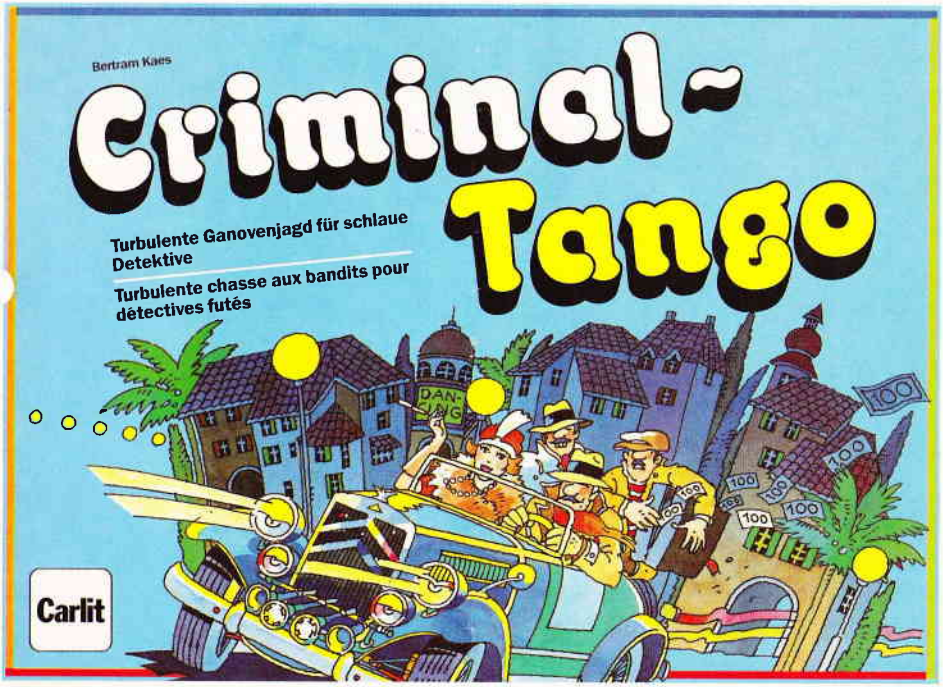
903



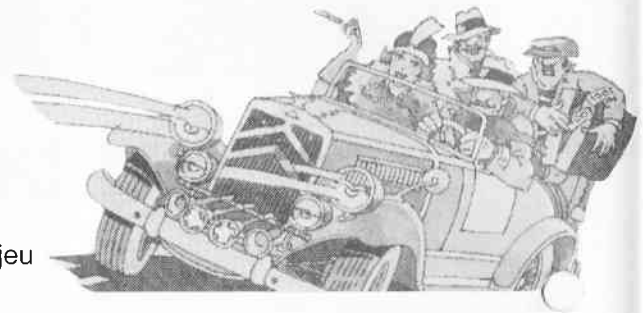
REGLE DE JEU

Carlit

Criminal-Tango

Une turbulente chasse aux bandits
pour 2 à 6 joueurs dès 8 ans.

Jeu	n° 02.231 7
Graphisme:	Gunther Franke
Auteur:	Bertram Kaes



MATÉRIEL

1 plan de jeu
6 pions
27 bandes de bandits
(10 pions noirs + 17 pions gris)
12 cartes d'indices
24 cartes d'événements
1 dé
1 règle de jeu
1 planche de points pour les bandes de bandits

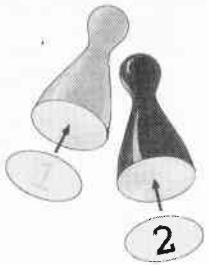
HISTOIRE

Non, on ne peut pas dire qu'ils étaient bien convenables ceux qui, à la fin des années vingt, fréquentaient, dans notre petite ville méridionale de BELLA BALLERNO, les bars et les bistrots obscurs et enfumés. Ils compliquaient l'existence des détectives de l'endroit.
Les 6 détectives du jeu font du zèle, car le mot d'ordre lancé dans le quartier est très simple: celui qui parviendra à mettre le plus grand nombre de ces individus étranges derrière les barreaux sera promu nouveau détective en chef.
C'est ainsi que chacun souhaite bonne chance à ses collègues tout en espérant au fin fond de lui-même remporter la compétition.

