

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 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# CAPER

BY *Unai Rubio*

A DRAFTING GAME FOR THIEVES

SPELREGELS

RÈGLES DU JEU

SPIELANLEITUNG

GAME RULES




# CAPER

## EXEMPLE DE JEU

### CÔTÉ MASTERMIND VERT MENTHE

#### Butins par Emplacement

Le joueur qui, à la fin du jeu, a commis le plus de  à l'intérieur du Louvre, gagne 5 Points et 1 Tableau.

#### Emplacements

Chaque joueur a le droit d'avoir un maximum de 3 cartes Cambrioleur à chaque Emplacement.


#### Cambrioleur

À chaque Emplacement, les cartes Cambrioleur sont placées à côté des autres cartes Cambrioleur. Les cartes Cambrioleur ont d'importantes Compétences et peuvent rapporter des Pièces aux joueurs quand elles sont jouées.

#### Équipement

Les cartes Équipement sont placées au-dessus d'une carte Cambrioleur ou au-dessus d'une autre carte Équipement qui se trouve déjà sur une carte Cambrioleur.

#### Nombre de caper à cet Emplacement

Ce joueur a 3  - 1 pour l'Équipement de The Dame (voir catalogue Caper) et 2 pour l'Équipement de The Artist (voir catalogue Caper).

#### Symbole Ville

Selon la ville dans laquelle tu joues, la configuration du jeu sera différente.

#### Attributs spéciaux des Emplacements

Certains Emplacements ont un Attribut spécial indiqué dans le coin de la carte. Dans The Chapel par exemple, les cartes Cambrioleur ne peuvent pas être retournées.

#### Indicateur des manches

Le jeu se dispute en 6 manches pendant lesquelles les cartes Cambrioleur et Équipement sont alternativement jouées.


#### Pièces

Les cartes Cambrioleur et Équipement peuvent rapporter des Pièces que les joueurs peuvent réutiliser pour acquérir des cartes Équipement encore plus performantes.

#### Coûts d'une carte Équipement

L'acquisition de certaines cartes Équipement coûte des Pièces. Le nombre de Pièces qu'il faut payer pour jouer une carte est indiqué dans le coin de la carte en haut à gauche.

#### Équipement maximum

Une carte Cambrioleur ne peut avoir plus de 3 cartes Équipement placées au-dessus d'elle, mais le Cambrioleur reçoit 1  supplémentaire si 3 cartes Équipement sont posées au-dessus de lui.






#### Compétences des cartes Équipement

The Plasma Cutter rapporte au joueur 1 Pièce lorsque cette carte est jouée, 1 Point à la fin du jeu.

### CÔTÉ MASTERMIND BLANC CRÈME

♦ **CONSULTEZ LE CATALOGUE CAPER POUR CONNAÎTRE TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES DES CARTES**

## ÉLÉMENTS DU JEU




 3 Tapis de jeu imprimés recto-verso	 23 cartes Emplacement	 5 Cartes de Référence
 1 Catalogue Caper	 24 cartes Cambrioleur	 4 Cubes en bois
 1 Tableau de score & Indicateur de manches	 48 cartes Équipement	 10 Pièces

## INTRODUCTION

Recrutez une équipe de cambrioleurs farfelus mais compétents et donnez-leur les Équipements nécessaires pour dévaliser les plus grandes villes d'Europe ! Montrez au monde entier que vous pouvez réaliser le casse du siècle !

## PRÉSENTATION & BUT DU JEU

Les joueurs recrutent une équipe de cambrioleurs en jouant des  **cartes Cambrioleur** et des  **cartes Équipement**. Le jeu comporte 6 manches durant lesquelles les cartes Cambrioleur et les cartes Équipement sont jouées alternativement. Pendant la manche Cambrioleur, les joueurs placent différents cambrioleurs sur les  **Emplacements**. Pendant la manche Équipement, les joueurs posent des cartes Équipement sur leurs cambrioleurs pour les rendre encore plus redoutables à certain Emplacement. Après avoir joué une carte, les joueurs s'échangent leur carte – *réfléchissez donc à deux fois avant de laisser votre adversaire obtenir cette carte !*

L'équipe qui a réalisé le plus de  **Capers** sur un Emplacement décroche le Butin qui s'y trouve. Certaines cartes Cambrioleur et Équipement ont des Compétences spéciales qui peuvent aider les joueurs à gagner des  **Points** supplémentaires. Les joueurs peuvent également collecter différents types  **d'objets volés**, qui rapporteront des points à la fin du jeu. Le joueur dont l'équipe a remporté le plus de Points, gagne le jeu.


