



Thiefdom

Simon Schmiéder
Juma Al-Joujou



MATÉRIEL

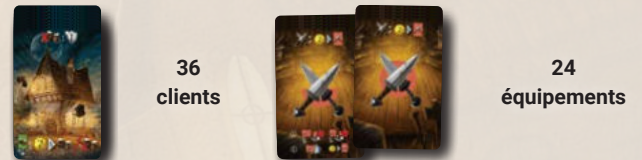
PIÈCES EN BOIS



DIVERS



CARTES



MATÉRIEL EN CARTON



TABLE DES MATIÈRES

Prologue	02
Mise en place	02
Déroulement de la partie	04
Concepts du jeu	04
Début de la partie	05
Déroulement d'une manche	06
Nuit: 1. Phase de planification	06
Nuit: 2. Phase d'action	06
A. Actions des citoyens	06
B. Actions des voleurs	08
1. Déplacement	08
2. Détrousser les citoyens	09
3. Activer un lieu	10
4. Utiliser une carte	12
Jour: 3. Phase d'administration	12
Fin de la partie	13
Victoire	13
Variante	13
Mode solo	14
Annexe	16

Tutoriel
vidéo :



Printed in China

TH-LNP-FRE



KARMA
Games

* à la couleur des différents joueurs

Prologue : Bacharach, 1420.

Suivant une ancienne tradition dans la vallée du Rhin moyen, les guildes de voleurs ont organisé une grande compétition. Elles rivaliseront de coordination, d'habileté et d'astuce pour obtenir le titre convoité de « *Guilde suprême* ».

Bacharach est une ville prospère grâce à ses riches commerçants et sa noblesse ostentatoire, mais aussi, une ville sillonnée de ruelles

ténébreuses où de mystérieux individus rêvent de redistribuer toute cette richesse. Quel terrain de jeu idéal pour une compétition entre voleurs! La ville abonde en trésors de toutes sortes qui n'attendent qu'à être dérobés... mais gare aux patrouilles! Les ruelles étroites de Bacharach sont sous haute surveillance et il suffit d'un faux pas pour passer le reste de ses jours à croupir dans une cellule humide...

TUTORIEL

Il peut être difficile de ne pas se perdre dans le labyrinthe des ruelles de Bacharach quand on s'y aventure pour la première fois...

Scannez ce code pour apprendre à jouer à Thieftom en suivant les étapes d'une **partie « tutorielle »**.



MISE EN PLACE (PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS)

3-4

1. ZONE COMMUNE

- Parmi les 8 **sections de ville**, prenez les deux tuiles comportant l'illustration d'une rivière **A**. Placez ces deux sections l'une au-dessus de l'autre de manière aléatoire à la droite du plateau. Les plus petits côtés doivent être reliés. Ensuite, placez aléatoirement (face et orientation) les 6 autres sections de ville à gauche des tuiles représentant la rivière, tel qu'illustré, de façon à créer une ville de 4 x 2 en utilisant toutes les sections. Ce placement aléatoire permet de varier les parties et de créer chaque fois de nouveaux défis.
- Placez les **plateaux de points de victoire** **B** à gauche de la ville, en faisant pointer la rose des vents vers le haut. Placez le plateau de points de victoire avec la rose des vents vers le haut. La boussole indique le nord (N) et le sud (S). La rivière est à l'est et les vignobles (qui sont illustrés sur le plateau de PV) sont à l'ouest de la ville. Placez le **chariot** **C** sur la lanterne la plus proche de l'entrée indiquée sur le plateau de PV. Placez le **marqueur de manche** **D** sur le premier emplacement de la **piste de manche** (Croissant de lune #1 sur le plateau de PV).
- La ville ainsi formée comportera 8 **entrées**: 4 au nord et 4 au sud. Prenez les 4 **catacombes** **E** et consultez leur verso pour savoir où les placer. Chacune d'elles sera située à l'entrée de certaines sections spécifiques (Face A/B des sections 1 3 6 8).
- Mélangez les 4 **villas** **F** et placez-les aux entrées restantes au sud et au nord de la ville (Face A/B des sections 2 4 5 7). Placez ensuite une **œuvre d'art** **G** face visible sur chacune des villas, révélant ainsi sa récompense.
- Placez le **plateau de butin**, face 3-4 **H** joueurs, près des sections de ville. Les gardes, les nobles et le chariot sont illustrés sur ce plateau. Placez 1 **insigne** **I** et 1 **jeton sac** **J** sur les emplacements correspondants. Placez toutes les **affiches « Recherché »** dans une pile sur l'emplacement correspondant. **K**
- Triez le reste des **biens** **L** par type (bouteilles de vin, pierres précieuses, bouteilles d'eau-de-vie, insignes et pièces d'or) et placez-les dans une réserve commune.
- Mélangez les **missions de contrebande** **M** et placez 1 mission face visible sur chacun des emplacements correspondants sur les sections de ville (Face A/B des sections 4 5 7 8). Placez le reste des missions de contrebande près du plateau, face cachée.



2. CARTES ET FIGURINES

- Mélangez les **clients** **N** et formez une pile, face cachée, près du plateau.
 - Triez les 24 cartes **équipement** selon le symbole illustré au verso (**cercle rouge plein** **O** ou **demi-cercle rouge**). **P** Vous obtiendrez ainsi 2 piles de 12 cartes chacune. Mélangez les 2 piles séparément et placez-les, face cachée, près du plateau. Piochez ensuite 4 cartes dans la pile « **cercle rouge plein** » et placez-les, face visible, à côté de la pile.
 - Placez 1 **garde**, au hasard, sur **Q** chacune des lanternes situées en face des villas.
- Remarque :** Les gardes ont un **champ de vision** déterminé par la face de la figurine qui comporte des yeux. Orientez le champ de vision dans la direction opposée à la villa (en direction de la ville). Par exemple : les gardes situés aux entrées sud de la ville auront leur champ de vision orienté vers le nord.
- Placez, au hasard, les 4 **nobles** **R** sur les lanternes situées le plus près de chacune des 4 catacombes

MISE EN PLACE (PARTIE À 2 JOUEURS)

Suivez la mise en place pour le jeu à 3-4 joueurs en apportant les modifications suivantes :

- Remplacez les **sections de ville** 1A/B et 5A/B dans la boîte du jeu. Construisez la ville avec les 6 autres sections (formez une ville de 3x2 sections).
- Placez le **plateau de butin** sur sa face 1-2 joueurs.
- Le noble « D » et le garde « D » ne sont pas utilisés (remplacez-les dans la boîte).
- Remettez également dans la boîte la tuile **catacombes** 1A/B, ainsi qu'une **villa** choisie au hasard.



3. ZONE DES JOUEURS

- 12** Les **guildes** sont chacune composées de **3 voleurs** différenciés par leur forme. Chaque joueur choisit une couleur et prend **8** le **plateau** correspondant, ainsi que **3 figurines de voleur** **T**, **4 tuiles de planification** **U**, **1 marqueur de PV**, **1 marqueur de repaire** **V** et **1 marqueur d'endurance** **W**. Chacun prend également **8 pièces d'or** **X** (4 pièces d'or et un jeton « 4 pièces d'or ») placées dans l'inventaire de son repaire, du côté droit de son plateau

de joueur, tel qu'illustré. Finalement, chaque joueur place son **marqueur de PV** **Y** à l'emplacement « 10 » de la piste de PV.

- 13** Prenez les **plateaux de patrouille** **Z** qui correspondent au nombre de joueurs (indiqué dans le coin supérieur droit). Laissez les plateaux restants dans la boîte du jeu. Chaque joueur prend un plateau de patrouille au hasard et le place, face visible, à côté de son plateau de joueur. L'un des plateaux comporte une **icône « premier joueur »** **1**, permettant de déterminer qui va commencer la partie.



OBJECTIF DU JEU

Dans *Thiefdom*, vous incarnez le chef d'une guilde de voleurs. Au cours des 6 nuits de la partie, vous contrôlerez vos 3 voleurs ainsi que certaines figurines neutres. Votre objectif est de dérober toutes sortes d'objets de valeur éparpillés un peu partout dans la ville, de les vendre pour vous enrichir et d'accumuler le plus de PV possible pour votre guilde. Pour ce faire, vous essaierez de coordonner les actions de vos voleurs, vous obtiendrez l'aide d'alliés de fortune recrutés dans la

taverne et utiliserez différents équipements spéciaux.

Vous marquerez des PV au cours et à la fin de la partie (vous disposez d'un marqueur de PV à cet effet). Vous pouvez perdre des PV pendant la partie, mais si cette perte devait résulter en un score négatif, laissez le marqueur sur l'emplacement « 0 ».

Après 6 manches, un décompte final aura lieu. La victoire appartiendra ensuite au chef de la guilde ayant cumulé le plus de PV.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE






CONCEPTS DU JEU

LA VILLE

Véritable labyrinthe qui s'étend du Rhin jusqu'aux vignobles, les étroites ruelles de Bacharach serpentent entre les bâtiments et les différents sites de la ville.

BÂTIMENTS







a. Maisons :

zones **grises** des sections de ville. On compte 5 différents types de maisons :  les **tours**,  les **jardins**,  les **forges**,  les **étables** et  l'**église**

Ces différents types de bâtiments sont identiques, sauf en ce qui a trait à certaines habilités des alliés (décrits en détails dans l'annexe).

b. Lieux :

Emplacements **orange** des sections de ville. On compte :

- 1x  **Marché**
- 2x  **Trafiquant** (1 seul pour une partie à 2 joueurs)
- 1x  **Cachot**
- 2x  **Taverne**
- 4x  **Contrebandier** (3 dans une partie à 2 joueurs)
- 4x  **Villa** (3 dans une partie à 2 joueurs)

Consultez la section « Activer un lieu » pour obtenir une description détaillée de chacun d'entre eux.



Catacombes : les voleurs peuvent **se déplacer** directement d'une tuile catacombes à n'importe quelle autre tuile catacombes.



Murs : les voleurs ne peuvent **pas franchir** les murs, sauf s'ils disposent de l'équipement approprié.








Ruelles : Le réseau de ruelles est représenté par un **pavé de pierres bleu foncé**.




Lanternes : les lanternes sont des cases ruelles spéciales. Elles représentent des **croisements** de ruelles.

