

NEIL CROWLEY CROOKS



CONTENU DU JEU

- 104 cartes :
- 32 cartes Escroc
- 8 cartes Cible (2 à 9)
- 8 cartes Baron du Crime
- 9 cartes Lieu (A à I)
- 47 cartes Billets de banque (1\$ et 3\$)

Une règle du jeu

BUT DU JEU

En tant que Baron du Crime, vous parcourez les Lieux mal famés de New York pour recruter des Escrocs à qui vous souhaitez confier vos activités malhonnêtes : cambriolages et larcins en tous genres. Le joueur qui enverra le meilleur Escroc sur une Cible (maison, magasin...) remportera le magot. De plus, trois Gangs de criminels se partagent la ville (les Northside, les Westside et les Outfit), et des points de victoires supplémentaires seront attribués au joueur qui prendra la tête d'un de ces Gangs en recrutant le plus grand nombre de ses membres.

MISE EN PLACE

Former une ligne avec les cartes Cible, classées par ordre croissant (de 2 à 9).

Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui une carte Baron du Crime de sa couleur.

Les joueurs utilisent ensuite leur seconde carte Baron du Crime pour former une colonne de cartes, en dessous et à gauche de la ligne de cartes Cible (voir l'illustration ci-après).

Les cartes Lieu sont ensuite classées par ordre alphabétique, de façon à former une autre ligne de cartes.

Les cartes Escroc sont mélangées et placées face cachée et de manière aléatoire sous les cartes Lieu, de la façon suivante :

- Dans une partie à 2 joueurs, seuls les Lieux A à E sont utilisés, et les cartes Escroc sont distribuées sous ces Lieux

de façon à former 5 piles de 2, 2, 3, 4 et 5 cartes Escroc.

- Dans une partie à 3 joueurs, seuls les Lieux A à G sont utilisés, et les cartes Escroc sont distribuées sous ces Lieux de façon à former 7 piles de 2, 2, 3, 3, 4, 4 et 5 cartes Escroc.

- Dans une partie à 4 joueurs, les Lieux A à I sont utilisés, et les cartes Escroc sont distribuées sous ces Lieux de façon à former 9 piles de 2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5 et 5 cartes Escroc.

Chaque joueur reçoit 18\$. Les billets non distribués forment une réserve commune (banque).

Un joueur désigné au hasard commence la partie

Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs :



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, en plusieurs tours de jeu, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour, ce qui marque la fin de la partie et déclenche le décompte final des points de victoire.

Chaque tour d'un joueur est composé de 2 phases : **recrutement** et **cambriolage**.

Un joueur peut aussi choisir de passer. Une fois que vous avez passé votre tour vous êtes définitivement hors du jeu, et vous ne pourrez plus effectuer d'autre tour de jeu avant la fin de la partie.

Recrutement :

Vous parcourez la ville en quête de nouveaux Escrocs qui pourraient mener à bien vos plans criminels.

Le joueur actif choisit un Lieu et paye 1\$ par carte Escroc actuellement placée sous ce lieu. L'argent dépensé retourne à la banque. Il regarde les cartes Escroc de ce Lieu et en choisit une qu'il garde en main, en faisant attention qu'aucun des autres joueurs ne puisse voir les cartes. Il replace sous le même Lieu les cartes Escroc restantes (celles qu'il n'a pas choisies), toujours face cachée.

Exemple : 3 cartes Escroc se trouvent sous le Lieu D. Le joueur actif paye 3\$. Il regarde ces 3 cartes, en choisit une et remet en place les 2 cartes restantes

Remarque : si vous n'avez pas assez d'argent pour recruter, vous devez passer.

Cambriolage :

Vous envoyez un Escroc sur une Cible avec pour mission de la cambrioler à la fin de la journée.

Placez la carte Escroc que vous venez d'acquérir face visible sous la carte Cible de votre choix. La carte Escroc doit être placée sur la même ligne que votre carte Baron du Crime. Chaque joueur ne peut envoyer qu'un seul Escroc par Cible (à l'exception du Complice). La carte Escroc peut aussi être placée face cachée en dépensant 1\$ supplémentaire. A tout moment, vous et seulement vous pourrez regarder à nouveau les cartes que vous avez placées face cachée.

CARTES SPÉCIALES

Certains Escrocs possèdent une capacité spéciale, précisée par une icône présente dans les coins supérieurs de leur carte. Lorsque ces Escrocs sont placés face visible en face d'une Cible, leur capacité spéciale est activée.



