

DUEL D'ESCROCS

RÈGLE DU JEU

10+

2

20min

Dans leur cachette, un groupe de bandits se répartit le butin d'un gros coup.

Vont-ils tout partager équitablement ?
Eh bien, détrompez-vous !

Chacun de ces bandits est prêt à tricher, à se battre et à voler pour s'emparer d'une part un peu plus grosse que les autres !





APERÇU DU JEU

DUEL D'ESCROCS est un jeu de cartes où deux adversaires s'affrontent l'un l'autre pour obtenir des trésors.

Les butins sont partagés et sont ensuite échangés contre de l'argent. La personne qui a collecté 20 pièces en premier gagne la partie.

Pour remporter la victoire, il vous faudra déjouer les stratagèmes de votre adversaire et réaliser les meilleures combinaisons de butins.

N'oubliez pas, les Renforts sont là pour vous aider si vous en avez besoin !

COMMENT GAGNER

Collectez 20 pièces avant votre adversaire.



CONTENU

- 4 tuiles Bandit
- 34 pièces (valeur 1 ou 5)
- 44 cartes (35 Butin, 9 Renfort)
- 1 marqueur Flèche
- cette règle du jeu

4 tuiles Bandit



9 cartes Renfort



▲ Recto

▲ Verso



Pièces
x34



Marqueur Flèche



Jeton Chef
x2

(pour la variante 3 ou 4 personnes)



Chiffre

Le chiffre attribué au butin.

Couleur

La couleur attribuée au butin. Les cartes Butin de même couleur sont toutes représentées par le même objet.

35 cartes Butin



▼ Recto



▼ Verso

28 cartes Butin de base (7 de 4 couleurs différentes)



▼ Recto



▼ Verso

1 carte *Le Grand Trésor*, 1 carte *Larcin*, 5 carte *Tableau Maudit*



Nom

Compétence des Bandits

Une capacité spéciale qui s'active en cours de partie. Chaque bandit a un capacité différente.

Tableau du marché noir

Liste des combinaisons de cartes Butin et leur valeur en pièces.

MISE EN PLACE

① Argent

Chacun prend 2 pièces de valeur 1 et les place à proximité.
Les autres pièces restent dans la réserve, à portée de main.

② Choix du Bandit et des Renforts

- Prenez les tuiles Bandit, mélangez-les face cachée, et distribuez-en une au hasard à chacun. Placez votre tuile Bandit face visible devant vous. Les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées lors de cette partie.
- Mélangez les cartes Renfort. Distribuez 3 cartes au hasard à chacun. Choisissez-en 2 parmi les 3 que vous gardez face cachée près de votre tuile Bandit. Toutes les autres cartes Renfort sont replacées dans la boîte sans être retournées et ne seront pas utilisées lors de cette partie.

③ Préparation du jeu

Mélangez les 35 cartes Butin. Placez la pioche de cartes Butin à portée de main (comme sur l'image p.9).

④ Début du jeu

Lancez en l'air le marqueur Flèche (comme pour un pile ou face) et laisser le tomber sur la table pour désigner qui devient «l'équipe qui répartit». L'autre personne devient «l'équipe qui choisit». Placez ensuite le marqueur Flèche au centre de la table, en direction de l'équipe qui répartit. Le premier tour commence.

Recommandation pour les personnes n'ayant jamais joué :

Nous vous suggérons de jouer une partie d'entraînement sans activer la compétence de votre tuile Bandit.

① Marqueur Flèche

L'équipe désignée par ce marqueur est l'équipe qui répartit à ce tour.

② Zone de Répartition

Pendant l'étape de Répartition, l'équipe qui répartit place 2 parts de cartes Butin ici.

③ Coffre

Chacun a sa propre zone de coffre où conserver ses cartes Butin jusqu'à ce qu'elles soient échangées contre des pièces.

④ Pioche

La pile des cartes Butin.

⑤ Pile de défausse

Les cartes Butin qui sont revendues ou défaussées sont placées ici.

