

PICKPOCKET

Steel van koopluï en ontwijk hun degens!

De taverne loopt vol met rijke koopluï.

En je bent één van de beste dieven in het koninkrijk.

Hoeveel kan je stelen zonder betrapt te worden?

Pickpocket werd ontworpen door Reiner Knizia voor 2 tot 6 spelers. De illustraties werden gemaakt door Olivier Fagnère.

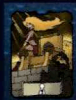
Bedoeling

Probeer de rijkste dief te worden op het einde van het spel. Het spel eindigt zodra de 7de wachter tevoorschijn komt.

Inhoud

Het spel voor beginners

- 1 spelbord met de taverne
- 6 karaktertegels (met op de achterkant de aanduiding "+50" om aan te tonen dat je reeds 50 punten hebt)
- 6 figuren van elke tegel met hun basis
- 6 scorefiches
- 71 buittegels met de 7 wachters
- 1 handelaarstegel
- 1 Prins der dieven
- 1 regelboekje
- 1 zak



Variant : de Krachten

- 7 speciale kracht-tegels



Opstelling

Plaats het spelbord op tafel (of onder de tafel indien je niet van de grootsten bent).

Geef één karaktertegel aan elke speler en plaats de overeenstemmende figuren centraal op het spelbord.

Plaats de scorefiches willekeurig in een hoopje op het "0" vakje van de scoreaanduiding.

Verwijder de 7 speciale kracht-tegels, ze worden enkel gebruikt in de variant "de Krachten".

Schud de buittegels en geef er drie van aan elke speler. Het is niet de bedoeling dat de spelers wachtertiegels ontvangen. Zij die dergelijke tegels ontvangen, leggen deze even opzij en trekken hiervoor vervangingstegels.

De opzij gelegde tegels plaats je terug in de zak. Leg de handelaarstegel (op beide zijden staat een afbeelding van een handelaar) onderaan het bord. De startspeler is degene waarvan het scorefiche onderaan de stapel op de scoreaanduiding ligt.

Spelregels voor beginners

Pickpocket is een eenvoudig spel met slimme tactieken; het is aangeraden om het eerste spel te spelen met de spelregels voor beginners. Hierna kan je de variant spelen, je zal het dan veel leuker vinden.

Opzet

Een typisch spelletje Pickpocket kan vele beurten in beslag nemen, en elke beurt zal een <<nacht>> voorstellen. Elke nacht zal eindigen met een 'Stop of verdubbel'-actie van een speler of de aankomst van een tweede wachter in de taverne. Het spel eindigt automatisch zodra de 7de wachter arriveert.

Elke speler in de taverne zal, met de wijzers van de klok, één van de volgende acties uitvoeren:

- Hij zal trachten om in de taverne te blijven door een tegel te spelen, of
- Vrijwillig de taverne verlaten en ervaringspunten scoren.

De laatste speler in de taverne zal de 'Stop of verdubbel' speler worden.

De buittegels

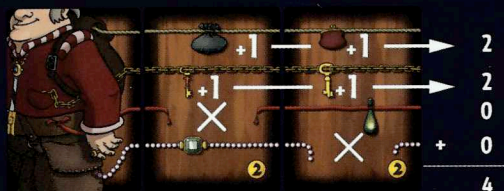
Buittegels bevatten onderbroken of doorlopende lijnen van de vier elementen van het spel (buidels, sleutels, flacons en juwelen). Helemaal bovenaan, zijn de buidels de meest voorkomende, gevolgd door de sleutels, enz... Sommige buittegels bevatten slechts één lijn maar tonen twee elementen op de lijn, zij zullen 2 ervaringspunten waard zijn in een serie.

Op het einde van het spel, brengen de handtegels van elke speler ook nog ervaringspunten op. De punten die je voor deze krijgt zijn afgebeeld in de hoek.

De buit

De buit is een groep tegels die start vanuit de handlaarstegel. Iedere tegel die je hieraan openlegt, zal helemaal rechts geplaatst worden en zo groeit de beschikbare buit met iedere tegel.

De punten voor een buit die je kan behalen is gelijk aan het aantal elementen op doorlopende lijnen vanaf de eerste tegel. Wordt een lijn ergens onderbroken tussen de start en het einde, dan is deze 0 punten waard.



In het voorbeeld hierboven zijn de flacon- en de juweellijnen onderbroken. De buidel- en sleutellijnen zijn doorlopend, bevatten elk 2 elementen en zijn hierdoor 4 punten waard (2 punten per lijn). Is er een wachter aanwezig, dan worden ook zijn punten toegevoegd aan het totaal, je kan er namelijk gerust van zijn dat je de taverne veilig kan verlaten indien er zich een wachter bevindt.