.....  
*Ces règles s'appliquent quand on joue à deux à Caper. Les variantes de jeu pour 3-4 joueurs sont décrites à la fin des règles du jeu.*


## DISPOSITION DU JEU


**Choisir une ville** • Les différents symboles des villes sont illustrés dans le coin inférieur gauche des cartes Cambrioleur, Équipement et Emplacement. Choisissez une ville parmi les trois villes disponibles : Paris, Rome ou Londres. Rangez les cartes Emplacement des autres villes dans la boîte ; elles ne seront plus utilisées pendant cette partie. Le degré de difficulté de chaque ville est indiqué ci-dessous – plus une ville à d' ★ étoile, plus le jeu est difficile. *Si c'est la première fois que vous jouez à Caper, il est conseillé de commencer avec Paris.*

Symbole de la ville




 ★ **Paris** • Avec des œuvres d'art à chaque coin de rue, les Objets Volés se ramassent par milliers.

 ★★ **Rome** • Dans une ville qui a plus de 3000 ans d'histoire, un plus grand nombre de Caper est inévitable.


 ★★★ **Londres** • Au cœur du 2ème centre financier du monde, les joueurs dévalisent le stock de Pièces de leur adversaire !

**Préparer les 3 piles** • Rassembler les cartes avec le symbole de la ville de votre choix avec les autres cartes Emplacement, Cambrioleur et Équipement. Mélangez chaque pile séparément et posez-les sur la table.


 **Déterminez les 3 Emplacements** • Placez les 3 tapis de jeu à l'horizontale entre les joueurs en veillant à laisser un peu d'espace entre chaque tapis. Pour commencer, utilisez le côté rose des tapis – quand vous maîtriserez les règles du jeu vous pourrez utiliser le côté imitant le bois. Placez une carte Emplacement de la pile sur chaque tapis de jeu. Pendant le jeu, les joueurs disposeront des cartes Cambrioleur et des cartes Équipement de leur côté de ces Emplacements. Les Butins indiqués sur ces Emplacements sont pour les joueurs un des principaux moyens de remporter des points.





### Cartes de référence & Indicateur de manches


Distribuez à chaque joueur une carte Mastermind qu'il pose à côté de lui et rangez les autres cartes de Référence (le Snitch, pour la variante à trois joueurs, et Lookout, pour la variante à 4 joueurs) dans la boîte. Posez l'Indicateur de manches à côté des tapis de jeu et posez un cube en bois au-dessus de la première manche Cambrioleur. Placez la  **Réserve de Pièces**, constituée de 10 pièces, à côté de l'Indicateur de manches.

## MANCHE

Caper se joue en 6 manches. Le jeu présente 2 types de manches différentes :  **les Manches**

**Cambrioleur** et  **les Manches Équipement**. La Manche qui est en train d'être jouée est indiquée par un  cube en bois placé sur l'Indicateur de manches. Selon la manche en cours, les joueurs reçoivent la quantité de cartes indiquées de la pile des Cartes Cambrioleur ou des Cartes Équipement. Ces cartes seront jouées pendant cette manche.


## COMMENCER UNE MANCHE

Commencez chaque manche en distribuant les cartes Équipement ou les cartes Cambrioleur (selon le type de manche). Ces cartes sont la main de départ de chaque joueur. Le joueur dont la couleur de l'Indicateur de manche correspond au bord supérieur de sa carte Mastermind, commence cette manche. Par exemple, la première manche du jeu est  une manche Cambrioleur. Chaque joueur reçoit 4 cartes de la pile des cartes Cambrioleur, comme indiqué sur l'Indicateur de manches. Le joueur avec la carte Mastermind blanc crème peut commencer.

Manche	Nombre de cartes par joueur	Type de cartes
1	4	
2	6	
3	3	
4	6	
5	2	
6	6	

## DISPUTER UNE MANCHE

Pendant la manche, le joueur qui commence pose une carte de son jeu, face visible, de son côté d'un Emplacement, après quoi l'autre joueur fait de même. Lorsque les deux joueurs ont joué une carte de leur jeu, les joueurs échangent les cartes qu'ils possèdent. Après que les cartes ont changé de main, le premier joueur peut de nouveau poser une carte de son jeu et les deux joueurs jouent ensuite de la même manière que précédemment indiquée.

 **Manche Cambrioleur** • Une carte Cambrioleur doit être placée sous l'un des trois Emplacements de votre côté du tapis de jeu. Les cartes Cambrioleur ne peuvent pas être posées sur des cartes Cambrioleur ou Équipement. Une carte Cambrioleur peut en revanche être posée à côté d'une autre carte Cambrioleur sur le même Emplacement, dans la limite de 3 cartes par joueur. Si une carte Cambrioleur indique un ① Butin au bas de la carte, le joueur reçoit le nombre de Pièces indiqué dès que la carte Cambrioleur a été jouée.