PRINCIPE DU JEU

Des bandits de tout genre hantent 12 endroits douteux de notre petite ville normalement si paisible.
La victoire revient au détective assez futé pour coffrer le plus grand nombre de truands!

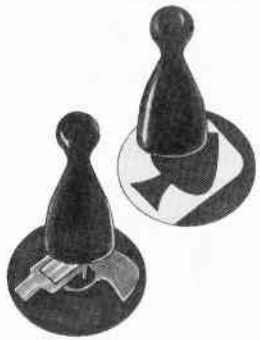
PRÉPARATIFS



Doter la face inférieure des 10 pions noirs d'un autocollant noir et les 17 pions gris d'un autocollant gris (ill.).
Chaque pion gris ou noir représente une bande de bandits. Le chiffre imprimé sur l'autocollant indique le nombre de membres de la bande.

1 Chaque joueur reçoit 1 pion de couleur qu'il dépose sur la case départ/arrivée (quartiers) au milieu du plan de jeu.

2 Mélanger soigneusement les pions noirs représentant les bandes de bandits. En déposer 8 sans regarder les points en dessous sur 8 lieux de rencontre différents du plan. Sortir les 2 bandes restantes (2 pions noirs) du jeu sans regarder les points collés sur la face inférieure.



3 Mélanger également les pions gris et les répartir sur les 12 lieux de rencontre, de sorte que chaque lieu compte 2 pions (soit 2 gris, soit 1 gris et 1 noir).

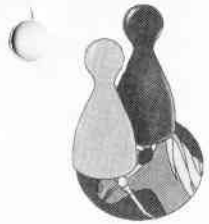
4 Déposer, pour finir, le pion gris restant sur la case départ/arrivée (quartiers).

5 Mélanger les cartes d'événements et les déposer à l'envers à côté du plan de jeu.

6 Mélanger également les cartes d'indices et les déposer, elles aussi, à côté du plan de jeu.

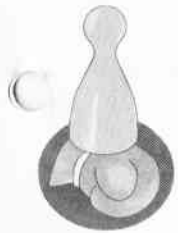
DÉBUT DU JEU

Celui qui le désire peut commencer en découvrant la carte d'indice supérieure. Elle constitue le but de tous les détectives. Elle indique le lieu de rencontre où les deux premières bandes de bandits peuvent être capturées.
Puis les joueurs jettent le dé et avancent leur pion sur les tracés routiers bruns. Le chemin conduisant d'un point à un autre vaut 1 point au lancer de dé. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



Qui parvient, en obtenant le nombre exact de points au lancer de dé, à l'endroit visé peut s'emparer de l'une des deux bandes de bandits qui s'y trouvent.
Voici la question qui se pose:
"Vaut-il mieux que je m'empare du pion gris représentant une petite bande de bandis ou du pion noir – opération plus risquée – derrière lequel peut se cacher une bande de bandits plus nombreuse mais susceptible, pour cette raison, d'organiser un dangereux guet-apens..."

Après avoir attrapé la bande de bandits, le détective peut la retirer du plan de jeu et la placer devant lui. On ignore toutefois combien de temps il arrivera à la tenir en respect!
Puis il retourne la prochaine carte d'indice.

