

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



ENVIE DE BRAQUER LA BANQUE ?

Félicitations, tu as choisi le bon jeu !

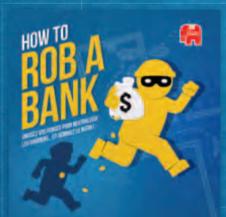
Tu vas apprendre par toi-même tous les rouages du métier de cambrioleur ! Pour réussir ton coup, utilise le plan de la banque, un véhicule de fuite, le gaz poivré et autres ingrédients indispensables.

Pendant la PHASE 1, tu étudies bien le plan de la banque. Ensuite, il y a la palpitante PHASE 2 durant laquelle les malfaiteurs planifient ensemble leur cambriolage. Après quoi, il est temps de mettre à exécution ton plan et seulement durant la PHASE 3, tu dévalises la banque ! Mais prends garde, les gardiens ont plus d'un tour dans leur sac pour neutraliser les cambrioleurs comme toi... et ils feront tout pour l'arrêter.

* *Blaque à part : le jeu ne t'apprend évidemment PAS à braquer pour de vrai une banque. De toute façon, tu n'es pas un vrai cambrioleur de banque, n'est-ce pas ?*



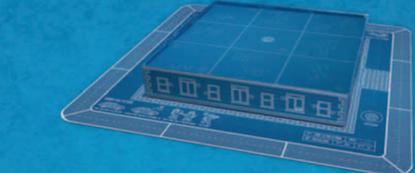
7 jetons sac d'argent,
1 jeton alarme



Règles du jeu

CONTENU

Plateau de jeu, 1 avenue (4 pièces de puzzle)



45 cartes cambrioleur (jaunes, rouges et vertes) 15 cartes de banque (bleues)



10 dalles pour les différentes salles



3 cambrioleurs (jaune, rouge et vert), 3 gardiens (bleus) 1 véhicule de fuite

BUT DU JEU

Les cambrioleurs gagnent le jeu s'ils réussissent à voler le nombre nécessaire de sacs d'argent avant la fin de la troisième manche. Pour gagner, la banque doit empêcher les cambrioleurs de banque d'agir.



2-3 joueurs : les cambrioleurs doivent dérober 4 sacs d'argent pour gagner. S'ils échouent, c'est la banque qui gagne.



4 joueurs : les cambrioleurs doivent dérober 5 sacs d'argent pour gagner. S'ils échouent, c'est la banque qui gagne.

PRÉPARATIFS

CARTES ET JOUEURS

Les joueurs choisissent qui joue la banque. Le joueur qui joue la banque prend la pile de cartes bleues et les gardiens bleus. Vous jouez à 2-3 joueurs ? Dans ce cas, la banque est surveillée par deux gardiens. Vous jouez à 4 joueurs ? La banque est surveillée par trois gardiens (voir Fig. 2-1).

Les autres joueurs sont les cambrioleurs de banque. Chaque joueur prend un cambrioleur et sa pile de cartes de la couleur correspondante. Vous jouez à 2 joueurs ? Dans ce cas, le joueur qui est le cambrioleur joue le rôle de personnages cambrioleurs et prend les piles de cartes correspondantes.

Les cambrioleurs forment un gang de voleurs qui mettent leurs compétences en commun pour cambrioler la banque !



2-3 joueurs



4 joueurs

PLAN ET DALLES DES DIFFÉRENTES SALLES

Place la boîte au milieu de la table et pose le plateau de jeu à l'intérieur. Pose ensuite l'avenue autour de la boîte, comme illustré.

Le jeu se joue toujours avec 9 dalles correspondant aux salles. Prends d'abord les deux dalles sur lesquelles sont illustrées le nombre de joueurs. Utilise uniquement la dalle ayant le bon nombre de joueurs et mets l'autre dalle de côté. À 2 ou 3 joueurs, le jeu se joue avec un sac d'argent supplémentaire. Et à 4 joueurs, le jeu se joue avec un gardien supplémentaire.



2 ou 3 joueurs (n'utilise pas cette dalle si vous jouez à 4 joueurs)



4 joueurs (n'utilise pas cette dalle si vous jouez à 2 ou 3 joueurs)

NOUS ALLONS MAINTENANT PLANIFIER UN CAMBRIOLAGE !