Couleur Compétence Butin







Coûts de l'équipement Compétence Couleur




**Manche Équipement** • Une carte Équipement peut être jouée ou sortie du jeu. Si la carte Équipement est jouée, le joueur la pose sur une carte Cambrioleur ou sur une autre carte Équipement qui est déjà placée sur une carte Cambrioleur – dans ce cas les symboles et les couleurs des cartes qui se trouvent en dessous doivent rester visibles. Un maximum de 3 cartes Équipement peut être placé sur une carte Cambrioleur. Plutôt que de jouer une carte Équipement, le joueur peut également choisir de poser la carte Équipement sur la défausse et de prendre ① pièce de la réserve de Pièces. Certaines cartes Équipement affichent un montant dans le coin supérieur gauche. Pour pouvoir jouer cette carte Équipement, le joueur doit d'abord ajouter le nombre de Pièces correspondant à la réserve de Pièces, c'est-à-dire acheter son équipement. Si un joueur n'a pas assez de Pièces, cette carte Équipement ne peut pas être jouée.



## SYMBOLES

Capser comporte différents symboles dont vous allez rapidement comprendre la signification. Ces symboles vous aideront à comprendre comment les cartes et le jeu doivent être joués.

-  **Capers** • Le joueur qui a le plus de caper à un Emplacement, remporte le Butin
-  **Pièces** • Elles vous permettent d'acheter un Équipement.  **Points** • Le joueur qui a remporté le plus de Points gagne le jeu
-  **Le joueur retourne la dernière carte d'une des séries de son adversaire**  Une carte ne peut pas être retournée par l'adversaire
-  **Objets volés** • Il y a 3 types différents d'Objets volés qui vous permettent de gagner des Points pour chaque série constituée





Parfois, ce ne sont pas seulement des symboles qui sont illustrés, mais aussi des cartes de couleur. Cela signifie que ce symbole s'applique à toutes les cartes de cette couleur. Dans ce cas, le joueur reçoit par exemple 1  pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement jaune et d'une carte violette posée à cet Emplacement.










**Important** • Ces symboles indiquent si vous devez comptabiliser vos cartes posées à cet Emplacement ou  les cartes de votre adversaire posées à cet Emplacement . Rappelez-vous que ces symboles font référence à toutes les cartes d'un des joueurs à cet Emplacement - et pas seulement aux cartes Équipement posées sur une seule carte Cambrioleur.

**Équipement complet** • Un Cambrioleur remporte 1  si 3 cartes Équipement sont posées sur sa carte.


La plupart des cartes ne rapportent pas seulement des points à la fin du jeu, elles contiennent aussi des symboles qui rapportent instantanément des Pièces ou qui permettent de retourner immédiatement une carte. N'oubliez pas que certains Emplacements ont des Attributs qui peuvent avoir des conséquences sur les cartes jouées sur ces Emplacements.

## COULEUR DES CARTES


Les couleurs des cartes jouent un rôle important dans Caper, car elles ont souvent un lien avec des symboles pour une série de cartes ou remporter des Points.  Les cartes Cambrioleur sont toutes blanc crème.  Les cartes Équipement ont différentes couleurs, chaque couleur ayant sa propre signification :

-  Vert • Focus sur  les Objets volés
-  Violet – Focus sur les  Capers
-  Jaune • Focus sur la collecte des  Pièces
-  Rouge – Focus sur le  retournement des cartes Équipement
-  Cartes Équipement aux couleurs de la ville • Focus sur un thème particulier de cette ville

## RETOURNER LES CARTES

Seule la carte Équipement du dessus de la pile qui est sur une carte Cambrioleur peut être  retournée – c'est la dernière carte jouée. Si la carte Équipement du dessus est retournée, la carte posée en dessous n'a plus le droit d'être retournée. Il est en revanche toujours possible de poser des cartes au-dessus des cartes Cambrioleur ou Équipement retournées. Notez que les cartes retournées perdent toutes leurs compétences, mais n'affectent pas les gains de Capers - ils peuvent toujours être gagné. Un Cambrioleur retourné compte toujours comme une carte Cambrioleur pour les séries. Une carte Équipement retournée compte toujours comme une carte Équipement pour les séries, mais perd la fonction de sa couleur spécifique. Voir la section Q&R dans le catalogue Caper pour plus d'informations.





## FIN D'UNE MANCHE

Lorsque les deux joueurs n'ont plus que 2 cartes en main, ils jouent chacun leur dernière carte pendant cette manche. Dès qu'un joueur n'a plus qu'1 carte en main, celle-ci doit être placée sur la défausse. Le joueur ne reçoit pas de  Pièce quand la dernière carte de son jeu est placée sur la défausse. Lorsque les deux joueurs n'ont plus de carte dans leur jeu, la manche est terminée. Les joueurs déplacent le cube en bois jusqu'à la manche suivante affichée sur l'Indicateur de manches et commencent à jouer une nouvelle manche. N'oubliez pas : les joueurs commencent la manche 5 avec seulement 2 cartes Cambrioleur en main, il s'agit donc à la fois de leur premier et de leur dernier tour de cette manche. **Défausse** • Les joueurs posent leurs cartes défaussées à l'horizontale, face visible, à côté de leur carte Mastermind, pour ne pas les confondre avec les cartes déjà jouées. Les cartes Cambrioleur sont placées à gauche de la carte Mastermind et les cartes Équipement à droite. Certaines cartes peuvent remettre dans le jeu toutes les cartes défaussées : la manœuvre est décrite dans le catalogue Caper.



