

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# KARTEL

FR

**Auteur :** Reiner Knizia  
**Design :** Felix Kindelán



## MATÉRIEL DE JEU

42 jetons de 7 couleurs différentes. Chaque couleur représente un gang et comporte :

- 1x boss
- 1x argent
- 1x 1 gangster
- 1x 3 gangsters
- 2x 2 gangsters

- 1 plateau de jeu
- 1 dé (numéroté de 2 à 4)
- 1 commissaire

## IDÉE DU JEU

Tu joues le rôle d'un commissaire qui mène l'enquête sur 7 gangs. Tour à tour, tu arrêtes les gangsters des différents gangs ou prends un pot-de-vin (Jetons argent). Si un boss finit la partie en prison, tu gagneras des points pour chacun de ses gangsters. Si un boss échappe à la prison, chaque jeton argent te rapportera des points.

## LE BUT DU JEU

Collecte le plus de points possible en ramassant des jetons gangster et argent.

## MISE EN PLACE

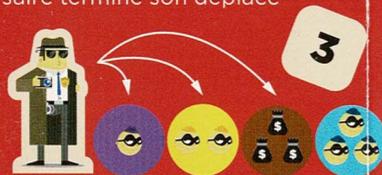
Place tous les jetons avec leur face couleur visible et les boss avec le côté « en prison » face cachée. Mélange tous les jetons puis forme un cercle avec le petit plateau au milieu de celui-ci. Place le commissaire entre deux jetons. Le cercle du crime est maintenant devant toi !

## LE JEU

Tirez au sort le premier joueur. Le jeu progresse ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, lance le dé et déplace le commissaire dans le sens des aiguilles d'une montre de jeton en jeton. Au minimum, le commissaire doit avancer d'un jeton. Au maximum, il pourra avancer d'autant de jetons que le résultat du dé. Tu peux décider de t'arrêter quand tu le souhaites.

**Exemple :** Si tu obtiens un 3, le commissaire peut avancer de 1, 2 ou 3 jetons. Tu gagnes le jeton sur lequel le commissaire a terminé son déplacement, et le place devant toi avec la couleur visible. Le commissaire se retrouve à nouveau entre 2 jetons. Le joueur suivant lance le dé et joue.

**Cas spécial :** Si le commissaire termine son déplacement



ment sur un boss, retourne le jeton boss et place-le sur l'une des cellules vides du plateau de jeu (côté « en prison » visible). Tous les joueurs qui ont des jetons de cette même couleur les retournent. Si plus tard, tu prends un jeton de cette couleur, retourne-le et place-le devant toi (face couleur cachée). Les jetons retournés (couleur cachée) doivent être placés de manière à former une pile – les cas de ces gangsters sont clos.

Les gangsters de cette couleur rapportent des points et le jeton argent ne vaut rien.

## FIN DU JEU ET POINTS

Le jeu se termine lorsque les 5 cellules prison sont occupées par les boss. Il reste donc 2 boss en liberté.

### Compte tes points :

- chaque jeton gangster retourné (face couleur cachée car le boss est en prison) rapporte 1 point par gangster représenté sur le jeton (le maximum est de 3 points)
- chaque jeton gangster non retourné (face couleur visible car le boss est libre) fait perdre 1 point par gangster (ce gang n'a pas été démantelé)

