

BURGLE BROS

Opération Casino

2



Introduction

Les Burgle Bros sont de retour ! N'étant pas du genre à se défilier devant un casse difficile, ils ont décidé de dévaliser une série de casinos.

Mais ça ne sera pas de la tarte : des coffres-forts plus complexes, une sécurité renforcée et, peut-être pire encore, vous opérerez en plein jour !

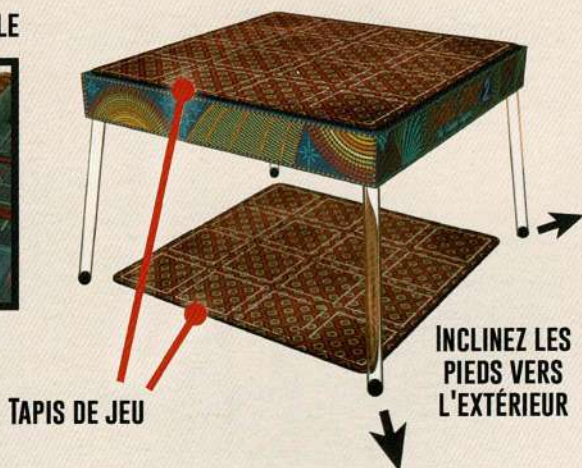
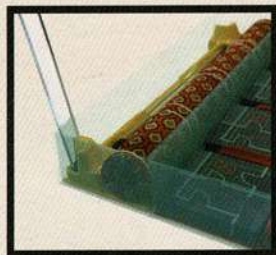
Matériel

2	Tapis de jeu	8	Cartes Piscine	15	Jetons SWAT
16	Murs en bois	8	Cartes Salon	4	Jetons Empreintes digitales
32	Tuiles Salle	9	Cartes Personnage	4	Jetons Steak
17	Jetons Casino	32	Cartes Patrouille	4	Jetons Corbeau
5	Dés de Coffre-fort	6	Cartes Distrain	3	Jetons Foule
2	Dés de Casino	8	Cartes Livraison	1	Jeton Monorail
20	Cubes Coup de Pression	9	Pions Personnage	1	Jeton Escalator
22	Cubes de Comptage	2	Pions Videur	1	Jeton Hors service
2	Marqueurs de destination	1	Pion Voiture	1	Jeton Déguisement
1	Registre des Cassettes	1	Pion Ballon de Rugby	1	Feuille d'autocollants Butin Final
1	Enveloppe Butin	1	Pion Tigre	1	Feuille "Quoi de neuf?"
1	Enveloppe Phase Finale	1	Pion Bottes		
		6	Jetons Combinaison		
27	Cartes Équipement	2	Jetons d'Entrée		

Installation des tapis de jeu

Pour construire la table, ouvrez la boîte, insérez les pieds dans les coins et retournez-la. Veillez à incliner les pieds vers l'extérieur. Ensuite, placez un tapis de jeu sur la table et un autre en-dessous.

POUR PRÉPARER LA TABLE



Avant un casse (mode campagne)

Parce qu'un seul casse n'est jamais suffisant.

Burgle Bros 2 Opération Casino est conçu pour être joué comme une série de neuf casses, chacun comportant sa propre phase finale et son propre butin ! Pour passer d'un casse à l'autre, vous n'avez besoin, **ni** des mêmes joueurs, **ni** du même nombre de joueurs.

Dans la boîte, vous trouverez 2 enveloppes :

- La **grande enveloppe** contient 9 cartes Phase finale. Pour chaque casse de la campagne, vous utiliserez la carte placée en haut de la pile dans l'enveloppe. Chaque carte Phase finale est numérotée – quand vous jouez la campagne, commencez à 1 et progressez jusqu'à 9.
- La **petite enveloppe** contient les butins que vous obtiendrez à la fin de chaque casse.



Vous y trouverez également le registre des casses, qui mesure votre progression lors de la campagne. Ce registre présente un élément important : le **Niveau de Suspicion**, qui vous invitera à ajouter des cartes Distractif, ou à retirer des cartes Patrouille, aux piles de cartes Patrouille. **Pour votre premier casse, vous commencez avec un niveau de Suspicion à 6.**

Jouer avec une Phase finale aléatoire

Si vous avez joué les neuf casses – ou si vous ne voulez tout simplement pas jouer la campagne – vous pouvez jouer le mode **Phase finale aléatoire**. Dans ce mode, ignorez les sections intitulées «Mode Campagne». En dehors de cela, suivez toutes les règles du jeu de base.

Lors de la mise en place, vous placerez les 9 cartes Phase finale à proximité de l'aire de jeu. N'hésitez pas à enlever toutes les cartes correspondant aux phases finales que vous avez déjà gagnées et pour lesquelles vous disposez déjà d'un butin (page 13). Lorsque vous ouvrirez le coffre-fort, vous mélangerez les cartes Phase finale et en tirerez une au hasard. Vous utiliserez cette Phase finale pour terminer votre casse.