Défausses placées horizontalement à côté de la carte Mastermind vert menthe

## FIN DU JEU





Le jeu est terminé après que la dernière manche Équipement a été disputée. Les joueurs déterminent qui a remporté chaque Emplacement en comptant le nombre de  que chaque joueur a réussi à commettre à cet Emplacement. N'oubliez pas de calculer le  supplémentaire pour les Cambrioleurs avec 3 cartes Équipement ! Le joueur qui a commis le plus de  à un Emplacement remporte le Butin de l'Emplacement. Pour l'indiquer, le joueur retourne la carte Emplacement, avec les Butins orientés vers le haut, en direction du gagnant. Si un nombre équivalent de  a été commis, il n'y a alors aucun gagnant à cet Emplacement et la carte Emplacement n'est donc pas retournée (ce qui veut dire qu'aucun Butin n'est distribué).



Retournez les cartes Emplacement en direction du gagnant

## GAGNER DES POINTS

Utilisez le tableau de score affiché à l'arrière de l'Indicateur de manches et les cubes en bois pour calculer les Points dans les catégories suivantes :

-  1. Points des Butins par Emplacement
-  2. Points des cartes Cambrioleur
-  3. Points des cartes Équipement
-  4. Points pour les séries d'Objets volés



Exemple : The Banker remporte 1 Point pour chacune de vos cartes Équipement à cet Emplacement









Exemple : Plans Cachés rapporte un Point pour chacune de vos cartes Équipement bleu clair à cet Emplacement


**Gagner des Points avec des Objets volés** • Il existe 3 différents types d'objets volés :

-  **Diamant**    **Antiquité**    **Tableau**    **Joker (peut être n'importe quel type)**

Chaque joueur constitue des séries avec les Objets qu'il a dérobés dans tous les Emplacements. Une série peut se composer de 1, 2 ou 3 Objets volés. Si une série contient plus de 1 Objet volé, chaque Objet volé de cette série doit être différent.


Série de 1 =  • Série de 2 =  • Série de 3 = 

Exemple : Imaginez qu'un joueur a réussi à collecter les Objets volés suivants dans les différents Emplacements :   . Une série contient 2 Objets volés différents (1 Diamant et 1 Joker que nous comptabilisons comme une Antiquité) et la deuxième série contient 1 Objet volé . La première série rapport au joueur  Points et la deuxième série rapport au joueur  Point, soit un score total de 4 Points.

**LE GAGNANT** • Le joueur qui a remporté le plus de Points après addition des Points de chaque catégorie, gagne le jeu ! En cas d'égalité des scores, c'est le joueur qui a remporté le plus de Pièces  qui gagne. Si les scores sont toujours à égalité, c'est le joueur qui a la carte de Mastermind blanc crème qui gagne !




## VARIANTE POUR 3 JOUEURS


 **Changements** : Le jeu se déroule de la même manière que précédemment, avec les changements suivants: Pendant la mise en place du jeu, le troisième joueur reçoit la **carte Snitch (Mouchard)**. Il est conseillé que le Snitch soit déjà familiarisé avec les règles du jeu pour 2 joueurs. L'objectif du Snitch est de faire en sorte que les scores des deux autres joueurs (avec les cartes Mastermind) soient le plus proches possible. Au début de chaque manche, les cartes Cambrioleur et Équipement ne sont pas distribuées aux deux Mastermind, mais toutes les cartes (autrement dit, le double du nombre de cartes affiché sur l'Indicateur de manches) sont au contraire posées, face cachée, sur la pile du Snitch. Le Snitch donne ensuite une carte provenant de sa pile à chaque Mastermind.


Avant chaque tour, le Snitch prend 2 cartes de sa pile, regarde ce qui est indiqué dessus et les distribue ensuite, face cachée, à chaque Mastermind. Chaque Mastermind joue, normalement, une carte quand c'est à son tour de jouer – le joueur doit pouvoir choisir parmi 2 cartes. Par contre, les Mastermind ne s'échangent pas leurs cartes, il les conservent et le Snitch tire 2 nouvelles cartes de sa pile. Quand le Snitch ne peut plus distribuer aucune carte, les Mastermind défaussent leur dernière carte, après quoi la partie est terminée.

Score – Le Snitch remporte autant de Points que le Mastermind qui a obtenu le moins de Points, plus 1/6 des Points du Mastermind qui a obtenu le plus de Points (arrondi au chiffre inférieur). Si le Snitch a gagné autant ou davantage de Points que le Mastermind qui a réalisé le meilleur score, le Snitch a gagné. Dans le cas contraire, c'est le Mastermind qui a obtenu le plus de Points, qui gagne.

