

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



PRÉSENTATION DES CARTES



Les cartes bouteilles = 1 à 10 points

Ces cartes représentent votre stock de bouteilles. La valeur de ces cartes correspond au nombre de bouteilles et est inscrite sur la carte.



L'homme de main = 15 points

Les hommes de main permettent d'échanger deux cartes sans les regarder. Vous pouvez échanger une carte de votre jeu contre celle d'un autre joueur, ou deux cartes d'autres joueurs.



La dame = 15 points

Les dames permettent de mélanger le jeu d'un autre joueur, sans regarder ses cartes.



La taupe = 15 points

Les taupes permettent de regarder l'une de vos cartes avant de la remettre face cachée devant vous.



La balance = 20 points

Les balances permettent de donner 2 cartes de la pioche aux autres joueurs. Vous pouvez choisir de donner 2 cartes à la même personne, ou une carte à 2 adversaires différents.



Le chauffeur = 20 points

Les chauffeurs permettent de vous défausser d'une ou 2 cartes bouteilles: attention, si vous vous trompez et défaussez une carte personnage, vous devrez récupérer vos cartes et en piocher une supplémentaire comme pénalité.



Le perceur de coffre = 15 points

Le perceur de coffre permet d'accéder au coffre-fort: vous pouvez regarder les cartes du coffre, et échanger une carte de votre jeu (sans la regarder) contre une carte du coffre. La carte échangée reste dans le coffre.



La tueuse = 15 points

La tueuse permet de contrer les balances, les hommes de main, les dames, la patrouille et la Mamma. Si un autre joueur utilise une de ces cartes contre vous, révélez la tueuse et contrez son action. Les deux cartes sont ensuite défaussées.



Le témoin = 10 points

Le témoin n'a pas de capacité spéciale, si ce n'est qu'elle est très gênante... Il faut vous en débarrasser au plus vite!



L'alibi = 0 point

L'alibi vous sauve la mise! Cette carte n'ajoute aucune bouteille à votre stock.



La Mamma = 15 points

La Mamma permet d'empêcher un joueur de jouer pendant un tour. Le joueur concerné ne peut pas déclarer Omerta, piocher des cartes ou en défausser, et les autres joueurs ne peuvent pas mélanger son jeu ou lui donner d'autres cartes.



La patrouille de police = 15 points

La patrouille permet de bloquer l'une des cartes d'un autre joueur pendant 2 tours. Lorsque la patrouille bloque une carte, celle-ci ne peut être ni échangée, ni mélangée, ni défaussée, ni regardée. Si un joueur n'a plus qu'une seule carte et reçoit une patrouille, il pioche une carte et la défausse directement pendant 2 tours de jeu.

Attention:

- Puisque l'une de vos cartes ne peut pas être touchée, vous ne pouvez pas déclarer Omerta tant que vous avez une patrouille.

- Pour la Mamma et la patrouille de police, ces cartes sont posées au-dessus du jeu ou de la carte concernée. La carte est défaussée lorsque c'est au tour du joueur qui l'a posée au tour précédent ou au bout de deux tours: la carte est placée dans la défausse **après que celui-ci ait pioché** (il ne peut donc pas la récupérer dans la défausse lorsque vient son tour).

Si un joueur déclare Omerta alors que l'une de ces deux cartes est sur votre jeu, vous ne devez pas les compter dans votre score.

OMERTA

AUTEURS: ADRIEN DUMONT & TIMOTHÉE RIGNAULT
DESIGN: TIMOTHÉE RIGNAULT & FLORIAN BELLON



3-5



10-99



20-30'

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

65 cartes :

- 40 cartes bouteilles (de 1 à 10)
- 20 cartes personnages
- 5 cartes gangsters célèbres

1 règle du jeu

PRINCIPE DU JEU

1919: le gouvernement américain promulgue le Volstead Act, qui signe l'interdiction de la vente d'alcool sur tout le territoire. Pendant plus de 10 ans, c'est la mafia qui va organiser la contrebande pour ravitailler tout un continent en alcool et diriger le marché noir. Vous êtes le boss d'une de ces grandes familles qui règnent sur Chicago.

2 novembre 1932, 22h34

Vous venez de recevoir un appel de Jimmy «Big Ears», votre indic dans les forces de police: les Incorruptibles, une bande de flics déterminés, ont découvert les entrepôts de contrebande aux quatre coins de la ville et vont faire une descente. Vous devez désormais faire disparaître le plus vite possible votre stock clandestin afin d'éviter la prison.