Si vous souhaitez ajuster le défi du mode Phase finale aléatoire, vous pouvez régler **le Niveau de Suspicion comme vous le souhaitez** et configurer votre jeu en conséquence. La difficulté par défaut comprend un niveau de suspicion de 6.

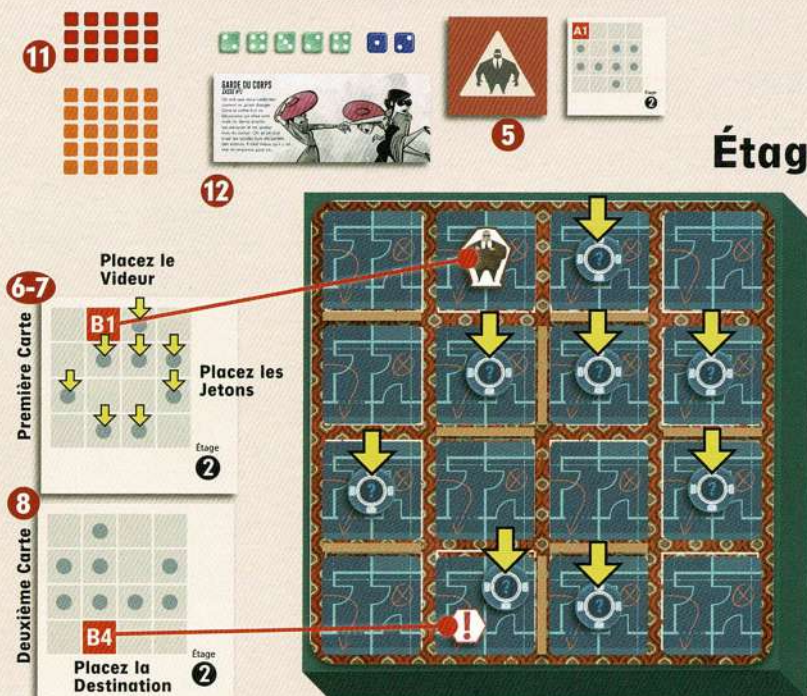
Mise en place du Casse

1. Identifiez les tuiles **Bureau du Propriétaire**, **Coffre-fort**, **Monorail** et **Escalator**, (6 tuiles au total) et mettez-les de côté. Prenez les 26 tuiles restantes et mélangez-les, face cachée.
2. Prenez la tuile **Bureau du Propriétaire**, une tuile **Monorail** et une tuile **Escalator**, et ajoutez 13 tuiles aléatoirement. Mélangez les 16 tuiles, face cachée et disposez-les sous la forme d'un quadrillage de 4 par 4 pour constituer le premier étage. Répétez cette étape pour le deuxième étage avec le **Coffre-fort**, les autres tuiles **Monorail** et **Escalator**, ainsi que les 13 tuiles restantes.
3. Placez 8 **murs** au premier étage, et 8 **murs** au deuxième étage. Vous pouvez placer chaque mur entre n'importe quelles tuiles, quelles qu'elles soient, mais il est interdit d'enfermer complètement une tuile. (**Notre conseil : bien répartir les murs est ce qui fonctionne le mieux**).
4. Mélangez les 17 **jetons Casino**. Retirez 1 jeton au hasard et remplacez-le face cachée dans la boîte. **Dans une partie à 2 joueurs**, vous retirerez un jeton **Vendeuse** et **non** un jeton au hasard.
5. Dans le mode Campagne, en fonction du niveau de suspicion, ajoutez des **cartes Distrain** ou bien retirez des **cartes Patrouille** aux piles de cartes Patrouille. Puis, quel que soit le mode de jeu, mélangez les **piles Patrouille** du premier et du deuxième étage séparément et placez-les, face cachée, à proximité de l'aire de jeu.
6. Piochez 1 **carte Patrouille** dans la pile Patrouille du premier étage. A cet étage, placez 8 **jetons Casino**, face cachée, comme indiqué par les points sur la carte. Placez également 1 **pion Videur** sur la tuile indiquée par une lettre et un chiffre sur la carte. Ensuite, placez cette carte, face visible, à côté de la pile Patrouille du même étage, dans une pile de défausse.
7. Répétez l'étape 6 pour le deuxième étage, en utilisant une carte Patrouille du deuxième étage. Pour chaque étage, veillez à bien séparer les piles de défausse des cartes Patrouille.
8. Piochez une nouvelle **carte Patrouille** dans chaque pile et placez 1 **marqueur de destination** sur la tuile indiquée par une lettre et un chiffre sur chaque carte (*Il s'agit de la **DESTINATION** du videur*). Puis, défaussez ces cartes.
9. Chaque joueur choisit un membre des Burgle Bros et prend son **pion**, sa **carte Personnage** et ses **cartes Équipement**. Chacun place ses cartes Équipement face visible sous sa carte Personnage, de sorte que seuls les titres des équipements soient visibles.
10. Mélangez les **piles de cartes Événement Piscine et Salon** séparément et placez-les, face cachée, à proximité de l'aire de jeu.
11. Installez tous les **dés**, les **cubes Coup de pression**, les **cubes de comptage** et les **jetons** à proximité de l'aire de jeu.
12. Si vous jouez le mode Campagne, sortez de son enveloppe la **carte Phase finale** qui correspond au casse, mais ne la retournez pas pour en lire les règles ! Sinon, placez toutes les cartes Phase finale à proximité.

