

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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



Règle du jeu

Jeu stratégique et diplomatique pour 4 à 6 joueurs.

Si la dure Loi du Milieu ne vous effraie pas.

Si une rafale de Sten Mark II ne vous fait pas sourciller.

Si vous êtes capable de tirer au Colt 45 depuis le marchepied d'une traction avant lancée à vive allure.

Si vous avez besoin de Thunes pour vous offrir de luxueuses pompes en croco ou une magnifique Delahaye crème ...

Ce jeu est fait pour vous

Jeu de Alain Munoz et Serge Laget

Adaptation de Christine Roques.

Matériel de jeu

- Un plateau de jeu représentant les " rues chaudes " de la capitale. On y trouve 2 banques, 3 cafés et 15 hôtels.
- 6 lots de 20 pions de couleurs différentes, représentant la réserve disponible en hommes de main de chaque joueur.
- 54 cartes " Embrouille " et 24 cartes " Super Embrouille ", qui doivent être empilées sur les emplacements indiqués du plateau de jeu.
- 120 billets de banque totalisant une somme de 144 millions de Thunes.
- Un marqueur " Premier Joueur".
- Deux dés.
- Un fourgon postal.
- Un sablier.
- Un pion en plastique

But du jeu

Chaque joueur est le chef d'un célèbre gang de l'immédiat après-guerre dont le but premier est de devenir le " Caïd " incontesté de la pègre parisienne.

Pour cela, il lui faut des Thunes, beaucoup de Thunes, qu'il gagnera durement en organisant des " casses " avec d'autres truands.

" Magouilles ", alliances éphémères et trahisons seront son lot quotidien, et il lui faudra survivre au milieu d'une jungle impitoyable.

Est déclaré vainqueur le premier joueur qui atteint 20 millions de Thunes (ou briques) avec un écart d'au moins 2 millions sur le plus fortuné des autres joueurs.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit le chef de gang qu'il désire incarner, s'installe devant sa base et pose sa réserve de 20 pions " hommes de main " près de lui, à l'extérieur du plateau de jeu.

Il sélectionne ensuite secrètement 3 cartes " Embrouille " et 1 carte " Super Embrouille " dans les piles correspondantes et reçoit son capital de départ, 500 000 Thunes.

Déroulement de la partie

La partie s'organise en tours de jeu, divisés en 5 phases successives et indépendantes qui sont :

1. détermination du premier joueur
2. " magouilles " - la phase diplomatique
3. mouvements et combats de rue
4. casses et attaques de bases
5. obtention des cartes

1 - Détermination du premier joueur.

Elle se fait au hasard au premier tour. Le joueur désigné pose le marqueur " premier Joueur " devant lui et débutera chacune des phases du tour. Les autres joueurs lui succéderont, dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier joueur devant attendre qu'une phase soit close avant d'entamer la suivante.

Au début du tour suivant, il donne le marqueur à son voisin de droite qui devient alors premier joueur.

2 - Les " magouilles " - la phase diplomatique

- Cette phase ne doit pas excéder 6 minutes (2 sabliers) et ne concerne que les joueurs présents dans un ou plusieurs cafés.
- Pendant cette phase, tout - ou presque - est autorisé (tant que les règles du jeu ne sont pas transgressées) : vente de renseignements, permutation de pions, échange de tours de mouvement, alliances etc.
- Deux joueurs installés dans les cafés différents peuvent se livrer à des " magouilles ", par le biais du téléphone. Mais les échanges de cartes et d'argent ne sont possibles qu'entre joueurs présents dans le même café.

Les alliances :

Les joueurs peuvent, en plus des " magouilles " habituelles, conclure des alliances qui devront être écrites noir sur blanc et signées, ceci pour éviter tout problème dans le déroulement du jeu. Ces alliances peuvent bien entendu être brisées, mais le joueur responsable de la trahison s'expose à des représailles de la part de sa victime qui a alors le droit de remplacer deux des pions du traître - qui retourneront à la réserve - par deux des siens sur le plateau de jeu. Cet échange ne peut se faire qu'au terme de l'action marquant la rupture de l'accord. Ex. : l'attaque d'un allié à l'issue d'un " casse ", entraîne des représailles qui prendront effet à la fin du " casse ", au moment du partage.

A la fin de cette phase, aucun joueur ne doit posséder plus de 4 cartes " Super Embrouille " en main. Les cartes surnuméraires doivent être défaussés.

3 - Mouvements et combats de rue

Chaque joueur dispose pour cette phase de 3 minutes (1 sablier) et de 12 points de mouvement qu'il peut utiliser entièrement ou en partie seulement et qu'il peut répartir à sa convenance entre ses différents pions. Les points de mouvement inutilisés à la fin du tour sont perdus. Tout joueur désirant 3 minutes supplémentaires doit donner 100 000 Thunes à chacun de ses adversaires.