Il n'y a plus d'alliances qui tiennent avec les autres familles: le premier à baisser considérablement ses stocks sera le seul à sauver sa peau!

BUT DU JEU

Au bout d'autant de parties que de joueurs autour de la table, la personne avec le score le plus bas remporte le jeu. Pour remporter une partie, il faut être celui qui a le plus petit stock de bouteilles lorsqu'Omerta est déclaré.

PRÉPARATION DU JEU

Avant la toute première partie, mélanger les cartes gangsters célèbres et en distribuer une à chacun. Celle ou celui qui aura la carte Al Capone débutera la partie. Si personne n'a Al Capone, refaites la dis-

tribution. Pour les parties suivantes, le joueur qui a le score le plus élevé commence.



Mélanger ensemble les cartes bouteilles et les cartes personnages. Distribuer 4 cartes à chaque joueur, face cachée. Les joueurs disposent leurs cartes (toujours face cachée) devant eux. Placer 4 cartes, également face cachée, dans le coffre-fort, à côté de l'espace de jeu. Former une pioche avec le reste des cartes, toujours face cachée.



DÉBUT DU JEU

Au signal d'Al Capone, chaque joueur regarde 2 cartes de son jeu, au choix, les mémorise puis les replace face cachée devant lui.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À son tour de jeu, le joueur pioche la première carte de la pioche et la regarde secrètement, ou il pioche la première carte de la défausse. Puis il peut, au choix :

- Remplacer une carte de son jeu par cette carte, mais sans regarder la carte qu'il va remplacer. La carte remplacée est ensuite défaussée face visible.
- Mettre cette carte directement dans la défausse face visible (seulement pour la carte de la pioche, pas celle de la défausse).

Lorsqu'un joueur défausse une carte bouteille, tous les joueurs (lui y compris) peuvent, s'ils ont une carte identique, se défausser de cette carte en la retournant et en la mettant dans la défausse. Attention, on ne peut défausser qu'une carte de cette façon: c'est donc le joueur le plus rapide qui pourra défausser sa carte. Si le joueur se trompe de carte, il la reprend et pioche une carte supplémentaire comme pénalité, qu'il pose face cachée devant lui sans la regarder. Si un autre joueur essaye de défausser une carte mais n'est pas assez rapide, il reprend simplement sa carte sans pénalité.

DÉFAUSSER UNE CARTE PERSONNAGE

Lorsqu'il défausse une carte personnage, le joueur active ce personnage. Son action est inscrite au bas de la carte et détaillée au dos des règles.

Les personnages sont presque toujours très utiles: ils vous aideront à réduire votre stock de bouteilles ou à déranger le jeu des adversaires, mais attention, ils transportent aussi des bouteilles (le nombre de points est indiqué en haut à gauche sur les cartes), et s'ils sont dans votre jeu à la fin de la partie, ils risquent d'augmenter considérablement votre score...

DÉCLARER OMERTA ET FIN DE LA PARTIE

Lorsque l'un des joueurs pense avoir un stock de bouteilles inférieur ou égal à 7 (les points de personnage y compris), il peut déclarer Omerta. Attention, il ne peut déclarer Omerta qu'au début de son tour, avant de piocher. La partie s'arrête **immédiatement**. Les joueurs retournent leurs cartes et calculent leur stock restant (bouteilles + personnages).

Si le joueur qui a arrêté le jeu a effectivement un **score inférieur ou égal à 7 et le plus petit score**, il remporte la partie et gagne 0 point. Dans le cas contraire, c'est le joueur avec le plus petit score qui gagne 0 point. Le joueur qui a déclaré Omerta perd la partie, gagne autant de points que son stock restant et prend une pénalité supplémentaire de 20 points. Tous les autres joueurs gagnent autant de points que leur stock restant (bouteilles + personnages). En cas d'égalité entre le joueur qui déclare Omerta et un autre joueur, c'est tout de même le joueur qui a déclaré Omerta qui gagne 0 point.

Le jeu s'arrête au bout d'un certain nombre de parties: ce nombre est égal au nombre de joueurs. Si vous êtes 3, vous jouez donc 3 parties, etc.

Le joueur ayant le plus petit score à la fin remporte le jeu.