Étage 1



Étage 2



Comment jouer, gagner... ou perdre

Il est temps de planifier le casse.

Burgle Bros 2 est un jeu coopératif dans lequel vous et vos amis essayez d'infiltrer un casino en plein jour, de craquer son coffre-fort et d'en sortir, le tout sans vous faire prendre par les videurs du casino.

Ce jeu se joue sur une série de tours. Chaque fois qu'un joueur joue puis termine son tour, le videur situé au même étage que lui dans le casino joue aussi le sien. Une fois que le joueur et le videur ont terminé leur tour, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre commence son tour, et ainsi de suite. Continuez à jouer ainsi jusqu'à ce que vous gagniez ou perdiez la partie, en équipe !

Vous gagnez si **vous craquez le coffre-fort et réussissez la phase finale** (pages 12-13). Vous perdez si **l'un des joueurs atteint 6 Coups de pression**, infligés généralement par les videurs et par certaines des salles du casino.

Pour savoir comment jouer, poursuivez la lecture - vous devez d'abord **Entrer dans le Casino** (ci-dessous), puis jouer votre tour comme décrit dans la section **Le tour du Joueur** (page 7), et ensuite faire évoluer le videur comme indiqué dans la section **Le tour du Vendeur** (page 8).

Entrer dans le Casino

D'abord, on doit entrer par effraction.

Avant que le premier joueur ne joue son tour, les joueurs doivent choisir 2 tuiles d'angle du premier étage du casino qui constitueront **les entrées**. Placez un jeton d'Entrée sur ces tuiles.

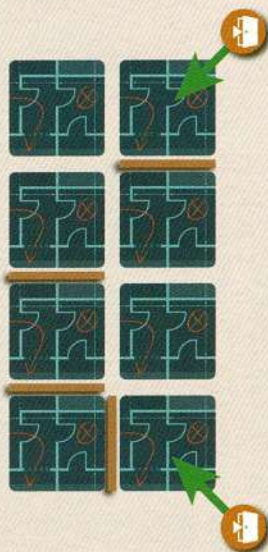
Ensuite, déterminez quel joueur jouera son premier tour. **Le premier joueur est celui qui a parié le plus récemment - mais il peut aussi être choisi au hasard !**

Lorsqu'un joueur commence son tout premier tour, il doit rentrer par l'une des tuiles d'entrée. Puis, il **révèle** cette tuile (*il la retourne définitivement*) si elle n'est pas déjà révélée.

Cette tuile pourrait vous faire exécuter une action. Si elle comporte un effet **VOUS ENTREZ ICI**, résolvez-le.

Ce tout premier mouvement ne vous coûte pas d'action.

Ensuite, chaque joueur dispose de 4 actions pendant son tour.



Le tour du Joueur

Passons aux choses sérieuses !

À votre tour, vous pouvez entreprendre **jusqu'à 4 actions**. Vous pouvez en entreprendre moins de 4, entreprendre la même action plusieurs fois et entreprendre ces actions dans n'importe quel ordre. Vous pouvez :

- Vous **Déplacer** sur une tuile adjacente (mais jamais à travers un mur). Si cette tuile comporte un jeton Casino face cachée, révélez-le d'abord et résolvez-le. Ensuite, révélez la tuile si vous êtes toujours placé dessus. (Révéler signifie retourner un élément face visible, définitivement.) Puis, si la tuile comporte un effet **VOUS ENTREZ ICI**, résolvez-le.
- **Jeter un coup d'œil** à une tuile adjacente (mais jamais à travers un mur). Révélez le jeton sur cette tuile, puis révélez la tuile.
- **Utiliser l'action VOUS ÊTES ICI** sur votre tuile actuelle, si elle en comporte une.
- **Préparer** une carte Équipement. **Une fois par tour**, vous pouvez prendre une carte située derrière votre carte Personnage et la placer face visible devant vous. Elle est maintenant **PRÉPARÉE** et peut être utilisée.