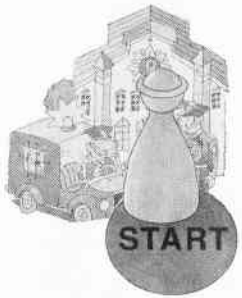


Elle indique le nouveau lieu de rencontre où séjournent de nouveau 2 bandes de bandits. Ce nouveau lieu de rencontre constitue dès maintenant le nouveau but de tous les détectives en puissance.
Puis c'est au tour du joueur suivant – toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. La deuxième bande de bandits d'un lieu de rencontre peut être capturée par la suite ou à n'importe quel moment durant la partie par tout joueur passant par là, à savoir dépassant le lieu de rencontre correspondant.

IMPORTANT! Seule la capture de la première bande de bandits exige un nombre exact de points au lancer de dé.

EN ROUTE VERS LE LIEU DE RENCONTRE SUIVANT

Dès qu'un joueur a atteint le lieu de rencontre avec un nombre exact de points au lancer de dé, il peut une nouvelle fois s'emparer de l'une des deux bandes de bandits de son choix. Puis il retourne une nouvelle carte d'indice indiquant ainsi le nouveau but à tous les participants.
Après s'être rendus sur les 12 lieux de rencontre, les détectives regagnent leurs quartiers, à savoir la case départ/arrivée.
Le premier arrivé a droit à la dernière bande de bandits qui lui rapporte le double de points (positifs comme négatifs).



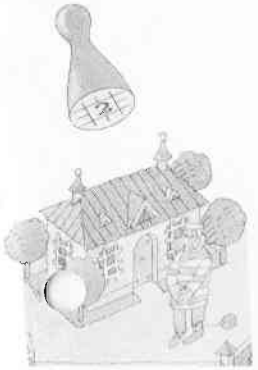
FIN DU JEU

La chasse aux bandits prend fin dès que le premier détective a regagné ses quartiers avec un nombre exact de points au lancer de dé. A présent, chaque joueur regarde combien de bandits il a réussi à attraper. Celui qui en a coffré le plus grand nombre est déclaré vainqueur et nommé nouveau détective en chef de notre petite ville d'ordinaire si paisible. Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter bien du plaisir au premier petit jeu mêlant la chance, l'adresse... et quelques fieffés coquins!
Permettez-nous cependant de vous révéler quelques finesses et bassesses du jeu.

FINESSES DU JEU

DEUX SUR UNE CASE

Lorsqu'un détective parvient avec un nombre exact de points sur une case occupée, il envoie le détective qui s'y trouve "sur les roses" (dans la direction de son choix) conformément au nombre de points obtenu.



Si le détective ainsi déplacé échoue sur une case d'événement bleue, il ne peut pas tirer de carte d'événement.

GUET-APENS

Qui a de la malchance risque d'attraper une bande de bandits qui l'attire dans une embuscade.
Le joueur s'emparant d'une telle bande doit rendre et mettre sous les verroux l'une des bandes de son choix qu'il a déjà attrapées (pions gris ou noirs à points).
A partir de là, les bandits ne peuvent réintégrer le jeu qu'à travers des cartes d'événements. Le pion représentant les bandits qui ont tendu le guet-apens est sorti du jeu.

CASES D'ÉVÉNEMENTS

Losqu'un détective parvient, avec un nombre exact de points, sur une case d'événement bleue, il doit tirer une carte d'événement et immédiatement s'exécuter. Si, ce faisant, il arrive sur une nouvelle case d'événement, il n'a plus le droit de tirer de nouvelle carte d'événement.

MÉCANISME D'AVANCEMENT

Il est défendu d'arriver deux fois sur la même case en un seul tour de jeu.

ECHANGE DE BANDITS

Lors de l'échange d'une bande de bandits (échange uniquement possible à travers les cartes d'événements), le détective peut choisir un pion d'un détective adverse.

PIONS DE BANDITS NOIRS

Bien que fort séduisants, les pions noirs sont très dangereux. Les chanceux pourront découvrir parmi eux une bande de 7 bandits. Quant aux malchanceux, ils peuvent tomber dans une double embuscade. Ils devront éventuellement remettre et emprisonner 2 de leurs bandes de bandits si péniblement attrapées.