LES BIENS

Il existe 2 différents types de biens à Bacharach : le **butin** et les **pièces d'or**.

1. **Butin** :  **insignes**,  **pierres précieuses**,  **bouteilles d'eau-de-vie**,  **bouteilles de vin** et  **œuvres d'art**. En général, le butin doit être acheté ou volé, puis livré. Il doit être placé sur le **sac marron** des voleurs situé dans la moitié gauche de leur inventaire.



2. **Pièces d'or** :  L'or est la monnaie du jeu. Voler et faire de la contrebande vous permet d'obtenir des pièces d'or. Elles sont placées dans le **sac jaune** situé dans la moitié droite de l'inventaire des voleurs.



Remarque : a) Sans l'équipement approprié, un voleur peut transporter un maximum de 4 pièces d'or et 4 objets constituant du butin. Utilisez les jetons « 4 biens » si vous transportez 4 biens du même type dans votre inventaire. **b)** Tous les biens (à l'exception des œuvres d'art) ainsi que les affiches « Recherché » sont en nombre illimité. Si un composant vient à manquer, volez quelque chose qui s'y apparente dans un autre jeu pour l'utiliser.

FIGURINES

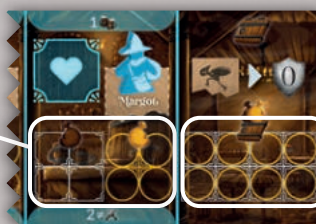
1. Les guildes de voleurs

Chacune des guildes est constituée de 3 voleurs différents qui commencent la partie avec les mêmes habilités. Les voleurs vont toutefois acquérir de nouvelles habiletés en achetant de l'équipement et en trouvant des alliés de fortune dans la taverne.



Chacun de vos voleurs dispose de son propre **inventaire** pour transporter le butin et les pièces d'or (4 emplacements chacun). Lorsqu'ils sont dans leur repaire, les voleurs de votre guilde peuvent prendre ou déposer du butin dans l'**inventaire** du repaire. Dans les deux cas, cet échange ne coûte aucun point d'action. Quand les voleurs livrent du butin ou paient de l'or au cours de la partie, ce butin ou cet or doit provenir de leur propre inventaire.

Inventaire



Inventaire du repaire

Remarque : vous pouvez vous débarrasser de biens dans votre inventaire à n'importe quel moment de la partie afin de faire de la place pour d'autres biens. Les biens écartés sont replacés dans la réserve commune.

2. Citadins

Il n'y a pas que les voleurs qui circulent dans les ruelles sombres de Bacharach.



Les citadins, c'est-à-dire les **gardes**, les **nobles** et le **chariot**, sont des **figurines neutres** que tous les joueurs sont en mesure de déplacer.

ADJACENCE

Deux objets sont considérés adjacents s'ils sont **orthogonalement adjacents**.

CHAMP DE VISION

Toutes les figurines ont un **champ de vision** constitué des cases de ruelles qu'elles sont en mesure de **voir**.

Remarque : le champ de vision peut s'étendre sur plus d'une section de ville et n'est pas bloqué par la présence de figurines.

1. Voleurs

Le champ de vision des voleurs entre en jeu lors de l'utilisation de certains équipements. Il s'étend en ligne droite en face de la case sur laquelle ils se trouvent et traverse toutes les cases **adjacentes** jusqu'à ce qu'il soit bloqué par un lieu, une maison ou un mur. Le champ de vision d'un voleur situé dans un bâtiment couvre l'ensemble de ce bâtiment, comme s'il s'agissait d'une seule case.



2. Les nobles et le chariot

Le champ de vision des nobles et du chariot se **limite** à la case sur laquelle ils se trouvent ou, s'ils se déplacent, à chacune des cases sur lesquelles ils se trouvent pendant leur déplacement.

3. Gardes

Contrairement aux autres figurines, les gardes font face à une direction (nord, sud, est, ouest). Ils font **face** à la case se trouvant devant **leurs yeux**, illustrés sur l'une des deux faces de la figurine. Leur champ de vision s'étend devant leurs yeux jusqu'à ce qu'il soit bloqué par un lieu, une maison ou un mur. *Les gardes sont bornés et ne peuvent regarder que dans une seule direction à la fois.*



Assurez-vous que les gardes sont toujours en position verticale et qu'ils sont orientés dans la direction qui correspond à leur déplacement, de sorte que tous les joueurs puissent **facilement et en tout temps évaluer** leur champ de vision.



DÉBUT DE LA PARTIE

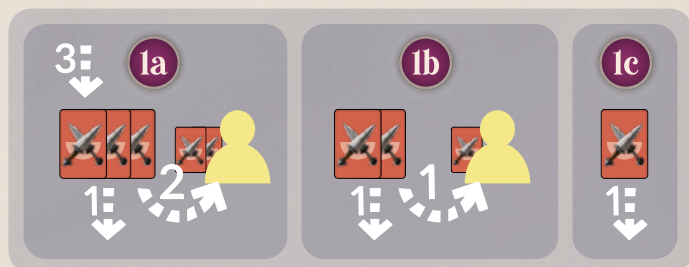
1. DRAFT DES CARTES ÉQUIPEMENT

La toute première étape du jeu consiste en un draft permettant d'acquérir et d'acheter de l'équipement pour vos voleurs.

Prenez la pile de cartes **équipement** marquée d'un **demi-cercle rouge** au verso. Procédez ensuite au draft de la manière suivante :



- 1a** Chaque joueur reçoit **3 cartes**, faces cachées, en choisit 1 qu'il place face cachée devant lui et donne les 2 autres, toujours faces cachées, à la personne assise à sa droite (**sens antihoraire**).
- 1b** Chaque joueur choisit ensuite une deuxième carte parmi les 2 qu'il a reçues, la place devant lui, puis donne la dernière carte à la personne assise à sa droite.
- 1c** Les joueurs ajoutent cette dernière carte aux deux autres cartes sélectionnées auparavant.



- 2** Tous les joueurs devraient avoir 3 cartes équipement. Ils peuvent maintenant en **acheter** un maximum de **2** en utilisant les pièces d'or qui se trouvent dans leur repaire. Remettez les pièces d'or ayant servi à l'achat de l'équipement dans la réserve commune.



Les joueurs peuvent maintenant distribuer l'équipement à leurs voleurs en glissant chacune des cartes sous l'emplacement du plateau de joueur réservé à cet effet pour le voleur choisi. Ils doivent respecter les **règles suivantes** :

Vous pouvez **posséder plusieurs exemplaires** d'une même carte équipement, mais :

- 1. Un voleur ne peut pas avoir deux équipements identiques;
- 2. Chaque voleur peut avoir **jusqu'à 2** équipements maximum.
- 3. Une carte équipement assignée à un voleur **ne peut plus** être donnée ou **échangée** à un autre voleur par la suite.

Cette étape prend fin quand chacun des joueurs a acheté et placé 0-2 cartes équipement (en glissant les cartes sous l'emplacement du plateau de joueur qui leur est réservé pour le voleur choisi).

- 3** Mélangez **toutes** les cartes équipement restantes (les cartes que les joueurs ont décidé de ne pas acheter ainsi que la pile de cartes montrant un cercle rouge plein au verso). Formez une pioche et placez-la, face cachée, près du plateau. Elle devrait maintenant contenir un mélange de cartes marquées d'un demi-cercle et d'un cercle plein.



2. PLACEMENT DES REPAIRES

À partir du joueur situé à la droite du premier joueur et en **sens antihoraire**, chaque joueur place son **marqueur de repaire** avec ses 3 voleurs dans une **maison** (et non un lieu) de leur choix en suivant les règles suivantes :



- Il est **interdit** de placer son marqueur de repaire dans l'**église**. *Quel blasphème!*
- **Un seul marqueur de repaire par maison.**
Il s'agit d'une compétition, pas d'une convention!



La maison dans laquelle vous avez placé votre marqueur de repaire est désormais « votre repaire ».

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une partie comporte 6 manches. Une **manche** comprend un total de **3 phases**, réparties au cours d'une nuit et d'un jour.

La **nuit** comporte **2 phases**:

1. Phase **de planification**
2. Phase **d'action**

Après avoir réalisé les deux phases de la nuit, vous réalisez l'unique phase du **jour** à la fin de la manche :

3. Phase **d'administration**



NUIT : 1. PHASE DE PLANIFICATION

Au cours de la phase de planification, vous devez choisir l'**ordre** d'activation de chacun de vos voleurs et des citadins que vous contrôlez.



Les joueurs réalisent cette étape **simultanément** en utilisant leurs **4 tuiles de planification**. Placez chacune de vos tuiles, **face cachée**, à l'emplacement réservé à cet effet sur votre plateau de joueur et sur le plateau de patrouille.



Quand tous les joueurs sont prêts, les tuiles sont **révélées simultanément**.

NUIT : 2. PHASE D'ACTION

Au cours de la phase d'action, chaque joueur dispose d'un total de **4 tours d'activation réalisés un à un**, un joueur après l'autre, en sens horaire. À votre tour, vous activez l'un de vos trois voleurs ou les citadins, selon l'ordre déterminé lors de la phase de planification.

Le premier joueur (i.e. le joueur ayant reçu le plateau de patrouille comportant le symbole « premier joueur ») active le voleur ou les citadins correspondant à sa **tuile de planification #1**. La tuile est placée face cachée au-dessus du plateau de joueur pour indiquer qu'elle a été utilisée. Ensuite, selon la tuile défaussée, ce joueur déplace des citadins ou active un voleur.



Après le tour du premier joueur, le joueur suivant, **en sens horaire**, active sa tuile de planification #1, et ce, jusqu'à ce que chacun ait réalisé une première activation.

Ensuite, les joueurs vont activer le voleur ou les citadins correspondant à la tuile de planification #2 (en commençant toujours avec le premier joueur), et ainsi de suite. La phase d'action prend fin quand tous les joueurs ont réalisé leurs 4 activations.

A. ACTIONS DES CITADINS

PLATEAU DE PATROUILLE

Quand vous retirez la tuile de planification placée sur votre **plateau de patrouille**, vous devez déplacer le(s) noble(s) et le(s) garde(s) et le chariot, selon les icônes indiquées sur votre plateau de patrouille. Déplacez les figurines dans l'**ordre indiqué** sur le plateau de patrouille, **de gauche à droite**. Les règles régissant le déplacement de chacune de ces figurines sont précisées un peu plus loin.