La banque a trois niveaux, ce qui explique pourquoi le jeu se compose de trois manches. Chaque manche se compose de trois phases :

PHASE 1 : ÉTUDIER

le plan de la banque. De manière à savoir où se trouve le butin !

PHASE 2 : PLANIFIER

à tour de rôle, en utilisant leurs cartes les joueurs planifient les actions nécessaires pour la prochaine phase du jeu.

PHASE 3 : DÉVALISER LA BANQUE

Le plan est mis à exécution ! Les cartes sont jouées et les cambrioleurs s'emparent du butin (ou pas !)

PHASE 1 : ÉTUDIER

Au début de chaque manche, la banque prend les 9 dalles des salles et les pose sur la table, face cachée. Après les avoir bien mélangées, la banque pose les dalles en allant d'en haut à gauche vers le bas à droite sur le plateau, face visible.

Quatre dalles des salles ont un mur épais. Les gardiens et les cambrioleurs de banque ne peuvent pas passer à travers les murs – on s'excuse, mais on ne fournit pas la dynamite.

Une ou plusieurs salles sont complètement protégées par des murs ? La banque a alors le droit de tourner une dalle de manière à créer une ouverture. Il est possible que plusieurs dalles doivent être tournées pour pouvoir ouvrir toutes les salles.



SALLES FERMÉES



SALLES OUVERTES



La banque a tourné la dalle située en haut à droite pour ouvrir un accès.

CARTES ET ACTIONS

Chaque carte indique les actions à exécuter pendant la Phase 3. Certaines actions sont obligatoires, d'autres sont uniquement exécutées quand il est possible de le faire. Quand une carte indique plusieurs actions, ces actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre. Il va de soi que des cambrioleurs ou des gardiens inconscients ne sont pas en état d'exécuter la moindre action !

CARTES DE BANQUE

La banque a le droit de choisir un gardien pour exécuter toutes les actions ou de confier les actions à différents gardiens. Si par exemple, la carte indique une action de déplacement et une action de neutralisation, il n'est pas obligatoire que les deux actions soient exécutées par un seul et même gardien.

SE DÉPLACER. Déplace un gardien d'une dalle vers une autre. Attention : tu n'as pas le droit d'avancer en diagonale ou de passer à travers les murs. Tu es obligé d'exécuter TOUTES les actions de déplacement. Tu peux en revanche choisir de déplacer deux gardiens sur une dalle chacun ou un gardien sur deux dalles du moment où il ne retourne pas sur sa dalle de départ.

NEUTRALISER. Un gardien peut neutraliser un cambrioleur si celui-ci se trouve dans la même salle. Cette action rend le cambrioleur inconscient et il est donc maintenant couché sur la dalle. Si plusieurs cambrioleurs se trouvent dans une salle, le gardien choisit celui qu'il veut neutraliser. Si le cambrioleur transporte un ou plusieurs sacs d'argent, il les lâche lorsqu'il est neutralisé. Les sacs d'argent restent à cet endroit jusqu'à ce qu'ils soient ramassés (voir les CARTES DE CAMBRIOLEUR).

VERROUILLER. En retournant un sac d'argent ou l'alarme, un gardien a la possibilité de tout « verrouiller ». Le gardien doit se trouver dans la même salle pour pouvoir verrouiller un sac d'argent ou l'alarme.

NEUTRALISER OU VERROUILLER. Le gardien doit choisir ce qu'il a à faire : neutraliser le cambrioleur de banque ou verrouiller quelque chose.

GARDIENS INCONSCIENTS

Un ou plusieurs gardiens peuvent reposer inconscients sur le sol à la suite de l'action d'un des cambrioleurs. Dès que c'est de nouveau à la banque de jouer, tu peux utiliser ton tour pour ranimer le(s) gardien(s). Pour cela, tu as besoin de jouer la carte suivante, mais tu n'exécutes PAS d'action. Après avoir sacrifié cette carte de banque, TOUS les gardiens inconscients peuvent se relever. La carte a maintenant été jouée et le tour de la banque est terminé (voir Figure 4-1). La banque peut choisir de laisser les gardiens inconscients sur le sol aussi longtemps qu'un gardien est encore debout. Les gardiens inconscients NE PEUVENT PAS exécuter d'actions tant qu'ils n'ont pas été ramifiés !

