



Langfinger

UN JEU ASTUCIEUX ET TACTIQUE POUR 2 À 5 FRIPUILLES DE 8 ANS ET PLUS, PAR CHRISTIAN FIORE ET KNUT HAPPEL



IDÉE DU JEU

La nuit tombe lentement sur la ville, mais certains de ses habitants ne se sont pas endormis. Sous le couvert de l'obscurité, plusieurs fripouilles sont en route pour réaliser leur plus grand cambriolage durant cette nuit. Vous jouez le rôle de l'une de ces fripouilles à la recherche d'or et de trésors. Une planification prudente vous permettra d'avoir le plus gros butin, mais soyez certain de ne pas rater le bon moment pour revendre votre butin chez un receleur!

MATÉRIEL

Plateau de jeu

3. RUINE

4. MUSÉE

2. VILLA

5. PORT



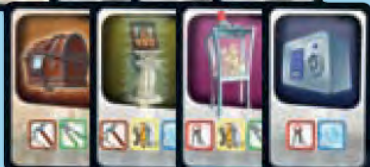
Les chiffres juste en dessous des cases vous indiquent, en fonction du nombre de joueurs, combien de cartes il faut placer sur ce lieu.

Piste Argent

30 cartes Butin



recto



verso

14 cartes Receleur



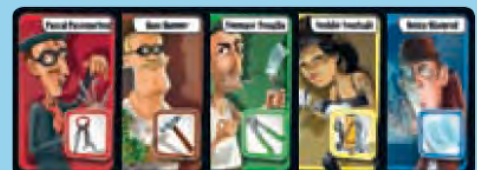
recto

verso

Carte Premier Joueur



5 cartes Fripouille



5 pions Fripouille



60 cartes Outil



recto

verso

15 jetons Fripouille



MISE EN PLACE

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

Chaque joueur choisit une **carte Fripouille** et la place devant lui, avec les **3 jetons Fripouille** de la même couleur. Il place le **pion Fripouille** correspondant sur la **case 0** de la piste Argent du plateau de jeu.

Séparez toutes les **cartes Outil, Butin et Recoleur** en 3 piles. Mélangez séparément chaque pile et placez-les sur le côté de l'aire de jeu, face cachée.

Ce sont les **pioches**. Vous les utilisez quand vous tirez des cartes pour votre main ou quand vous devez mettre des cartes visibles. Laissez un peu de place près des pioches pour créer plus tard des **défausses**. Quand une pioche est vide, mélangez la défausse correspondante et utilisez-la, face cachée, comme nouvelle pioche.

Le joueur avec les doigts les plus longs devient le **premier joueur**. Il prend la **carte Premier Joueur**. Le **premier joueur** prend **2 cartes Outil** de la pioche correspondante; le joueur à sa gauche prend **3 cartes Outil**, et tous les autres joueurs prennent **4 cartes Outil**. Les joueurs prennent ces cartes en main.

Il y a 5 lieux sur le plateau de jeu: **Ville [1]**, **Villa [2]**, **Ruine [3]**, **Musée [4]**, **Port [5]**. Placez autant de **cartes Outil** face visible près de la **Ville [1]** comme indiqué par le **nombre de joueurs**. Répétez cette opération pour la **Villa [2]** et le **Musée [4]** mais utilisez des **cartes Butin** pour ces deux lieux. Assurez-vous de placer les cartes Butin face cachée! Finalement, vous placez le nombre indiqué de **cartes Recoleur** près du **Port [5]**. Celles-ci sont placées **face visible**.

Maintenant vous êtes prêt!



Exemple: Il y a trois joueurs. Donc, vous placez 6 cartes Outil près de la **Ville [1]**, face visible. Vous placez 2 cartes Butin près de la **Villa [2]** et du **Musée [4]**, toutes face cachée. Finalement, vous placez 3 cartes Recoleur près du **Port [5]**, face visible.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se compose de plusieurs manches de 3 phases:

- A) Placer les jetons Fripouille
- B) Réaliser les actions
- C) Préparer la manche suivante

A) PLACER LES JETONS FRIPOUILLE

Placer vos jetons Fripouille détermine sur quel **lieu** et dans quel **ordre** vous allez réaliser vos **actions** plus tard dans le tour.