DÉPLACEMENT DES CITADINS



RÈGLES GÉNÉRALES

- Une case de ruelle ne peut contenir qu'une seule figurine.
- Les citoyens doivent toujours **commencer** et **terminer** leur déplacement sur une **lanterne**.
- Les citoyens **sautent les cases de ruelle ou les lanternes occupées**. Ils ignorent la case occupée et continuent leur mouvement sur la prochaine case libre.
- Les citoyens **ne peuvent jamais faire un changement d'orientation de 180 degrés**. Ils pourraient toutefois effectuer une boucle et terminer leur déplacement sur leur case lanterne de départ en raison de la règle qui exige d'ignorer les lanternes occupées.

DÉPLACEMENT DES DIFFÉRENTES FIGURINES

Outre ces règles générales, les nobles, les gardes et le chariot doivent également suivre les règles de déplacement spécifiques suivantes :

1. Nobles

Vous pouvez déplacer les nobles dans **n'importe quelle direction** à travers les ruelles.

Si vous devez sauter une case de lanterne, vous pouvez encore choisir la direction qui va mener le noble à une lanterne.

Le déplacement des nobles se termine dès qu'ils atteignent une case lanterne **libre**.

Exemple :



Vous déplacez le noble C en direction de la lanterne située au nord. Au cours de son déplacement, il saute la case sur laquelle se trouve le chariot.

Vous ne pouvez pas déplacer le noble dans l'impasse car il devrait alors effectuer un changement d'orientation de 180 degrés.

2. Gardes

Le déplacement des gardes est limité à **3 directions** en fonction de leur **champ de vision** : en ligne droite, à gauche ou à droite. Choisissez l'une de ces trois directions et déplacez le garde.

Si vous devez sauter une case lanterne occupée, vous pouvez à nouveau choisir l'une des trois directions possibles.

Au cours de leur déplacement, les gardes **regardent droit devant eux** et font un **virage de 90 degrés** s'ils arrivent à un coin de rue.

Les gardes doivent s'arrêter dès qu'ils atteignent une lanterne libre. La **direction de leur dernier déplacement** va déterminer leur orientation finale.



Exemple : Le garde A est orienté en direction nord. Il peut atteindre 5 lanternes libres. Dans

l'illustration, vous pouvez voir son champ de vision au début de son déplacement et à la fin de celui-ci, pour chacune des 5 lanternes sur lesquelles il pourrait s'arrêter.

Avant de commencer son déplacement, le garde fait face au nord (en direction du chariot). Le **voleur blanc** qui se trouve derrière lui n'a donc rien à craindre pour le moment, car le garde ne le voit pas et ne peut pas faire un virage à 180 degrés.

Si le garde se déplace en direction de la lanterne ①, il va sauter la case occupée par le **voleur mauve**. S'il se déplace en direction de la lanterne ②, il va apercevoir le **voleur jaune**. Dans les deux cas, il y aura une tentative d'arrestation (voir plus loin).

TENTATIVE D'ARRESTATION PAR UN GARDE

Le garde fait une **tentative d'arrestation** quand un voleur se trouve dans son **champ de vision**. Ceci peut se produire de 3 manières :



1. Un voleur se retrouve **temporairement** dans le **champ de vision d'un garde** au cours de son déplacement (incluant la situation où le garde saute la case occupée par un voleur sur son chemin);
2. À la **fin** de son déplacement, un garde aperçoit un voleur dans son **champ de vision**;
3. Un voleur **se déplace dans le champ de vision d'un garde**. Dans ce cas, le déplacement du voleur est immédiatement interrompu.

Dans ces trois cas, la figurine du voleur est **placée à l'horizontale sur le plateau**.

À la fin d'un déplacement ou d'une action, si une ou plusieurs figurines de voleur sont placées à l'horizontale, vérifiez s'ils sont en mesure d'**échapper à leur arrestation** (en utilisant de l'équipement ou grâce à un allié). S'ils sont en mesure de le faire, redressez la figurine des voleurs en mesure de s'échapper. Les autres voleurs sont **arrêtés**.

Si vous avez été en mesure d'échapper à une arrestation pendant le tour d'un de vos voleurs, **vous pouvez terminer son tour de jeu**.

Remarque : Certaines actions réalisées par les joueurs (telles que « gourdin » et « arbalète ») peuvent également entraîner une tentative d'arrestation.

ARRESTATION



Les voleurs sont rusés et disposent de plusieurs tours dans leur sac. Ils arrivent toujours à se débarrasser de leurs menottes et à regagner leur repaire, mais ce faisant, ils perdent tout leur butin. Ce n'est rien comparé à la disgrâce subie par leur guilde!

Lors d'une arrestation :

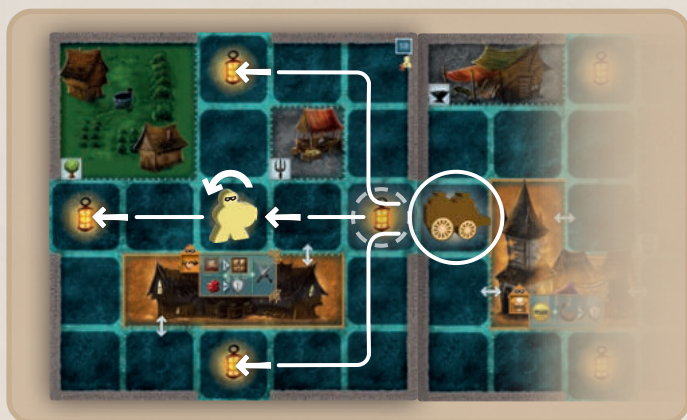
- Remplacez tous les voleurs arrêtés dans leur **repaire** respectif.
- Les joueurs perdent **2 PV** pour chacun de leurs voleurs arrêtés au cours de ce tour.
- Tous les biens dans l'inventaire d'un voleur arrêté sont placés dans le **cachot**, situé sur la section de ville 7 A/B.



Remarque : Quand votre voleur se fait arrêter au cours de son tour, seule son action en cours est annulée : il peut ensuite finir son tour de jeu.

3. Chariot

Vous pouvez déplacer le chariot dans **n'importe quelle direction**. Quand il arrive à une intersection, vous pouvez choisir la direction dans laquelle il poursuit son chemin. Au cours de son déplacement, le chariot ne s'arrête pas à la première, mais plutôt à la **deuxième lanterne libre** qu'il rencontre.



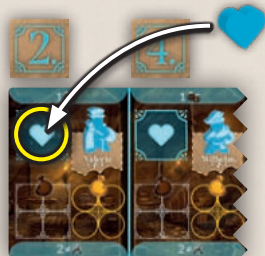
B. ACTIONS DES VOLEURS

Chacun de vos voleurs effectue **1 tour** de jeu par nuit et dispose de **3 points d'action** par tour.

L'icône représentant une action est un triangle orange avec un masque noir.

Pendant la phase d'action, vous pouvez utiliser votre **marqueur d'endurance** une fois par nuit pour accorder 1 point d'**action supplémentaire** à 1 de vos voleurs (ce voleur dispose donc de 4 points d'action au lieu de 3).

Placez le marqueur d'endurance sur l'emplacement qui lui est réservé sur le plateau du voleur qui obtient le point d'action supplémentaire, à titre de rappel.



Icône d'action

Les voleurs utilisent leurs points d'action pour réaliser les actions suivantes (il est possible de réaliser plusieurs fois la même action) :

1. Déplacement
2. Détrousser un citadin
3. Activer un lieu
4. Utiliser une carte

Remarque : Vous pouvez mettre un terme au tour d'un voleur sans avoir utilisé tous ses points d'action.

1.) ACTIONS DES VOLEURS : DÉPLACEMENT

RÈGLES GÉNÉRALES CONCERNANT LE DÉPLACEMENT DES VOLEURS

Une action de déplacement accorde au voleur **3 points de déplacement**. Chacun de ces points permet au voleur de se déplacer d'**1 emplacement**. Une case de ruelle, une maison et un lieu sont considérés comme 1 emplacement chacun.



Les règles suivantes sont d'application pour le déplacement d'un voleur :

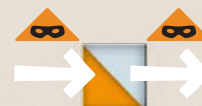
- **1 seule figurine** peut occuper une même **case de ruelle**.
- **Sauter les cases occupées :** toute case de ruelle occupée est simplement ignorée et **ne coûte aucun** point de déplacement. Vous **perdez 1 PV** par voleur adverse situé sur une case que vous sautez au cours de son déplacement. Aucun PV n'est accordé à la guilde du voleur adverse (voir l'exemple).
- **Catacombes :** Les cases de ruelle adjacentes à une tuile catacombes sont considérées adjacentes à toutes les autres cases également adjacentes à une tuile catacombes en ce qui a trait aux déplacements. Les catacombes elles-mêmes ne sont pas des emplacements : quand l'un de vos voleurs se déplace dans les catacombes, il dépense un point de déplacement pour entrer dans une case libre adjacente à la tuile catacombes dans laquelle il veut entrer, puis un point de déplacement pour entrer dans la première case libre adjacente à la tuile catacombes de laquelle il ressort.



- **Téléportation :** Quand un voleur peut se « téléporter » grâce à une carte d'équipement ou à un allié, il est placé dans l'emplacement sans avoir à y entrer. Il ignore donc les entrées des bâtiments (voir la section suivante). *Les voleurs les plus malins connaissent des passages secrets pour se déplacer d'un secteur à un autre.*

ENTRER ET SORTIR D'UN BÂTIMENT

Les bâtiments ont des entrées signalées par des pointillés. Les voleurs peuvent entrer dans les bâtiments grâce à ces entrées (à partir d'une case ruelle adjacente).



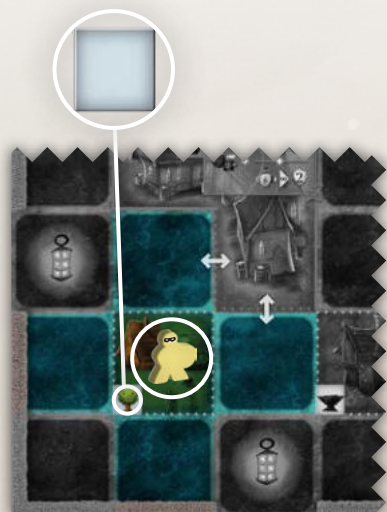
Entrer dans un bâtiment met **immédiatement fin** à l'action de déplacement d'un voleur et les points de déplacement restants sont **perdus**.