VOUS ENTREZ ICI



VOUS ÊTES ICI



Si vous entrez sur une tuile sur laquelle se trouve un videur, ou si un videur entre sur votre tuile, vous encaissez 2 Coups de pression (vous les comptabilisez en prenant des cubes Coups de pression). Si un joueur atteint 6 Coups de pression ou plus, vous perdez tous la partie !



Si vous entrez sur une tuile qui comporte un jeton Casino, toutes sortes de choses surprenantes peuvent se produire. Pour le savoir, rendez-vous à la page 14 !

Se déplacer, Sauter et tuile Adjacente

SE DÉPLACER: déplacez votre pion sur une tuile adjacente. Une tuile est **ADJACENTE** à toute autre tuile qui touche une de ses arêtes, les diagonales ne sont donc pas valides ! De plus, s'il y a un mur entre 2 tuiles, ces tuiles **NE** sont **PAS** considérées comme adjacentes.

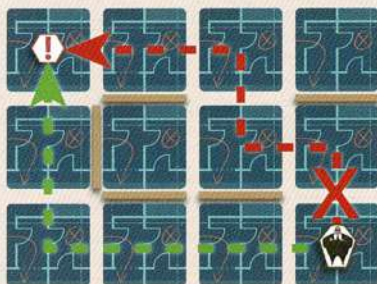
Certains éléments de ce jeu vous permettent (à vous ou à un videur) de **SAUTER** sur une tuile spécifique. Il vous suffit de prendre le pion concerné et de le poser sur cette tuile, en ignorant les murs et les tuiles qui se trouvent sur le chemin ! Vous **devez** résoudre l'effet des jetons qui s'y trouvent, révéler la tuile si elle est face cachée et résoudre son effet **VOUS ENTREZ ICI**, sauf si l'on vous dit le contraire.

Le tour du Videur

Un jour de plus au travail.

Chaque fois qu'un joueur termine son tour, le videur **du même étage** se déplace de **3 tuiles** en direction de sa destination. (Pour être clair, cela se passe une fois **par joueur**, et non pas une fois que tous les joueurs ont joué leur tour). **Le videur se déplace vers sa destination en utilisant le chemin le plus court.** S'il y a plusieurs chemins possibles, le videur prendra toujours le chemin qui le fait évoluer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans cet exemple, les deux chemins possibles sont aussi longs mais le videur se déplace sur celui du bas parce qu'il suit le sens des aiguilles d'une montre. Imaginez que ces deux chemins forment un cercle ; le videur suit toujours le chemin dont la direction suit le sens horaire.



Les videurs **ne révèlent pas** les tuiles lorsqu'ils se déplacent, et **ignorent** les jetons. En général, les videurs ignorent également les textes qui figurent sur les tuiles face visible. Cependant, les tuiles qui comportent un bandeau marron ont des effets quand les videurs y entrent (*Surveillance et Vigie*). **Si le videur atteint sa destination**, piochez une nouvelle carte Patrouille dans la pile de son étage, et placez le marqueur de destination sur la tuile indiquée par la carte pour signifier la nouvelle destination du videur. S'il lui reste encore des mouvements disponibles, continuez à déplacer le videur vers sa nouvelle destination.



Dans cet exemple, le videur se déplace de 2 tuiles vers le haut et atteint sa destination. Puis, on pioche une nouvelle carte définissant sa nouvelle destination et il effectue son dernier mouvement vers cette nouvelle destination.



Si le videur entre sur une tuile sur laquelle se trouve n'importe quel joueur, chaque joueur placé ici encaisse 2 Coups de pression. Le videur ne s'arrête pas sur cette tuile, sauf s'il a déjà effectué ses 3 mouvements. **Une fois que le videur a terminé son déplacement**, son tour s'achève et le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, commence son tour.

À certains Niveaux de Suspicion, vous trouverez des **cartes Distrait** dans les piles Patrouille (page 3). Si vous piochez une carte Distrait : à votre étage, choisissez n'importe quelle tuile dont le numéro est pair et faites-en la destination du videur. S'il n'y a pas de tuile avec un numéro pair, piochez une autre carte.

En Chasse

Si un videur a besoin d'une nouvelle destination mais que la pile de cartes Patrouille de son étage est vide, retirez son marqueur de destination du plateau de jeu. Ce videur se met dès lors **EN CHASSE** : à partir de maintenant, il utilise les mouvements dont il dispose pour se diriger vers le joueur le plus proche. (*Si plusieurs choix sont possibles, les joueurs choisissent qui sera la proie.*) Le videur se déplace toujours de 3 tuiles par tour, sauf s'il atteint un joueur.