Bandit et Renfort

Équipe qui répartit



Argent

③ Coffre



④ Pioche

① Marqueur flèche



②

Zone de répartition

②

③ Coffre

⑤ Défausse

Équipe qui choisit

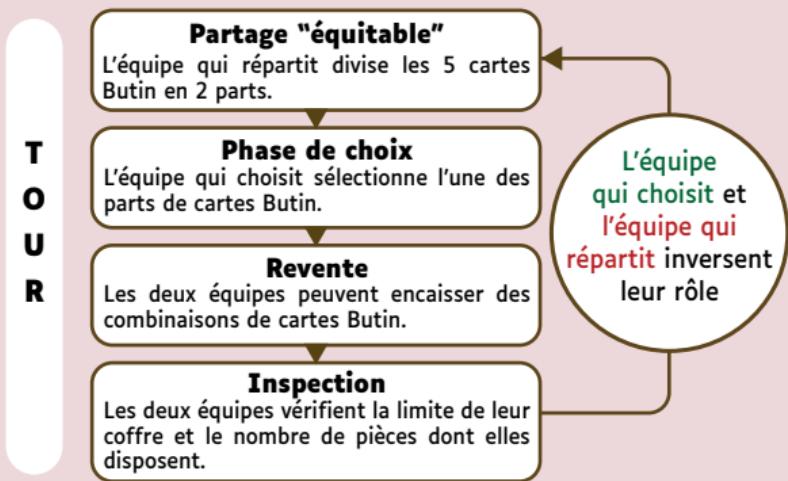


Argent

Bandit et Renfort

DÉROULEMENT DU JEU

- Chaque tour se compose de 4 étapes comme indiqué dans le schéma ci-dessous.
- Après chaque tour, **l'équipe qui répartit** et **l'équipe qui choisit** échangent leur rôle, puis l'on passe au tour suivant.



Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez la pile de défauts face cachée pour former une nouvelle pioche. Continuez à piocher dans cette nouvelle pile.

DÉTAIL D'UN TOUR

Partage «équitable»

L'équipe sur laquelle pointe la flèche devient l'équipe qui répartit pour ce tour et procède à un partage plus ou moins équitable :

Tout d'abord, piochez 5 cartes de la pile Butin et regardez-les sans les montrer à votre adversaire.

Puis, divisez les 5 cartes Butin en 2 parts (2 et 3 ou 1 et 4).

Mais 1 des 5 cartes doit être placée face cachée (pratique pour bluffer !). Vous tenterez alors d'appâter votre adversaire vers une part plutôt qu'une autre afin de pouvoir récupérer les cartes qui vous intéressent ! Placez ainsi les deux parts de chaque côté de la flèche.

Pour indiquer que cette étape est terminée, tournez le marqueur Flèche de 180° pour qu'il pointe vers l'autre équipe.

C'est maintenant au tour de l'équipe qui choisit de prendre une décision.



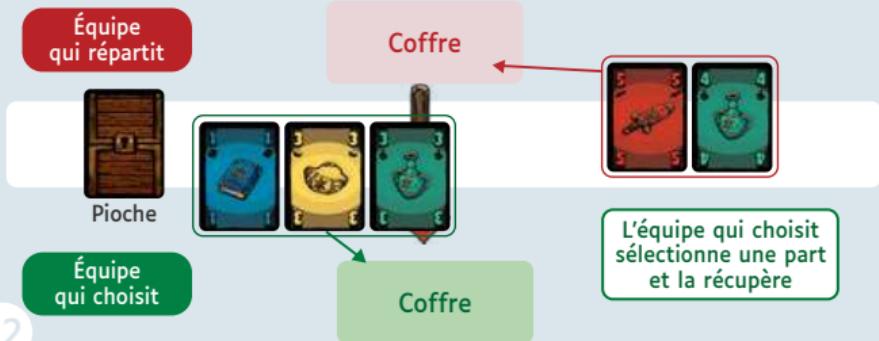
CONSEIL

Lorsque vous posez les cartes Butin, veillez à ne pas montrer immédiatement le recto à votre adversaire. Placez d'abord la carte face cachée avant de poser les autres cartes face visible.

Phase de choix

La phase de choix se déroule comme suit :

- ① L'équipe qui choisit sélectionne l'une des deux parts de cartes Butin proposées par son adversaire.
- ② Puis, l'équipe qui répartit prend l'autre part.
La carte qui était face cachée est alors retournée pour en montrer le recto.
- ③ Si la carte Larcin se trouve dans une part prise par l'une ou l'autre équipe, l'action de la carte Larcin survient immédiatement.
- ④ Chacun dépose les cartes Butin récupérées dans son coffre.



Revente

À cette étape, vous opérez simultanément. Chacun peut effectuer les actions ci-dessous autant de fois que souhaité, dans n'importe quel ordre. Vous pouvez aussi choisir de n'effectuer aucune action. Une fois que cette phase est terminée pour les deux équipes, vous passez à l'Inspection.

• **Échange**

Échangez des combinaisons de butins contre des pièces au marché noir. Vous créez une combinaison en utilisant les cartes Butin de votre coffre et vous les déplacez vers la défausse.

Ainsi, collectez le nombre de pièces correspondant à la combinaison depuis la réserve commune. Les combinaisons possibles et leur valeur sur le marché noir sont indiquées sur chaque tuile Bandit.