Hieronder zie je bijvoorbeeld dat de buidel-, de sleutel- en de flaconlijnen onderbroken zijn. De juweellijn loopt echter door, bevat 4 elementen (één tegel heeft 2 elementen) en is hierdoor 4 punten waard. Hierna voeg je de 4 punten toe van de wachter. Een speler die nu de taverne verlaat, verlaat deze met 8 ervaringspunten.



De beurt van een speler

Tijdens zijn beurt, kan een speler in de taverne één van de volgende acties uitvoeren:

- A. Een tegel spelen uit de zak of vanuit zijn hand, en deze toevoegen aan de buit
- B. De taverne verlaten en de overwinningpunten scoren die overeenstemmen met de huidige waarde van de buit

Het is niet toegelaten om 2 acties uit te voeren. Je mag er enkel één van kiezen. Spelers die de taverne verlaten, spelen de rest van de nacht/beurt niet meer mee.

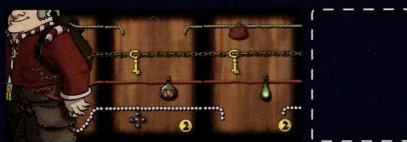
Opgelet, de laatste speler in de taverne is de Stop of Verdubbel-speler, hij moet een andere actie uitvoeren (zie deel C).

A. Een tegel spelen uit de zak of vanuit zijn hand

A.1 Speel de eerste tegel uit de zak

De speler toont eerst de eerste tegel uit de zak. Kan de speler hiermee een lijn verlengen (buidels / sleutels / flacons / juwelen), dan zit hij safe.

Maar hij hiermee geen enkele lijn verlengen, dan is de speler betrapt en krijgt hij geen punten voor deze nacht. De open gelegde tegel wordt opzij gelegd en het figuur van de speler verlaat de taverne, hij ligt er eventjes uit tot de volgende nacht.

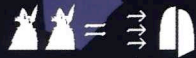


Wachters

Leg je als tegel een wachter open en is deze de eerste van de nacht, dan wordt zijn waarde toegevoegd aan de waarde van de buit.

De tegel wordt op de overeenstemmende plaats neergelegd. Is de open gelegde tegel een tweede wachter, dan stopt de nachtfase! Het zit namelijk zo dat de twee wachters de uitgangen blokkeren van de taverne

en daarom zal het onmogelijk zijn om de taverne te verlaten met de buit.



Al de overblijvende fiches van de dieven worden uit de taverne gezet en scoren geen ervaringspunten.

A.2 Speel een tegel vanuit je hand

Wenst een speler geen enkel risico te nemen, dan kan hij een handtegel uitspelen. Het spreekt voor zich dat deze wel een lijn doorlopend moet kunnen verlengen. Het is niet toegestaan om een tegel uit te spelen die niet minstens één lijn van elementen kan verlengen.

B. Vrijwillig de taverne verlaten met de buit

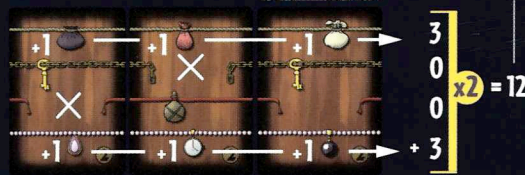
Een speler die vrijwillig de taverne verlaat, ontvangt evenveel punten als de waarde van de buit. De buittegels blijven openliggen voor de andere spelers. Hij verplaatst zijn fiche over de scoreaanduiding met het aantal gewonnen punten, hierna verwijdert hij zijn figuur van het spelbord. Hij zal pas volgende nacht weer mogen meedoen.

C. Stop of verdubbel

Blijft er nog enkel één speler over in de taverne, dan verlaat hij de taverne vrijwillig en voert hij deze fase uit. Hij speelt eerst afzonderlijk twee tegels uit. Deze tegels kan hij uitspelen vanuit zijn handtegels of vanuit de zak. De eerste tegel moet de buit vergroten en ook de tweede tegel moet deze vergroten (inclusief de buit op de



+3



15

eerst uitgespeelde tegel). Wordt de speler betrapt of verschijnt de tweede wachter, dan loopt de nacht af en krijgt de speler geen ervaringspunten.

Sluiten de uitgespeelde tegels aan, dan krijgt de speler de gebruikelijke buitpunten vermenigvuldigd met 2, en hij voegt NIERNĀ nog de punten toe van de wachter (indien deze aanwezig is).

Einde van de nacht

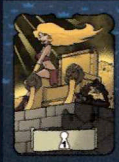
Een nacht loopt af zodra:

De laatste speler in de taverne zijn 'Stop of verdubbel' fase heeft afgerond

De tweede wachter van de huidige nacht wordt getrokken

De nacht begint

De wachters van de vorige nacht worden naast het spelbord geplaatst en de buit van de vorige nacht verdwijnt van het spelbord.