Si un videur en chasse entre sur une tuile sur laquelle se trouve n'importe quel joueur, chaque joueur placé ici encaisse 2 Coups de pression, comme d'habitude, à ceci près que le videur arrête son déplacement. **Si un videur en chasse commence son tour sur une tuile sur laquelle se trouve n'importe quel joueur**, chaque joueur placé ici encaisse 2 Coups de pression, et le videur ne se déplace pas ce tour. Le marqueur de destination d'un videur en chasse peut être réintégré sur le plateau de jeu grâce aux diversions, aux cartes Équipement ou aux cartes Événement. Si vous **définissez une nouvelle destination** de cette manière, placez le marqueur de destination sur la tuile indiquée, et le videur cessera de chasser jusqu'à ce qu'il atteigne cette destination. Les cartes qui vous font **changer ou échanger une destination** n'ont aucun effet s'il n'y a pas de marqueur de destination sur le tapis de jeu pour l'étage concerné.

Dans cet exemple, le videur atteint sa destination, mais la pile de cartes Patrouille de son étage est vide. De ce fait, il se met en chasse.

Le joueur le plus proche se trouve à 2 tuiles de lui, en dessous ; le videur utilise les 2 mouvements dont il dispose pour se diriger dans la direction dudit joueur, qui encaisse 2 Coups de pression !

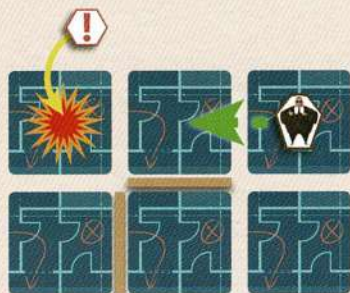


Diversions

Que se passe-t-il ? Un scorpion s'est encore introduit dans la salade de pommes de terre ?

Certains éléments du jeu, comme les tuiles, provoquent une **DIVERSION**.

Lorsqu'un élément provoque une diversion, déplacez le marqueur de destination de cet étage sur la tuile où la diversion s'est produite. Le voleur se déplace **immédiatement d'une tuile** vers la tuile en question. Cela ne compte pas dans la limite des 3 mouvements dont il dispose à chaque tour, et des joueurs peuvent encaisser des Coups de pression.



Si la diversion se produit sur une tuile où se trouve un voleur, ignorez-la. Le voleur ne change pas de destination et ne se déplace pas.

Lorsqu'un voleur atteint la diversion, on lui établit une nouvelle destination. Piochez une nouvelle carte Patrouille. S'il n'y a plus de carte Patrouille dans la pile de son étage, le voleur se met **EN CHASSE**. Il continue à se déplacer tant qu'il lui reste des mouvements. Les voleurs ne s'intéressent qu'à la diversion la plus récente. Une fois arrivés à destination, ils ne se souviennent plus des diversions précédentes.



Équipement

Matériel vérifié, préparé et gardé bien au chaud.

Chaque joueur commence avec quelques cartes Équipement derrière sa carte Personnage. Une fois par tour, vous pouvez utiliser l'action Préparer pour **PRÉPARER** une de vos cartes Équipement – sortez cette carte de derrière votre carte Personnage et placez-la devant vous. (Vous pouvez avoir plusieurs cartes Équipement préparées à la fois.)

Vous pouvez utiliser cet équipement préparé à tout moment. Peu importe que ce soit votre tour, celui d'un autre joueur ou celui d'un videur. Vous pouvez l'utiliser, même immédiatement après la révélation de nouvelles informations qui modifient vos plans, par exemple, lorsqu'une carte Patrouille vient d'être révélée pour connaître la nouvelle destination d'un videur. En cas de doute, interprétez le moment où vous pouvez utiliser l'équipement de la manière la plus avantageuse possible pour les joueurs. Si l'équipement est utilisé pendant le tour d'un videur, le «joueur actif» est celui qui vient de jouer son tour. Une carte Équipement indique le nombre **d'UTILISATIONS** qu'elle possède avant d'être retournée. Chaque fois que vous utilisez une carte Équipement, ajoutez-lui un cube de comptage. Nul besoin de préparer à nouveau cet équipement !

Cette carte Équipement, Bingo, peut être utilisée deux fois avant d'être retournée.



Après avoir retourné une carte Équipement, son verso possède une nouvelle capacité qui ne peut être utilisée que pendant votre tour, en dépensant 1 action. Une fois cette capacité utilisée, cette carte est retirée du jeu.

Équipement Alternatif

En progressant dans la campagne, vous débloquentez des cartes Équipement alternatif pour des personnages spécifiques, qui s'ajoutent au reste de leur équipement derrière leur carte Personnage pendant l'installation du jeu. Pendant la partie, vous pouvez soit préparer une carte Équipement standard, soit préparer sa version alternative. Quand vous préparez une carte, retirez du jeu l'autre version du même Équipement (si disponible).