Le **premier joueur** débute en plaçant 1 **jeton Fripouille** sur le plateau de jeu. Dans le **sens horaire**, les autres joueurs placent chacun 1 **jeton Fripouille**. Vous ne pouvez jamais placer plus d'un jeton Fripouille à la fois durant votre tour lors de cette phase. **Répétez** cette opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs **3 jetons Fripouille**. Quand c'est fait, cette phase est terminée.

Chaque lieu a **5 cases** où placer les jetons Fripouille. Chaque case peut accueillir un seul jeton. Vous pouvez placer plus d'un jeton sur le même lieu, tant qu'il y a des cases libres.



Exemple: Hans commence et place 1 jeton Fripouille brun sur la case 1 du Port ①. C'est au tour de Yoshiko; elle place 1 jeton jaune sur la première case du Musée ②. Ensuite, Tommaso place 1 jeton vert sur la case 1 de la Ville ③. C'est à nouveau à Hans qui décide de placer son second jeton sur la deuxième case du Musée ④. Yoshiko choisit ensuite la case 2 de la Villa ⑤, tandis que Tommaso opte pour la case 2 de la Villa ⑥. Durant le troisième et dernier tour, Hans choisit la Villa ⑦, Yoshiko opte pour la Ruine ⑧, et Tommaso va au Port ⑨.

B) RÉALISER LES ACTIONS

Chaque joueur qui a placé des jetons Fripouille sur l'un des **5 lieux** peut maintenant réaliser **1 action par jeton Fripouille**. Les lieux **sont résolus en suivant l'ordre des chiffres**.

Le joueur qui a placé son jeton sur la **case 1** du lieu en question réalise son action en **premier**. Ensuite, le joueur avec le jeton sur la case 2 joue, suivi du joueur sur la case 3, ... Quand l'action est terminée, le joueur retire son jeton Fripouille du plateau de jeu et le place devant lui pour le tour suivant.

En fonction des lieux, les joueurs peuvent réaliser ces actions:

1. VILLE

Y dépenser une action vous permet d'ajouter à **votre main 2 cartes** parmi les **cartes Outil** placées sur le lieu. Vous choisissez librement les 2 outils. Si tous les outils ont déjà été pris par les autres joueurs avant votre tour, vous repartez les mains vides.



Poste à souder Marteau Crochets Plan Pince



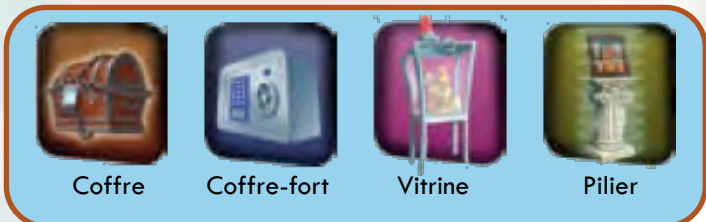
Exemple: Sur la case 1 de la Ville il y a un jeton Fripouille vert, ce qui signifie que Tommaso réalise son action en premier. Parmi les outils disponibles, il choisit le marteau et des crochets. Ensuite il reprend son jeton Fripouille et le place devant lui. Ensuite, Yoshiko réalise son action. Elle prend les deux plans en main et place également son jeton Fripouille devant elle. Comme il n'y a plus de jetons Fripouille, la Ville a été gérée; suit la Villa.

2. VILLA

Y dépenser une action vous permet de prendre **1 carte Butin** qui s'y trouve si vous fournissez les **outils adéquats**. Chaque carte Butin montre 2 ou 3 outils. Afin de prendre une carte Outil, vous devez placer les outils illustrés de votre main sur la défausse.