## VARIANTE POUR 4 JOUEURS

 **Jeu en équipe** • Le jeu se déroule de la même manière que précédemment, avec les changements suivants : Distribuez les cartes **Lookout (Éclaireurs)** aux 2 autres joueurs. La carte Snitch n'est pas utilisée. Chaque équipe a un Mastermind et un Lookout de la même couleur de carte (équipe vert menthe contre équipe blanc crème). Les Mastermind sont donc placés l'un en face de l'autre, avec leur Lookout placé à leur gauche. Le but de chaque équipe est de remporter un maximum de Points.

Au début d'une manche, les cartes sont distribuées aux Lookout. Chaque Lookout choisit 2 cartes et les glisse face cachée au Mastermind de l'équipe adverse. Chaque Mastermind joue ensuite une carte comme il est d'usage de le faire. Les Mastermind ne peuvent pas défausser leurs cartes pour gagner des  Pièces sauf si ils n'ont plus assez de Pièces pour pouvoir jouer leurs cartes. N'essayez pas de forcer l'adversaire à défausser les cartes car, à la fin du jeu, les cartes défaussées valent au moins 3 points par carte. Au lieu de changer de main, les cartes restantes sont passées au Lookout de son équipe. Le Lookout commence une nouvelle manche et choisit deux nouvelles cartes. Lorsque le Lookout n'a plus de cartes, le Mastermind pose sa dernière carte sur la défausse pour terminer la manche.

Score – Utilisez le tableau de score figurant au verso de l'Indicateur de manche pour calculer les Points dans chaque catégorie. N'oubliez pas : une équipe reçoit  Points pour chaque carte Équipement placée sur la défausse. L'équipe qui a obtenu le plus de Points, a gagné !



Le joueur avec le plus de  
Capers gagne l'Emplacement

Icônes Emplacement



CARTES DE TON  
ADVERSAIRE



TES CARTES



Collectionne les  
séries avec des

Objets volés uniques

1

Avec des Pièces,  
tu peux acheter  
un équipement



Avec des  
Points, tu  
gagnes le jeu



Retourne  
la carte du  
haut



Protégé  
de tout  
retournement

1 =



2 =



3 =



**Jumbodiset**  
GROUP

Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.  
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Game concept & artwork © Unai Rubio © Keymaster Games



19737

ORDER TODAY: RECEIVE A FREE GIFT

#1 SUPPLIER TO THIEVES WORLDWIDE



QUALITY PRODUCTS  
DISCRETE PACKAGING

# The CAPEER Catalogue

NOW IN MORE COLOURS!



BACK IN STOCK!



20% OFF



BEST SELLER



GET EQUIPPED HERE!  
STEAL DEALS INSIDE

NEW!



EVERYTHING YOU  
NEED TO KNOW ABOUT  
THIEVES, GEAR, & LOCATIONS



### **Q&R** ♦ *Que se passe-t-il si j'ai gagné une Pièce mais qu'il n'y a plus de Pièces disponibles dans la Réserve de pièces ?*

Si la Réserve de pièces est épuisée, prends 1 Pièce de ton adversaire et ceci aussi longtemps que tu as moins de Pièces que lui.

*Quelles sont les cartes Équipement qui peuvent être retournées ?* Uniquement la carte Équipement placée tout au-dessus d'une carte Cambrioleur – autrement dit, la carte qui a été jouée en dernier sur ce Cambrioleur. Si cette carte Équipement placée tout au-dessus est déjà retournée, le joueur n'a **pas** le droit de retourner la carte qui se trouve en dessous.

*Est-ce que je peux poser une carte Équipement sur une carte Équipement ou une carte Cambrioleur qui est retournée ?*  
Oui. Un maximum de 3 cartes Équipement peuvent être placées sur une carte Cambrioleur.

*Une carte Équipement ou Cambrioleur retournée modifie-t-elle le Caper qu'un Cambrioleur remporte en bonus avec 3 cartes Équipement ?* Non, les cartes retournées n'ont pas d'influence sur le Caper remporté en bonus – il est encore toujours possible de le gagner.

*Les cartes Équipement ou Cambrioleur retournées doivent-elles être comptabilisées dans une série composée d'une carte Équipement ou Cambrioleur d'une couleur quelconque ?* Oui, une carte Cambrioleur retournée compte comme une carte Cambrioleur dans une série comme The Barber. Une carte Équipement retournée compte comme une carte Équipement d'une couleur quelconque dans une série comme The Tourist – bien que cette carte Équipement ne puisse pas être utilisée pour des séries avec une couleur spécifique.

*Chaque carte Laundromatic rapporte-t-elle des Points à Londres ?* Oui, chaque carte particulière rapporte des Points. Si à la fin du jeu, tu as 2 Pièces sur ta défausse et 2 cartes Laundromatic, tu gagnes 2 points pour chaque carte Laundromatic, soit un total de 4 Points.