Cet équipement, Pleurnichard, est une alternative à Bingo.

Craquer le Coffre-fort

On a trouvé le coffre-fort. Il ne reste plus qu'à le forcer !

Une fois que le coffre-fort a été révélé, vous pouvez commencer à y déplacer des dés. (Les dés de coffre-fort proviennent des jetons Taupe, décrits à la page 14).

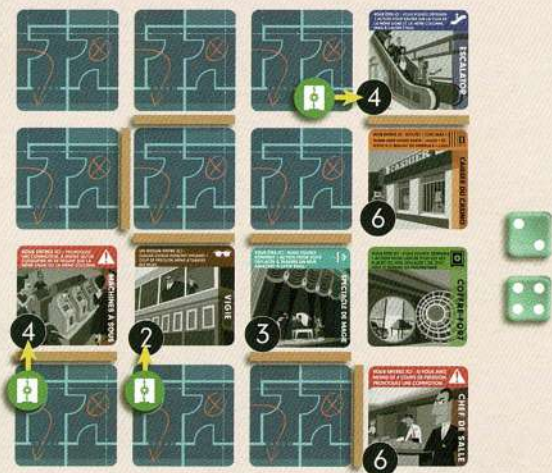
Quand vous êtes sur le Bureau du propriétaire, vous pouvez dépenser 1 action pour déplacer un dé depuis le Bureau du propriétaire vers le Coffre-fort.

Dans cet exemple, le joueur dépense 2 actions pour déplacer deux dés depuis le Bureau du propriétaire vers le Coffre-fort.



Quand vous êtes sur le Coffre-fort, vous pouvez dépenser 1 action pour lancer les dés qui s'y trouvent. Si un lancer de dés donne un résultat correspondant au numéro indiqué sur n'importe quelle tuile de la **même rangée** ou de la **même colonne** que le Coffre-fort, couvrez **tous les numéros** correspondants avec un jeton de Combinaison (Les jetons de Combinaison y restent de façon permanente. Les tuiles craquées conservent leur numéro.)

Dans cet exemple, un "2" et un "4" ont été lancés. Cela permet de craquer le "2" de la tuile Vigie ainsi que les "4" des tuiles Machines à sous et Escalator. Même une fois recouverts, ces numéros peuvent être affectés par des Équipements ou par toute autre carte.



Après votre lancer, renvoyez 1 dé de coffre-fort au Bureau du propriétaire. S'il vous reste des actions, et s'il reste au moins 1 dé sur le Coffre-fort, vous pouvez dépenser 1 action pour relancer. **Une fois que vous avez révélé** toutes les tuiles de la même rangée et de la même colonne que le Coffre-fort et que vous avez **recouvert les numéros qui y figurent**, vous avez craqué le coffre. Il est temps de réussir la phase finale !

Réussir la Phase finale

On finit le job et on sort d'ici !

GARDE DU CORPS CASSE #12

On sait que deux célébrités courent un grand danger. Dans la casse-fort en -skidooverts qui elles sont, mais en devons ensuite les retrouver et les guider hors du casino. On en est sûr, ouais les gendres hors de portée des videurs. Il vaut mieux qu'il y ait une récompense pour ça.



Retenez bien : vous avez 2 cartes Phase finale dénichées et piochées tout l'une des piles de cartes.

Mise en place : piochez les jetons utiles dans ce jeu, puis mélangez-les, bien cachés. Placez-les au hasard, une carte Phase finale à gauche, pour chaque étage et placez les jetons, bien cachés, comme indiqué sur la table. Si un jeton est placé sur une tuile, sur laquelle il y a un joueur, choisissez une autre tuile sans joueur, et jetez.

• **Donne un jet à deux joueurs**, choisissez 2 jetons que vous dénicherez après les deux phases.

• **Donne un jet à trois joueurs**, choisissez 3 jetons que vous dénicherez après les deux phases.

Si une chose est dénichée pendant l'étape de la carte, choisissez, bien cachés, sur la table.

Règles : Les jetons s'achètent selon les règles normales. Les joueurs peuvent jouer un coup d'arrêt à un jeton déniché, même si la tuile sur laquelle il se trouve est dénichée.

Lorsqu'un joueur arrive sur une tuile qui comporte un jeton, il le prend et le place sur sa carte Personnage.

Videurs : dès que 3 jetons sont en jeu, sur les cartes Personnage, les joueurs peuvent sortir par l'impasse quelle tuile qu'ils occupent un jeton d'entrée. Quand tout les joueurs sont sortis du casino, ils gagnent !

Défaite : si un joueur possède un jeton dans le même état que celui des autres, les joueurs perdent.