CARTES DE CAMBRIOLEUR

Les cambrioleurs peuvent uniquement jouer les cartes de leur propre couleur. Les cartes indiquent différentes actions :

SE DÉPLACER. Déplace ton cambrioleur d'une dalle vers une autre. Attention : tu ne peux pas te déplacer en diagonale ou passer à travers les murs. Si tu tiens un ou plusieurs sacs d'argent dans les mains, tu les emportes avec toi.

RAMASSER. Si ton cambrioleur se trouve dans la même salle qu'un sac de banque déverrouillé, il a le droit de le ramasser. Pour pouvoir transporter le sac d'argent, pose ton cambrioleur au-dessus du sac. Le cambrioleur de banque NE PEUT PAS ramasser le sac d'argent s'il est verrouillé ou s'il y a un gardien dans la salle. S'il y a un gardien dans la salle mais que ce gardien est inconscient, le cambrioleur PEUT ramasser le sac d'argent sans inquiétude. Il est également possible de transporter plusieurs sacs d'argent à la fois.

DÉVERROUILLER. Si le cambrioleur de banque se trouve dans la même salle qu'un sac d'argent verrouillé, il peut le déverrouiller en le retournant. La même règle vaut pour l'alarme. Même si plusieurs sacs d'argent se trouvent dans la salle, le cambrioleur de banque a uniquement le droit de déverrouiller un seul sac (ou l'alarme). Cette action est uniquement possible si AUCUN gardien ne se trouve dans la salle ou si le gardien qui se trouve dans la salle est inconscient !

GAZ POIVRÉ. Si ton cambrioleur se trouve dans la même salle qu'un gardien, tu peux utiliser le gaz poivré. Le gardien perdra connaissance. Couché le gardien sur le sol car il est inconscient. S'il y a d'avantage de gardiens dans la salle, tu peux uniquement utiliser ton gaz poivré contre un seul gardien pendant ton tour.

RAMPER, SE FAUILLER. Ton cambrioleur peut aller dans N'IMPORTE QUELLE salle à travers les conduits d'aération de la banque. Comme dans une action de déplacement normal, le cambrioleur est obligé de se déplacer. Si tu tiens dans la main un ou plusieurs sacs d'argent, tu peux les emmener avec toi.

GAZ POIVRÉ OU RAMASSER. Ton cambrioleur doit choisir ce qu'il a à faire : soit utiliser le gaz poivré, soit ramasser un sac d'argent déverrouillé.

DÉVERROUILLER OU RAMASSER. Le gardien doit choisir ce qu'il a à faire : soit déverrouiller un sac d'argent ou l'alarme, soit ramasser un sac d'argent déverrouillé.

CAMBRIOLEUR INCONSCIENT

Ton cambrioleur a été neutralisé et il repose inconscient sur le sol ? Quand c'est ton tour de jouer, tu DOIS ranimer ton cambrioleur de banque. Tu auras besoin pour cela de jouer la carte suivante, mais tu n'exécutes AUCUNE action ni aucune autre action supplémentaire. Une fois que tu as sacrifié cette carte, ton cambrioleur peut se relever. La carte a été jouée et ton tour est terminé.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES DE CAMBRIOLEUR DE BANQUE

En plus des actions indiquées sur la carte, les cambrioleurs ont la possibilité d'exécuter une action supplémentaire. Tout simplement parce que les cambrioleurs n'ont pas pour habitude de respecter la loi ! Cette action supplémentaire peut être exécutée avant ou après que la carte d'action est jouée.

DÉPLACÉ LE VÉHICULE. Pendant un tour, tu peux déplacer le véhicule de fuite d'une case de rue vers la gauche ou vers la droite. Il s'agit d'un déplacement important car c'est dans ce véhicule que les cambrioleurs devront jeter les sacs d'argent.