Exemple : Le voleur entre dans une maison en dépensant son deuxième point de déplacement. Il ne peut pas sortir de la maison avec le troisième (perdu lors de l'entrée). Il peut toutefois réaliser une autre action de déplacement pour sortir de la maison.

Un voleur peut sortir d'un bâtiment sur n'importe quelle case de ruelle adjacente à celui-ci. Il dépense son premier point de déplacement pour entrer dans cette case.

a) Maisons

Toutes les cases de ruelle adjacentes à une maison sont des entrées.



b) Lieux

Les lieux ont des entrées situées sur des cases de ruelle spécifiques.



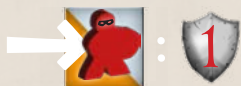
c) Entrer dans un repaire

Un voleur situé dans la maison identifiée comme étant le **repaire** de sa guilde est considéré comme étant dans « son repaire ». Il n'y a pas de limite au nombre de voleurs de votre guilde pouvant s'y trouver en même temps.

Les voleurs adverses peuvent entrer dans votre repaire. Toutefois, ils ne savent pas qu'il s'agit de votre repaire et n'ont donc pas accès à son inventaire.

d) Entrer dans un bâtiment occupé par des voleurs adverses.

Vous **perdez un PV** par voleur adverse présent quand un de vos voleurs entre dans un bâtiment où se trouve un ou plusieurs voleurs adverses.



La présence ou l'entrée de voleurs dans leur **propre repaire** n'entraîne aucune pénalité, que ce soit pour eux-mêmes ou pour les voleurs adverses.

Les voleurs présents dans leur repaire ne rencontrent jamais les voleurs adverses.

Exemple : Un **voleur blanc** se trouve à l'intérieur de la maison identifiée comme étant le **repaire jaune**, où se trouve également un **voleur jaune**. Un **voleur bleu** entre dans cette maison. Il perd 1 PV en raison de la présence du **voleur blanc**, mais ne perd pas de PV supplémentaire malgré la présence du **voleur jaune**, car celui-ci se trouve dans son propre repaire. Si un deuxième **voleur jaune** entrait dans le bâtiment, il ne perdrait aucun PV malgré la présence de voleurs adverses.

ÉCHANGE DE BIENS ENTRE VOLEURS D'UNE MÊME GUILDE.

Si votre voleur **saute** une **case de ruelle** occupée par un voleur de votre guilde en se déplaçant, ces deux voleurs peuvent **échanger** des biens au passage. Cet échange ne coûte aucun point d'action.



Remarque : vos voleurs peuvent également échanger des biens dans le repaire de votre guilde. Ce sont les deux seules manières de procéder à des échanges.



Exemple : Le voleur encerclé peut se rendre à l'étable en sautant la case occupée par l'autre voleur et peut donc échanger des biens avec lui au passage.

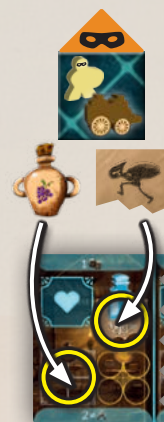
2.) ACTIONS DES VOLEURS : DÉTROUSSER UN CITADIN

Pour un point d'action, votre voleur peut **détrousser un citadin** pendant son tour si celui-ci se trouve sur une case de ruelle adjacente. Un voleur ne peut détrousser le même citadin qu'une seule fois par nuit.

1. DÉVALISER LE CHARIOT

Un voleur qui dévalise le chariot reçoit immédiatement :

- 1 bouteille de vin.
- Une **affiche « Recherché »** (s'il n'en a pas déjà une). Ce voleur est désormais « **Recherché** ». Placez l'affiche sur l'emplacement qui lui est réservé sur le plateau de joueur.



Remarques : a) un voleur peut dévaliser le chariot même s'il est déjà recherché b) un voleur ne peut acquérir une deuxième affiche s'il est déjà recherché.

Le chariot transporte une denrée fort recherchée dans toute la ville : le vin de feu. Puisqu'il s'agit d'un vol, le conducteur connaît désormais le visage du voleur.

Affiche « Recherché »

Pour vous débarrasser de cette affiche :

- Vous pouvez entrer dans votre **repaire** (sans perdre un point d'action supplémentaire). Un **voleur aguerri** peut rapidement changer ses vêtements et son apparence.
- Vous pouvez réaliser les actions du **cachot** (voir : Activer un lieu). Obtenez alors 3 PV. Effacer toute trace de ses méfaits est prestigieux!
- Le voleur recherché est **arrêté**.



Un voleur possédant une affiche « Recherché » **peut être arrêté par n'importe quel citoyen**. Un voleur qui entre dans le

champ de vision d'un noble ou du chariot (ce qui ne peut se produire que s'il saute une case de ruelle occupée par un citoyen ou vice-versa) doit résoudre une « tentative d'arrestation », comme s'il avait été appréhendé par un garde.

Tous les citoyens sont aux aguets des voleurs représentés sur les affiches... Les gardes ont montré aux nobles le croquis réalisé à partir du témoignage du conducteur du chariot! Soyez prudents... Ils vont sonner l'alarme dès qu'ils vous apercevront.



2. DÉROBER L'INSIGNE D'UN GARDE

Si un voleur se trouve dans une case de ruelle **adjacente** à un garde

ET

qu'il ne se trouve pas dans son champ de vision (il doit se trouver à côté ou à l'arrière du garde), il peut **dérober** l'insigne de ce garde.

Le voleur obtient ainsi **1 insigne** au coût d'1 point d'action.

Prenez l'insigne du garde correspondant sur le plateau de butin.



Remarque : il est interdit de dérober l'insigne d'un garde si le voleur se trouve dans son champ de vision, même s'il possède un équipement ou dispose d'un pouvoir accordé par un allié qui lui permettrait d'éviter l'arrestation.

3. DÉTROUSSER UN NOBLE

Au coût d'1 point d'action, un voleur peut **détrousser** un noble dont le **jeton sac** montre 2 pièces d'or ou 1 pierre précieuse s'il se trouve dans une case de ruelle **adjacente** à celui-ci.

Le voleur reçoit alors 2 pièces d'or ou 1 pierre précieuse prises dans la réserve générale. **Retournez** ensuite le jeton sac de ce noble sur le plateau de butin.



Ce noble a désormais les poches vides et personne ne peut le **détrousser** jusqu'à ce que son jeton soit à nouveau retourné sur la face 2 pièces d'or ou 1 pierre précieuse.

3.) ACTIONS DES VOLEURS : ACTIVER UN LIEU



Un voleur peut **activer un lieu** sur lequel il se trouve au coût d'1 point d'action (limite d'une activation par voleur au cours d'une même nuit). La présence d'autres voleurs n'affecte pas cette action.

L'effet d'une activation dépend du lieu. Pour 1 point d'action, un voleur peut **réaliser toutes les actions possibles** dans un lieu donné et ce, dans l'**ordre qu'il désire** (sauf si les règles spécifiques de ce lieu contredisent cette règle générale). Toutefois, chacune des actions disponibles ne peut être réalisée qu'une seule fois et ne peut être interrompue par une autre action.

Si le voleur fait une livraison au cours de l'activation d'un lieu, les biens livrés sont replacés dans la réserve commune.

La présence d'une **icône d'échange** accompagnée d'un symbole « infini » signifie que cet échange peut être réalisé autant de fois que désiré au cours d'une même action.



MARCHÉ



Dans le marché bruyant et bondé, les clients marchandent et les vendeurs s'indignent, tandis que les voleurs profitent du brouhaha pour les **détrousser** un à un...

- Le voleur remplit son **inventaire de pièces d'or** (au maximum de sa capacité).
Profitez de la distraction et du chaos pour vider les poches de vos victimes... et remplir les vôtres...
- Un voleur peut échanger **des bouteilles d'eau-de-vie** pour **1 PV** chacune (autant de fois que désiré au cours d'une même action).
Quoi de mieux qu'une tournée à vos frais pour obtenir la sympathie générale? En attendant de les détrousser pour financer la suivante, bien sûr...

VILLA



Villa avec une **œuvre d'art** dans un **coffre-fort** (icône de cadenas)

Villa avec des **pierres précieuses** dans un **coffre-fort** (icône de cadenas)



Les villas regorgent de pierres précieuses et de splendides œuvres d'art.

Le voleur doit choisir 1 des 2 actions **possibles** dans la villa. L'une d'entre elles est toujours accompagnée d'une **icône de cadenas**. Seuls les voleurs équipés d'un « **crochet** » peuvent réaliser l'action associée à un cadenas. (L'annexe comprend une liste des différents équipements).

- **SOIT** : Le voleur remplit (à capacité) son inventaire de **pierres précieuses**
- **OU** : Le voleur s'empare de l'œuvre d'art de la villa (si elle n'a pas encore été volée). Une **œuvre d'art** volée doit être placée dans l'inventaire du voleur où elle occupe 4 emplacements.

Remarque : Les œuvres d'art ne sont jamais remplacées dans les villas après avoir été volées.

TRAFIQUANT



Interlopes et discrets, un peu effrayants, les trafiquants de la ville vendent de l'équipement en échange de toiles de maîtres. Ils raffolent également des pierres précieuses...

- Le voleur livre 1 **œuvre d'art** et reçoit le bonus imprimé sur la tuile. Remettez l'œuvre d'art dans la boîte.
- Le voleur peut échanger des **pierres précieuses** pour 1 **PV** chacune.
- Le voleur peut acheter et immédiatement équiper 1-2 **équipements** offerts par le trafiquant en payant leur coût indiqué dans la partie supérieure gauche de la carte. Obtenez le nombre de **PV** indiqué dans la partie supérieure droite de la carte. Une fois le tour de jeu du voleur terminé, l'étalage du trafiquant doit être reconstitué à 4 cartes. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse et reformez une nouvelle pioche, face cachée.



TAVERNE



La taverne est un lieu animé où des gens issus de toutes les classes sociales se rassemblent pour boire, fêter, jouer et négocier entre eux. Des amitiés se lient et se délient au rythme

des tournées et des bagarres. Alcools et vins coulent à flot et le cellier se vide souvent plus rapidement qu'il ne se remplit. Les bons vins se font rares et la demande est forte...

