

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Sylvain Aublin



Florian Boué & Laurène Brosseau

BRIGANDS

 GAMEPARK

Apprenez à jouer pas à pas
avec le tutoriel en ligne



game-park.com

*Le roi est en vacances, il a confié la ville et son trésor au prince.
Les brigands le savent et comptent bien s'en mettre plein les poches...
ou du moins essayer !*

Jouerez-vous prince ou brigand ?

BUT DU JEU

Brigands est un jeu de déduction et de fourberie qui oppose un prince à des bandes rivales de brigands. Le prince doit protéger les coffres de la ville contre les brigands. À la fin des 6 tours de jeu, le prince est victorieux si aucun brigand n'a réussi à voler 50 Ducats au royaume. Sinon, c'est le brigand le plus riche qui l'emporte.

MATÉRIEL



43 cartes Quartier



7 cartes Journée



99 pièces de Ducats



3 dés



36 jetons Action
6 jetons par couleur



18 pions
15 Comparses & 3 Patrouilles



6 cartes Roue d'actions



6 pointeurs action



1 plateau de jeu Prince + 2 marqueurs



9 tuiles Quartier

MISE EN PLACE

- ◆ Placez les tuiles aléatoirement autour de la prison pour constituer le plateau central.
- ◆ Mélangez les cartes Journée et gardez-en 6 pour former une pioche. Remettez le reste dans la boîte sans en prendre connaissance.
- ◆ Tirez au sort le joueur qui sera le prince pour la partie. Il place devant lui le plateau prince et tous les Ducats du jeu. Il place les 2 marqueurs au plus bas de son plateau.
- ◆ Les autres joueurs choisissent une couleur pour jouer des brigands. Tous les joueurs commencent la partie avec 3 pions, une roue d'actions, un pointeur et les cartes Quartier de leur couleur (y compris le prince qui joue en blanc).
- ◆ Chacun place les jetons Action de sa couleur autour du plateau. Ils forment la réserve.



Exemple de mise en place à 4 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque tour, brigands et prince envoient simultanément et secrètement leurs pions dans les quartiers de la ville. Le prince doit arrêter les brigands, à l'aide de ses pions Patrouille, en se rendant sur les mêmes quartiers qu'eux. Les brigands, quant à eux, cherchent à s'enrichir le plus possible en esquivant le prince et les autres brigands.

La partie se déroule en 6 tours.

Chaque tour de jeu est composé de 3 étapes :

1 Nouvelle journée

Tous les joueurs gagnent un jeton Action de leur couleur depuis la réserve.


Piochez une carte Journée et placez-la sur le quartier correspondant. La carte remplace temporairement l'effet du quartier (jusqu'à ce qu'un brigand profite de l'effet).



2 Planification

Les joueurs préparent leurs équipes pour la journée.

Simultanément, ils posent devant eux, face cachée, les cartes Quartier de leur choix. Sur chacune, ils placent un ou plusieurs pions.

Chaque groupe de pions sur une carte constitue une équipe (symbolisé par ) . Chaque équipe permettra de faire l'effet du quartier correspondant lors de l'étape de résolution.

Les joueurs peuvent ajouter un jeton Action par équipe en le plaçant sur la carte avec les pions. Il permettra de donner une action à l'équipe au moment de la résolution (cf p. 5)



Vous devez jouer tous vos pions Compare disponibles.

Une fois tous les joueurs décidés, ils dévoilent où ils ont envoyé leurs équipes. On place les pions et les jetons Action dans la ville, sur les quartiers désignés par les cartes.



Une fois tous les pions placés, les joueurs récupèrent toutes leurs cartes en main.

3 Résolution

On résout les quartiers un par un en suivant le sens des flèches. Chaque quartier se résout dans cet ordre :

1. Action d'équipe

Un jeton Action permet de choisir une action d'équipe (cf p. 6)

Les joueurs ayant joué un jeton sur le quartier, lors de la planification (cf p. 4), choisissent simultanément et secrètement une action sur leur roue à l'aide du pointeur.



Le joueur bleu indique à son équipe de faire l'action «Voler un joueur» sur l'équipe verte.

Une fois tous les joueurs décidés, on révèle et résout les actions en fonction de leur ordre de priorité (indiqué sur la roue au niveau des sabliers) par ordre croissant.

Deux actions avec le même numéro sont résolues en même temps. Les jetons Action joués en ville sont remis dans la réserve, même si l'action n'a pas été utilisée.