Vanaf de tweede nacht zal de speler met de meeste ervaringspunten de Prins der dieven zijn. Hij ontvangt hiervoor de overeenstemmende tegel en begint de volgende ronde als startspeler.

Zijn er meerdere spelers met eenzelfde score, dan zal de eerst aangekomen (onderaan de stapel) de Prins der dieven zijn. Het speloverzicht beschrijft de acties die je moet uitvoeren zodra de nacht begint.

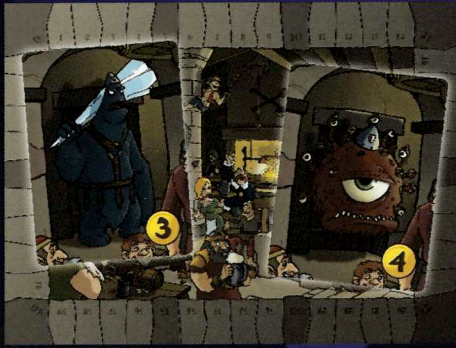
Einde van het spel: de 7de wachter arriveert

Legt iemand de 7de wachter open, dan eindigt het spel. Alle figuren van de spelers worden onmiddellijk van het spelbord gehaald zonder dat ze punten scoren. De spelers tellen de waarde van de tegels in hun hand op en voegen deze toe aan het aantal ervaringspunten dat ze reeds behaald hadden. De speler die hierna de meeste punten heeft, is de Koningsdief en wint het spel!

Is er een gelijke score tussen spelers, dan wint de speler met het kleinste aantal handtegels. Heb je hierna nog een gelijkspel, speel dan nog een spelletje Pickpocket. Heb je hierna nog een gelijkspel, haal dan een exercist!



en daarom zal het onmogelijk zijn om de taverne te verlaten met de buit.



Al de overblijvende fiches van de dieven worden uit de taverne gezet en scoren geen ervaringspunten.

A.2 Speel een tegel vanuit je hand

Wenst een speler geen enkel risico te nemen, dan kan hij een handtegel uitspelen. Het spreekt voor zich dat deze wel een lijn doorlopend moet kunnen verlengen. Het is niet toegestaan om een tegel uit te spelen die niet minstens één lijn van elementen kan verlengen.

B. Vrijwillig de taverne verlaten met de buit

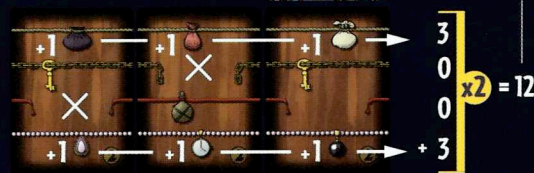
Een speler die vrijwillig de taverne verlaat, ontvangt evenveel punten als de waarde van de buit. De buittegels blijven openliggen voor de andere spelers. Hij verplaatst zijn fiche over de scoreaanduiding met het aantal gewonnen punten, hierna verwijderd hij zijn figuur van het spelbord. Hij zal pas volgende nacht weer mogen meedoen.

C. Stop of verdubbel

Blijft er nog enkel één speler over in de taverne, dan verlaat hij de taverne vrijwillig en voert hij deze fase uit. Hij speelt eerst afzonderlijk twee tegels uit. Deze tegels kan hij uitspelen vanuit zijn handtegels of vanuit de zak. De eerste tegel moet de buit vergroten en ook de tweede tegel moet deze vergroten (inclusief de buit op de



+3



15

eerst uitgespeelde tegel). Wordt de speler betrapt of verschijnt de tweede wachter, dan loopt de nacht af en krijgt de speler geen ervaringspunten.

Sluiten de uitgespeelde tegels aan, dan krijgt de speler de gebruikelijke buitpunten vermenigvuldigd met 2, en hij voegt **NIERNA** nog de punten toe van de wachter (indien deze aanwezig is).

Einde van de nacht

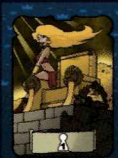
Een nacht loopt af zodra:

De laatste speler in de taverne zijn 'Stop of verdubbel' fase heeft afgerond

De tweede wachter van de huidige nacht wordt getrokken

De nacht begint

De wachters van de vorige nacht worden naast het spelbord geplaatst en de buit van de vorige nacht verdwijnt van het spelbord.



Vanaf de tweede nacht zal de speler met de meeste ervaringspunten de Prins der dieven zijn. Hij ontvangt hiervoor de overeenstemmende tegel en begint de volgende ronde als startspeler.