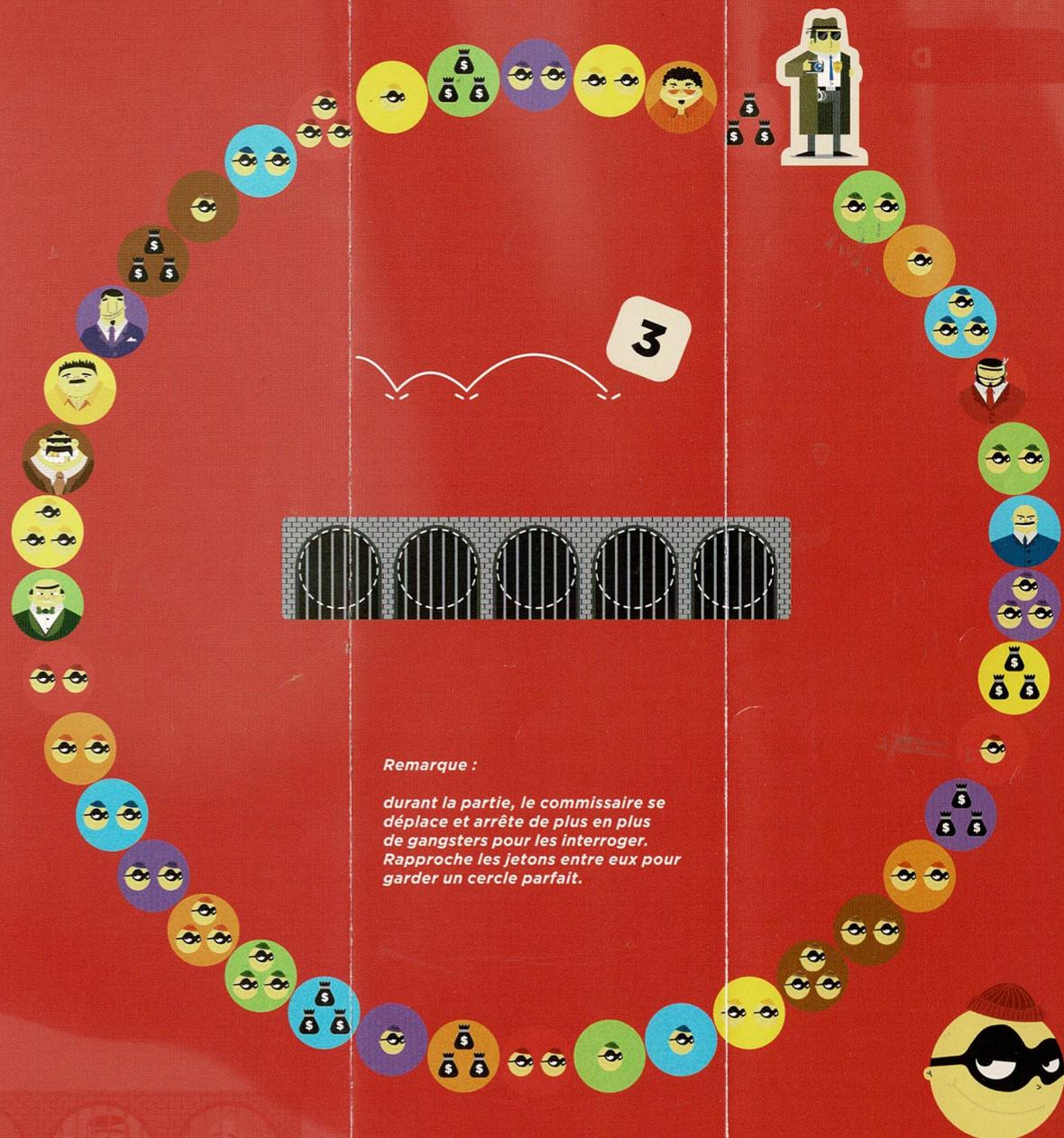
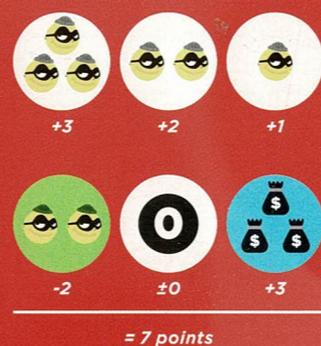


- les jetons argent retournés (face couleur cachée, boss en prison) ne rapportent rien
- les jetons argent non retournés (face couleur visible, boss en liberté) rapportent 3 points. Le boss reste libre et tu empoches ton pot-de-vin.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité entre 2 joueurs ou plus, c'est celui avec le moins de jetons qui gagne la partie. Si l'égalité ne peut pas être résolue ainsi, il y a plusieurs vainqueurs.

## VARIANTE SIMPLIFIÉE POUR LES PLUS JEUNES

Joue sans les 7 jetons argent. Le reste du jeu se déroule de la même manière.



Remarque :

durant la partie, le commissaire se déplace et arrête de plus en plus de gangsters pour les interroger. Rapproche les jetons entre eux pour garder un cercle parfait.