Le recrutement :

Au début de la partie, tous les pions sont dans les réserves des joueurs. Le recrutement d'un homme de main - matérialisé par le passage d'un pion de la réserve, hors du plateau de jeu, à la base, sur le plateau - coûte 4 points de mouvement ou 1 brique.

Le mouvement :

Après le recrutement, le joueur répartit les points de mouvement qui lui restent entre ses différents pions. Le déplacement d'un pion d'une case à une autre case adjacente coûte 1 point de mouvement, quelle que soit la nature de ces cases : rue, café, base, hôtel, banque.

Fin des mouvements :

Un pion peut terminer son mouvement dans une case de rue, un hôtel, un café, une banque ou une base, qu'il s'agisse de la sienne ou de celle d'un adversaire.

Dans la rue :

Chaque case de rue ne peut être occupée que par un seul gang, mais le nombre d'hommes présents n'est pas limité. Quand un joueur désire passer ou s'établir sur une case déjà occupée par un adversaire, il a l'initiative et deux possibilités :

- " descendre " son adversaire au Colt ou à la Sten.

- proposer un marché pacifique. Si l'adversaire accepte, le nouvel arrivant peut traverser la case ou s'y établir et cohabiter. Mais l'adversaire peut alors profiter de ce moment pour abattre le joueur. Il peut également refuser le marché, auquel cas le joueur devra combattre, arrêter son mouvement ou faire demi-tour.

Dans un hôtel :

Chaque hôtel ne peut accueillir qu'un seul pion. Si les lieux sont déjà occupés, le joueur devra en déloger le propriétaire en combattant, ou lui proposer 300 000 Thunes pour cohabiter, le temps d'un tour.

Si le propriétaire refuse, le joueur n'aura plus qu'à combattre ou se replier sur la rue. Si, en cas de combat, aucun des adversaires ne réussit à envoyer l'autre " ad-patres ", l'attaquant doit obligatoirement quitter les lieux, et retourner à sa base s'il n'a plus de points de mouvement.

L'occupation d'un hôtel rapporte une carte " Embrouille " à la dernière phase du tour.

Dans un café :

Les cafés sont les rares lieux où la cohabitation entre gangs adverses est possible et même bienvenue. Les joueurs installés dans un café pourront magouiller avec les confrères au tour suivant. Tout joueur représenté par 3 de ses hommes dans le même établissement recevra une carte e Super Embrouille " à la dernière phase du tour.

Dans une banque ou une base adverse :

voir phase 4 : casses et attaques de bases.

Déroulement des combats :

Chaque combat se déroule en rounds successifs pendant lesquels les protagonistes attaquent, esquivent et parlementent.

Les joueurs disposent de deux types d'armes

- le Colt 45 (carte " Embrouille) qui tire une seule balle et permet de " descendre " un adversaire.

- La Sten Mark II (carte " Super Embrouille ") qui tire 5 balles en une ou plusieurs rafales. Elle permet de " descendre " 5 adversaires en une seule fois, ou 1 à chaque round. Les Sten Mark II dans lesquelles il reste des balles peuvent être utilisées jusqu'à la fin d'un même tour de jeu (toujours par le même homme)

Et d'une parade : l'Esquive (carte Embrouille) qui permet à un pion d'éviter une balle pour un round.

Au début du combat, l'agresseur sort son arme et tire. Sa victime a trois possibilités :

- ne pas esquiver (tenter de fuir) et perdre son pion. L'agresseur conserve l'initiative pour le round suivant.
- jouer une carte esquive et riposter immédiatement avec une arme.
- jouer une carte esquive et parlementer, en laissant l'initiative à l'agresseur pour le round suivant.

Si plusieurs pions de même couleur sont engagés dans un combat, ils peuvent agir indépendamment les uns des autres. Le joueur peut alors poser autant de cartes qu'il a de pions.

Un pion recevant plusieurs attaques simultanées d'adversaires différents doit esquiver autant de fois qu'il reçoit de coups pour être sauf.

Les rounds de combat se succèdent jusqu'à épuisement des cartes ou des pions. A la fin du combat, toutes les cartes jouées sont défaussées,.

Les hommes éliminés retournent à la réserve de leur propriétaire.

Attention : les magouilles (achat et échange de cartes) sont interdites pendant les combats.