Zijn er meerdere spelers met eenzelfde score, dan zal de eerst aangekomene (onderaan de stapel) de Prins der dieven zijn. Het speloverzicht beschrijft de acties die je moet uitvoeren zodra de nacht begint.

Einde van het spel: de 7de wachter arriveert

Legt iemand de 7de wachter open, dan eindigt het spel. Alle figuren van de spelers worden onmiddellijk van het spelbord gehaald zonder dat ze punten scoren. De spelers tellen de waarde van de tegels in hun hand op en voegen deze toe aan het aantal ervaringspunten dat ze reeds behaald hadden. De speler die hierna de meeste punten heeft, is de Koningsdief en wint het spel!

Is er een gelijke score tussen spelers, dan wint de speler met het kleinste aantal handtegels. Heb je hierna nog een gelijkspel, speel dan nog een spelletje Pickpocket. Heb je hierna nog een gelijkspel, haal dan een exorcist!



Variant: de Krachten

Het spel verloopt op dezelfde manier met de toevoeging van de speciale kracht-tegels.

Krachtenfase

Aan het begin van elk nacht, behalve de eerste, zullen alle spelers twee speciale kracht-tegels uitkiezen voor de nacht die volgt. De 'Prins der dieven' zal slechts 1 speciale kracht-tegel krijgen.

Te beginnen met de speler die de laagste score heeft, en hierna de speler met de 2de laagste score enz..., kiest iedere speler 1 speciale kracht-tegel en plaatst deze voor zich. Is er een gelijkspel op de scoreaanduiding, dan is de fiebe die bovenaan ligt, de fiebe die de lagere score heeft.

Heeft elke speler een kracht gekozen dan kiest iedere speler (behalve de Prins der dieven) een nieuwe speciale kracht-kaart en een nieuwe nacht breekt aan.

Op het einde van elke nacht, geeft elke speler zijn speciale kracht-tegel terug. Er zullen altijd 7 krachttegels beschikbaar zijn tijdens deze fase.

Regels voor twee of drie spelers

Speel je het spel met twee of drie spelers, dan zijn er twee kleine aanpassingen aan de regels:

De spelers krijgen een Waarschuwing voor ze uit de taverne gegooid worden

De spelers ontvangen twee speciale krachttegels (de Prins ontvangt er slechts één)

Krachtenfase voor twee of drie spelers

Deze verloopt op dezelfde manier doch elke speler ontvangt twee krachttegels, de Prins ontvangt slechts één krachttegel.

Beginnend met de speler die de laagste score heeft, en hierna de speler met de 2de laagste score enz..., kiest iedere speler een tegel en plaatst deze voor zich. Als de Prins aan de beurt is, kiest hij een krachttegel.

De andere spelers (behalve de Prins) kiezen hierna nog een tegel en leggen deze open neer.

De Waarschuwing

In deze versie krijgen de speler nog één laatste kans zodra ze betrapt worden (zodra ze een tegel trekken die een doorlopende lijn niet kan verlengen). Heb je een Waarschuwing ontvangen, dan legt de speler zijn figuur plat neer op het spelbord (om aan te duiden dat hij een waarschuwing ontving) en slaat hij deze beurt over. Wordt hij later (tijdens dezelfde nacht) opnieuw betrapt, dan wordt hij verwijderd uit de taverne en krijgt hij geen ervaringspunten. Verlaat een speler vrijwillig de taverne, dan mag hij de figuur van een andere speler plat leggen, deze speler kan niet meer gewaarschuwd worden (en wordt uit de taverne verwijderd indien hij betrapt wordt). Zijn alle figuren reeds neergelegd, dan hebben de spelers die de taverne vrijwillig verlaten, geen invloed meer op de overblijvende spelers.

Opgeliet: Als de laatste speler de 'Stop of verdubbel' fase speelt, dan moet hij zijn eigen figuur platleggen (als dit niet reeds gebeurd was), hij krijgt geen bijkomende kans.

Pickpocket is een spel uitgebracht door Repos Production

Tél.+32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Brussel - België • www.rprod.com

Spel: Réiner Knizia - Ontwikkeling: "De Belgen met de Sombros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustraties: Olivier Fagnère -

Vertaling: Dimitri Giakouvakis - Bart Proost - Correcties: Humphrey Clerx

© REPOS PRODUCTION 2008. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

Een zeer welgemeende en oprechte 'dankuwel' aan Alexis Vanmeerbeek en Fabrice -Zombie- Boyv, Dimitri Giakouvakis, Bart Proost en Humphrey Clerx.



Begin van een nieuwe nacht

1. Verwijder de buittegels van de vorige nacht.
2. Plaats de vorige wachters (indien aanwezig) naast het spelbord.
3. Plaats alle figuren op het spelbord.
4. Voer de krachtenfase uit in stijgende volgorde (behalve de prins).
5. De Prins der dieven mag beginnen.