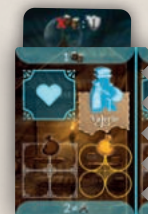
- **A) Clients** : Si l'emplacement « **allié** » de ce voleur est toujours **libre**, révélé les **4 premières cartes** de la pioche des clients. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse et reformez une nouvelle pioche, face cachée. Le joueur doit ensuite choisir l'une des trois options suivantes :

- **A1) Sceller une alliance** : Le voleur paie le coût associé à l'un des clients piochés afin de **s'en faire un allié**. Obtenez immédiatement le nombre de **PV** (et parfois, de biens) indiqué dans la partie inférieure droite de la carte. Ensuite, glissez la carte sous l'emplacement réservé aux alliés dans la partie supérieure de votre plateau de joueur, à l'emplacement associé à ce voleur.



Remarque : Aux yeux de ce **client**, ce voleur est désormais considéré comme un **allié** et cette association va durer pour le reste de la partie.

- **A2) Bagarre** : Choisissez l'un des 4 clients piochés. Glissez la carte sous le plateau de joueur tel qu'indiqué en A1, mais cette fois, la carte est **placée face cachée**. Recevez 1 **PV**, tel qu'indiqué au verso de la carte. Désormais, ce voleur ne pourra plus se faire d'allié ni provoquer une bagarre pour le reste de la partie.
- **A3) Refuser de prendre une carte**. Si vous ne voulez pas vous faire d'allié ni provoquer une bagarre, vous pouvez décliner l'option de choisir l'une des cartes piochées.



Après avoir sélectionné l'une de ces 3 options, placez toutes les cartes restantes dans la défausse, face visible.

- **B) Le voleur peut échanger des bouteilles de vin pour 2 **PV** chacune.**
- **C) Le voleur peut acheter des bouteilles d'eau-de-vie pour 1 pièce d'or chacune.**

Provoquer une bagarre dans une taverne fait de vous un vaurien et personne ne veut s'acoquiner avec un vaurien. La rumeur de vos méfaits se répand dans la ville comme une traînée de poudre et chaque version des événements est plus disproportionnée que la précédente (ce qui vous accorde au moins un peu de renommée). Surtout, ne vous inquiétez pas pour les trois pauvres hères qui n'attendaient qu'un signe de votre part pour se lier d'amitié avec vous pour la vie et que vous avez froidement ignorés : ils se sont réunis et ont écrit leur propre histoire. Qui sait, ils ont peut-être passé la soirée à jouer à des jeux de société ensemble, à se promettre qu'ils ne sont quitteront plus jamais ou encore à rédiger un essai philosophique?

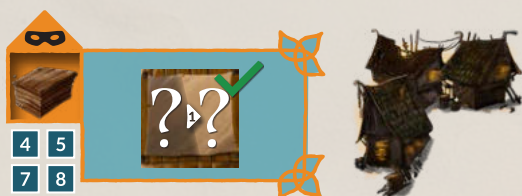
CACHOT



Le cachot est un endroit sombre. Les gardes y entreposent le butin confisqué au cours des arrestations. Il est donc naturellement très tentant pour les voleurs de s'y introduire afin de récupérer des biens acquis, après tout, de manière parfaitement honnête.

- Un voleur peut remplir son inventaire de **biens** confisqués par les gardes au cours d'**arrestations** antérieures se trouvant dans le cachot.
- Un voleur peut échanger **des insignes** pour **2 PV** chacune.
- Un voleur ayant une **affiche « Recherché »** sur son plateau (voir : « Dévaliser le chariot ») peut, s'il le désire, s'en débarrasser, obtenant ainsi **3 PV**. L'affiche « Recherché » est replacée dans la réserve commune. Le voleur brûle le croquis réalisé à partir du témoignage du conducteur du chariot. Humilier ainsi les gardes accroît évidemment votre renommée.

CONTREBANDIER



Tout voleur qui se respecte dispose d'un réseau de sympathiques connaissances qui lui permet de faire sortir de la ville les biens qu'il vient d'acquérir. Il suffit, la nuit, d'une petite embarcation ou d'un chariot en plein jour, pour qu'un contrebandier de confiance fasse passer quelques objets, disons, « délicats », sous le nez des gardes.

- Le voleur réalise une **mission de contrebande**. Il livre les biens demandés et obtient la récompense (d'autres biens et/ou des PV). Prenez la mission de contrebande et placez-la devant vous.

Remarque : Vous ne pouvez pas activer le contrebandier s'il n'a aucune mission de contrebande à proposer. De nouvelles missions de contrebande sont ajoutées au cours de la phase de jour des manches 2 et 4.

4.) ACTIONS DES VOLEURS : UTILISER UNE CARTE

L'équipement et les **alliés** vous offrent parfois la possibilité de réaliser des actions supplémentaires.

Les cartes comportant **1 icône d'action** peuvent être utilisées au coût d'1 point d'action. Certaines cartes ont des conditions d'utilisation (à quel moment ou à quel endroit elles peuvent être activées, par exemple).

Les cartes comportant **1 icône d'action et 2 étoiles** (une sur chaque face) sont des **améliorations d'action**. Certaines d'entre elles améliorent l'action représentée de manière permanente tandis que d'autres ne l'améliorent qu'une seule fois.



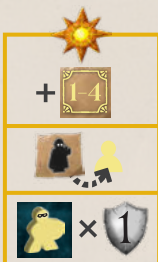
Exemple : Kunrad (allié) permet au voleur qui se l'est associé d'obtenir 1 pierre précieuse et 1 PV chaque fois qu'il réalise l'action du marché.

Voir les sections « Équipement » et « Clients » aux pages 16-18 pour une consulter une liste et une explication détaillée des différentes actions.

JOUR : 3. PHASE D'ADMINISTRATION

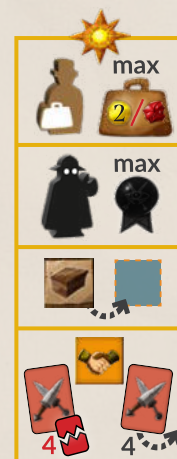
Une fois la phase d'action terminée, la nuit prend fin et la phase d'administration (jour) commence. Il n'y a pas de phase d'administration à la fin de la 6e manche.

1. Déplacez le **marqueur de manche** sur l'emplacement suivant sur la piste des manches (croissant de lune suivant).
2. Chaque joueur remet son **marqueur d'endurance** près de son plateau, puis reprend ses tuiles de planification en vue de la prochaine manche.
3. Chaque joueur donne ensuite son **plateau de patrouille au joueur assis à sa droite (sens antihoraire)**, ce qui aura pour effet de changer le premier joueur.
4. Chaque joueur reçoit **1 PV** pour chacun des **voleurs** de sa guilde ayant terminé la manche dans une **case de ruelle**. *Il est dangereux, mais courageux aux yeux de guildes rivales, de rester dans les rues même en plein jour.*



Lors des phases d'administration des manches 2 et 4, réalisez également les étapes suivantes :

1. Sur le plateau de butin, retournez les **jetons sac** des nobles sur la face montrant des biens.
2. Remplacez des insignes (pris dans la réserve commune) sur le **plateau de butin** pour qu'il y ait à nouveau 1 insigne par emplacement réservé à cet effet.
3. Placez une **mission de contrebande** (prise dans la pioche de missions) sur chacun des emplacements vides correspondants.
4. Les **cartes équipement** dans l'étalage sont défaussées et remplacées par 4 nouvelles cartes de la pioche. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse et reformez une nouvelle pioche, face cachée.

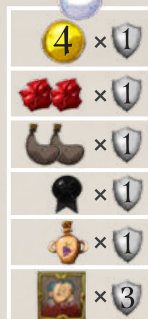


FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la phase d'action de la 6e manche. Placez le marqueur de manche sur la **pleine lune** et procédez au décompte final.

1. Chaque joueur reçoit des PV pour tous les **biens** en sa possession (inventaires des voleurs et du repaire) :

- 1 PV / 4 **pièces d'or**
- 1 PV / 2 **pierres précieuses**
- 1 PV / 2 **bouteilles d'eau-de-vie**
- 1 PV / **insigne**
- 1 PV / **bouteille de vin**
- 3 PV / **œuvre d'art** (non livrée)

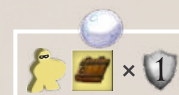


2. Ajoutez les **PV bonus de fin de partie** accordés par certains de vos alliés (icône de pleine lune).



Remarque : Les alliés qui génèrent des PV en fonction des biens présents dans l'inventaire du repaire n'accordent aucun PV pour les biens en possession des voleurs, même si ceux-ci sont dans le repaire.

3. Obtenez **1 PV** pour chaque **voleur** de votre guilde ayant terminé la partie dans votre repaire.



VICTOIRE



La guilde ayant cumulé **le plus de PV** remporte le titre convoité de « **Guilde suprême** ». En cas d'égalité, la victoire est accordée à la guilde ayant le plus de biens en sa possession.

Si l'égalité persiste, la victoire revient à la guilde possédant le plus grand nombre des biens suivants :



Si l'égalité persiste encore, le titre revient à la guilde ayant joué le plus tardivement au cours de la première manche.

VARIANTES

VARIANTE CONCERNANT LES MISSIONS DE CONTREBANDE (POUR UNE PARTIE PLUS STRATÉGIQUE).

Au cours de la mise en place, constituez 4 piles de 2 missions de contrebande, face visible, et placez-les à côté des sections de ville **4**, **5**, **7**, et **8**. Remettez toutes les autres missions de contrebande dans la boîte de jeu. Pendant la phase d'administration des tours 2 et 4, si un emplacement réservé aux missions de contrebande est vide, placez-y la tuile se trouvant au-dessus de la pile située à côté de la section de ville correspondante. Il est permis de consulter la tuile qui se trouve au bas de la pile. Cette variante réduit le facteur chance et ajoute de la profondeur stratégique au jeu.

PLANIFICATION CHAOTIQUE :

Si vous voulez que la partie se déroule plus rapidement, vous pouvez modifier la **phase de planification** de la manière suivante: les joueurs **mélagent leurs tuiles de planification** et les placent de **manière aléatoire** sur les emplacements qui leur sont réservés sur leur plateau de joueur et sur le plateau de patrouille. Cette variante est utile pour une première partie ou pour une expérience plus décontractée. Si vous l'adoptez, veillez à ce que chacun joue rapidement.





