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.



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













# APERCU ET BUT DU JEU

Complices est un jeu coopératif dans lequel vous incarnez un duo de voleurs cherchant à dérober un maximum de pièces de monnaie (C) tout en évitant de toucher les lasers de sécurité. Seulement, l'un de vous porte des lunettes avec un filtre rouge l'empêchant de voir les lasers rouges et l'autre porte des lunettes avec un filtre bleu l'empêchant de voir les lasers bleus. Chacun ne voit donc qu'une partie des obstacles : à vous de bien communiquer!

# INSTALLATION

- 1 Prenez les 2 feuilles recto-verso du premier niveau Le Manoir 2 , et placez la Salle 1 au centre de la table.
- Prenez les 4 cartes Trésor et placez-les, face cachée, les unes à côté des autres.
- 3 Prenez les 3 cartes Police et placez-les, face cachée, les unes à côté des autres.
- 4 Prenez la Planque et placez-la sur la face 😭.
- 5 Un joueur prend les lunettes rouges et le feutre.
- 6 Un joueur prend les lunettes bleues et les 2 sabliers.

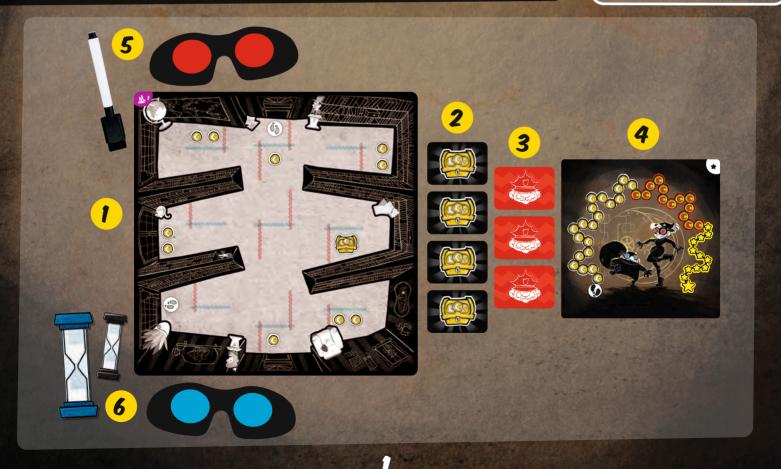
Remarque : Lors de votre première partie, laissez les feuilles des autres Niveaux dans la boîte, ainsi que le dé Casino, les cartes Relique et les mini-feuilles Astéroïde. Ils vous serviront pour les Niveaux suivants...

### **RÉGLEZ VOS LUNETTES**

Avant votre première partie, attachez les élastiques aux lunettes en faisant un noeud à chaque extrémité.

Vous pouvez ainsi les régler à votre taille.





# DÉROULEMENT DU JEU

Lors d'une partie, vous allez cambrioler les 4 Salles d'un même Niveau. Le cambriolage de chaque Salle se déroule en 3 phases :

## PHASE 1 "PRÉPARATION"

Important: Durant cette phase, ne mettez pas vos lunettes.



Retournez le **petit sablier**. Vous avez **30 secondes** pour observer la salle et vous accorder sur le parcours à réaliser :

Par où commencer? Quelles pièces prendre? À quels lasers faire attention?

Dès que le sablier est écoulé, passez à la phase 2 "Deux minutes pour voler".

## PHASE 2 "DEUX MINUTES POUR VOLER'



Chaque joueur met ses lunettes.

Le joueur avec les **lunettes bleues** retourne alors le **grand sablier** : Vous avez **2 minutes** pour tenter de voler un maximum de **Pièces** (6)



### LE JOUEUR AVEC LES PUNTANTES ROUCES EST LE CAMBRIOLEUR.

Il doit réaliser un tracé avec le **feutre** afin de représenter son déplacement dans la **Salle** et toucher ainsi un maximum de **C**. Pour cela, il doit entrer dans la **Salle** en commançant son tracé par une des **Traces de pas** et sortir de la **Salle**, avant la fin du sablier, en terminant son tracé par l'autre **Traces de pas**.

Important : Il est autorisé de repasser par son tracé ou de le traverser.

### Attention!

- Le tracé ne peut pas passer par les murs ni par les objets dont les contours sont noirs.
- Le joueur avec les lunalisations ne peut pas lever son feutre.