JETER UN SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE. Ton cambrioleur peut uniquement jeter le sac d'argent dans le véhicule s'il tient ce sac dans sa main. ET s'il est debout dans la salle à côté du véhicule de fuite. Si c'est le cas, le butin est considéré comme dérobé ! À chaque tour, le cambrioleur peut uniquement jeter un seul sac d'argent dans le véhicule. Attention : si un gardien se trouve dans la salle, tu n'as PAS LE DROIT de jeter un sac d'argent dans le véhicule... sauf si le gardien est inconscient ! Tu ne peux pas non plus jeter le sac d'argent à travers un mur. Si tu réussis à mettre l'argent dans le véhicule, tu poses le jeton sac d'argent au bord de l'avenue, sur la case prévue à cet effet.

PASSER UN SAC D'ARGENT. Si ton cambrioleur transporte un sac d'argent, il a le droit de le passer à un autre cambrioleur si ils se trouvent dans la même salle. Tu peux passer un seul sac d'argent à chaque tour. Tu prends le jeton sac d'argent et tu le places en dessous de l'autre cambrioleur. Attention : si un gardien se trouve dans la salle, tu n'as PAS LE DROIT de transmettre le sac d'argent à un autre cambrioleur... sauf si le gardien est inconscient !

DÉCLANCHER L'ALARME. Si ton cambrioleur se trouve dans la salle avec l'alarme, il la déclenche pendant son tour ! La banque envoie immédiatement tous les gardiens vers cette salle pour découvrir la cause du déclenchement de l'alarme (à l'exception des gardiens inconscients). Si l'alarme est verrouillée, le cambrioleur NE la déclenche PAS. Il peut déverrouiller l'alarme s'il possède une carte d'action de déverrouillage d'alarme. Il ne peut pas non plus déclencher l'alarme si un gardien se trouve dans la salle... sauf si le gardien est inconscient. L'alarme peut sonner une seule fois par tour. Une fois que l'alarme a été déclenchée, pose-la au bord de l'avenue, sur la case prévue à cet effet. Au tour suivant, tu peux de nouveau replacer l'alarme sur sa dalle.

VACANCES

Prends des vacances, tu les as (honnêtement ?) méritées !



Jeu conçu par Prospero Hall. Jeu et règles du jeu : © 2018 Forrest-Pruzan Creative, LLC.

DÉMARRAGE RAPIDE

CARTES DE CAMBRIOLEUR

SE DÉPLACER VERS LA SALLE SUIVANTE

RAMASSER 1 SAC D'ARGENT

DÉVERROUILLER QUELQUE CHOSE

UTILISER LE GAZ POIVRÉ

RAMPER N'IMPORTE QUELLE SALLE

UTILISER LE GAZ POIVRÉ OU RAMASSER UN SAC D'ARGENT

DÉVERROUILLER QUELQUE CHOSE OU RAMASSER UN SAC D'ARGENT

DÉVERROUILLER QUELQUE CHOSE OU RAMASSER UN SAC D'ARGENT

JETER 1 SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE

PASSER 1 SAC D'ARGENT

DÉCLANCHER L'ALARME

RAMASSER UN SAC D'ARGENT

PASSER UN SAC D'ARGENT

JETER UN SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE

DÉVERROUILLER UN SAC D'ARGENT OU UNE ALARME

DÉCLANCHER L'ALARME

Si un cambrioleur transporte un ou plusieurs sacs d'argent, il les laisse tomber quand il est neutralisé. Les sacs d'argent restent à l'endroit où ils sont tombés jusqu'à ce qu'ils soient ramassés.

CARTES DE BANQUE

SE DÉPLACER VERS LA SALLE SUIVANTE

VERROUILLER QUELQUE CHOSE

NEUTRALISER UN CAMBRIOLEUR

NEUTRALISER UN CAMBRIOLEUR OU VERROUILLER QUELQUE CHOSE

DÉPLACER LE VÉHICULE

JETER 1 SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE

PASSER 1 SAC D'ARGENT

DÉCLANCHER L'ALARME

DÉPLACER LE VÉHICULE

JETER 1 SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE

PASSER 1 SAC D'ARGENT

DÉCLANCHER L'ALARME

DÉPLACER LE VÉHICULE

JETER 1 SAC D'ARGENT DANS LE VÉHICULE

PASSER 1 SAC D'ARGENT

DÉCLANCHER L'ALARME

Si un cambrioleur transporte un ou plusieurs sacs d'argent, il les laisse tomber quand il est neutralisé. Les sacs d'argent restent à l'endroit où ils sont tombés jusqu'à ce qu'ils soient ramassés.

