

+Scheffeln¹

2 à 4 joueurs

Contenu :

8 tuiles de Business

8 tuiles limousines

24 cartes de déplacement

8 cartes personnages

32 jetons de monnaie

1 jeton de premier joueur

Livret de règles

Les Années Folles, une décennie de prospérité culturelle et économique. Envoyez vos associés dans différents quartiers pour le trafic d'alcool, pour tenir des casinos, ou même pour jouer les magnats de l'industrie du cinéma. Mais Attention ! Vos rivaux sont impitoyables et ils essaieront de vous écarter des affaires les plus rentables.

Mise en Place :

- Prenez les 8 tuiles business et formez un cercle dans l'ordre alphabétique (A – H)
- Prenez les 8 tuiles limousines et placez dans un ordre au hasard sur les cases de rue des tuiles business, avec 1 limousine sur chaque tuile business.
- Placez les cartes personnages, face visible, sur la table, pour qu'elles soient accessibles à tous.
- Triez les jetons de monnaie selon la lettre au dos (A-H) et formez des piles. Mélangez les 4 jetons de chaque pile et placez les piles face cachée sur le business correspondant. Retournez face visible le premier jeton de chaque pile.
- Le joueur le plus jeune reçoit le jeton de premier joueur.
- Le premier joueur mélange les cartes mouvement et il en donne 4 à chaque joueur.
- En commençant par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur choisit une des cartes personnage placée au centre de la table et la place devant lui. Ce personnage choisi est le représentant actuel du joueur.

Jouer :

En commençant par le premier joueur, les joueurs vont chacun leur tour jouer dans le sens horaire une carte à la fois. Après que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes, la manche est terminée et la **Phase de Scheffeln** peut commencer.

Tours :

Lorsque c'est votre tour, vous devez jouer une carte mouvement. Vous pouvez jouer une carte mouvement pour une des deux actions possibles :

1. Déplacer : jouez la carte face visible. La limousine de la couleur correspondant à la carte doit être déplacée selon **les règles de déplacements**. (Vous pouvez jouer n'importe quelle carte, la personne qui vous représente n'a pas d'importance ! De cette manière tous les joueurs peuvent déplacer n'importe quelle limousine).

2. Échange : défaussez cette carte face cachée. Vous devez maintenant changer de représentant. Remettez celui que vous avez au centre de la table et choisissez en un nouveau, un différent parmi les cartes personnages disponibles. Vous n'avez pas le droit de prendre le personnage d'un autre joueur !

IMPORTANT : Vous ne pouvez pas choisir l'action Échange pendant votre dernier tour de la manche. Votre dernière carte mouvement devra *toujours* être jouée face visible !

Règles de Déplacement :

¹ Scheffeln signifie amasser de l'argent en Allemand.

Jouer une carte de déplacement fera que la limousine de la couleur correspondante deviendra **la limousine active**. On l'avance ensuite d'une case (dans le sens horaire) vers le prochain business, en respectant les règles suivantes :

- S'il n'y a pas de limousine sur le prochain business, alors la limousine active s'y arrête.
- S'il y a déjà 1 limousine sur le business suivant, alors la limousine active s'y arrête et on la place *sur* la limousine déjà présente (ce qui forme **un cortège** d'automobile).
- S'il y a déjà un cortège présent sur le business, alors la limousine active passe ce business ainsi que les suivants ayant un cortège pour se poser sur un business qui n'a pas de cortège.
- Si la limousine active est sur le dessus du cortège avant le déplacement, alors seule la limousine active se déplace.
- Si la limousine active est *en bas* du cortège avant d'être déplacée, alors le cortège entier sera déplacé. *Lorsque la limousine du dessous du cortège est déplacée, elle emportera toujours la limousine au-dessus avec elle.*
- Lorsqu'on déplace un cortège, celui-ci doit s'arrêter sur le business suivant n'ayant aucune limousine, passant sans s'arrêter les business qui ont une limousine dessus.
- Chaque business ne peut contenir que deux limousines maximum. La seconde limousine qui arrive sur un business est toujours placée sur la première pour former un cortège.

Phase de Scheffeln :

La Phase Scheffeln commence après que tous les joueurs aient joué toutes leurs cartes. Chaque joueur vérifie maintenant où la limousine de son représentant a atterri.