2. Arrestations

Si une patrouille est présente, tous les pions Comparse sont immédiatement envoyés sur le quartier Prison.

3. Effet du quartier

S'il n'y a pas de patrouille, chaque pion Comparse participe à l'effet du quartier (cf p. 8). Une fois qu'un pion a été joué, le joueur le récupère devant lui.

Lorsqu'un quartier a été totalement résolu, on passe au suivant.

Si le quartier bénéficiait d'une carte Journée et qu'un brigand a réussi à en profiter, on enlève la carte du jeu.



Exemple de résolution

- 1 La patrouille envoie le comparse vert en prison, puis le prince récupère son pion devant lui.
- 2 Le joueur vert vole le trésor, puis récupère son pion devant lui. La carte Journée est retirée du plateau.
- 3 Le prince récupère son pion devant lui. La carte Journée reste en place.
- 4 Les joueurs bleu, vert et le prince choisissent simultanément une action d'équipe sur leur roue, puis la révèlent.
- 5 Il y a finalement une patrouille, arrivée du quartier précédent grâce à son action. Elle envoie en prison le pion bleu.
- 6 Les joueurs bleu et vert ont chacun un pion Comparse en prison : ils jouent l'effet du quartier pour s'évader.



On résout les actions par ordre de priorité : L'équipe verte rentre chez elle, puis la bleue essaye de voler la verte... en vain, car elle n'est plus là ! Puis la patrouille se déplace d'une case.



FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin des 6 tours de jeu.

Le prince gagne la partie si aucun brigand n'a réussi à lui dérober 50 Ducats. Sinon c'est uniquement le brigand le plus riche qui l'emporte !

LES PERSONNAGES

Dans Brigands, un joueur joue le prince, les autres des brigands. Prince et brigands ont des objectifs et une façon de jouer différente.

1 Les brigands

Un brigand remporte la partie en ayant au moins 50 Ducats et en étant le plus riche des brigands en fin de partie.

Les brigands ont tous la même roue d'actions. Un jeton Action active toute l'équipe présente sur le quartier et ne peut cibler que les pions présents sur ce même quartier. Les actions des brigands ne peuvent pas cibler le prince ou ses patrouilles.



Retour maison (1) :
Récupérez votre équipe. Elle quitte le quartier et passe son tour.



Voler un joueur (2) :
Chacun de vos comparses vole 3 Ducats à l'équipe ciblée (si elle est encore présente sur le quartier).



Pousser (4) :
Poussez l'équipe ciblée sur la tuile suivante. Il n'est possible de pousser qu'un pion par pion de votre équipe.



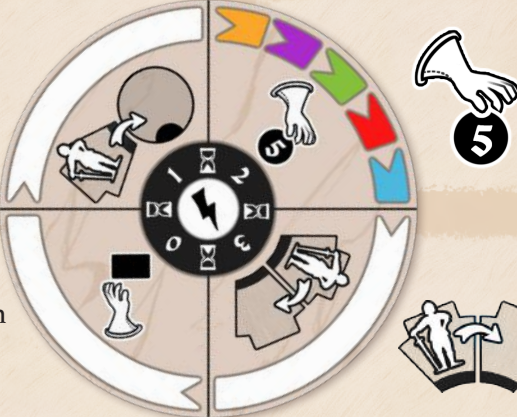
Déplacement (3) :
Déplacez votre équipe d'une tuile dans le sens des flèches.

Pour choisir votre action, utilisez votre pointeur sur l'action choisie et sur la couleur ciblée.

2 Le prince (uniquement pour les parties de 3 à 6 joueurs)

Le prince l'emporte si aucun brigand n'a réussi à lui voler 50 Ducats à la fin de la partie.

Il a sa roue d'actions et son plateau dédiés. Sur son plateau, il possède 2 compétences qu'il peut améliorer au cours de la partie.



Retour Prison (1) :
Déplacez une patrouille en prison (elle ne fait aucune arrestation).

Voler un joueur (2) :
Chacune de vos patrouilles vole 5 Ducats à l'équipe ciblée (si elle est encore présente sur le quartier).

Espion (0) :
Activez la compétence Espion sur toutes les équipes présentes sur le quartier.

Déplacement (3) :
Déplacez une patrouille d'une tuile dans le sens des flèches.

Pour choisir votre action, utilisez votre pointeur sur l'action choisie et sur la couleur ciblée.