PARTIE EN MODE SOLO

Dans la partie solo, votre guilde n'est confrontée qu'aux gardes et n'est plus en compétition avec d'autres guildes. Votre objectif est de marquer le plus de PV possible.



Utilisez l'application d'aide au solo pour rationaliser vos parties en solo !

MISE EN PLACE

Faites la mise en place du jeu comme pour une **partie à deux joueurs** avec la rivière à votre droite et le plateau de PV à votre gauche, mais utilisez les **3 plateaux de patrouille réservés au mode solo** **A**.

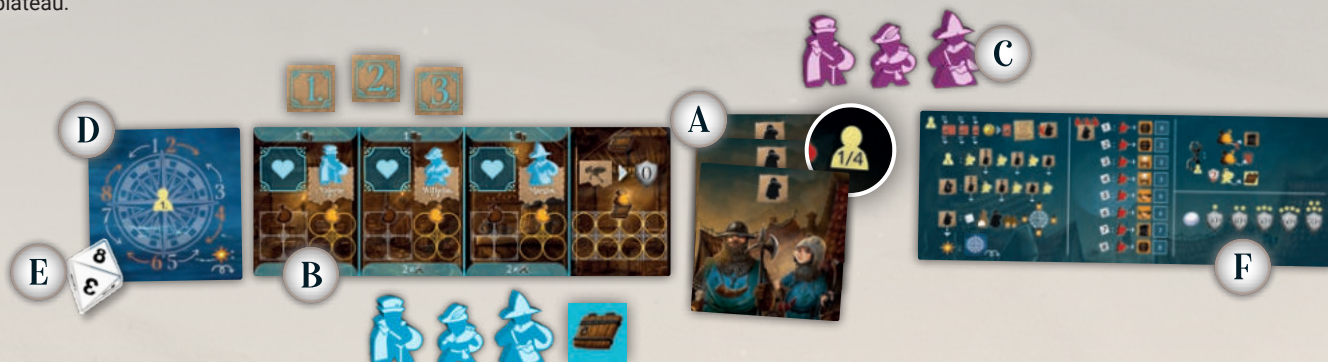
Prenez, comme pour le mode multijoueurs, un **plateau de joueur** et toutes les pièces de la couleur choisie **B**. Remplacez toutefois dans la boîte la **tuile de planification #4**. Contrairement au mode multijoueurs, les **plateaux de patrouille ne sont pas distribués** en sens antihoraire au début de la manche. Mélangez les **3 plateaux de patrouille** afin de former une pile et placez-la, face cachée, dans votre zone de joueur.

Ensuite, placez **3 voleurs adverses** **C** (d'une même couleur) près du plateau.

Placez la **boussole** **D** près de votre plateau de joueur, à l'endroit où vous auriez normalement placé le plateau de patrouille. Le nord devait pointer vers les cases de ruelle. Placez la boussole sur la face qui fait de vous le **premier joueur**. Placez le **dé D8** **E** sur la boussole.



Prenez le **plateau de joueur** d'une guilde adverse et utilisez son **verso** **F**. Il vous guidera au cours de votre partie en mode solo.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

DRAFT DES CARTES ÉQUIPEMENT ET PLACEMENT DU REPAIRE



Piochez d'abord 3 cartes équipement et choisissez-en 1. Piochez ensuite 2 autres cartes et choisissez-en 1. Finalement, piochez 1 carte.

Vous pouvez maintenant acheter 0-2 équipements parmi les 3 cartes et les distribuer à vos voleurs comme vous le désirez.

Placez votre **marqueur de repaire**.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

NUIT : 1. PHASE DE PLANIFICATION



Déterminez l'ordre d'activation de vos voleurs en plaçant les tuiles de planification face visible sur votre plateau.

NUIT : 2. PHASE D'ACTION

Dans la partie solo, le tour de jeu des voleurs alterne avec celui des citoyens. Au cours de la première manche, vous êtes le premier joueur (tel qu'indiqué sur la boussole) et vous activez le voleur associé à la tuile #1.

Ensuite, vous réalisez les actions des citoyens :

- Retournez le **plateau de patrouille** se trouvant au-dessus de la pile.
- Lancez le **D8** pour déterminer la direction dans laquelle le citoyen va se déplacer.
- Les figurines mentionnées sur le plateau de patrouille réalisent, dans l'ordre indiqué, une action de **déplacement**. Ils se déplacent dans la **direction correspondant au résultat du dé sur la boussole**.
- Les règles de déplacement sont identiques à celles du mode multijoueurs. Quand un citoyen saute une case occupée par autre figurine, il continue de se déplacer dans la direction indiquée par la boussole.
- Si la figurine **ne peut pas se déplacer** dans la direction indiquée (en raison de la présence d'un mur, d'un bâtiment, d'une impasse (ou dans le cas d'un garde appelé à se déplacer (illégalement) vers l'arrière), consultez la boussole : les **petites flèches** indiquent une direction alternative.



Exemple : Dans l'exemple suivant, 5 lanternes sont libres. Le garde C peut atteindre 4 d'entre elles en fonction des différents résultats obtenus au dé, tel qu'illustré.

Si le résultat est un 8 : Un 7 ou 8 indique un déplacement vers l'ouest ①. Le garde va donc

d'abord tenter d'atteindre la lanterne située à l'ouest. Cependant, son champ de vision est orienté vers l'est. La lanterne ouest est donc située derrière lui. Comme il ne peut pas faire un virage à 180 degrés, il ne peut pas l'atteindre.

Pour déterminer le déplacement du garde, consultez la boussole. La flèche orange située près du 8 ② indique que s'il ne peut pas se diriger vers l'ouest, il doit se diriger vers le nord. Le voleur étant en mesure de se diriger dans cette direction, il suffit maintenant de suivre les règles de déplacement normales jusqu'à ce qu'il atteigne la lanterne indiquée.



Après le déplacement du garde, **prenez la figurine de voleur adverse** dont la forme est illustrée dans la partie supérieure droite du plateau de patrouille. Lancez à nouveau le D8 et suivez les règles suivantes pour déterminer son emplacement. À partir de la deuxième nuit, en fonction du résultat du jet de dé, un voleur adverse pourrait demeurer au même endroit.



Remarque : Vous perdez 1 PV si l'un de vos voleurs entre dans un bâtiment occupé par un voleur adverse (comme dans une partie multijoueur).

Activez maintenant votre deuxième voleur. Après avoir réalisé ses actions, révélez le plateau de patrouille suivant, faites les déplacements exigés, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous vos voleurs aient réalisé leurs actions et que tous les plateaux de patrouille aient été activés.

Remarque : En cas d'arrestation, dans une partie solo, les biens confisqués ne sont pas placés dans le cachot.

== JOUR : 3. PHASE D'ADMINISTRATION ==



Au cours de la **phase d'administration**, retournez la boussole: au début de la deuxième manche, les citoyens seront activés avant votre premier voleur (et ainsi de suite).

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 6 manches. Consultez le tableau imprimé au verso du plateau de joueur pour évaluer votre performance. N'hésitez pas à partager vos résultats, accompagnés d'une photo, sur le site *Boardgamegeek*.



SCANNEZ LE
CODE BAR
POUR ACCÉDER
À LA PAGE DE
THIEFDOM DANS
BGG.



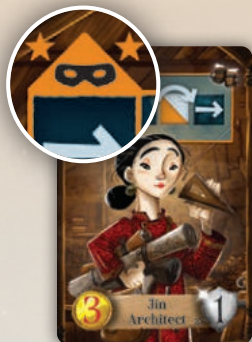
ANNEXE : CARTES

Il existe 2 types de cartes dans *Thiefdom*, à savoir **équipement** et **allié** :

a. Cartes associées à une action. Ces cartes sont divisées en deux catégories :

i. Cartes ayant un coût d'activation. Ces cartes vous permettent de réaliser de nouvelles actions, différentes des actions régulières.

ii. Cartes qui améliorent une action régulière. Elles ne coûtent aucun point d'action. Ces cartes améliorent une action régulière que vous êtes déjà en mesure de réaliser. Pour activer l'une de ces cartes, vous devez réaliser l'action qui lui est associée.



Remarque : Certaines de ces cartes affectent tous les voleurs de votre guilde. L'icône « votre guilde » apparaît dans la partie droite de celles-ci.

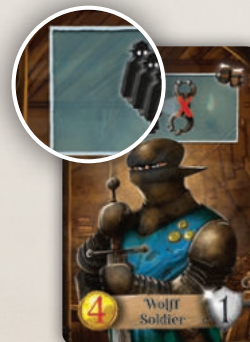


Votre guilde

b. Actions gratuites. Elles ne sont pas associées à une action régulière et n'ont pas de coût d'activation. Elles sont également divisées en deux catégories :

i. Cartes comportant des conditions relatives à la fréquence, à l'emplacement et au moment où elles peuvent être utilisées. Vous ne pouvez les utiliser que si les conditions sont remplies.

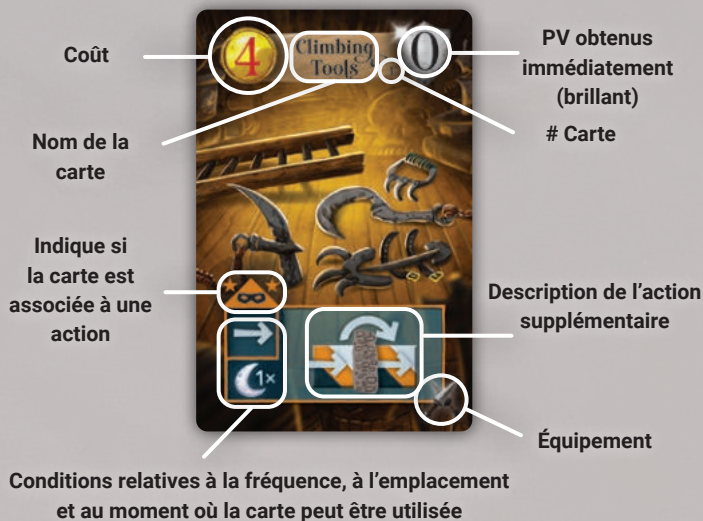
ii. Cartes ne comportant pas de précisions relatives à leur utilisation. Vous pouvez activer l'effet de telles cartes aussi souvent que désiré au cours du tour du voleur.