Speciale kracht-tegels



De illusiespreuk

De illusiespreuk brengt meer punten op indien de afgebeelde elementen aanwezig zijn in de totale buit (doorlopende lijnen) zodra je de taverne vrijwillig verlaat. Zijn alle drie de elementen aanwezig, dan krijg je zes extra punten. Is er slechts één element aanwezig, dan krijg je één, twee of drie punten (afhankelijk van het element). Als twee elementen aanwezig zijn, dan krijg je 3, 4 of 5 punten volgens de onderbroken lijn. Deze punten worden nooit verdubbeld opgeteld.



Magische handschoen

Verlaat je de taverne vrijwillig, dan krijg je ook de eerste tegel van de stapel na het scoren van je punten. Je kan deze later uitspelen of deze houden voor extra punten tijdens de laatste fase van het spel. Als je een wachter trekt, dan staat het Geluk niet aan jouw zijde! Deze laat je aan je medespelers zien en voeg je toe aan de buit van de huidige nacht (als het de tweede wachter was, dan eindigt de nacht). Je ontvangt hiervoor geen vervangingstegel.



Geheime doorgang

Je weet de exacte locatie van de geheime doorgang. Verschijnt de tweede wachter in de taverne, dan verdien je toch de buitpunten en hier bovenop de punten van de twee wachters. Deze kracht werkt enkel als de tweede wachter een einde maakt aan de nacht en als je de Stop of Verdubbel speler bent. Je punten worden nooit verdubbeld.



Handlanger

Je kent één van de wachters. Verlaat je de taverne vrijwillig en bevindt er zich al een wachter, dan verdubbel je zijn bonus. Deze kracht werkt niet bij de zevende wachter.



Bruce, de ninja-muis

Je hebt Bruce ingehuurd, de befaamde ninja-muis. Verlaat je de taverne vrijwillig, dan krijg je automatisch een bonus van 2 punten. Deze bonus kan je niet verdubbelen.



Een pint in de taverne

Je hoeft geen tegel uit te spelen maar je gaat voor een pint in de taverne. Hierdoor kun je deze beurt passen (maar je blijft in de taverne voor de huidige nacht). Je kan zelfs voor een pint gaan als je de 'Stop of verdubbel' moet spelen, hierdoor hoeft je slechts één tegel uit te spelen in plaats van de gebruikelijke twee. Deze kracht werkt slechts 1 keer, ook indien je de prins bent.



De tweehandige dief

Als je betrapt wordt, heb je het recht om een andere tegel uit de zak te trekken. Als je opnieuw betrapt wordt, moet je de herberg puntenloos verlaten. Deze kracht werkt slechts eenmalig. Het is mogelijk deze kracht te gebruiken bij 'Stop of verdubbel'.

PICKPOCKET

Volez les marchands – Évitez les coups de massue!

L'auberge du Repos du Guerrier est envahie de marchands pleins aux as.

Vous êtes l'un des meilleurs pickpockets du royaume.

Jusqu'où irez-vous pour devenir le Roi des voleurs?

Pickpocket est un jeu de Reiner Knizia pour 2 à 6 joueurs, illustré par Olivier Fagnère.

But du jeu

Être le voleur le plus expérimenté à la fin de partie. Une partie se termine lorsque le septième garde apparaît.

Matériel

Jeu de base

- 1 plateau de jeu
- 6 tuiles de personnages (le verso +50 permet d'indiquer lorsque vous avez fait un tour de plateau)
- 6 figurines de personnages avec leur soele
- 6 marqueurs de points d'expérience
- 71 tuiles Butin dont 7 gardes
- 1 tuile Marchand
- 1 tuile Prince des voleurs / aide de jeu
- 1 règle du jeu
- 1 sac



Variante : les Pouvoirs

- 7 tuiles Pouvoir spécial



Mise en place

Placez le plateau sur la table de jeu (ou en dessous si vous êtes vraiment trop petit). Donnez une tuile de personnage à chaque joueur et placez les figurines correspondantes au centre du plateau de jeu, dans l'auberge.

Placez aléatoirement les marqueurs de points d'expérience en une pile sur la case 0 de la piste de score. Écartez les sept tuiles Pouvoir, elles ne servent pas pour dans les règles de base.

Mélangez les tuiles Butin dans le sac et distribuez-en trois à chaque joueur. Les joueurs ne doivent pas avoir de tuile Garde. Ceux qui en ont reçu les défaussent et tirent de nouvelles tuiles. Remettez les tuiles défaussées dans le sac. Placez la tuile de marchand (recto-verso avec le marchand) en dessous du plateau. Le pion du dessous de la pile indique quel joueur joue en premier.