Lorsqu'une patrouille est présente sur la Prison :

Le prince fait **une seule fois** l'effet suivant :

Il améliore une de ses compétences (en montant un marqueur d'une case) et gagne un jeton Action. Puis il active la compétence **Jugement** de son plateau. Tous les prisonniers sont libérés après avoir payé l'amende au prince.



Espion

Prenez dans la main des brigands présents sur le quartier autant de cartes qu'indiqué par le niveau de la compétence. Vous pouvez les consulter. Elles ne sont rendues qu'après la prochaine planification.

Un joueur ne peut pas se faire voler plus de 3 cartes par tour.



Jugement

Tous les pions en prison sont obligés de payer le prix de l'amende indiqué par le niveau de la compétence.

Une fois fait, libérez tous les prisonniers sans exception, même ceux qui n'ont pas pu payer totalement l'amende.

En début de partie, l'amende est de 0.

LES QUARTIERS

TOUS LES GAINS DES QUARTIERS PROVIENNENT DE L'ARGENT DU PRINCE.



Marché

Gagnez des Ducats en fonction de la taille de votre équipe. Plus votre équipe au Marché est grande, plus vous gagnez de Ducats.

Exemple : Il y a 3 comparses bleus et 2 comparses verts sur le Marché. Le joueur bleu gagne 12 Ducats et le vert 6 Ducats.



Mairie

Partagez le butin de la Mairie (10 Ducats) en autant de parts que de pions Comparses présents. Si une partie ne peut pas être partagée entre plusieurs équipes, elle n'est pas volée.

Exemple : Il y a 2 comparses bleus et 1 comparse vert sur la Mairie. Le joueur bleu prend 2 fois 3 Ducats et le vert 1 fois 3 Ducats. Le dernier Ducat ne peut pas être partagé, il n'est pas volé.



Port

Chaque pion Comparses au Port réalise l'effet de son choix :

- prendre 2 jetons Action de sa couleur depuis la réserve,
- ou vendre des jetons Action : chaque jeton vendu rapporte 3 Ducats. Les jetons vendus retournent à la réserve.



Taverne

Chaque pion Comparses à la Taverne réalise l'effet de son choix :

- lancer un dé et gagner le résultat affiché par le dé,
- ou payer 6 pour gagner le résultat d'un lancer de 3 dés.



CERTAINS QUARTIERS SONT PLUS RISQUÉS : SI LES CONDITIONS NE SONT PAS RÉUNIES, TOUS LES COMPARSES PRÉSENTS SONT ENVOYÉS EN PRISON MÊME SANS LA PRÉSENCE D'UNE PATROUILLE.



Palais

S'il y a 3 pions Comparse (toutes équipes confondues) ou plus sur le quartier, ils sont tous envoyés en prison sans pouvoir faire l'effet du quartier.

Sinon, chaque comparse présent sur le Palais vole 5 Ducats.



Convoi

Si un pion Comparse est seul sur le quartier, il est envoyé en prison sans pouvoir faire l'effet du quartier.

Sinon, lancez un dé et ajoutez 10 à son résultat pour connaître le butin du Convoi. Partagez-le en autant de parts que de pions Comparse présents.

Si une partie ne peut pas être partagée entre plusieurs équipes, elle n'est pas volée.



Trésor

Si plusieurs équipes sont présentes, elles se gênent et sont toutes envoyées en prison sans pouvoir faire l'effet du quartier.

Sinon, l'équipe présente vole les 10 Ducats du Trésor.



Prison

Si une patrouille est présente, le prince active l'effet de son plateau (cf p. 7) sans que les prisonniers ne puissent réaliser l'effet de la prison.

Sinon, chaque prisonnier peut faire l'effet de son choix :

- payer un jeton Action pour faire évader son comparse,
- ou laisser son comparse en prison et gagner un jeton Action.



2 JOUEURS - DUEL DE BRIGANDS

Le duel de brigands est un mode de jeu compétitif pour 2 joueurs.

Chaque joueur commence la partie avec le matériel suivant : 1 pion blanc Patrouille, 3 pions Comparse, une roue d'actions, un pointeur et les cartes Quartier de sa couleur.

Les règles standards s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

À l'étape de planification, en plus de leurs pions Comparse, ils placent chacun un pion Patrouille sur une carte.

Les patrouilles arrêtent tous les brigands sur le quartier où elles se trouvent, peu importe le joueur qui les a placées en ville. Il n'est pas possible d'utiliser une action d'équipe sur une patrouille.