*Toutes mes cartes Équipement et Cambrioleur sur un Emplacement comptent-elles pour la carte The Barber ?*  
Oui. Par exemple : un joueur a 3 Cambrioleur sur un Emplacement. Deux d'entre eux ont chacun 3 cartes Équipement et le troisième n'en a pas. Avec la carte The Barber, le joueur reçoit quand même 3 Capers (car le joueur peut composer 3 séries à cet Emplacement).





## NOMS • A-M

## BUTIN



**THE ACTRESS** • Remporte 1 Caper pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement jaune et d'une carte Équipement violette à cet Emplacement.

1



**THE AUCTIONEER** • Gagne 1 Point pour chaque Objet volé que tu as acquis dans tous les Emplacements – y compris les Butins obtenus à chaque Emplacement.



**THE BANKER** • Gagne 1 Point pour chacune de tes cartes Équipement jaunes à cet Emplacement.

2



**THE BARBER** • Remporte 1 Caper pour chacune de tes séries composées d'une carte Cambrioleur et de 2 cartes Équipement d'une couleur quelconque à cet Emplacement.



**THE BON VIVANT** • Gagne 1 Point pour chacune de tes cartes Équipement vertes à cet Emplacement.

3



**THE CLEANER** • Gagne 3 Points pour chaque carte Équipement rouge de ton adversaire à cet Emplacement. Le fait de jouer des cartes Équipement rouges à cet Emplacement te coûte 1 Pièce de moins.



**THE COLONEL** • Gagne 1 Point pour chacune de tes cartes Équipement violette à cet Emplacement.

2



**THE CONDUCTOR** • Remporte 1 Caper pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement violette et d'une carte Équipement verte à cet Emplacement.

1



**THE DAME** • Remporte 1 Caper pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement jaune et d'une carte Équipement verte à cet Emplacement.

1



**THE GENTLEMAN** • Gagne 3 Points pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement verte, violette et jaune à cet Emplacement.

1

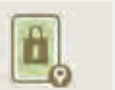


**THE ILLUSIONIST** • À cet Emplacement, retourne immédiatement une des cartes Cambrioleur de ton adversaire sur laquelle ne se trouve aucune carte Équipement.

1



**THE MIME** • Remporte 1 Caper. Tu obtiens 1 Point pour chaque carte Cambrioleur de ton adversaire à cet Emplacement.



**THE SAINT** • À cet Emplacement, tes cartes Équipement vertes ne peuvent pas être retournées.

3



**THE SMUGGLER** • Remporte un Objet volé de ton choix lors de l'établissement de ton score à la fin du jeu.

1



**THE TOURIST** • Remporte 1 Caper pour chacune de tes séries composées de 3 cartes Équipement d'une couleur quelconque à cet Emplacement.

1



**THE ARTIST** • Remporte 1 Caper pour chacune de tes cartes Équipement vertes à cet Emplacement.



**THE CHEF** • Remporte 1 Caper pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement bleu clair et d'une carte Équipement d'une couleur quelconque à cet Emplacement.



**THE MADAME** • À cet Emplacement, le fait de jouer une carte Équipement coûte à ton adversaire 1 Pièce de plus. Le joueur obtient 1 Point pour chaque carte Équipement bleu clair de ton adversaire à cet Emplacement.



**THE DON** • Remporte 1 Caper. Obtiens également 1 Point pour chaque carte Équipement rose de ton adversaire à cet Emplacement.



**THE DRIVER** • Après que le joueur a défaussé sa dernière carte Équipement lors de la dernière manche, le joueur a le droit de placer à cet Emplacement, sans payer, une carte Équipement de ta défausse.

1



**THE SOPRANO** • Gagne 2 Points pour chacune de tes cartes Équipement roses à cet Emplacement.



**THE BOOKIE** • Gagne 1 Point pour chacune de tes cartes Équipement vert foncé à cet Emplacement.

3



**THE BOXER** • Remporte 1 Caper pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement vert foncé et de 2 cartes Équipement d'une couleur quelconque à cet Emplacement.

2



**THE ROYAL** • Gagne 1 Point pour chaque série composée d'une carte Équipement vert foncé et d'une carte Équipement verte placée des deux côtés de cet Emplacement. Les séries peuvent être constituées avec les cartes placées des deux côtés de cet Emplacement.