Règles de base

Pickpocket est un jeu simple mais aux mécanismes originaux, nous vous conseillons donc de faire votre première partie sans les pouvoirs.

Par la suite, n'hésitez pas à jouer avec la variante, votre plaisir de jeu n'en sera que plus grand.

Principe

Une partie de Pickpocket se déroule en un certain nombre de nuits. Une nuit se clôture par le Quitte ou double d'un joueur ou l'arrivée d'un 2^{ème} garde dans l'auberge. Le jeu se termine instantanément lorsque le septième garde arrive.

Dans Pickpocket, les voleurs présents à l'intérieur de l'auberge vont chacun à leur tour dans le sens horaire soit :

- tenter de rester dans l'auberge en jouant une tuile Butin,
 - sortir de l'auberge et marquer des points d'expérience.
- Le dernier joueur dans l'auberge sera Quitte ou double.

Les tuiles Butin

Les tuiles Butin comportent des lignes coupées ou continues des quatre éléments du jeu (bourses, clefs, fioles et bijoux). Les bourses, qui se trouvent tout en haut des tuiles sont les plus fréquentes, les clefs sont un peu moins fréquentes que les bourses et ainsi de suite.

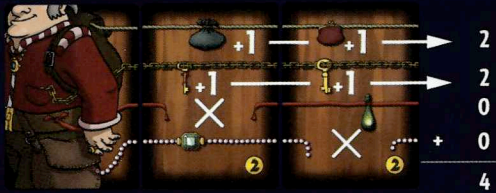
Les tuiles comportant une seule ligne mais avec deux éléments valent 2 points d'expérience, lorsqu'elles sont dans une série.

À la fin du jeu, les tuiles restant dans la main des joueurs leur rapportent des points d'expérience. Le montant est indiqué en bas à droite sur chaque tuile butin.

Le Butin

On appelle le Butin, l'alignement des tuiles qui commence par la tuile marchand, à côté de laquelle on place les nouvelles tuiles en ligne de gauche à droite.

Le Butin vaut autant de points que d'éléments présents sur les lignes ininterrompues depuis la première tuile. Si une ligne d'éléments n'est pas continue du début à la fin, elle rapporte aucun point.



Dans l'exemple ci-dessus, les lignes de fioles et de bijoux sont interrompues. Les lignes de bourses et de clefs sont continues, il y a deux éléments par ligne, ce qui vaut en tout 4 points (2 points par ligne). Lorsqu'un garde est présent, il ajoute sa valeur au butin : c'est la frime d'oser quitter l'auberge avec son butin en passant devant un garde !

Ci-dessous, les lignes de bourses, de clefs et de fioles sont interrompues. La ligne de bijoux est continue, il y a quatre éléments en tout (avec une tuile à deux éléments), ce qui vaut au total, 4 points. À ces points s'ajoute, la valeur du garde de 4. Le joueur qui décide de sortir de l'auberge marque donc 8 points.



Tour d'un joueur

À son tour, un joueur présent dans l'auberge doit :

- A. soit jouer une tuile de la pioche ou de sa main pour l'ajouter au Butin en cours,
- B. soit partir volontairement de l'auberge et marquer les points d'expérience correspondant au Butin actuel.

Chaque joueur ne peut accomplir qu'une seule de ces deux actions. Les joueurs qui ont quitté l'auberge ne jouent plus pour toute la nuit en cours.

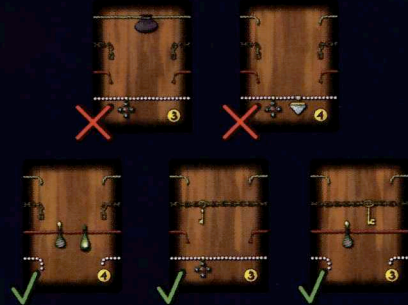
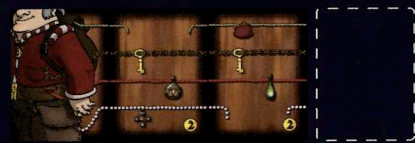
Attention, le dernier joueur présent dans l'auberge est Quitte ou double et doit faire une autre action (voir C).

A. Jouer une tuile de sa main ou du sac

A.1 Voler une tuile dans le sac

Le joueur vole au hasard une tuile Butin du sac. Si la tuile prolonge l'une des quatre lignes d'éléments (bourses / clefs / fioles / bijoux) qui est continue depuis la pioche, le joueur est sauf.

Par contre, si la tuile retournée ne prolonge aucune ligne d'éléments, le joueur est pris en flagrant délit et ne marque aucun point pour cette nuit. La tuile retournée est mise dans la défausse et le joueur sort son pion de l'auberge. Il est hors du jeu jusqu'à la prochaine nuit.