Le joueur qui a le plus de comparses en prison au début du tour place une seconde patrouille. Il y aura donc 3 patrouilles en ville à ce tour.



Exemple de planification à 2 joueurs

DES QUESTIONS ?

FAQ complète sur www.aspicgames.fr

♦ **J'ai atteint 50 Ducats, la partie prend fin ?**

Non, la partie prend fin uniquement au bout des 6 tours de jeu.

♦ **On est plusieurs à voler un brigand, mais il n'a plus assez d'argent, comment fait-on ?**

Le prince se sert en premier. Puis on suit la règle du partage équitable comme pour les quartiers : on fait autant de parts que de comparses qui font l'action de vol. Les Ducats qui ne peuvent être partagés ne sont pas volés.

♦ **J'ai joué un jeton Action et je souhaite finalement ne pas l'utiliser, je peux ?**

Oui, vous pouvez très bien ne pas faire votre action. Si vous devez choisir secrètement, choisissez une action que vous ne pouvez pas utiliser (ex : voler un joueur absent). Le jeton retourne à la réserve comme s'il avait été utilisé.

♦ **Je souhaite voler ou pousser le prince, je peux ?**

Non, les brigands ne peuvent rien faire aux patrouilles. C'est pourquoi il n'y a pas de blanc sur leur roue d'action.

♦ **Il n'y a plus de jeton Action ou de pièce, que faire ?**

Pour les jetons Action, votre réserve est limitée à 6. Si vous n'avez plus de jeton en réserve et que vous devez en gagner un, il est perdu. Cependant, s'il vous manque des Ducats, utilisez du matériel de substitution.

♦ **Puis-je jouer 2 jetons Action sur une même carte ?**

Non, un seul jeton Action par carte.

♦ **Nous sommes plusieurs à se pousser simultanément, que se passe-t-il ?**

L'action a la même priorité, vous vous poussez en même temps sur le lieu suivant.

♦ **Je me déplace/on me pousse depuis le dernier quartier de la ville, que se passe-t-il ?**

En se déplaçant depuis le dernier quartier de la ville, on arrive en prison (comme indiqué par les flèches).

Mot des auteurs :

Merci à tous ceux qui nous ont apporté leur soutien et leur aide pour la création de Brigands, et plus particulièrement à Lionel, la Team S & co, la LEAF, les Supers Protos Numériques, et tous les auteurs, joueurs et festivaliers fabuleux que nous avons pu croiser tout au long du projet.

Encore merci à LudiNord et au FLIP pour leurs sélections qui ont permis d'énormes évolutions au jeu.


Profitez bien de Brigands, bonne partie à vous qui avez ce carnet entre les mains !



Brigands Première Edition @ 2022

Scénarios et personnages supplémentaires à imprimer gratuitement sur le site : aspicgames.fr

AIDE DE JEU

Déroulement d'un tour :

1 +  pour tous les joueurs. On pioche une nouvelle carte Journée.

2  Chaque joueur planifie secrètement sa journée en plaçant tous ses pions sur des cartes Quartier. On peut placer un  sur les cartes de notre choix. Une fois tous les joueurs décidés, on révèle et place les pions et les jetons sur le plateau.

3 On résout chaque Quartier un par un dans l'ordre du plateau. Ils sont toujours résolus dans cet ordre :



Action d'équipe

On résout en premier les jetons Action simultanément à l'aide de la roue d'actions.



Patrouille

La patrouille arrête tous les brigands présents sur le quartier.
Si la patrouille est sur la prison, elle déclenche l'effet présent sur le plateau du prince.

ou



Comparses

Si aucune patrouille n'est présente sur la case, chaque comparse peut participer à l'effet du quartier.

La partie prend fin au bout des 6 tours de jeu

Si aucun brigand n'a 50 Ducats devant lui : victoire du prince. Sinon, le brigand le plus riche gagne !

Petit rappel d'iconographies



Equipe : ensemble de pions d'un joueur sur un même quartier.



Choix : chaque pion Comparse réalise l'effet A ou l'effet B du quartier.



Butin à partager : les deux mains représentent le partage. Chaque pion Comparse prend une part du butin.



Butin individuel : chaque pion Comparse sur le lieu gagne le butin indiqué.



Butin hasardeux : lancez un dé pour connaître le nombre de Ducats qu'il représente.



Lorsque le dé est ajouté à des Ducats, lancez le dé et ajoutez son résultat aux Ducats déjà présents.