Si la carte Escroc est placée face cachée, la capacité spéciale n'est pas activée. La capacité spéciale ne s'active qu'au moment où vous placez une carte de votre main en face d'une Cible. Vous ne pouvez pas retarder l'activation de cette capacité spéciale. Vous pouvez choisir de ne pas activer la capacité spéciale (exception : Caïd).



Pickpocket : Prenez 2\$ de la banque.



Complice : Vous pouvez envoyer cet Escroc sur une Cible déjà attribuée à l'un de vos Escrocs. Placez cette carte au-dessus de la carte Escroc déjà en place. Leurs Niveaux seront additionnés lors du décompte final.



Transfert : Vous pouvez envoyer cet Escroc sur une Cible déjà attribuée à l'un de vos Escrocs. Déplacez alors le premier Escroc sur une autre Cible en respectant les règles habituelles. Si ce premier Escroc avait été placé face cachée, il demeure face cachée. Le déplacement de cet Escroc ne permet pas d'activer une nouvelle fois son éventuelle capacité spéciale. Si la Cible était attribuée à 2 de vos Escrocs

(ce qui est possible grâce à la capacité spéciale Complice), les 2 cartes Escroc doivent être transférées sur une même nouvelle Cible.



Tueur : Défaussez tous les Escrocs envoyés par un joueur sur cette Cible. Les cartes Escroc défaussées sont définitivement retirées du jeu et remises dans la boîte. Vous pouvez défausser vos propres cartes Escroc de cette façon, le Tueur prenant alors leur place.



Caïd : Vous devez placer cette carte Escroc face visible en face de la Cible choisie. Important : vous ne pouvez recruter cet Escroc que s'il est le dernier Escroc présent dans un Lieu !



Espion : Regardez toutes les cartes Escroc d'une même Cible, ou toutes les cartes Escroc d'un même Lieu (sans en récupérer une).

DÉCOMPTÉ FINAL

Lorsque tous les joueurs ont passé, procédez au décompte final, en révélant (face visible) toutes les cartes Escroc.

Cibles :

Effectuez le décompte du score pour chaque Cible l'une après l'autre, en commençant par la Cible de plus faible valeur. Le joueur qui a envoyé l'Escroc avec le Niveau le plus élevé (chiffre inscrit au bas de chaque carte Escroc) remporte autant de points de victoire que la valeur de la Cible. En cas d'égalité, les points sont répartis équitablement (arrondis à l'inférieur).



La valeur d'une Cible correspond au chiffre inscrit en haut de la carte Cible, augmenté ou diminué par les modificateurs éventuellement présents sur les cartes Escroc envoyées sur cette Cible.

Certains Escrocs ont en effet un modificateur inscrit à côté de leur Niveau. Ces modificateurs ajustent la valeur de la Cible, que ce soit ou non le joueur qui a placé cet Escroc qui remporte la Cible, et que cette carte ait été placée face cachée ou face visible.



Remarque : la valeur d'une Cible ne peut être inférieure à zéro.

Exemple : Tom envoie un Escroc de Niveau 7(+2) sur la Cible 6. Pim l'imite avec un Escroc de Niveau 8(-1). A la fin de la partie, Pim remporte la Cible puisque 8 est supérieur à 7, et gagne 7 points de victoire (6+2-1).

Gangs :

Certains Escrocs ont un rond de couleur visible dans les coins supérieurs de leur carte pour représenter leur appartenance à un Gang. Trois Gangs se partagent la ville : rouge (Northside), bleu (Westside) et jaune (Outfit).



On effectue un décompte des membres de chaque Gang, l'un après l'autre. Le joueur qui dispose du plus grand nombre d'Escrocs d'un même gang contrôle celui-ci et reçoit en bonus des points de victoire. En cas d'égalité, les points ne sont pas attribués.

Dans une partie à 2 joueurs, le contrôle d'un Gang rapporte 5 points, dans une partie à 3 joueurs : 4 points, et dans une partie à 4 joueurs : 3 points.

Remarque : certains Escrocs appartiennent à plusieurs Gangs et sont décomptés pour chacun d'entre eux.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, Tom dispose de trois Escrocs du Northside. Pim en a deux, et Suzanne aucun. Tom reçoit donc 4 points de victoire pour ce Gang. Tom dispose aussi de deux Escrocs du Westside, Pim un seul et Suzanne deux. Comme personne ne dispose d'une majorité absolue d'Escrocs du Westside, aucun bonus n'est attribué.

Le joueur qui a gagné le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus riche l'emporte.