Exemple : Une fois par tour, sans devoir dépenser un point d'action, le voleur de votre guilde peut échanger 1 bouteille d'eau-de-vie pour 1 bouteille de vin dans le jardin.

== 1. ÉQUIPEMENT (2 X 12) ==

Recto des cartes équipement



Verso des cartes équipement



Équipement	Description de l'action supplémentaire	
1. Climbing Tools (Équipement d'escalade) 	(1 x par tour, déplacement, amélioration d'une action régulière). Au cours de son déplacement , le voleur peut escalader un mur . Il peut entrer dans un bâtiment ou en sortir en escaladant le mur. Vous pouvez ignorer les entrées des bâtiments si le voleur a escaladé un mur adjacent au cours de ce déplacement.	
2. Crossbow (Arbalète) 	(1 x par tour, action). Pour 1 point d'action, le voleur peut tirer sur 1 garde se trouvant dans son champ de vision . Le joueur reçoit 1 PV. Vous devez immédiatement déplacer le garde en suivant les règles habituelles. Il est possible que cette action mène à une arrestation. Un voleur se trouvant dans un bâtiment peut également réaliser cette action.	



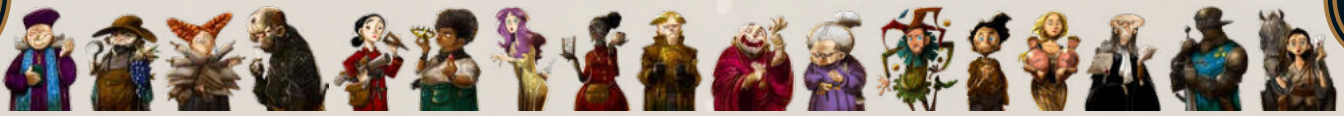
3. Cudgel (Gourdin) 	<p>(« Dérober l'insigne d'un garde », amélioration d'une action régulière). Au cours d'une action « Dérober l'insigne d'un garde », le joueur reçoit 1 PV et doit ensuite immédiatement déplacer le garde en question en suivant les règles habituelles. Il est possible que cette action mène à une arrestation. L'action « gourdin » peut être réalisée même si le garde n'a plus d'insigne. Un voleur ne peut toutefois pas réaliser cette action s'il se trouve dans le champ de vision du garde, même si un autre effet lui permettrait d'éviter l'arrestation.</p>	7. Messenger Pigeon (Pigeon voyageur) 	<p>(1x par tour, action). Pour un point d'action, le voleur peut échanger jusqu'à 3 biens avec un autre voleur de sa guilde. L'échange est simultané : prenez 3 biens (mais pas d'œuvre d'art) se trouvant dans l'inventaire des deux voleurs concernés et redistribuez-les tel que vous le désirez entre eux.</p>
4. Fishing Rod (Canne à pêche) 	<p>(1x par tour, bâtiment, action). Pour 1 point d'action, un voleur se trouvant dans un bâtiment adjacent au chariot peut le dévaliser. Le voleur reçoit 1 bouteille de vin et le joueur, 2 PV. Le voleur ne reçoit pas d'affiche « Recherché ». Ceci ne constitue pas une action « dévaliser le chariot ».</p>	8. Lock Pick (Crochet) 	<p>(Villa, amélioration d'une action régulière). Le voleur reçoit 1 PV supplémentaire quand il active l'effet de la villa. De plus, au cours de cette action, le voleur peut s'emparer du butin placé dans un coffre-fort (icône de cadenas).</p>
5. Grappling Hook (Grappin) 	<p>(1x par tour, bâtiment, action) Pour 1 point d'action, le voleur peut se « téléporter » en ligne droite, dans la ruelle, d'une maison ou d'un lieu à un autre (il se déplace d'un toit à l'autre). Toutes les figurines présentes dans la ruelle entre les points de départ et d'arrivée sont ignorées (donc aucun échange de biens entre voleurs). Le voleur peut sauter les cases occupées par les gardes de cette manière. Les entrées sont également ignorées (voir « Entrer et sortir d'un bâtiment »). Le grappin ne permet toutefois pas de traverser les murs!</p>	9. Shoes (Chaussures) 	<p>(Déplacement, amélioration d'une action régulière). Au cours d'une action de déplacement, le voleur peut se déplacer jusqu'à 4 cases par action au lieu de 3.</p>
6. Sack (Sac) 	<p>(Inventaire des voleurs, action gratuite) Le sac ajoute 2 emplacements dans l'inventaire du voleur. Il peut contenir du butin et/ou des pièces d'or. Exemple : dans le marché ou dans la villa, le voleur peut remplir son inventaire de 6 pièces d'or/6 pierres précieuses.</p>	10. Smoke Bomb (Bombe fumigène) 	<p>(Action, défaussée). Pour un point d'action, considérez toutes les figurines dans les cases de ruelles comme étant amicales pour le tour de ce voleur. Il ne peut pas donc pas être arrêté pendant ce tour. Ce voleur ne tient pas compte du champ de vision des gardes et peut même sauter les cases de ruelle qu'ils occupent. Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser la bombe fumigène pour dérober l'insigne d'un garde si vous êtes dans son champ de vision. Ce serait vraiment trop risqué! Défaussez la bombe fumigène après l'avoir utilisée et obtenez immédiatement 4 PV.</p>
		11. Thimble-rig (Tour de passe-passe) 	<p>(« Détrousser un noble », amélioration d'une action régulière). Au cours de l'action « Détrousser un noble », recevez 2 pièces d'or et 1 pierre précieuse (au lieu de recevoir 1 pièce d'or ou 1 pierre précieuse).</p>
		12. Throwing Stars (Shuriken) 	<p>(Action, défaussée). Pour un point d'action, le voleur peut lancer le shuriken en direction d'un noble ou du chariot s'il se trouve dans leur champ de vision. Déplacez le noble ou le chariot visé jusqu'à la lanterne suivante en suivant les règles habituelles. Défaussez ensuite le shuriken et obtenez immédiatement 5 PV. Le shuriken peut être utilisé même si le voleur se trouve dans un bâtiment.</p>


2. CLIENTS (36 X)







Recto d'une carte client

Verso d'une carte client

Client	Description de l'action supplémentaire		
13. Antonius 	<p>(1x par tour, église, action gratuite) Le voleur de votre guilde reçoit 1 bouteille de vin s'il se trouve dans l'église</p>	14. Apollon 	<p>(1 x par tour, jardin, action gratuite) Le voleur de votre guilde peut échanger 1 bouteille d'eau-de-vie de son inventaire pour 1 bouteille de vin s'il se trouve dans un jardin.</p>



15. Beatrix  	(Église, action gratuite, replacée dans la réserve) <i>Raccompagnez Béatrix à l'église.</i> Quand le voleur de votre guilde se trouve dans l'église, obtenez 3 PV et 3 points d'action à utiliser immédiatement avec ce voleur. Remplacez ensuite ce client dans la boîte du jeu.	29. Kunrad  	(Marché, amélioration d'une action régulière). Le voleur de votre guilde reçoit 1 pierre précieuse et 1 PV lorsqu'il réalise l'action du marché.
16. Benjamin  	(Action gratuite) Le voleur de votre guilde ne perd aucun PV quand il rencontre des voleurs adverses.	30. Larissa  	(Forge, action gratuite) Le voleur de votre guilde peut se « téléporter » d'une forge à une autre forge. <i>Un passage secret!</i>
17. Bernhard    	(1x par tour, action) Le voleur peut placer 1 pièce d'or dans le cachot et choisir 1 garde. Celui-ci perd son champ de vision et n'est plus en mesure d'arrêter le voleur de votre guilde pour le reste de la manche. Malgré cette soudaine cécité, le voleur de votre guilde ne peut toujours pas voler son insigne s'il se trouve dans son champ de vision.	31. Lentz  	(1 x par tour, action gratuite). Le voleur peut transférer 1 bien de son inventaire (sauf une œuvre d'art) à un autre voleur de la guilde , et vice-versa.
18. Elise  	(Bonus de fin de partie) Obtenez 1 PV pour chaque pièce d'or se trouvant dans le repaire de votre guilde à la fin de la partie.	32. Malika    	(Trafiquant, amélioration d'une action régulière) Quand un voleur de votre guilde réalise l'action du trafiquant, il peut échanger des pierres précieuses pour 2 PV chacune (au lieu d'1 PV).
19. Grimm  	(Bonus de fin de partie) Obtenez 2 PV pour chaque insigne se trouvant dans le repaire de votre guilde à la fin de la partie.	33. Melisande  	(« Votre guilde », forge, action gratuite) Les voleurs de votre guilde peuvent désormais acheter des pièces d'équipement dans n'importe quelle forge. De plus, l'équipement coûte 1 pièce d'or de moins et les voleurs obtiennent +1 PV quand ils achètent de l'équipement dans la forge.
20. Helmut  	(Bonus de fin de partie) Obtenez 1 PV pour chaque bouteille d'eau-de-vie se trouvant dans le repaire de votre guilde à la fin de la partie.	34. Mortana  	(« Dévaliser le chariot », amélioration d'une action régulière) Le voleur de votre guilde peut payer 1 pièce d'or au cours de l'action « Dévaliser le chariot ». Dans ce cas, il reçoit 2 bouteilles de vin et n'acquière pas d'affiche « Recherché » .
21. Iwana  	(Bonus de fin de partie) Obtenez 1 PV pour chaque pierre précieuse se trouvant dans le repaire de votre guilde à la fin de la partie.	35. Oswald  	(« Votre guilde », contrebandier, amélioration d'une action régulière) Le voleur de votre guilde reçoit + 2 pièces d'or et +2 PV quand il accomplit une mission de contrebande.
22. Janus    	(Marché, amélioration d'une action régulière) Au cours d'une action du marché , le voleur de votre guilde peut échanger des bouteilles d'eau-de-vie pour 2 PV chacune (au lieu d'1 PV).	36. Quinta  	(« Détrousser un noble », amélioration d'une action régulière). Le voleur de votre guilde reçoit +1 pierre précieuse quand il réalise l'action « Détrousser un noble ». Il est impossible d'obtenir ce bonus si le noble a déjà les poches vides.
23. Jin  	(1 x par tour, déplacement, amélioration d'une action régulière) Le voleur de votre guilde peut sauter par-dessus n'importe quel bâtiment au cours de son déplacement , comme si ce bâtiment était une figurine. Le déplacement se poursuit ensuite dans une ruelle orthogonalement adjacente au bâtiment (le voleur n'y entre pas). <i>Jin, l'architecte, connaît de stupéfiants raccourcis à travers tous les immeubles de la ville...</i>	37. Richard  	(« Votre guilde », marché/taverne, amélioration d'une action régulière). Les voleurs de votre guilde peuvent désormais se faire des alliés grâce à l'action de la taverne ou l'action du marché et ce, sans dépenser de pièce d'or.
24. Juma  	(1x par tour, bâtiment/ruelle, action gratuite) Le voleur de votre guilde peut se « téléporter » de n'importe quel emplacement adjacent à la rivière à n'importe quel autre emplacement également adjacent à celle-ci. Il est possible d'entrer et de sortir d'un bâtiment de cette manière. <i>Quel excellent nageur!</i>	38. Ruth  	(Repaire, action gratuite). Le voleur de votre guilde peut échanger : a) Des pierres précieuses et des bouteilles d'eau-de-vie provenant de l' inventaire du repaire pour obtenir 2 pièces d'or et 1 PV chacune; b) Des bouteilles de vin provenant du repaire pour obtenir 2 pièces d'or et 2 PV chacune.
25. Jolanda  	(Jardin, action gratuite) Le voleur de votre guilde peut se « téléporter » d'un jardin à un autre jardin. <i>Un tunnel bien dissimulé entre les feuilles...</i>	39. Samuel  	(1 x par tour, action) Le voleur de votre guilde peut changer de position avec un autre voleur de votre guilde pour 1 point d'action. Chacun des voleurs se « téléporte » à l'emplacement de l'autre. <i>Qui est l'idiot, maintenant?</i>
26. Johanna  	(Étable, action gratuite) Le voleur de votre guilde peut se « téléporter » d'une étable à une autre étable. <i>Un tunnel caché dans le foin!</i>	40. Siti  	(Tour, action gratuite) Le voleur de votre guilde peut se « téléporter » d'une tour à n'importe quelle autre tour. <i>Une trappe secrète!</i>
27. Jonathan  	(Taverne/villa, amélioration d'une action régulière) Le voleur de votre guilde peut échanger ses bouteilles de vin pour 4 PV au lieu de 2 PV au cours d'une action de taverne ou peut profiter de l'action de la villa pour échanger des bouteilles de vin pour 4 PV.	41. Stoffel  	(Ruelle, jour/administration) Si le voleur de votre guilde se trouve dans une case de ruelle au cours de la phase d'administration, il reçoit 4 pièces d'or.
28. Konstanze  	(1 x par tour, église, action gratuite). Le voleur de votre guilde peut échanger 2 pièces d'or pour 3 PV chacune dans l'église, autant de fois que désiré.	42. Svenja  	(Taverne/trafiquant, amélioration d'une action régulière). Le voleur de votre guilde peut se « téléporter » d'un trafiquant à une taverne ou d'une taverne à un trafiquant quand il réalise l'action de la taverne ou l'action du trafiquant. <i>Encore un passage secret...</i>