• **Défausse**

Vous pouvez choisir une des cartes de votre coffre et la déplacer vers la pile de défausse.

• **Demande de renfort**

Activez l'effet de la carte Renfort choisie. Retournez la carte Renfort et utilisez l'effet. Certaines cartes nécessitent de remplir des conditions spécifiques pour pouvoir être utilisées. Une fois retournée, la carte Renfort ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE TOUR

À la fin du tour, procédez à une phase d'Inspection qui se déroule en différentes étapes.

Phase d'Inspection

① Si personne n'a encore cumulé 20 pièces (ou si les deux équipes ont 20 pièces ou plus mais avec le même score exactement), passez à la vérification de la limite des coffres avant de démarrer un nouveau tour.

② Vérification de la limite des coffres

Si vous avez plus de cartes Butin que la limite de votre coffre ne le permet, vous devez vous défausser des cartes de votre choix pour y remédier. La limite des coffres est de 5 cartes, sauf pour l'équipe dont le Bandit est Raoul, qui a le droit de stocker une carte supplémentaire.

FIN DE PARTIE

Lors de la phase d'Inspection, si l'une des équipes de bandits a collecté 20 pièces ou plus, la partie prend fin après le tour en cours. La personne qui a le plus de pièces remporte alors la victoire.



COMMENT RÉALISER UNE COMBINAISON

MÊME CHIFFRE

Cartes Butin ayant le même chiffre, jusqu'à 4 cartes.



SUITE DE CHIFFRES

Cartes Butin avec des chiffres séquentiels, jusqu'à 5 cartes.

Le 7 et le 1 ne sont pas considérés comme des chiffres qui se suivent entre eux.



SUITE DE CHIFFRES DE MÊME COULEUR

Cartes Butin de la même couleur avec des chiffres séquentiels.

Cette combinaison vaut plus de pièces qu'une combinaison de chiffres séquentiels de plusieurs couleurs.





LES BANDITS

RAOUL



Le chef. Il aime les trésors plus que tout. Il a toujours un butin sous le bras. Il a monté ce gang de bandits pour l'aider à trouver le trésor de ses rêves et c'est devenu le gang de bandits le plus important du pays. Pourtant, sa quête du trésor ultime continue...

CHIPO



Toujours en train de manger quelque chose car la faim est sa pire ennemie. Doué de bonnes capacités physiques, il peut se déplacer rapidement, mais il le fait rarement car cela lui donne faim encore plus vite. Le rêve de Chipo est de manger un steak si gros qu'il pourrait à peine le tenir à deux mains.

MOFETTE



Une chimiste talentueuse qui se sort de situations inattendues en utilisant ses grenades fumigènes artisanales. Elle économise pour construire un laboratoire dans la planque afin de développer encore plus de produits. La formule que Mofette aimerait mettre au point est une pilule amaigrissante pour Chipo....



JOE

Il a rejoint le gang à la demande de Raoul qui a aimé son allure effrayante. Bien que son caractère tranquille le rende encore plus intimidant, Joe est un être de raison et jouit de la confiance des autres bandits. Sur son temps libre il collectionne les jeans et en a récemment trouvé une paire qu'il est prêt à s'offrir à tout prix !



SUPER ROU-ROU

Le messager de la bande. Un pigeon dont la vitesse dépasse le mur du son. Le bang sonore de Rou-Rou brise toutes les fenêtres des bâtiments infiltrés par le gang, c'est pourquoi Raoul lui a interdit de voler à pleine vitesse.



NINJA LEO

Une ninja extrêmement douée en espionnage, Leo est là quand le gang a besoin d'informations sur un bâtiment à infiltrer. Les plans ou le menu du dîner du gardien, Leo peut tout découvrir. Sa capacité à se dissimuler sous sa carapace résistante la rend particulièrement insaisissable. Sans surprise, son plat préféré est la pizza.

LUCKY LE VEINARD



Clébard veinard, Lucky a rejoint les bandits par hasard et travaille depuis pour le gang en tant que coursier trois jours par semaine. Les autres disent, "On a toujours de la chance avec Lucky !" Quand Lucky est dans le coup, même les alarmes ne se déclenchent pas...

DOUG



Une taupe passionnée par les trous et les tunnels, elle ne manque jamais de repérer le point faible de n'importe quel matériau. La rumeur dit qu'aucun terrain ne lui résiste ! Ce qu'elle préfère, c'est creuser le sol à l'aide de la pelle que Mofette lui a récemment offerte.

VIPÈRE



L'éclaireuse du gang, elle se faufile partout. Son travail consiste à se glisser la première sur les lieux et à s'emparer de la clé, effort parfois gâché lorsque Grobill casse impatiemment la porte. Vipère considère secrètement Leo comme sa rivale.



GROBILL

Un phacochère à la force redoutable. Autrefois le plus fort de la ville, Grobill a rejoint le gang après avoir été battu par Joe lors d'un bras de fer. Selon Joe, Grobill est le plus fort, mais il manque encore d'habileté.

LES FRÈRES CROC'



Ce duo est capable de tout faire ! Ils rivalisaient avec Raoul pour le titre de premier gang du pays avant de rejoindre la bande de Raoul qui les a battus. Personne ne sait qui est le grand frère entre les deux, et il vaut mieux éviter de le demander car la question déclencherait inévitablement une bagarre.

AILES NOIRES



Un mystérieux vendeur d'antiquités qui rend visite aux bandits une fois par mois, échangeant les butins contre de l'argent ou fournissant des informations sur la prochaine cible. Visiblement capable de gérer lui-même son approvisionnement en trésors, tout ce qui le concerne reste dans l'ombre.

PAT, LE CHIEN POLICIER



Un policier qui passait par hasard au mauvais endroit. Il est entré pour trouver des toilettes dans une maison qui s'est avérée être... la planque des bandits ! Pat a réussi à se cacher rapidement, mais parviendra-t-il à sortir sain et sauf avant que quelqu'un ne le découvre ?

VARIANTE POUR 3 OU 4 PERSONNES

Dans cette version, suivez les règles du jeu de base en appliquant certaines modifications. Vous vous affrontez toujours en deux équipes, l'une contre l'autre. Le nombre de joueurs dans chaque équipe se répartit comme suit :

- 4 personnes : 2 contre 2
- 3 personnes : 2 contre 1

Mise en place

① Argent

Chaque équipe prend 2 pièces de valeur 1 et les place à proximité. Les autres pièces restent dans la réserve, à portée de main.

② Choix du Bandit et des Renforts

Asseyez-vous à côté de votre coéquipier, face à l'équipe adverse. Les membres d'une même équipe peuvent discuter librement de leur stratégie à tout moment.

Prenez le même nombre de tuiles Bandit (incluant obligatoirement la tuile de Raoul) que le nombre de personnes en jeu et distribuez-en une au hasard à chacune. Placez votre tuile Bandit face visible devant vous.

Mélangez les cartes Renfort. Distribuez 3 cartes au hasard à chaque équipe sans les montrer aux adversaires. Chaque équipe se concerte et choisit 2 de ces 3 cartes. Ensuite, chaque membre garde 1 des cartes pour toute la partie. (Dans le cas d'une équipe

composée d'une personne, celle-ci garde les deux cartes choisies parmi les 3 distribuées.) Placez votre carte Renfort devant vous face cachée. Toutes les autres cartes Renfort retournent dans la boîte sans être consultées.

Chaque équipe désigne un Chef et place le jeton Chef sur sa tuile Bandit.

Seul le bandit qui possède le jeton Chef peut activer sa compétence au cours de la partie.

③ Préparation et début du jeu

La suite de la mise en place se déroule selon les règles de base avec la création d'une pioche de carte Butin et les rôles des équipes pour le premier tour (« équipe qui répartit » et « équipe qui choisit ») sont déterminés. Chacun des joueurs gère son Bandit, son Renfort et son propre coffre. La limite des coffres de chaque personne dépend du nombre de joueurs dans l'équipe :

Nombre de personnes par équipe	Limite du coffre
1 personne	5 cartes Butin
2 personnes	Chef : 3 cartes Butin Membre : 4 cartes Butin

Déroulement du jeu

Une fois les cartes Butin récupérées, chaque équipe redistribue librement les cartes comme elle le souhaite entre ses membres. Il est donc possible qu'une personne conserve toutes les cartes. Déposez les cartes Butin sur le ou les coffres correspondants.

Fin de tour et fin de partie

Lors de la phase d'Inspection vérifiez les conditions de victoire : la partie prend fin quand l'une des équipes a collecté 30 pièces d'or. Celle qui a le plus de pièces remporte la victoire. En cas d'égalité au-delà de 30 pièces collectées, une nouveau tour démarre jusqu'à départager les deux équipes.







Kaku



OBotto

Pour la version française :

Suivi de projet : Aurélia Penhoat

Graphisme : Grégoire Allemand

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver. 10-2024



KOREA
BOARD
GAMES

KOREA BOARDGAMES10,
Yopung-gil, Tanhyeon-
myeonPaju-si, Gyeonggi-do,
KOREA

Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

Édité par Korea Boardgames Co., Ltd. sous
licence de Susabi Games. Copyright© 2024 Korea
Boardgames Co., Ltd. Tous droits réservés.