- Si la limousine d'un joueur est seule sur un business ou sur une autre limousine dans un cortège, alors le joueur prend le jeton d'argent du dessus de la pile de ce business.
- Si la limousine d'un joueur est en bas du cortège, alors le joueur ne reçoit rien.

Après la Phase de Scheffeln :

- Les joueurs gardent leur carte de personnage et les limousines restent sur les business où elles sont.
- On donne le jeton de premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.
- Le nouveau premier joueur récupère toutes les cartes déplacement, les mélange et en redistribue 4 à chaque joueur.
- Le premier jeton de chaque pile de monnaie est retourné face visible.
- La manche suivante est débutée par le premier joueur et les autres joueurs qui jouent des cartes de déplacement.

Fin de la Partie :

La partie se termine lorsqu'au moins 1 des tuiles business n'a plus de jetons de monnaie. Le joueur qui a le plus d'argent l'emporte ! En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire !

—

Speed Scheffeln

Variante pour 3 à 8 joueurs

C'est une version rapide de Scheffeln. Tous les joueurs jouent en même et on peut jouer jusqu'à 8 joueurs !

Mise en place :

- Placez les tuiles de business en cercle (l'ordre n'a pas d'importance) et placez 1 limousine sur chacune d'entre elles.
- Mélangez *tous* les jetons de monnaie ensemble. Ne les trie pas par lettre ! Faites au hasard 8 piles de 4 jetons de monnaie chacune et placez une pile, face cachée, sur chacune des tuiles business.

Retournez le premier jeton de chaque pile face visible.

- Placez les 8 cartes personnage sur la table, pour qu'elles soient accessibles à tous. (Dans cette variante, les joueurs ne choisissent pas une carte de personnage au début de la partie).
- Le premier joueur mélange les cartes déplacement et il en place 7, faces cachées pour former une ligne (cette rangée va déterminer quelles limousines vont bouger à la fin de la manche).

Jouer :

- De la *droite vers la gauche*, le premier joueur retourne chaque carte déplacement face visible.
- *Après que la dernière carte ait été retournée face visible*, chaque joueur simultanément essaye de déterminer où chaque limousine va atterrir après le déplacement et quel personnage va obtenir le plus d'argent.
- Quand un joueur a pris sa décision, il peut immédiatement prendre une carte personnage au centre de la table.
- Quand l'avant dernier joueur a pris une carte, il décompte de 5 à 0. Le dernier joueur qui n'a pas de carte personnage n'a plus que 5 secondes pour en prendre une ! S'il n'a pas pris de décision pendant ce laps de temps, il rentre les mains vides.
- Ensuite de la gauche vers la droite, on applique les effets des cartes déplacement et on déplace les limousines, selon les règles habituelles. La manche est maintenant terminée.

Chaque joueur reçoit de l'argent comme c'est décrit dans la **Phase Scheffeln**.

Après la Phase de Scheffeln :

- Les cartes de personnage sont remises au centre de la table et les limousines restent où elles sont.
- On donne le jeton de premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.
- Le nouveau premier joueur récupère toutes les cartes déplacement, les mélange et en remet 7, face cachée, pour former une rangée de cartes.
- Le premier jeton de chaque pile de monnaie est retourné face visible et la nouvelle manche peut commencer.

Fin de la Partie :

La partie se termine lorsqu'au moins 1 des tuiles business n'a plus de jetons de monnaie. Le joueur qui a le plus d'argent l'emporte ! En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire !

—

Règles pour l'extension "Run"

Cette extension ajoute 6 cartes déplacement supplémentaires. Les cartes « run » sont mélangées avec les cartes normales de déplacement. Elles ont les fonctions suivantes :

Joker (2x) : Avancez 1 limousine de votre choix d'une case.

A reculons (2x) : Reculez 1 limousine de votre choix d'1 case (dans le sens anti-horaire). Toutes les règles de déplacement sont appliquées normalement mais dans le sens *anti-horaire*..

Échange néfaste (1x) : Échangez votre carte personnage contre une autre. Vous *pouvez* l'échanger contre la carte personnage d'un autre joueur.

Évasion (1x) : Prenez une limousine qui est sur une autre limousine dans un cortège et placez-la sur une tuile de business qui n'a pas de limousine.

REMARQUE : Une carte « run » peut être jouée face visible même si c'est votre dernière carte en main.

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant