

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



WARUMONO 2

Lorsque la partie commence, chaque joueur devient membre d'un syndicat du crime, fuyant l'organisation, ou un agent infiltré. votre rôle va dépendre de la carte choisie par le joueur. Le joueur qui atteindra son objectif final sera le gagnant.

Si vous tirez une carte 'WISEGUY', vous devrez tenter de vous sauver avec l'argent et vous échapper du pays

Si vous tirez une carte 'UNDERCOVER OPERATIVE ROLE' vous devrez arrêter le 'WISEGUY' transportant l'argent.

Les scénarios influencent les parties

MISE EN PLACE



- 1) Chaque joueur choisit un marqueur, et prend une carte identité de la même couleur que le marqueur.
- 2) Chaque joueur lance le dé, celui qui fera le plus grand numéro sera le premier
- 3) Le premier joueur sélectionne le scénario qui sera utilisé dans le jeu et place le compteur sur la position 'Start' du



scénario

- 4) Mélanger les cartes profession, et en distribuer une par joueur face cachée. (Avant de distribuer veuillez mélanger les 5 cartes WISEGUY et 1 carte agent infiltré, une fois que les cartes sont distribuées, ne pas montrer les cartes



restantes afin que personne ne sache si l'agent infiltré est distribué)

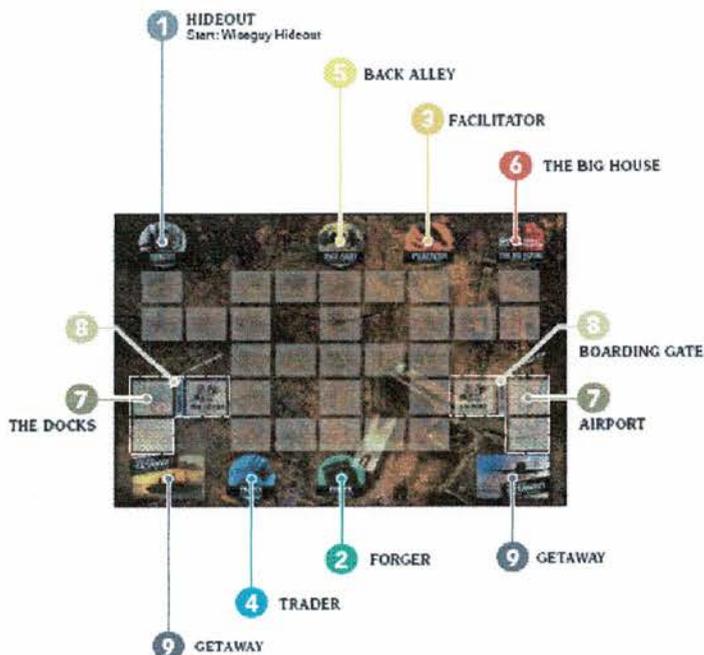
- 5) Mélanger les 'CONTENT CARDS', et en donner une face cachée à chaque joueur, assurez vous que la carte 'the



loot' soit dans les cartes restantes

- 6) Mélangez les cartes 'back alley' et les placer face cachée près du plateau
- 7) Placer le passeport, le billet d'avion et le billet pour le bateau près du plateau
- 8) Tous les joueurs placent leur marqueur sur 'Hideout'
- 9) Tous les joueurs regardent leurs cartes rôle et leurs cartes 'content', assurez vous que personne ne voie les cartes des autres (n'importe quand dans la partie un joueur peut décider de regarder sa carte rôle, toutefois si ils veulent regarder leur 'content card', les joueurs devront ensuite attendre la phase Regarder vos propres 'contents card')
- 10) Le jeu peut commencer avec le premier joueur





- 1) HIDEOUT : l'endroit où tous les joueurs débutent la partie
- 2) FORGER : Le premier endroit à visiter pour préparer votre fuite
Vous devez y passer pour récupérer un passeport
- 3) FACILITATOR : Si vous avez un passeport vous obtiendrez un billet d'avion ou de bateau, pour votre fuite
Un joueur ne peut posséder qu'un billet, d'avion ou de bateau
Si vous avez utilisé une fois un billet vous devez y revenir pour en obtenir un autre
- 4) TRADER : Vous pouvez échanger votre billet d'avion ou bateau pour changer votre destination
- 5) BACK ALLEY : Prendre une carte sur la pile de cartes BACK ALLEY, la montrer à tous et suivre les instructions qui y sont indiquées
Ces cartes vous permettent d'obtenir des informations sur vos adversaires ou camarades, cela vous permet de tourner en votre faveur la partie mais peut aussi dans quelques cas vous mettre la pression
- 6) THE BIG HOUSE : Vous pouvez vous y rendre si une carte BACK ALLEY ou le scénario vous y envoient.
Les joueurs présents dans cette pièce doivent lancer le dé, si ils obtiennent de 1 à 4, ils sont libérés et se déplacent sur le plateau d'autant de cases que les dés le permettent, mais si ils font de 5 à 6 ils restent enfermés.
Si un agent infiltré révèle aux autres son identité, il n'a pas à rejoindre cette pièce, vous pouvez choisir de ne pas dévoiler votre identité, et donc de vous retrouver dans cette pièce. Une fois votre identité découverte vous ne pourrez plus y aller.
- 7) AIRPORT/THE DOCKS : Vous permet de vous échapper par avion ou bateau, pour cela vous devez avoir un billet d'avion ou de bateau et vous placer sur la première case, afin de vous soustraire au contrôle douanier, vous pourrez utiliser au tour suivant votre billet pour quitter l'aéroport ou le dock, plusieurs joueurs peuvent entrer à l'aéroport ou dans les docks.
Vous pouvez entrer ou quitter les aéroports, docks comme vous le voulez, toutefois dès qu'un joueur s'est échappé il ne peut retourner quelque soit son rôle
- 8) BOARDING GATE : Pour passer cette zone vous devez utiliser un billet d'avion ou de bateau
Si un agent infiltré découvre sa carte de rôle, il peut entrer dans l'aéroport ou les docks sans billet et peut poursuivre plus loin que cette zone
- 9) GETAWAY : Le joueur annonce qu'il a réussi sa fuite et montre sa 'content card', si le joueur est un 'WISEGUY' et qu'il porte la carte 'LOOT', il gagne
Si le wiseguy transporte une carte 'fake money', il sort du jeu.
Si un agent infiltré y passe sans arrêter un 'wiseguy', il quitte le jeu

Guide des scénarios

Confirm Tous les joueurs peuvent regarder leur 'content card'

Snatched Tous les joueurs peuvent regarder leur 'content card'. Le joueur portant la carte 'fake money' avec le numéro indiqué sur le scénario est pris par un autre du syndicat, la carte est montrée aux autres et le

joueur est exclu du jeu



Lockdown Une barricade est placée au travers de l'aéroport ou du dock, les joueurs ne peuvent plus entrer, les joueurs présents dans la zone sont placés dans la BIG HOUSE



Reopened Les barricades sont enlevées

Taken in Le joueur ciblé est placé dans la BIG HOUSE

Betray L'agent infiltré peut regarder aux 'contents card' des autres

Display Contents Les 'contents cards' doivent être montrées

Display Professions Les professions doivent être dévoilées

Arrests possible L'agent infiltré peut arrêter un truand (wiseguy)

Arrests no longer possible Plus aucune arrestation n'est possible durant la partie

Game Over La partie se termine lorsque le compteur arrive à cette position, les joueurs montrent quelle est leur rôle, il faut alors déterminer selon le scénario qui a gagné (règles spéciales dans certains scénars)

JOUER

- 1) Le premier joueur joue se sera ensuite au joueur de gauche
- 2) Lorsqu'un tour est accompli le premier joueur avance le compteur sur le scénario
- 3) Si un ordre est donné par le scénario, cet ordre doit être suivi
- 4) L'ordre commencera au tour du premier joueur durant le tour ou il est donné jusqu'au dernier joueur de ce tour

Lorsque c'est son tour un joueur lance le dé et se déplace d'autant qu'indiqué sur le dé, si il y a d'autres joueurs sur votre route vous pouvez décider d'échanger de 'content card' ou alors vous pouvez décider de renoncer à votre lancer de dé pour regarder votre propre 'content card'.

En plus de ces actions si vous êtes un joueur infiltré, vous pouvez arrêter un gangster, ou vous déplacer et ensuite arrêter un gangster.

Les mouvements

Lancez le dé et déplacez vous du nombre indiqué sur le dé, vous ne pouvez repasser par une zone ou vous êtes déjà passé, ni passer au travers de la case ou vous étiez, de plus lorsque vous passez par une case stop, vous devez vous arrêter même si vous ne vous déplacez pas du nombre indiqué sur le dé.

Lorsque vous vous arrêtez sur certaines cases, différentes actions peuvent être menées.



FORGER

Obtenir un passeport (un seul par joueur)



FACILITATOR

Lorsque vous avez le passeport, vous pouvez obtenir un billet sélectionné par le joueur



TRADER

Vous pouvez échanger un billet d'avion contre un billet de bateau et vice et versa



BLACK ALLEY

Prendre la carte sur le dessus de la pile de cartes BLACK ALLEY, la montrer à tous et suivre les indications qui y sont écrites



GETAWAY!

- 1) Montrer sa profession et sa carte 'content' à tous
- 2) Si le gangster possède l'argent il gagne , si c'est une carte fake money (fausse monnaie) il est exclu du jeu

Echange de cartes 'CONTENT'

Un joueur peut échanger ses cartes 'content' avec un autre dans les cas suivants :



Rouge obtient 3 , et se déplace sur D, il peut alors échanger des cartes avec les joueurs sur les cases A ,C et D mais pas sur E

Lors d'un échange, les cartes sont cachées, vous pouvez feindre d'échanger des cartes, seul la personne qui fait l'échange sait ce qui se passe réellement, en aucun cas l'autre joueur ne peut voir cette carte sauf si il fait l'action qui le permet

Si sur la case est indiqué une action , l'échange a lieu puis l'action

Un seul échange n'est faisable par tour sauf si une carte vous permet ce même type d'action (Pickpocket...)

Vous ne pouvez faire d'échange avec des joueurs étant situés sur des cases avec des ronds (sauf si une carte vous l'autorise comme pickpocket)



Echange impossible dans HIDEOUT, FORGER, FACILITATOR, TRADER, BLACK ALLEY, BIG HOUSE

Vous ne pouvez échanger avec un joueur ayant quitté le jeu

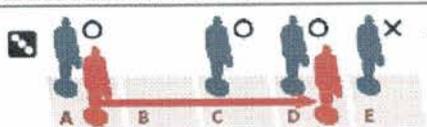
Des cartes 'black alley' vous permettent d'échanger des cartes avec d'autres, ces échanges se font face cachée, de plus tout le monde peut voir quelles cartes sont échangées.

REGARDER VOS PROPRES CARTES :

Les joueurs peuvent regarder leurs cartes 'content' lorsqu'ils sélectionnent cette action

Si vous sélectionnez cette action vous ne déplacez pas votre marqueur ni n'échangez de cartes

ARRÊTER UN GANGSTER :



Rouge fait 3, il va sur D, il peut arrêter A,C ou D mais pas le E

L'agent infiltré montre alors son identité

L'arrêté montre les 'content card' qu'il possède.

Si l'arrêté possède l'argent, l'agent gagne, sinon l'agent quitte le jeu, et l'arrêté continue la partie.

Lorsque la partie reprend, l'arrêté jette ses cartes et prend celles de l'agent

Si un l'agent est sur une case contenant un ordre et qu'il arrête un joueur, l'ordre n'est pas suivi.

Un agent n'a qu'une chance d'arrêter un gangster.

Traduit par <http://www.coronetdragon.com> pour <http://www.ludibay.net> , pour toute question contactez bouzouk@coronetdragon.com , si une erreur s'est glissée dans la traduction veuillez nous en faire part.

AIDE DE JEU WARUMONO 2

Matériels



* Si vous tirez une carte « WISEGUY », vous devrez tenter de vous sauver avec l'argent et de vous échapper du pays
 * Si vous tirez une carte « UNDERCOVER OPERATE ROLE = Agent infiltré », vous devrez arrêter le « WISEGUY » transportant l'argent

Placement sur le plateau



Le plateau



1 HIDEOUT
L'endroit où tous les joueurs débutent la partie

2 FORGER
Le premier endroit à visiter pour préparer votre fuite. Vous devez y passer pour récupérer un passeport

3 FACILITATOR
Si vous avez un passeport, vous obtiendrez un billet d'avion ou de bateau pour votre fuite. Un joueur ne peut posséder qu'un billet d'avion ou de bateau. Si vous avez utilisé une fois un billet, vous devez revenir sur la case pour en obtenir un autre

4 TRADER
Vous pouvez échanger votre billet d'avion ou de bateau pour changer votre destination

5 BACK ALLEY
Vous pouvez vous y rendre si une carte « BACK ALLEY » ou le scénario vous y envoie. Les joueurs présents dans cette pièce doivent lancer le dé, s'ils obtiennent de 1 à 4, ils sont libérés et se déplacent sur le plateau d'autant de cases que les dés le permettent mais s'ils font de 5 à 6, ils restent enfermés. Si un agent infiltré révèle aux autres son identité, il n'a pas à rejoindre cette pièce, vous pouvez choisir de ne pas dévoiler votre identité, et donc de vous retrouver dans cette pièce. Une fois votre identité découverte vous ne pourrez plus y aller

6 THE BIG HOUSE
Vous permet de vous échapper par avion ou par bateau, pour cela vous devez avoir un billet d'avion ou de bateau et vous placer sur la première case afin de vous soustraire au contrôle douanier, vous pourrez utiliser au tour suivant votre billet pour quitter l'aéroport ou les docks, plusieurs joueurs peuvent entrer à l'aéroport ou dans les docks. Vous pouvez entrer ou quitter les aéroports, docks comme vous le voulez, toutefois dès qu'un joueur s'est échappé, il ne peut y retourner quelque soit sa rôle

7 AIRPORT / THE DOCKS
Le joueur annonce qu'il a réussi sa fuite et montre sa « Contents Card », si le joueur est un « WISEGUY » et qu'il porte la carte « LOOT », il gagne. Si le joueur le « WISEGUY » transporte une carte « FAKE MONEY », il sort du jeu. Si un agent infiltré passe dans cette case sans arrêter un « WISEGUY », il quitte le jeu

3 BOARDING GATE
Pour passer cette zone, vous devez utiliser un billet d'avion ou de bateau. Si un agent infiltré montre sa carte de rôle, il peut entrer dans l'aéroport ou les docks sans billet et peut poursuivre plus loin que cette zone

5 BACK ALLEY
Prendre une carte sur la pile de cartes « BACK ALLEY », la montrer à tous et suivre les instructions qui y sont indiquées. Ces cartes vous permettent d'obtenir des informations sur vos adversaires ou camarades, cela vous permet de tourner en votre faveur la partie mais peut aussi dans quelques cas vous mettre la pression

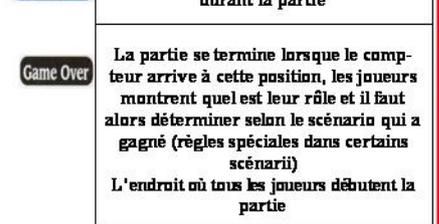
Scénario

Confirm	Tous les joueurs peuvent regarder leur « Contents Card »
Snatched	Tous les joueurs peuvent regarder leur « Contents Card ». Le joueur ayant la carte « FAKE MONEY » avec le numéro indiqué sur le scénario est pris par un autre du syndicat, la carte est montrée aux autres joueurs et le joueur est exclu du jeu
Lockdown	Une barricade est placée au travers de l'aéroport ou du dock, les joueurs ne peuvent plus entrer. Les joueurs présents dans la zone sont placés dans la « BIG HOUSE »
Reopened	Les barricades sont enlevées
Taken in	Le joueur ciblé est placé dans la « BIG HOUSE »
Betray	L'agent infiltré peut regarder les « Contents Card » des autres joueurs
Display Contents	Les « Contents Cards » doivent être montrées
Display Professions	Les professions doivent être dévoilées
Arrests possible	L'agent infiltré peut arrêter le truand « WISEGUY »
Arrests no longer possible	Plus aucune arrestation n'est possible durant la partie
Game Over	La partie se termine lorsque le compteur arrive à cette position, les joueurs montrent quel est leur rôle et il faut alors déterminer selon le scénario qui a gagné (règles spéciales dans certains scénarii) L'endroit où tous les joueurs débutent la partie