Les gardes

Si la tuile retournée est un premier garde, sa valeur s'ajoutera au butin lorsqu'un joueur sortira volontairement de l'auberge.

Mettez-le sur le plateau sur l'un des deux emplacements prévus à cet effet. Si la tuile retournée est un second garde, la nuit s'arrête! En effet, les deux gardes bloquent les deux sorties et il est désormais impossible de sortir

avec son butin. Tous les voleurs présents dans l'auberge sont mis dehors sans marquer de point d'expérience.



A.2 Jouer une tuile de sa main

Les joueurs qui ne veulent pas prendre de risque peuvent jouer une tuile de leur main.

Cette tuile doit prolonger une des lignes continues du Butin. Il est interdit de jouer une tuile qui ne prolonge aucune ligne.

B. Sortir volontairement avec son Butin

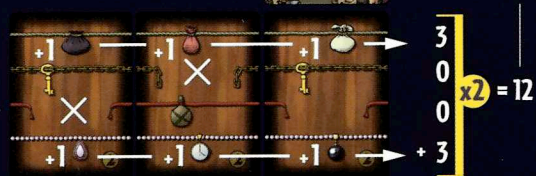
Le joueur qui sort volontairement marque autant de points que le Butin actuel. Les tuiles du Butin restent en place pour les autres joueurs. Il avance son marqueur de points d'expérience sur la piste de score et retire son pion de l'auberge. Il est hors du jeu jusqu'à la prochaine nuit.

C. Quitte ou double

Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur dans l'auberge, celui-ci doit la quitter volontairement mais il est **Quitte ou double**. Il doit jouer obligatoirement deux tuiles, l'une après l'autre. Ces tuiles peuvent provenir de sa main et/ou du sac. La première tuile jouée doit compléter le Butin et la seconde doit compléter le Butin en tenant compte de la première tuile jouée. Si le joueur est pris en flagrant délit sur l'une des tuiles ou si un deuxième garde apparaît, la nuit est finie. Ce joueur ne marque aucun point!



+3



15

Si les deux tuiles jouées sont bonnes, le joueur marque les points du Butin multipliés par deux auxquels il ajoute le bonus du garde éventuel.

Fin de nuit

Une nuit prend fin lorsque :

- le dernier joueur présent dans l'auberge a fini son **Quitte ou double** ;
- le second garde de la nuit vient d'être pioché.

Début d'une nouvelle nuit de jeu

Les gardes révélés lors de la nuit précédente sont disposés à côté du plateau. Les tuiles du précédent Butin sont mises à la défausse.



À partir de la deuxième nuit, le joueur qui a le plus de points est nommé **Prince des voleurs**, il prend la tuile correspondante et commence la prochaine nuit.

Si il y a plusieurs pions à égalité pour attribuer le **Prince des voleurs**, le premier arrivé (le pion du dessous de la pile) est le **Prince des voleurs**. L'aide de jeu reprend les différentes étapes à suivre au début de chaque nuit.

Fin du jeu : arrivée du dernier garde

Lorsque le septième et dernier garde est pioché, il déclenche la fin instantanée du jeu. Tous les joueurs sont expulsés de l'auberge sans marquer de points. Les joueurs ajoutent la valeur de leurs tuiles en main à leurs points d'expérience. Le joueur ayant le plus de points d'expérience est élu le **Roi des voleurs!** En cas d'égalité, le joueur qui avait le moins de tuiles en main gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, refaites une partie. En cas de nouvelle égalité, appelez un exorciste.



Variante : Les pouvoirs

La partie se déroule de la même manière que le jeu d'initiation, à l'exception de la phase Pouvoir.

Phase Pouvoir

À du début de chaque nuit à l'exception de la première, les joueurs choisissent un pouvoir spécial pour la nuit, à l'exception du Prince des voleurs.

Par ordre croissant, en commençant par le joueur ayant le moins de points d'expérience, chacun choisit une tuile Pouvoir et la prend devant lui. En cas d'égalité sur la piste de score, le pion du dessus de la pile est considéré comme prioritaire.

Lorsque tout le monde (excepté le Prince) a un pouvoir, Le Prince commence la nouvelle nuit.

À la fin de chaque nuit, les joueurs rendent leur pouvoir. Il y a toujours sept pouvoirs disponibles lors de la phase Pouvoir.

Règles pour deux et trois joueurs

Lorsque l'on joue à deux ou trois joueurs, deux légères modifications s'appliquent aux règles du jeu. Les joueurs ont droit à un avertissement avant d'être expulsés et ils ont deux pouvoirs (le Prince des voleurs, un seul).

Phase Pouvoir à deux et trois.