Jetez un oeil sur votre **carte Fripouille**: Elle montre également un outil. Vous pouvez utiliser cet outil **au lieu d'une carte Outil** pour obtenir la carte Butin. Cependant, vous **n'avez pas** besoin de défausser votre carte Fripouille! Vous pouvez utiliser votre carte Fripouille **une fois par manche et par lieu**, mais vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois par lieu et plus d'une fois pour une même carte Butin.

Sur chaque Butin est représenté l'un des 4 types de **protection**:



Si vous prenez une carte avec un coffre, vous devez **l'encasser immédiatement**. Retournez la carte. Maintenant vous voyez un **sac d'argent** et une **valeur numérique**. Avancez votre **pion Fripouille** sur la **piste Argent** du nombre de cases correspondant à la valeur du sac d'argent. Ensuite, vous placez la carte Butin sur sa défausse.

Si vous obtenez une carte avec un **coffre-fort**, une **vitrine**, ou un **pilier**, vous ne pouvez pas l'encasser immédiatement. Placez la carte Butin **face cachée** devant vous jusqu'à ce que vous l'encassiez plus tard dans la partie en visitant un **receleur** au **Port**. Vous pouvez regarder la valeur de vos butins face cachée n'importe quand.

Traduction française - v1.0



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>



Exemple: Tommaso réalise la première action à la Villa. Il prend la carte Butin montrant un pilier. Pour le faire, il joue, de sa main, des crochets, un marteau, et un plan et les place sur la défausse des cartes Outil. Comme son butin est protégé par un pilier, il ne peut l'encasser immédiatement. Il jette un coup d'oeil à la carte et la place face cachée devant lui. Maintenant c'est au tour de Hans. Il prend la carte Butin restante. La carte Fripouille de Hans montre un marteau qu'il peut utiliser ici. Donc, il doit seulement jouer une pince de sa main. Son butin est protégé par un coffre, donc il retourne immédiatement la carte. La valeur du sac d'argent est de 2. Hans avance son pion de 2 cases sur la piste Argent. Ensuite, il place la carte Butin sur sa défausse.

3. RUINE

Ici, vous pouvez **échanger des cartes Outil**. Près des cases pour les jetons Fripouille, il y a **5 cases Echange** avec différents taux d'échange. Prenez votre jeton Fripouille pour cette action et placez-le sur une **case Echange** libre. Placez le nombre de **cartes Outil** indiqué par le **premier** nombre de la case Echange de votre main sur la défausse correspondante. Ensuite, tirez le nombre de **cartes Outil** indiqué par le **second** nombre de la case Echange depuis la **pioche**.

Remarque: Après cette action, ne placez pas votre jeton Fripouille devant vous, mais laissez-le sur sa case Echange. Cette case est maintenant fermée pour les autres jetons Fripouille. Ce n'est que lorsque tous les joueurs ont réalisé leurs actions à la Ruine qu'ils reprennent leurs jetons Fripouille.



Exemple: Yoshiko est la seule à avoir placé un jeton Fripouille sur la Ruine. Elle déplace le jeton sur la case Echange 1>2. Ensuite, elle défausse 1 carte Crochets et tire 1 carte Pince et 1 carte Crochets. Comme tous les jetons sur la Ruine ont été gérés, Yoshiko reprend son jeton.

4. MUSÉE

L'action du **Musée** est identique à l'action de la **Villa [2]**. Cela signifie que vous pouvez dépenser 1 action pour prendre l'une des cartes Butin disponibles si vous avez les outils adéquats.

Vous pouvez aussi y utiliser votre **carte Fripouille**, peu importe que vous l'ayez déjà utilisée ou pas à la **Villa**. Vous pouvez utiliser votre carte Fripouille une fois par manche à la fois à la Villa et au Musée, mais vous ne pouvez pas l'utiliser plus d'une fois sur le même lieu.