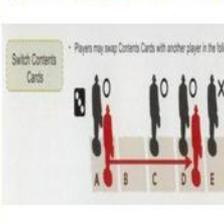
Mouvement

Obtenir un passeport (un seul par joueur)	Passport
Lorsque vous avez un passeport, vous pouvez obtenir un billet sélectionné par le joueur	Boat Ticket, Plane Ticket
Vous pouvez échanger un billet d'avion contre un billet de bateau et vice-versa	
Prendre la carte sur le dessus de la pile des cartes « BLACK ALLEY », la montrer à tous et suivre les indications qui y sont écrites	Black Alley Cards
1) Montrer sa « Profession Card » et sa « Contents Card » à tous	
2) Si le gangster possède l'argent il gagne, si c'est une carte « FAKE MONEY », il est exclu du jeu	

Echange de « Contents Cards »



Arrêter un gangster



Jouer

- 1) Le premier joueur joue, ce sera ensuite au tour du joueur à sa gauche
- 2) Lorsqu'un tour est accompli, le premier joueur avance le compteur sur le scénario
- 3) Si un ordre est donné par le scénario, cet ordre doit être suivi
- 4) L'ordre commencera au tour du premier joueur durant le tour où il est donné jusqu'au dernier joueur de ce tour

Cartes

Traductions

INFORMATEUR

INFORMANT
look at a contents card held by
one player other than you

Regardez une
« Contents Card »
détenue par un joueur
autre que vous

INFORMATEUR

INFORMANT
look at a contents card held by
one player other than you

Regardez une
« Contents Card »
détenue par un joueur
autre que vous

INFORMATEUR

INFORMANT
look at a contents card held by
one player other than you

Regardez une
« Contents Card »
détenue par un joueur
autre que vous

INFORMATEUR

INFORMANT
look at a contents card held by
one player other than you

Regardez une
« Contents Card »
détenue par un joueur
autre que vous

INFORMATEUR

INFORMANT
look at a contents card held by
one player other than you

Regardez une
« Contents Card »
détenue par un joueur
autre que vous

INFORMATEUR

INFORMANT
look at a contents card held by
one player other than you

Regardez une
« Contents Card »
détenue par un joueur
autre que vous

PICKPOCKET

PICKPOCKET
Switch Contents Cards with
one other player

Echangez des
"Contents Cards"
avec un autre joueur

PICKPOCKET

PICKPOCKET
Switch Contents Cards with
one other player

Echangez des
"Contents Cards"
avec un autre joueur

PICKPOCKET

PICKPOCKET
Switch Contents Cards with
one other player

Echangez les
"Contents Cards"
avec un autre joueur

INTERMEDIAIRE

MIDDLEMAN
Choose any two players you
wish from all players playing,
including yourself. The two
players chosen exchange
Contents Cards

Choisissez au hasard
entre les joueurs du
groupe, deux joueurs
y compris
vous-même. Les 2
joueurs choisis
échantent leurs
« Contents Cards »
FAUTEUR DE TROUBLES

TROUBLE MAKER
All players pass their
individual Contents Cards to
the person to their right, with
the Cards remaining face
down

Tous les joueurs
passent leur
« Contents Cards »
face cachée à la
personne située leur
droite

DENONCIATEUR

SNITCH
Look at the Profession Card
held by one player other than
you

Regardez la
« Profession Card »
d'un joueur autre que
vous

**OFFICIER DE
POLICIER**

COP

Send one player other than
yourself to the Big House

**Envoyez un joueur
autre que vous-même
à « THE BIG
HOUSE »**