Si vous jouez le mode Campagne, retournez votre carte Phase finale. Sinon, mélangez les cartes Phase finale, et piochez-en une au hasard. La carte Phase finale décrira toute mise en place nécessaire et toute règle spéciale.

Dans de nombreux cas, vos joueurs devront **SORTIR** par une ou plusieurs tuiles spécifiques. Si vous terminez votre tour sur une de ces tuiles tout en remplissant les autres conditions de sortie indiquées par la Phase finale, vous sortez automatiquement (*pas d'action / déplacement requis*). Quand un joueur est sorti, le videur situé au même étage passe son tour. Les videurs ne jouent leur tour qu'après les joueurs qui sont encore à l'intérieur du casino. Une fois que les joueurs sont sortis, ils ne jouent plus leur tour mais **peuvent** utiliser leur équipement préparé.

Si vous réussissez la Phase finale, votre casse est un succès et vous gagnez ! Certaines phases finales ont des conditions de défaite particulières, différentes de celles liées à l'encaissement d'un trop grand nombre de Coups de pression.

Après votre casse (mode campagne)

Vous pensez déjà à la prochaine opération.

Quand la partie se termine, remplissez le registre des casses ! Notez les noms, si vous avez gagné ou perdu, ainsi que votre nouveau Niveau de Suspicion. Si votre casse est un succès, ajoutez 1 au niveau de suspicion. Si votre casse est un échec, retirez 1. Le niveau de suspicion ne peut pas être inférieur à 1 ou supérieur à 10.

Récupérez votre butin ! Si votre casse a réussi, utilisez la feuille d'autocollants «butin Final». Prenez l'autocollant correspondant à la Phase finale que vous venez de remporter, et collez-le sur la valise à trophées.

Nouvelle capacité débloquée ! Que vous ayez gagné ou perdu, prenez la carte placée en haut de la pile dans la petite enveloppe. Il s'agit d'une carte Équipement alternatif qui donne à un personnage encore plus de ressources lors de futures casses.

Que vous ayez gagné ou perdu, jouez le prochain casse.

Glossaire des jetons Casino

Les **JETONS** ont des effets différents lorsqu'ils sont révélés.

Les **JETONS ROUGES** s'activent si vous entrez sur les tuiles qui les comportent et sont défaussés si vous jetez un coup d'œil à ces mêmes tuiles.



Soûl : Attention ! Ne révélez pas la tuile qui comporte ce jeton. **Si vous êtes au premier étage, vous glissez** - sautez sur la tuile suivante dans la direction de votre déplacement (même à travers les murs). S'il n'y a pas de tuile dans cette direction parce que vous êtes sur un bord, ignorez ce paragraphe. **Si vous êtes au deuxième étage, vous tombez** - sautez sur la tuile située sur la même ligne et la même colonne, mais à l'étage inférieur.

Après avoir résolu l'effet du jeton, défaussez-le. Si nécessaire, révélez la tuile et le jeton de la salle sur laquelle vous avez sauté.



Vendeuse : Arrêtez de... parler ! Tant que vous êtes sur cette tuile, vous ne pouvez pas utiliser l'action **DÉPLACER**. Si un autre joueur entre sur cette tuile, ou si vous êtes déplacé par un événement ou un Équipement, défaussez ce jeton - vous n'êtes plus bloqué !

Les **JETONS JAUNES** s'activent si vous jetez un coup d'œil aux tuiles qui les comportent mais sont défaussés si vous entrez sur ces mêmes tuiles.



Diva : Qu'est-ce qu'elle veut encore ? Sauter sur la tuile qui comporte le jeton. Défaussez ce jeton.



Sous couverture : Pris ! Le vider de cet étage saute sur cette tuile. Défaussez ce jeton.

Les **JETONS BLEUS** ne sont défaussés qu'une fois utilisés.



Foule : Jolie couverture. Lorsqu'un vider entre sur une tuile qui comporte ce jeton et un nombre quelconque de joueurs, le(s) joueur(s) qui s'y trouve(nt) n'encaisse(nt) pas de Coups de pression. Défaussez ce jeton dès qu'il a empêché au moins 1 joueur d'encaisser des Coups de pression.



Taupe : Ils sont à l'intérieur. Lorsqu'il est sur une tuile qui comporte ce jeton, un joueur peut dépenser **2 actions** pour placer 1 dé de coffre-fort sur le Bureau du propriétaire. Si le Bureau du propriétaire n'est pas encore révélé, placez le dé sur la tuile qui comporte le jeton, vous déplacerez le dé vers le Bureau du propriétaire quand il aura été révélé.