43. Towa 	(Taverne, action gratuite) Le voleur de votre guilde peut se téléporter dans l' autre taverne . <i>Un... passage secret... Décidément...</i>
44. Tristan 	(Catacombes, action gratuite) Si le voleur de votre guilde se déplace dans les catacombes , il obtient +1 déplacement .
45. Wibald 	(Section de ville du cachot, action gratuite) Les gardes situés sur la section de ville du cachot ne peuvent pas arrêter ce voleur . Cet effet s'applique même s'il se produit pendant le tour d'un autre voleur.
46. Wilma 	(Bonus de fin de partie) Chaque bouteille de vin dans le repaire de votre guilde vous rapporte 2 PV à la fin de la partie.
47. Wolff 	(Action gratuite) Le voleur de votre guilde ne peut pas être arrêté par les gardes au cours de son tour de jeu. Il peut donc se déplacer dans le champ de vision de n'importe quel garde sans être arrêté .
48. Wotana 	(1 x par tour, déplacement, amélioration d'une action régulière). Au cours de son déplacement , le voleur de votre guilde peut payer 1 pièce d'or pour se déplacer de 4-6 emplacements (au lieu de 1-3). Vous ne pouvez pas entrer dans les catacombes quand vous utilisez ce bonus. <i>Ce cheval galope à une vitesse extraordinaire!</i> Remarque : Ce bonus ne peut pas être combiné à celui des « Chaussures ».

FAQ

DÉPLACEMENTS ET CHAMP DE VISION

- Quand vous **déplacez des figurines neutres**, vous pouvez choisir la direction empruntée à chacun des embranchements qui ne constituent pas leur destination finale. Toutefois, elles ne peuvent jamais faire un changement de direction de 180 degrés.
- Les gardes ont un champ de vision qui s'étend devant leurs yeux, illustrés sur l'un des côtés de la figurine. Ils ne peuvent se diriger que dans la direction de ce champ de vision (tout droit, à gauche ou à droite).
- Si vous sautez une case occupée par un voleur de votre guilde situé dans les ruelles au cours d'un déplacement, ces deux voleurs peuvent **s'échanger des biens**. Il est également possible pour deux voleurs de votre guilde d'échanger des biens dans le **repaire de votre guilde** (mais ce sont les deux seules manières de procéder à des échanges).
- Vous **perdez des PV** quand vous entrez dans un bâtiment où se trouvent des voleurs adverses (sauf s'il s'agit de leur repaire ou du vôtre).
- Si un voleur de votre guilde possède une **affiche « Recherché »**, les **nobles et le chariot vont l'arrêter** s'il saute la case ruelle qu'ils occupent (ou, à l'inverse, si le noble et le chariot sautent une case qu'il occupe).

ACTIONS DES VOLEURS

- Il est **interdit d'activer un lieu à plusieurs reprises** au cours du tour de jeu d'un voleur.
- Quand un voleur active un lieu qui propose plusieurs actions, il peut les réaliser dans l'**ordre désiré**.
- Il est **interdit de voler la même figurine à deux reprises** au cours du tour de jeu d'un voleur.
- Dans chacune des villas, une œuvre d'art ou une pierre précieuse **se trouve dans un coffre-fort (icône d'un cadenas)**. Seul un voleur équipé d'un **crochet** peut les dérober.

DIVERS

- Les tours de jeu se succèdent en **sens horaire**, mais les plateaux de patrouille sont passés en **sens antihoraire**.
- Au **cours de la dernière manche**, vous **obtiendrez des PV pour chacun de vos voleurs ayant terminé leur tour final dans votre repaire**, et non pour chacun de vos voleurs se trouvant sur une case de ruelle.
- Si vous devez piocher des cartes dans une pioche vide, reconstituez-la en mélangeant la défausse.

AVEZ-VOUS D'AUTRES QUESTIONS?

Vous trouverez une foule d'informations en consultant la fiche la fiche du jeu *Thieftdom* sur le site *Boardgamegeek* Nous y sommes également présents pour répondre aux diverses questions.

SCANNEZ LE CODE
POUR CONSULTER
LA FICHE DU JEU
THIEFTDOM DANS
BGG.



CRÉDITS

Concepteur : Simon Schmieder, Juma Al-JouJou

Illustrations : Mihajlo «The Mico» Dimitrievski

Conception graphique : Simon Schmieder, Friedrich Klingenhagen

Conception des décorations : Daniel Cunningham

Traduction : Alexandre Limoges

Nous tenons à remercier l'ensemble des testeurs ainsi que tous ceux et celles qui nous ont soutenus au cours de la réalisation de ce projet, notamment :

Tahsin Shamma, Fraser Mackenzie, Ryan Guerra, Francesco Virota, Anthony Gerald Fitzsimons, Christopher Harris



© 2025 Karma Games GmbH
Rosenthalerstr. 72 A
10119 Berlin
Germany
2025-06-12-FR

Tous droits réservés.

Vous voulez obtenir plus d'informations ou il vous manque quelque chose?
www.karma-games.com/contact/

ICONOGRAPHIE



Butin
et/ou pièce
d'or



Inventaire
du repaire



Insigne



Pierre
précieuse



Bouteille
d'eau-
de-vie



Bouteille
de vin

BIENS



Oeuvre
d'art



Pièce
d'or



Nuit



Une fois pendant
le tour du voleur
activé



Jour/
administration



Fin de
la partie



Équipement



Client



Point de victoire



Lieu



Contrebandier



Taverne



Traffiquant



Cachot



Marché



Villa



Bâtiment



Jardin



Église



Forge



Tour



Étable



Catacombes



Bâtiment



Ruelle



N'importe
où



Section de
ville



Mur



Lanterne



Repaire



Rivière



Verrouillé
(coffre-fort)



Déverrouillé
(coffre-fort)



Mission de
contrebande
accomplie



Action



Amélioration
d'une action
régulière



Action
supplémentaire
du marqueur
d'endurance



Tuile de
planification, recto



Tuile de
planification, verso



Joueur



Nombre
de
joueurs



Ordre des
tours



Votre
voleur



Votre
guilde



Marqueur
d'endurance



Marqueur de PV



Champ de
vision du
voleur



Voleur
adverse



Noble



Garde



Chariot



Marqueur de
manche



Champ de
vision
du garde



Affiche
« Recherché »



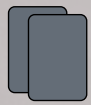
Arrestation



Plateau de
patrouille



Sac



piochez
2 cartes
et gardez-
en 1.



obtenez z (noir),
dépensez/perdez z (rouge)



remplacez
dans la
boîte du jeu



défaussez



obtenez w



obtenez
le maximum
de w



pas w



w ou y



w et/ou y



si w, y



échangez w pour y



obtenez w
immédiatement



valeur;
peut varier,
n'importe quel



y VP par Z



retournez z



donnez /
placez z à y



un nombre de fois
illimité



x fois par action



déplacez
(w espaces)



entrez ou sortez
du bâtiment/des
catacombes



sautiez w
(ne comptez
pas w)



échangez
(w entre) y et z



téléportez
de z à y