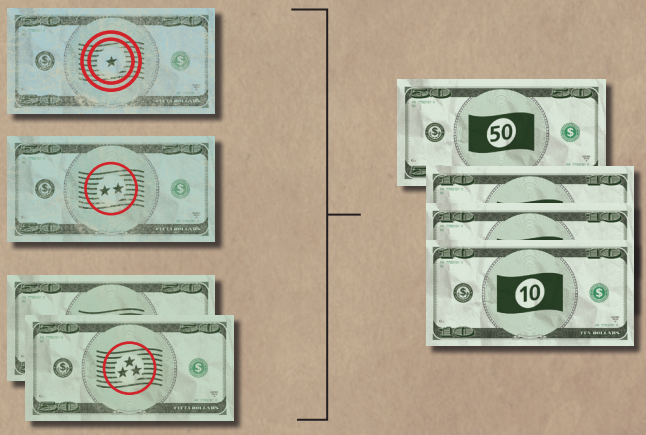
Vous pouvez utiliser le supermarché pour échanger jusqu'à 3 faux billets pour la même quantité de vrais billets. Notez qu'à partir d'un certain moment, le supermarché sera au courant de vos faux et il deviendra de plus en plus difficile voire impossible de les y écouler.



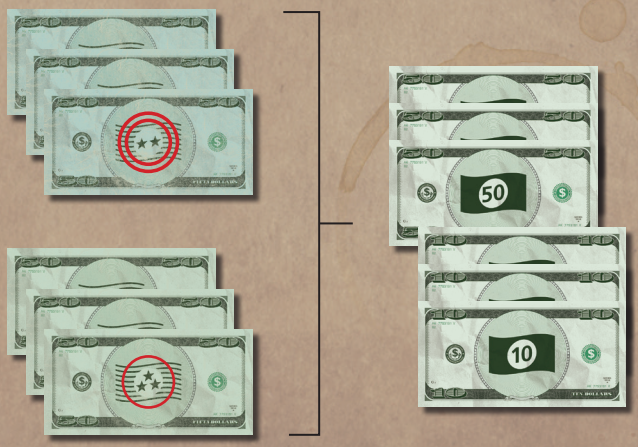
Écouler des faux billets via un receleur

Les receleurs achètent jusqu'à 8 faux billets à la fois, et les payent en fonction de leur qualité. Le taux de change est basé sur la plus faible qualité de votre lot échangé : ★ = 20 $, ★★ = 30 $, ★★★ = 40 $.

Exemple : si je vends 1 x ★, 1 x ★★, et 2 x ★★★ faux billets au receleur, je toucherai 80$ (4x20$), car les quatre faux billets sont payés au taux de la plus basse qualité parmi eux (★).



Exemple : si je vends 3 x ★★ et 3 x ★★★ faux billets, je recevrai 180$ (6x30$), car les six billets sont échangés au taux ★★.



Fraude fiscale

Prenez directement 30 $ de la banque. Si vous avez choisi la case avec les lunettes de soleil, vous prenez aussi le pion premier joueur.

Vol vers les Caraïbes

Prendre un vol vers les Caraïbes vous permet de déplacer le montant de votre choix de votre vrai argent, vers ou depuis votre compte offshore (représenté par votre enveloppe). L'argent sur ce compte est intraçable, donc il ne sera pas pris en considération lorsqu'il faudra payer le Parrain. L'argent dans ce compte ne peut **pas** être utilisé pour payer un vol ou acheter des cartes au marché noir.

Si vous possédez un jet privé, vous pouvez utiliser la case "jet privé" pour voler vers les Caraïbes. Si vous n'avez pas de jet, vous devez utiliser un vol commercial et payer votre billet (30$). Si un joueur ayant un jet choisit de prendre le vol commercial, il doit payer son billet (30 $).

Cases spéciales de la piste Police

Les effets de ces cases sont appliqués une fois que l'action du sbire a été terminée.

Parrain

En retour de la protection du Parrain, tous les joueurs doivent lui donner spontanément la moitié de leur argent réel (arrondi au supérieur, si nécessaire), cet argent est remis à la banque.

Les faux billets et l'argent sur les comptes offshore ne sont pas pris en compte. Les tickets gagnants de loterie n'ont pas de valeur jusqu'à la fin du jeu ; ils ne sont donc pas pris en compte dans le calcul de la donation au parrain.

L'enquête de la police progresse

Quand le pion police arrive sur une case "l'enquête de la police progresse", la police forme les supermarchés à détecter une qualité particulière de faux billets. A partir de ce moment, les supermarchés ne les accepteront donc plus, ni les qualités inférieures.

Grève des contrôleurs aériens

Les contrôleurs aériens sont en grève ! Tant que le pion police est sur cette case, aucun vol ne peut être pris (ni privé, ni commercial).

Fin du tour

Un tour se termine quand tous les sbires ont été joués. Les enlever du plateau et les rendre aux joueurs. Enlever les cartes marché noir correspondant aux cases ayant une icône poubelle 🗑, puis faire glisser les cartes restantes vers la droite et remplir les cases vides en prenant les cartes du dessus de la pile. S'il n'y a plus de cartes disponibles, laisser la(es) case(s) de gauche vide(s).

Chaque *diner* qu'un joueur possède transforme un faux billet en un vrai. La qualité n'a pas d'importance. Si un joueur n'a pas assez de faux billets, alors les *diners* surnuméraires ne font rien. Si un joueur a un/des faux billet(s) disponible(s), il ne peut pas refuser au (x) *diner(s)* de fonctionner. Puis commencez un nouveau tour de jeu.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand le pion police arrive à la dernière case de la piste police. Après avoir appliqué l'effet "Parrain" de cette case, chaque joueur peut, dans l'ordre du tour actuel, placer un dernier sbire s'il lui en reste.

Grand Avocat

S'il y a lieu, le joueur avec le Grand Avocat peut alors récupérer un sbire du plateau et le placer sur n'importe quelle case action disponible, y compris celle où il était. S'il y a lieu, le joueur avec le Mauvais Avocat peut alors faire de même. Chaque *diner* transforme un faux billet en un vrai une dernière fois, les tickets gagnants de loterie sont payés par la banque à leur valeur indiquée.

Mauvais avocat

Le jeu est maintenant terminé. Chaque joueur fait le total de son argent réel, incluant l'argent du compte offshore. Les faux billets restants, les composants et cartes n'ont aucune valeur. Le joueur avec le plus d'argent réel gagne la partie ! En cas d'égalité, rejouez !

Crédits

Auteur : Olivier Bourgeois

Illustrations et graphismes : Ian O'Toole

Gestion de projet : Arno Quispel

Développement : Paul Mulders, Max van den Helder

Livret des règles : Rafaël Theunis

Editeur : Michael Schemaille

Traduction : Olivier Bourgeois

© Quined Games, 2018

QUINED GAMES