VERT			PRIX
	<b>HELPING HAND</b> ♦ Remporte un Diamant. NOMBRE - 2 .....		2
	<b>SUCTION SCALERS</b> ♦ Remporte un Tableau. NOMBRE - 2 .....		2
	<b>GRAPPLING GUN</b> ♦ Remporte une Antiquité. NOMBRE - 2 .....		2
	<b>BLAZE SHIELD SUIT</b> ♦ Remporte un Diamant. Obtiens 2 Points pour chaque carte Équipement rouge de ton adversaire à cet Emplacement. NOMBRE - 1 .....		3
	<b>BRIEFCASE</b> ♦ Remporte un Tableau. Tes cartes Équipement vertes à cet Emplacement ne peuvent pas être retournées. NOMBRE - 1 .....		3
	<b>STEALTH SUIT</b> ♦ Remporte une Antiquité. Obtiens 1 Point pour chaque carte Équipement rouge placée des deux côtés de cet Emplacement. NOMBRE - 1 .....		3
	<b>SIMPLE DISGUISE</b> ♦ Remporte 1 Caper. NOMBRE - 4 .....		0
	<b>SMOKE SCREEN</b> ♦ Remporte 1 Caper et 1 Point. NOMBRE - 2 .....		1
	<b>INCOGNITO TUXEDO</b> ♦ Remporte 1 Caper pour chacune de tes cartes Équipement vertes à cet Emplacement. NOMBRE - 1 .....		1
	<b>FALSE DOCUMENTS</b> ♦ Remporte 1 Caper pour chacune de tes cartes Équipement jaunes à cet Emplacement. NOMBRE - 1 .....		1
	<b>EAVESDROPPER</b> ♦ Remporte 1 Caper pour chaque carte Cambrioleur de ton adversaire à cet Emplacement. NOMBRE - 1 .....		2
	<b>BLAZEBLASTER</b> ♦ Retourne la carte Équipement placée tout au-dessus d'un Cambrioleur de ton adversaire à cet Emplacement. Tu gagnes 1 Point. NOMBRE - 3 .....		2

JAUNE			PRIX
	<b>SKELETON KEY</b> ♦ Reçois immédiatement 2 Pièces. NOMBRE - 5 .....		0
	<b>PLASMA CUTTER</b> ♦ Reçois immédiatement 1 Pièce et 1 Point. NOMBRE - 2 .....		0
	<b>SUPER MAGNET</b> ♦ Reçois immédiatement 1 Pièce plus le nombre de Pièces que ton adversaire a en cartes Cambrioleur à cet Emplacement. NOMBRE - 2 .....		0
	<b>PLANS CACHÉS</b> ♦ Gagne 1 Point pour chacune de tes cartes Équipement bleu clair à cet Emplacement. NOMBRE - 4 .....		0
	<b>SECRET SHADES</b> ♦ Remporte 1 Caper. Le fait de jouer une carte Équipement bleu clair à cet Emplacement coûte à ton adversaire 1 Pièce supplémentaire. NOMBRE - 1 .....		0
	<b>AQUA-RESPIRATOR</b> ♦ Reçois un Objet volé de ton choix au moment du calcul des scores à la fin du jeu. NOMBRE - 1 .....		2
	<b>UTILITY BELT</b> ♦ Remporte 1 Caper pour chacune de tes séries composées de 3 cartes Équipement d'une couleur quelconque à cet Emplacement. NOMBRE - 4 .....		0
	<b>POSTO SEGRETO</b> ♦ Remporte 1 Caper pour chacune de tes cartes Équipement violettes à cet Emplacement. NOMBRE - 1 .....		1
	<b>VELOCÉ WHEELS</b> ♦ Après avoir joué ta dernière carte Équipement lors de la dernière manche, tu as le droit de jouer sans payer une carte Équipement de ta défausse à cet Emplacement. NOMBRE - 1 .....		2
	<b>SIGNAL JAMMER</b> ♦ Remporte 1 Caper pour chaque carte Équipement vert foncé de ton adversaire à cet Emplacement. Si tu joues une carte Cambrioleur à cet Emplacement, ton adversaire doit remettre 1 Pièce dans la Réserve de pièces. NOMBRE - 1 .....		0
	<b>HOLLOW BOOK</b> ♦ Remporte 1 Caper. Tes cartes Équipement vertes ne peuvent pas être retournées à cet Emplacement. NOMBRE - 1 .....		1
	<b>LAUNDROMATIC</b> ♦ Prends 1 Pièce de la Réserve de pièces et pose-la sur la défausse. Tu gagnes 1 Point pour chaque Pièce posée sur ta défausse. NOMBRE - 4 .....		1

VIOLET

ROUGE

JAUNE

BLEU CLAIR • PARIS

ROSE • ROME



VERT FONCÉ • LONDRES



BASE GAME



**ANTIQUE SHOP** ♦ Gagne 4 Points. Gagne également 2 Points pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement jaune et d'une carte Équipement verte à cet Emplacement.



**ART GALLERY** ♦ Gagne 4 Points. Gagne également 2 Points pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement violette et d'une carte Équipement verte à cet Emplacement.



**THE BANK** ♦ Gagne 5 Points. Gagne également 1 Point pour chacune de tes cartes Équipement jaunes à cet Emplacement.



**THE CASINO** ♦ Gagne 3 Points. Gagne également 2 Points pour chacune de tes cartes Cambrioleurs à cet Emplacement.



**THE CHAPEL** ♦ Gagne 5 Points. Gagne également 1 Point pour chacune de tes cartes Cambrioleurs à cet Emplacement. **ATTRIBUT** : À cet Emplacement, les cartes Cambrioleur ne peuvent pas être retournées.