### LE JOUEUR AVEC LES LUNE MES BLEUES EST LE GUIDE.

Il doit guider son coéquipier, notamment en lui indiquant oralement où sont les Lasers qu'il voit (car son coéquipier ne les voit pas).

#### Attention!

Il est interdit aux deux joueurs de donner des indications gestuelles. Par exemple, ils ne peuvent pas pointer du doigt les 👩 ou les Lasers.

Dès que le sablier est écoulé, le joueur avec les lunettes rouges doit poser le feutre. Passez à la phase 3 "Ramener le butin à la planque".

## PHASE 3 "RAMENER LE BUTIN À LA PLANQUE"

À présent, retirez vos lunettes.

C'est l'heure de compter le butin que vous ramenez à votre Planque :

- Comptez le nombre de (6) que vous avez touchées avec votre tracé.
- Perdez 1 (6) par Laser que vous avez touché.
- Perdez 3 © supplémentaires si vous n'êtes pas sortis de la Salle avant la fin du sablier (il faut soudoyer le gardien, c'est le prix de la liberté...).

Cochez, dans votre Planque, autant de 🔘 que le résultat obtenu.

#### Remarques:

- Un laser touché plusieurs fois ne fait perdre qu'une seule 💽
- Si votre résultat est négatif, ne retirez pas de 6 dans votre Planque.

## RÉCUPÉRER LE TRÉSOR



Si votre tracé a touché le **Trésor** ( : récupérez une carte **Trésor**.

Remarque : Dans les **Niveaux** suivants, vous découvrirez de nouvelles règles pour récupérer les **cartes Trésor**.

Lorsque vous récupérez une carre Trésor, prenez une des carres Trésor encore disponibles, sans la révéler.

Vous avez alors le choix entre :



**VENDRE LE TRÉSOR** : défaussez la carte Trésor et cochez 3 supplémentaires de la Planque.

OL



GARDER LE TRÉSOR: révélez la carte Trésor et placezla devant vous. Cette carte Trésor est désormais en votre possession. Son Pouvoir pourra être utilisé une fois pour chacune des Salles suivantes (les Pouvoirs des cartes Trésor sont décrits page 6).

### Conseils pour vos parties :

- Pendant la phase 2 "Deux minutes pour voler", le joueur avec les lungifes rouges peut aussi parler. Il est important qu'il pose des questions sur le parcours à suivre et qu'il indique à son coéquipier les Lasers qu'il voit.
- N'hésitez pas à vous référer aux décors des Salles pour vous guider.
- Nous conseillons au joueur avec les **lunettes bleues** de surveiller le **grand sablier** pour informer son coéquipier du temps qu'il reste.

# **EXEMPLE**

























Dans cette Salle, Raoul et Marjolaine sont sortis à temps.

Ils ont touché 8 Pièces (et 3 Lasers (chaque laser touché ne compte qu'une fois).

Ils cochent donc 5 (6) dans leur Planque.

Ils ont récupéré le Trésor 🥮.



Ils choisissent de retourner la carte Trésor pour bénéficier de son Pouvoir lors des Salles suivantes. 2



# SALLES SUIVANTES

Prenez la Salle suivante, placez-la au centre de la table à la place de la précédente (la Salle 2 est au verso de la Salle 1, la Salle 4 est au verso de la Salle 3).

### CHANGEZ DE RÔLE :

- Le joueur avec les lunettes bleues prend les lunettes rouges et le feutre.
- Le joueur avec les lunettes rouges prend les lunettes bleues et les sabliers.

C'est parti pour un nouveau cambriolage : répétez les 3 phases de jeu comme précédemment (et ainsi de suite pour les autres Salles de ce Niveau).

Remarque : Lors de votre première partie, il est conseillé de faire les Salles dans l'ordre indiqué. Ensuite, n'hésitez pas à faire varier cet ordre.

## **POLICE**

Avant de commencer la phase 1 "Préparation", si la dernière case cochée de la Planque est une pièce Rouge , révélez une des 3 cartes Police.



La surveillance de cette Salle est maintenant renforcée!

La carte Police révélée indique une Contrainte valable pour cette nouvelle Salle (les Contraintes des cartes Police sont décrites page 6).



À la fin de la phase 3 "Ramener le butin à la planque", cette carte Police est défaussée.