Exemple: Yoshiko défausse deux plans et prend la carte Butin à gauche. (Elle a le poste à souder nécessaire sur sa carte Fripouille.) Hans prend ensuite la carte Butin restante, en défaussant un poste à souder. Il peut utiliser une seconde fois le marteau qu'il a déjà utilisé à la Villa.

5. PORT

Y dépenser une action vous permet de **transformer une carte Butin en argent**. Le recto de chaque carte Butin illustre le **type de butin**:

Or Bijou Pièces Statue Tableau

Pour encaisser une **carte Butin**, une **carte Receleur** avec le type de butin correspondant doit être présente au Port. Si c'est le cas, vous retournez votre carte Butin face visible et avancez votre **pion Fripouille** sur la **piste Argent** du nombre de cases correspondant à la valeur indiquée sur la carte Butin. Placez les cartes Butin et Receleur utilisées sur leur défausse respective.

Si une carte Receleur montre le même Butin **deux fois**, vous pouvez, tel une exception, vendre 2 cartes Butin de ce type chez le receleur pour une action. Cependant, vous ne pouvez jamais encaisser 2 types différents de Butin pour 1 action.

Si une carte Receleur **ne montre pas** un type de Butin en particulier, alors ce receleur **n'achète pas ce type de butin**.

Certaines cartes Receleur montre des étiquettes ou . Ces receleurs payent un **bonus** de +1 ou +2 pour le type de butin correspondant. Cela signifie que vous pouvez avancer votre pion d'une ou deux cases supplémentaires sur la piste Argent quand vous vendez le butin correspondant à ce receleur.

Exemple: Le receleur du milieu achète soit 1 Or ou 1 Bijou avec un bonus +1 ou 1-2 Statues ou 1 Tableau. Un joueur avec 2 cartes Statue peut vendre les deux statues à ce receleur pour 1 action. Hans commence au Port. Il a exactement une carte Butin. Elle montre des pièces avec une valeur de 2. Seul le receleur à gauche achète des pièces et Hans lui vend sa carte Butin. Il retourne sa carte Butin face visible et avance son pion de 2 cases sur la piste Argent. Ensuite, il défausse, sur leur défausse respective, les cartes Butin et Receleur utilisées. Ensuite c'est à Tommaso. Il a une carte Butin avec un tableau de valeur 3. Maintenant, il reste seulement 2 receleurs au Port, mais heureusement les deux achètent des tableaux. L'un d'eux paye même un bonus de +2 et bien sûr Tommaso le choisit. Il retourne sa carte Butin face visible et avance son pion de 5 (3+2) cases sur la piste Argent. Ensuite, il défausse les cartes Butin et Receleur.

C) PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE

Après avoir résolu les actions des 5 lieux, vous préparez la manche suivante.

Remettez des **cartes Outil** sur la **Ville [1]** jusqu'à ce qu'il y ai à nouveau autant d'outils qu'indiqué par le **nombre de joueurs**. Répétez cette opération pour les **cartes Butin** à la **Villa [2]** et au **Musée [4]** ainsi que pour les cartes Receleur au **Port [5]**. Le premier joueur actuel passe la **carte Premier Joueur** au **joueur à sa gauche**, qui devient le premier joueur pour la manche suivante.

FIN DU JEU

Dès que le pion Fripouille d'un joueur a dépassé la case 20 de la piste Argent, continuez à avancer son pion, en considérant la case 1 comme 21, case 2 comme 22, ... Rappelez vous simplement que ce pion a déjà dépassé la case 20. Quand, à **la fin d'une manche**, un joueur a **au moins atteint la case 20** sur la piste Argent, la partie se termine. Le joueur qui a le **plus d'argent gagne**. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent.

CRÉDITS

Auteurs: Christian Fiore & Knut Happel (www.spielziel.com)

Illustrations: Claus Stephan

Graphismes: Claus Stephan, Hans-Georg Schneider

Réalisation: Thygra Board Game Agency (www.thygra.com)

Traduction française: LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

©2009 Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany · All rights reserved. · www.pegasus.de