Jeu conçu par Prospero Hall. Jeu et règles du jeu : © 2018 Forrest-Pruzan Creative, LLC.

de regarder leurs cartes respectives. Mais fais attention à ce que tu dis, la banque a des oreilles !

- 1) La banque choisit une de ses 8 cartes et la pose sur la table, face visible. Regarde bien de quelle carte il s'agit car elle sera bientôt la première action de la banque.
- 2) Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le cambrioleur à gauche de la banque choisit à son tour une de ses 8 cartes et la pose sur la table, toujours face visible. C'est ensuite au prochain cambrioleur de jouer et ainsi de suite.



Illustration tournée vers le haut

- 3) Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le cambrioleur à gauche de la banque choisit à son tour une de ses 8 cartes et la pose sur la table, toujours face visible. C'est ensuite au prochain cambrioleur de jouer et ainsi de suite.
- 4) La banque place ensuite une autre carte, suivi par les cambrioleurs de banque. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une pile de 5 cartes se trouve devant chaque joueur. Attention : place chaque nouvelle carte sur la précédente de manière à ce qu'elle ne soit plus visible. Place les autres cartes de côté pour la prochaine manche.

ASTUCE : reste bien attentif pendant toute la durée de cette phase, de manière à savoir ce que chacun a l'intention de faire pendant la phase d'action !



Pile de 5 cartes avec l'illustration tournée vers le haut

NOTE : si vous jouez à 2 joueurs, le cambrioleur dispose donc de deux piles de cartes, qu'il pose séparément.

PHASE 2 : PLANIFIER

Pendant cette phase, les joueurs examinent les actions qu'ils vont mettre à exécution pendant la Phase 3, la phase d'action (voir ci-après). AUCUNE action n'est encore exécutée pendant cette phase de planification.

Voici comment se déroule la phase de planification :

- 1) Chaque joueur mélange sa pile de cartes et tire 8 cartes. Place les 7 cartes restantes de côté : tu en auras seulement besoin pendant la prochaine manche. Les cambrioleurs de banque ont le droit

de regarder leurs cartes respectives. Mais fais attention à ce que tu dis, la banque a des oreilles !

- 2) La banque choisit une de ses 8 cartes et la pose sur la table, face visible. Regarde bien de quelle carte il s'agit car elle sera bientôt la première action de la banque.
- 3) Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le cambrioleur à gauche de la banque choisit à son tour une de ses 8 cartes et la pose sur la table, toujours face visible. C'est ensuite au prochain cambrioleur de jouer et ainsi de suite.



Pile avec l'illustration tournée vers le bas. Garde les cartes dans le même ordre.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine quand toutes les cartes ont été jouées. Prépare-toi maintenant pour la prochaine manche :

- 1) Retire tous les sacs d'argent, les dalles des salles et les jetons restants du plateau.
- 2) Les cambrioleurs de banque qui transportent encore des sacs d'argent, perdent leurs jetons.
- 3) Pour jouer une nouvelle manche, répète les étapes des Phases 1, 2 et 3. Au total, tu joues trois manches.

FIN DU JEU

Une fois que les cambrioleurs de banque ont dérobé un nombre suffisant de sacs d'argent (5 sacs minimum si vous jouez à quatre joueurs ou 4 sacs minimum si vous jouez à 2-3 joueurs), le jeu est terminé et les cambrioleurs de banque ont gagné. Si les cambrioleurs ont volé un nombre insuffisant de sacs d'argent après les trois manches, la banque a réussi à déjouer leur tentative de cambriolage et elle gagne le jeu.



Avec 4 joueurs : les cambrioleurs ont gagné !



Avec 4 joueurs : la banque a gagné !

HOW TO ROB A BANK

UNISSEZ VOS FORCES POUR NEUTRALISER LES GARDIENS... ET DÉROBEZ LE BUTIN !

PROJET	HOW TO ROB A BANK	SIGNATURE	
OBJECTIF	RÈGLES DU JEU	LANGUE	
		VERSION	1.5