**THE GALA** ♦ Gagne 5 Points. Gagne également 1 Point pour chacune de tes cartes Équipement violette à cet Emplacement.



**THE MUSEUM** ♦ Gagne 5 Points. Gagne également 1 Point pour chacune de tes cartes Équipement vertes à cet Emplacement.



**THE YACHT** ♦ Gagne 4 Points. Gagne également 2 Points pour chacune de tes séries composées d'une carte Équipement jaune et d'une carte Équipement violette à cet Emplacement.

PARIS



**EIFFEL TOWER** ♦ Gagne 3 Points. Gagne également 1 Point pour chaque Objet volé que tu as acquis dans les différents Emplacements – y compris les Butins obtenus à chaque Emplacement. **ATTRIBUT** : à cet Emplacement, le fait de jouer une carte Équipement vertes te coûte 1 Pièce de moins.



**THE LOUVRE** ♦ Gagne 5 Points et un Tableau.



**MOULIN ROUGE** ♦ Gagne 4 Points et un Objet volé de ton choix lors de l'établissement de ton score à la fin du jeu. **ATTRIBUT** : à cet Emplacement, les cartes Équipement vertes ne peuvent pas être retournées.



**NOTRE DAME** ♦ Gagne 5 Points et une Antiquité.



**VERSAILLES** ♦ Gagne 5 Points et un Diamant.

ROME



**COLOSSEUM** ♦ Gagne 2 Points. Remporte également 1 Point pour chaque carte Équipement de ton adversaire à cet Emplacement. **ATTRIBUT** : le fait de jouer une carte Équipement te coûte 1 Pièce de moins à cet Emplacement.



**PANTHEON** ♦ Gagne 6 Points. Gagne également 1 Point pour chaque carte Équipement jaune de ton adversaire à cet Emplacement. **ATTRIBUT** : remporte 1 Caper pour chacune de tes cartes Équipement jaunes à cet Emplacement.



**TRASTEVERE** ♦ Remporte 6 Points. Gagne également 1 Point pour chaque carte Équipement violette de ton adversaire à cet Emplacement. **ATTRIBUT** : remporte 1 Caper pour chacune de tes cartes Équipement violette à cet Emplacement.



**TREVI FOUNTAIN** ♦ Gagne 4 Points. Gagne également 3 Points pour chacune de tes séries composées de 2 cartes Équipement roses à cet Emplacement. **ATTRIBUT** : à cet Emplacement, le fait de jouer une carte Équipement rose te coûte 1 Pièce de plus.



**THE VATICAN** ♦ Gagne 6 Points. Gagne également 1 Point pour chaque carte Équipement verte de ton adversaire à cet Emplacement. **ATTRIBUT** : remporte 1 Caper pour chacune de tes cartes Équipement vertes à cet Emplacement.



LONDRES



**BIG BEN** ♦ Gagne 3 Points. Gagne également 1 Point pour chaque carte Équipement de ton adversaire à cet Emplacement. **ATTRIBUT** : si tu joues une carte Équipement à cet Emplacement, ton adversaire doit remettre 1 Pièce dans la Réserve de pièces.



**THE BRITISH MUSEUM** ♦ Gagne 3 Points. Gagne également 1 Point pour chaque carte Équipement verte des deux côtés de cet Emplacement. **ATTRIBUT** : si tu joues une carte Équipement verte à cet Emplacement, ton adversaire doit remettre 1 Pièce dans la Réserve de pièces.



**OXFORD STREET** ♦ Gagne 4 Points. Gagne également 2 Points pour chaque carte Cambrioleur de ton adversaire à cet Emplacement. **ATTRIBUT** : à cet Emplacement, le fait de jouer une carte Équipement te coûte 1 Pièce de moins.



**PICADILLY CIRCUS** ♦ Gagne 3 Points. Gagne également 1 Point pour chaque carte Équipement jaune des deux côtés de cet Emplacement. **ATTRIBUT** : à cet Emplacement, si tu joues une carte Équipement jaune, ton adversaire doit remettre 1 Pièce dans la Réserve de pièces.



**TOWER OF LONDON** ♦ Gagne 3 Points. Gagne également 1 Point pour chaque carte Équipement violette des deux côtés de cet Emplacement. **ATTRIBUT** : si tu joues une carte Équipement violette à cet Emplacement, ton adversaire doit remettre 1 Pièce dans la Réserve de pièces.





# FIRE SALE!

THINGS ARE HEATING UP!  
THE BLAZEBLASTER 451 ♦ PERFECT  
FOR THAT THIEF WHO WANTS  
TO WATCH THE WORLD BURN



THESE DEALS ARE **HOT!**

KNOCK OUT YOUR  
OPPONENT'S GEAR



THIS ONE COULD  
BE THE **KEY**  
OF YOUR  
PLAN



GAIN MAGNETIC APPEAL  
GUARANTEED RESULTS!

GET A NEW  
**LIFE**

