Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

SPEAK EASY

BLUFF & STRATÉGIE PENDANT LA PROHIBITION

Une adaptation de Lu Zhan Qi par Henri Redici Graphisme & Illustrations : Aurélien Bidaud - www.sune-graphiste.com Un jeu Capsicum Games - Copyright 2014

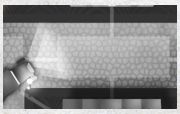
Les années 20, c'est la prohibition et les bars clandestins : les fameux Speakeasies. Vous êtes à la tête d'un clan de gangsters. Parviendrez vous à trouver le Speakeasy de votre adversaire avant qu'il ne trouve le votre ? Pour cela il vous faudra envoyer secrètement vos hommes de main dans les rues de la ville pour faire fuir les gangsters d'en face. Mais attention aux FBI et aux Babes qui élimineront même les plus forts de vos hommes et n'oubliez pas de protéger votre Speakeasy.

LE PRINCIPE

Les pièces sont posées sur le plateau de façon à ce que l'adversaire ne voit pas leur valeur. À tour de rôle les joueurs bougent une de leurs pièces le long des lignes qui relient les cases. Quand une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce de l'adversaire, leurs valeurs sont comparées et la plus faible est retirée du jeu. Le premier joueur qui déplace une pièce sur le Speakeasy de l'adversaire a gagné.

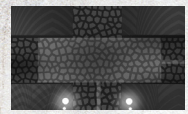
LE PLATEAU

Le plateau représente le quartier de la ville dans lequel vos gangs vont s'affronter. Il y a 4 différents types de cases, reliées entre elles par des lignes :



Rue

Les pièces peuvent parcourir **plusieurs cases en ligne droite** le long d'une Rue. Les cases de Rue sont sur un fond jaune.



Ruelle

Les pièces **ne bougent que d'une seule case** à la fois pour entrer ou sortir d'une Ruelle.

Bâtiments (2 sortes)

Il est **impossible d'aller sur une case Bâtiment occupée** par l'adversaire ! Les pièces qui se trouvent dans les Bâtiments sont en sécurité.

Bars

Le Speakeasy est forcément sur l'un des deux Bars d'un joueur. Les Bars ne sont pas des Bâtiments, il est possible d'y entrer même s'ils sont occupés.

MISE EN PLACE

Le joueur qui commence est tiré au sort.

Simultanément les joueurs disposent leurs **25 pièces** sur les emplacements des **Rues, Ruelles et Bars** de leur côté du plateau. Il n'y a aucune pièce dans les Bâtiments au début de la partie, mais elles peuvent y entrer librement dès le premier tour.

Le **Speakeasy** d'un joueur est obligatoirement placé sur l'un des deux Bars se trouvant devant lui.

Les Babes d'un joueur sont obligatoirement placées dans la Rue ou dans les Bars et Ruelles les plus proches de lui.

Les pièces sont posées afin que l'adversaire ne puisse pas voir leurs faces et elles restent masquées pendant toute la partie.

Placez judicieusement vos pièces ! Ne bloquez pas vos pièces importantes et arrangez vous pour que les bonnes pièces soient libres au bon moment. Faites aussi attention à ce que votre adversaire ne devine pas où se trouve votre Speakeasy juste en suivant la façon dont vous posez vos pièces sur le plateau.

Une fois que toutes les pièces sont posées, le joueur qui commence peut faire son premier mouvement.

DÉROULEMENT DU JEU

À tour de rôle, les joueurs déplacent une de leur pièce le long d'une ligne entre deux cases. Les pièces ne peuvent pas passer au dessus d'autres pièces ou aller sur une case occupée par une pièce de leur propre camp.

Les pièces ne bougent que d'une seule case par tour, sauf le long des **Rues**, où elles peuvent parcourir autant de cases qu'elles le souhaitent, mais en ligne droite seulement.

Si la case d'arrivée est occupée par une pièce de l'adversaire, les deux faces sont révélées. **La pièce la plus faible fuit**. Elle est retirée du plateau et posée face cachée à côté. Si la pièce qui se déplaçait est la plus forte, elle occupe la case et son déplacement est terminé.

En cas d'égalité, les deux pièces sont retirées.

Il est impossible d'aller sur une case **Bâtiment** occupée par l'adversaire ! Les pièces qui se trouvent dans les Bâtiments sont en sécurité. Dépêchez vous de les occuper avant que l'adversaire ne s'y réfugie !

Les Babes et le **Speakeasy** ne se déplacent jamais.

Les Kids peuvent faire autant de virages qu'ils le souhaitent pendant un mouvement, du moment qu'ils ne parcourent que des cases **Rues** libres. Un virage ne peut pas servir à sortir ou entrer dans une **Ruelle**, un **Bâtiment** ou un **Bar**.

Le premier joueur qui place une pièce sur le Speakeasy de l'adversaire gagne la partie.

CONFRONTATION

Les pièces des gangsters ont des valeurs de 1 à 8, plus les pièces spéciales : Speakeasy, Babe, Kid et FBI.

Les pièces de valeur supérieure font fuir les pièces de valeur inférieure ou égale. Les **FBI** et les **Babes** font fuir toutes les pièces qui les rencontrent, même les plus fortes, mais elles fuient aussi suite à la rencontre.

Le **Kid** est mis en fuite par toutes les autres pièces sauf la **Babe**, qu'il fait fuir comme les autres.

LES PIÈCES

Le Speakeasy (1x) se pose obligatoirement sur l'un des bars et ne se déplace jamais. La partie est perdue si l'adversaire y place une pièce.

Le boss (1x) fait fuir toutes les pièces, fuit contre le boss, une Babe ou le FBI..

L'Héritier (1x) fait fuir toutes les pièces sauf le Boss, fuit contre le Boss, l'Héritier, une Babe ou le FBI.

La voiture (2x) fait fuir toutes les pièces de valeur inférieure, fuit contre une pièce de valeur supérieure ou égale, une Babe ou le FBI.

Le comptable (2x) fait fuir toutes les pièces de valeur inférieure, fuit contre une pièce de valeur supérieure ou égale, une Babe ou le FBI.

Le flic corrompu (2x) fait fuir toutes les pièces de valeur inférieure, fuit contre une pièce de valeur supérieure ou égale, une Babe ou le FBI.

Le mitrailleur (2x) fait fuir toutes les pièces de valeur inférieure, fuit contre une pièce de valeur supérieure ou égale, une Babe ou le FBI.

Le porte flingue (3x) fait fuir toutes les pièces de valeur inférieure, fuit contre une pièce de valeur supérieure ou égale, une Babe ou le FBI.

L'homme de main (3x) fait fuir le Kid, fuit contre une pièce de valeur supérieure ou égale, une Babe ou le FBI.

Le Kid (3x) peut faire des virages dans les rues vides. Il fuit quand il rencontre n'importe quelle pièce sauf une Babe.

La Babe (3x) ne se déplace pas. Elle fait fuir toutes les pièces (sauf l'enfant) qui la rencontre mais elle disparaît aussi dès qu'elle est découverte. Elle doit être placée sur une case des deux lignes les plus proches du joueur.

Le FBI (2x) Il fait fuir toutes les pièces qu'il rencontre, quelle que soit leur force, mais il disparaît aussi dès qu'il rencontre une autre pièce.