# VICTOIRE OU DÉFAITE

Une fois que vous avez cambriolé les 4 **Salles** d'un **Niveau**, la partie prend fin. *Quel sera le verdict* ?

#### VICTOIRE

Si vous avez atteint une des 🌟 de votre Planque :

Bravo, vous êtes des experts du cambriolage! Vous pourrez passer au **Niveau** suivant lors de votre prochaine partie (voir page 5).

Remarque : Plus vous avez coché de plus la victoire est belle. Tentez ainsi de battre votre record lors des parties suivantes.

### DÉFAITE

Si vous n'avez pas atteint une des the votre Planque:

Dommage, il vous manque encore un peu d'expérience pour découvrir le Niveau suivant... Retentez votre chance en améliorant votre communication. Soyez de meilleurs complices!

# MODE INTRÉPIDE



Pour des parties encore plus folles, placez la **Planque** sur la face . La police sera souvent de la partie et le nombre de . que vous devrez récupérer sera bien plus conséquent ! Prêts à relever le défi ?

## **BANDE-SON**



Pour plus d'immersion, au lieu d'utiliser les sabliers, vous pouvez télécharger la bande—son de Complices sur le lien suivant : oldchap.games/complices-bande-son

La phase 1 "Préparation" démarre dès que le gong retentit et s'arrête dès que vous entendez le hibou. Il y a ensuite un petit intermède de quelques secondes pour que vous puissiez mettre vos lunettes.

Au deuxième gong, la phase 2 "Deux minutes pour voler" commence. Un bruit de sifflet vous sert de repère toutes les 30 secondes et la bandeson se termine au dernier coup de sifflet.

### **CREDITS**

Auteur: Jules Messaud, Antonin Boccara, Arthur Angilla

Illustrations: Pauline Berdal

Direction artistique et design graphique : Jules Messaud

Bande-son: Julien Morel

OldChap team: Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara. Jules Messaud

© Complices - 2022 - OldChap Editions

Mes chers amis voleurs,

Voici un défi que je vous ai concocté.

J'ai caché quatre petites pièces. Of fans les bécors des bifférentes Salles que vous connaissez. Une pièce par Niveau pour être précis... A vous be les retrouver.

Thaque pièce a un chiffre gravé dessus.

Pour résoudre mon défi, il vous faudra mettre ces chiffres dans l'ordre des Niveaux. Dela vous donnera un code qui vous permettra de découvrir un curieux trésor...

Rendez-vous sur WWW.OLDCHAP.GAMES/COMPLICES-DEFI une fois que vous avez trouvé ce code!

Votre Sévoué...



# CARTES TRÉSOR

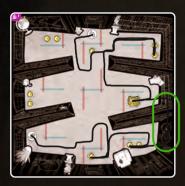


Rappel! Une fois obtenue, une carte Trésor peut être utilisée 1 fois dans chacune des Salles restantes.

### LES GANTS À PICOTS



Lors de la phase 2 "Deux minutes pour voler", vous pouvez passer 1 fois par les décors ou les objets dont les contours sont noirs.



### LE PASSE-PARTOUT



Lors de la phase 2 "Deux minutes pour voler", au lieu de terminer votre tracé par , vous pouvez terminer votre tracé par une pour sortir.

Remarque : Le Manuel n'est pas considéré comme une



### LES CHAUSSURES À RESSORTS



Lors de la phase 2 "Deux minutes pour voler", vous pouvez lever votre feutre 1 fois pour sauter d'une (à à une autre.

Remarque : Le Mariest pas considéré comme une



### LA BOÎTE À NUAGES



Lors de la phase 3 "Ramener le butin à la planque", placez la carte Boîte à nuages où vous le voulez sur la Salle. Les Lasers touchés par votre tracé et recouverts par la carte Boîte à nuages ne vous font pas perdre de .

Remarque : Les 6 touchées par votre tracé et recouvertes par la carte sont valides.



# **CARTES POLICE**



Rappel! Une carte Police n'est appliquée que pour 1 seule Salle, puis est défaussée à la fin de la phase 3 "Ramener le butin à la planque".

## CHUT!



Lors de la phase 2 "Deux minutes pour voler", le joueur avec le feutre ne peut pas parler.

## LASER DANGEREUX



Perdez 3 © par Laser que vous avez touché (au lieu d'1 ©).