4 - Casses et attaques de bases

A - Les casses

- Un casse a lieu dès que trois pions (même s'ils ne sont pas de la même couleur) sont présents dans une banque. S'il n'y a qu'un ou deux pions, le casse n'a pas lieu mais ils peuvent attendre tranquillement des renforts au tour prochain.
- Si, dans un même tour, les deux banques sont attaquées, le casse mettant en jeu la plus grosse somme d'argent est résolu le premier (en cas d'égalité, celui qui fait intervenir le plus grand nombre de joueurs).
- Le montant du butin est déterminé à raison d'une Brique par pion présent. La somme correspondante est placée sur la banque.
- Un casse réussit toujours.
- Après un casse, la seule manière de quitter la banque avec son butin est d'utiliser une traction-avant (carte " Embrouille "). Cette carte permet à un joueur de ramener à sa base 4 hommes maximum.
- A l'issue d'un casse, deux possibilités s'offrent aux joueurs : s'enfuir en voiture avec leur part de butin ou rester et attaquer les autres joueurs pour récupérer leur fric.
- Un premier partage de l'argent est fait chaque joueur prend une brique par pion de sa couleur.
- Les joueurs inscrivent ensuite secrètement leurs intentions sur une feuille de papier
 - S'enfuir avec une ou plusieurs tractions
 - Dégainer un Colt et tirer: indiquer le nombre d'armes utilisées et la couleur des cibles.
 - Tirer une rafale de Sten : indiquer le nombre d'armes, le nombre de balles tirées, et le nombre et la couleur des cibles visées.
- Tous les ordres sont dévoilés simultanément
 - Un joueur qui a décidé de fuir en traction et que personne n'attaque rentre sans problème à sa base avec son butin.
 - Si un joueur a décidé de fuir et qu'il est attaqué par un ou plusieurs autres joueurs, il a deux possibilités
 - Il peut sacrifier les pions attaqués - ainsi que leur part de butin - et s'enfuir avec les hommes restants et leur argent.
 - Il peut également choisir de prendre part au combat, en commençant par esquiver les attaques, avant de riposter au round suivant. Il récupère momentanément sa traction qu'il pourra réutiliser ultérieurement.
 - Tous les joueurs qui n'ont pas décidé de s'enfuir participent au combat, organisé selon les règles du combat de rue (phase 3).
- **N.B.**
A l'issue de chaque round de combat, une phase diplomatique a lieu : les joueurs peuvent, au vu et au su de tous, s'allier temporairement, échanger des cartes, prévoir un partage à l'amiable du butin, etc...

Chaque joueur enregistre ensuite ses alliances et intentions, puis un nouveau round de combat commence.

- A la fin des combats, les survivants se partagent le butin. Les hommes quittent ensuite la banque en traction et rejoignent leur base. Tous les pions éliminés par les combats rejoignent la réserve de leur propriétaire.

B - Les attaques de bases adverses

- Ces " descentes " sont résolues après les casses.
- Une base est déclarée attaquée quand trois pions au moins, appartenant à un ou plusieurs joueurs, y pénètrent.
- Le joueur agressé se défend avec tous les hommes présents à sa base, y compris ceux qui reviennent juste d'un casse.
- Le combat se déroule selon les règles du combat de rue.
- Si l'attaque réussit, les agresseurs repartent avec un butin évalué à 1 Brique par pion engagé.

5 - Obtention des cartes

Les joueurs choisissent à leur tour autant de cartes " Embrouille " qu'ils ont de pions dans des hôtels, et autant de cartes " Super Embrouille " qu'ils ont de séries de 3 pions dans des cafés.

Attention : le nombre de cartes est limité et il est possible qu'il n'y en ait pas assez pour tous. Les joueurs lésés n'auront droit à aucune compensation.

Lors qu'ils les utilisent, une à une ou bien toutes ensemble, ils les découvrent aux autres joueurs

Les cartes " Embrouille " :

- Traction-avant : cette carte a deux utilisations distinctes : Pendant une phase de mouvement, elle apporte 6 points de mouvement supplémentaires au joueur qui la pose. A la fin d'un casse, c'est le seul moyen dont disposent les joueurs pour rapatrier hommes et butin jusqu'à leur base.
- Colt 45 : Cette carte permet de supprimer un pion adverse et n'est pas forcément jouée pendant son tour.
- Esquive : Cette carte annule l'effet d'un Colt ou neutralise une balle de Sten et donne le droit de riposter immédiatement en cas d'esquive de Colt. La riposte à une Sten n'est possible qu'à la fin d'une rafale.