Clarifications des tuiles



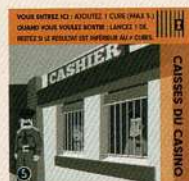
Buffet

Chaque fois qu'un joueur entre sur cette tuile, ajoutez-y 1 cube de comptage. Lorsque le Buffet contient 3 cubes de comptage, défaussez-les tous et provoquez une diversion sur la tuile. Le videur se déplace de 3 tuiles vers cette tuile, au lieu du déplacement de 1 tuile généré habituellement par une diversion. Si le videur atteint le Buffet en moins de 3 tuiles, il arrête son mouvement (*jusqu'à son tour*).



Bureau du propriétaire

Lorsque cette tuile est révélée, placez-y immédiatement les dés de coffre-fort des autres tuiles. Tant que vous êtes sur cette tuile, vous pouvez dépenser 1 action pour déplacer un dé de cette tuile vers le Coffre-fort. Vous pouvez déplacer plusieurs dés vers le Coffre-fort au cours d'un même tour, mais vous devrez dépenser 1 action pour chaque dé.



Caisses du casino

Chaque fois qu'un joueur entre sur cette tuile, ajoutez-y 1 cube de comptage, à moins que la tuile n'en compte déjà 5. Lorsque vous essayez de vous **DÉPLACER** pour sortir de cette tuile, lancez un dé. Si le résultat obtenu est inférieur au nombre de cubes présents sur la tuile, vous restez dessus, mais vous dépensez quand même l'action. Sinon, vous sortez de la tuile. Certains équipements et certains jetons Casino peuvent vous faire sortir d'une tuile sans qu'il soit nécessaire de lancer un dé.



Machines à sous

Lorsque vous entrez sur cette tuile, vous y provoquez une diversion, sauf si un autre joueur du même étage se trouve sur une tuile située sur la même rangée ou colonne.



Piscine et Salon

Piochez une carte Événement dans la pile correspondante ; vous devez, si possible, effectuer les actions qui figurent sur la carte. Les effets de l'événement se produisent avant que vous ne fassiez une autre action (*ou avant que vous ne terminiez votre tour*), mais n'importe quel joueur peut utiliser un équipement préparé avant que les effets de l'événement ne se produisent. Si la pile correspondante est vide, mélangez les cartes défaussées et piochez une carte.



Portes à tambour

Sur cette tuile, vous pouvez dépenser 2 actions pour vous déplacer d'une tuile, en diagonale et en ignorant les murs. Vous pouvez toujours sortir de cette tuile normalement avec l'action **DÉPLACER**.



Salle des comptes

Vous ne pouvez pas utiliser l'action Jeter un coup d'œil lorsque vous êtes sur cette tuile. Si vous y terminez votre tour, vous y provoquez une diversion.



Surveillance

Lorsque le videur entre sur cette tuile pour une raison quelconque, 1 cube de comptage y est ajouté. Dès que la tuile comporte 4 cubes de comptage, tous les joueurs se trouvant au même étage que la tuile encaissent 2 Coups de pression. À la suite de quoi, vous défaussez tous les cubes de la tuile. Les joueurs peuvent retirer tous les cubes de comptage se trouvant sur la tuile en dépensant 1 action lorsqu'ils sont placés dessus.



Tables de jeux

Quand vous entrez sur cette tuile, lancez 2 dés de Casino. Si la somme des chiffres obtenus est 7 ou 11, vous défaussez 1 Coup de pression. Toute autre somme provoque une diversion sur la tuile.



Vigie

Lorsque un videur entre sur cette tuile, chaque joueur placé sur une tuile adjacente, même à travers un mur, encaisse 1 Coup de pression. Vous n'encaissez pas des Coup de pression si vous entrez sur une tuile adjacente à une tuile Vigie qui contient déjà un videur.

Variante : Livraisons

Si vous êtes en quête d'un défi, vous pouvez jouer avec les Livraisons. Ces livraisons représentent l'équipement qui a été caché dans le casino pour que vous puissiez le récupérer. Lors de la mise en place, ne distribuez pas de cartes Équipement aux joueurs. Au lieu de cela, mélangez-les toutes ensemble de manière à former une pile, face cachée. Distribuez, au hasard, une carte Livraison à chaque joueur. Chaque carte comporte 3 tâches que vous devez relever. Si un joueur accomplit l'une des tâches de votre carte, vous pouvez immédiatement piocher 2 cartes Équipement et en choisir 1 que vous garderez. Préparez-la immédiatement et gratuitement. Remplacez l'autre carte dans la boîte de jeu. Chaque tâche ne peut être accomplie qu'une seule fois.

Crédits

Auteurs : Tim Fowers, Jeff Krause

Développement : Skye Larsen, Jeff Beck

Édition des règles : Lines J. Hutter

Illustration : Ryan Goldsberry

Jouabilité : Joshua Yearsley

Design de boîte : Noah Adelman

Édition en Français : 2tomatoesgames.com.

Traduction : Stéphanie Peichert

Remerciements : Alba, Dorian, Karen et Julien.