La phase de pouvoir est identique à celle du jeu normal sauf que les joueurs choisissent deux pouvoirs et le Prince des voleurs un seul. Par ordre croissant, en commençant par le joueur ayant le moins de points

d'expérience, chacun choisit une tuile Pouvoir et la prend devant lui. À son tour, le Prince des voleurs prend un pouvoir.

Les autres joueurs (sauf le Prince) prennent ensuite un deuxième pouvoir dans le même ordre.

Avertissement

À deux et trois joueurs, les joueurs ont droit à une chance lorsqu'ils sont pris en flagrant délit (tirage d'une tuile sans élément continu). Lorsque cela arrive, le joueur couche son personnage pour indiquer qu'il a reçu un avertissement et passe son tour. S'il est à nouveau pris en flagrant délit la même nuit, il est expulsé de l'auberge sans marquer de points d'expérience.

Lorsqu'un joueur quitte volontairement l'auberge, il doit coucher un autre des joueurs qui perd donc sa chance. Si tout le monde est déjà couché, il perd ce droit.

Attention, le joueur qui est Quitte ou double doit coucher son personnage si cela n'était pas encore le cas. En effet, il n'a plus droit à un avertissement.

Pickpocket est un jeu Repos Production

Tél.+32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur •
1090 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

Jeu : Reiner Knizia - Développement : "Les Belges à Sombros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustrations : Olivier Fagnère

© REPOS PRODUCTION 2008. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Pickpocket est dédié à Gary Gygax. Ce jeu ainsi que beaucoup d'autres n'aurait sans doute pas vu le jour sans son influence.

Un tout grand merci à Alexis Vanmeerbeek et Fabrice -Zombie- Boy, Dimitri Giakouvakis, Bart Proost, Julien -5ème dan d'ortographe- Drouet, 2010 et sa névrose.



Mise en place d'une nouvelle nuit

1. Mettez à la défausse les tuiles du Butin de la nuit précédente.
2. Si des gardes ont été révélés durant la nuit, mettez-les à côté du plateau.
3. Tous les joueurs reviennent dans l'auberge.
4. Phase **Pouvoir** dans l'ordre croissant des points d'expérience (sauf le Prince des voleurs).
5. Le Prince des voleurs commence.

Les cartes Pouvoir

Le sort d'illusion



Le sort d'illusion apporte des points d'expérience supplémentaires si les éléments qu'il affiche sont présents dans le Butin (ligne non brisée) lorsque vous quittez l'auberge **volontairement**. Lorsque les 3 éléments sont présents, vous recevez 6 points. Si 1 élément est présent, vous recevez 1, 2 ou 3 points. Si 2 éléments sont présents, vous recevez 3, 4 ou 5 points selon la ligne brisée. Ces points ne sont jamais doublés.

Le gant magique



Lorsque vous quittez l'auberge **volontairement**, vous recevez, après avoir marqué vos points, la première carte de la pioche. Vous pourrez la jouer par la suite ou la garder pour le décompte de fin de partie. Si vous piochez un garde, pas de chance ! Vous devez le dévoiler et il se trouve ajouté à la nuit en cours (si c'est le deuxième, la nuit s'arrête). **Vous ne tirez pas de tuile de remplacement.**

Le passage secret



Vous connaissez l'emplacement du passage secret. Lorsque le deuxième garde de la nuit arrive dans l'auberge, vous marquez les points du Butin ainsi que les bonus des deux gardes et vous sortez par le passage secret. Ce bonus fonctionne si ce deuxième garde met fin à la partie et si vous étiez Quitte ou double. Les points ne sont pas doublés.

Le complice



Vous avez un ami parmi les gardes. Si un garde est déjà présent lorsque vous sortez **volontairement** de l'auberge, vous **doublez son bonus**. Ce pouvoir ne fonctionne pas avec le 7ème garde.

Bruce, la souris ninja



Vous avez recruté Bruce, la souris ninja. Lorsque vous sortez **volontairement** vous recevez un bonus automatique de 2 points d'expérience. Ce bonus ne peut pas être doublé.

Une bière au bar



À la place de jouer une carte, vous pouvez aller boire une bière au bar et passer ainsi votre tour. Vous pouvez aussi aller boire une bière lorsque vous êtes Quitte ou double pour remplacer une des deux cartes que vous devez piocher/jouer. Cela fonctionne une seule fois et également si vous êtes Prince des voleurs.

L'ambidextre



Si vous êtes pris en flagrant délit, vous avez le droit de **voler une autre tuile dans le sac**. Si vous êtes à nouveau pris en flagrant délit, vous êtes expulsé de l'auberge. Ce pouvoir fonctionne une seule fois. Il est possible de l'utiliser lors d'un Quitte ou Double.