Les cartes " Super Embrouille " :

aucun joueur ne peut en posséder plus de quatre :

- Sten Mark II : Cette carte permet de tirer en rafales successives sur un ou plusieurs hommes jusqu'à concurrence de 5 balles. Le pion qui l'utilise le premier est le seul à pouvoir s'en servir pendant le tour de jeu. Même si les cinq balles ne sont pas utilisées, cette carte doit être défaussée à la fin du tour.
- Coup de force dans le mitan : Cette carte permet à un joueur de transporter directement 3 pions de sa base dans n'importe quelle case de rue. Elle se joue au début de la phase de mouvement, avant le recrutement.
- Implantation dans le mitan : Cette carte peut se jouer à tout moment. Elle permet à un joueur de protéger, pendant un tour, tous ses pions présents dans des cafés ou dans des hôtels. Il doit bien préciser s'il protège les hôtels ou les cafés, sauf s'il joue une carte pour chaque. Les pions ainsi protégés ne peuvent être attaqués avant la fin du tour.

Règles optionnelles

Ces règles sont indépendantes les unes des autres. Leur ajout peut apporter un piment supplémentaire au jeu.

1 - Le fourgon postal (voir montage)

Un fourgon postal venant de la banque se déplace dans les rues et peut être attaqué par tous les joueurs qui croisent son chemin. Il intervient après les casses et avant les attaques de bases.

- Déplacement : Le premier joueur lance deux dés pour déterminer le nombre de cases de rues que parcourra le fourgon. S'il n'est pas déjà sur le plateau de jeu, le fourgon sort du parking et le premier joueur le déplace dans la direction de son choix. S'il est attaqué, il repartira du parking au tour suivant. Sinon, il restera dans la rue et continuera son déplacement au tour suivant.
- Attaque : le fourgon ne peut être attaqué que pendant son déplacement, dans deux cas :
 - S'il passe sur une case occupée par au moins un pion, le joueur possesseur de ce pion peut l'attaquer, avec une Sten seulement.

- S'il termine son déplacement dans une case occupée par un pion au moins, le joueur concerné peut alors l'attaquer au Colt 45. L'attaque est automatiquement réussie.
- Le Butin : le premier joueur lance deux dés et multiplie le nombre obtenu par 200 000 Thunes. Le butin varie donc entre 400 000 et 2 400 000 Thunes.
N.B. : Le pion ayant raflé le butin reste sur sa case. Au prochain tour, il pourra se déplacer pour rentrer à sa base. Mais il a toutes les chances de se faire attaquer et dévaliser en chemin. Le joueur qui déplace le fourgon n'a pas le droit de le faire attaquer par un de ses pions.

2 - La roulette russe

Lors d'un combat, tout joueur ayant l'initiative peut proposer une résolution à la roulette russe. Si son adversaire accepte, les deux joueurs lancent chacun leur tour un dé, en commençant par celui qui a proposé le combat. Le premier qui tire un 1 est mort. Cette résolution de combat permet d'économiser des cartes.

3 - Série de traction-avant

Une carte traction-avant donne 6 points de mouvement supplémentaires. Une deuxième carte jouée en même temps en donne 7, une troisième 8, etc.

4 - Personnalisation des joueurs

Chaque joueur incarne un chef de gang et bénéficie de ses pouvoirs et spécialités:

- Pierrot le Fou, qui n'hésitait pas à " défourailler", dispose d'une Sten " gratuite " à chaque tour. La carte est placée face visible et est retournée jusqu'au tour suivant quand elle est jouée. Elle ne fait pas partie des 4 cartes " Super Embrouille " autorisées.
- Le Moko est l'homme le plus raisonnable et le plus posé du groupe : Il peut interdire, une fois par tour, l'entrée d'une case à un joueur, et éviter ainsi un combat.
- Le Mammouth porte admirablement son surnom car tous ses pions en défense comptent double et doivent donc être " tués " deux fois dans le même combat pour être éliminés.
- Le Gros, est un homme bien informé, toujours averti des casses qui se préparent. A la fin de la phase de mouvement, si une banque doit être dévalisée, il peut amener 2 de ses pions présents sur le plateau de jeu dans cette banque, sans dépenser de points de mouvement, et participer au casse. Si les deux banques sont attaquées, il peut amener deux pions dans chaque.
- Monmon, c'est le manuel, l'amoureux du Colt bien graissé. Au début de chaque tour, il choisit deux cartes " Embrouille " (2 Colts, 2 Esquives ou une de chaque) qu'il dévoile aux autres joueurs.
- Riton le Tatoué : c'est l'As du Volant. Au début de chaque tour, il prend deux cartes Traction.

Aménagements pour 4 et 5 joueurs

A 5 joueurs :

Raymond Naudy ne joue pas et les deux hôtels les plus proches de sa base sont fermés.

A 4 joueurs :

Ni Raymond Naudy, ni Henri Fefeu ne jouent.

Deux hôtels sont fermés près de chacune de leurs bases.

Symboliser ces hôtels fermés en y plaçant un pion d'une couleur non utilisée.