### FIN LIMIER



Perdez 1 (C) à chaque fois que vous avez croisé votre tracé ou que vous êtes repassés sur votre tracé.

## **NIVEAUX SUIVANTS**

Pour chaque Niveau, deux éléments de la règle varient :

- L'installation
- La manière de récupérer le Trésor

Remarque : Les Niveaux que vous allez découvrir sont de plus en plus difficiles.

# **NIVEAU 2 : LE CASINO**











Prenez les feuilles du niveau 2 LE CASINO

### **INSTALLATION**

En plus de l'installation habituelle, le joueur avec les lunettes bleues prend le dé Casino.



### RÉCUPÉRER LE TRÉSOR

- Pour chaque salle, pendant la phase 2 "deux minutes pour voler", lorsque votre tracé touche une machine à sous (C), le joueur avec les lunettes bleues doit immédiatement lancer le dé Casino.

Le résultat du dé Casino indique : soit rien, soit 1 💽 soit le Trésor 🥮

Lorsque vous touchez une autre em, vous pouvez lancer le dé Casino à nouveau afin de tenter d'obtenir un autre résultat.

Attention! Ce nouveau résultat annule le précédent.

- Lors de la phase 3 "Ramener le butin à la planque", votre dernier résultat indique ce que vous remportez. Soit rien, soit 1 (6), soit une carte Trésor.

Remarque : Chaque ar ne vous permet de lancer le dé Casino qu'une seule fois.

# NIVEAU 3 : LE MUSÉE











Prenez les feuilles du niveau 3 LE MUSÉE

### **NSTALLATION**

En plus de l'installation habituelle, le joueur avec les lunettes bleues prend les 4 cartes Reli

Avant chaque Salle, il mélange les 4 cartes Relique et les empile, face cachée. Puis il révèle la première carte Relique et la place, face visible, devant lui.



### RÉCUPÉRER LE TRÉSOR

- Pendant la phase 2 "Deux minutes pour voler", lorsque votre tracé touche la Relique indiquée par la carte Relique, cette carte est validée.

Le joueur avec les lunettes bleues révèle alors une nouvelle carte Relique indiquant la prochaine Relique à valider, et ainsi de suite...

- Lors de la phase 3 "Ramener le butin à la planque", récupérez une carte Trésor si vous avez validé les 4 cartes Relique.

- Si vous touchez une Relique alors que la carte Relique révélée ne l'indiquait pas. la Relique n'est pas validée.
- Lors de la phase 3 "Ramener le butin à la planque", si vous avez seulement validé 1, 2 ou 3 carles Relique, cela ne vous rapporte rien.

# **NIVEAU 4: LA STATION LUNAIRE**











Prenez les feuilles du niveau 4 LA STATION LUNAIRE

### **NSTALLATION**

En plus de l'installation habituelle, le joueur avec les lunetles bleues prend les 4 mini-feuilles Astéroïde, les mélange et les empile, face cachée,



Avant chaque Salle, il révèle une mini-feuille Astéroïde et la place face visible à côté de la Salle

### Récupérer le trésor

- Pendant la phase 2 "Deux minutes pour voler", lorsque votre tracé touche le Jet pack A, le joueur avec les lunettes bleues récupère le feutre

et le pose sur un des **Jet pack** ( de l'**Astéroïde**. Il réalise alors un tracé sur l'**Astéroïde** pour tenter de toucher le et doit sortir ensuite par l'autre **Jet pack** ( ).

Attention! Pendant ce temps, le sablier continue à s'écouler.

Dès que le joueur avec les lunettes bleues a terminé son tracé sur l'Astéroïd le joueur avec les lunettes rouges récupère le feutre et le replace sur le 🤼 de la salle. Il continue alors son tracé comme auparavant.

- Lors de la phase 3 "Ramener le butin à la planque", si votre tracé a touché le sur l'Astéroïde, récupérez une carte Trésor.

#### Remarques:

- Lors de la phase 3 "Ramener le butin à la planque", chaque Laser touché sur l'Astéroïde vous fait perdre 1 (c) (comme pour une Salle).
   À la fin de chaque Salle, défaussez la mini-feuille Astéroïde utilisée.
   Il n'est pas obligatoire de passer sur l'Astéroïde, mais cela est nécessaire si vous
- voulez récupérer une carte Trésor.