

Auteur : Marc BRUNNENKANT - Illustrateur : Tony Rochon
3 à 6 joueurs - Age : + 10 ans - Durée : 20 min

INTRODUCTION

Incarnez un contrebandier et tentez de faire fortune en convoyant des marchandises légales et illégales. Un transport fortement périlleux puisque les autres joueurs vont avoir la possibilité de contrôler vos cargaisons et même de les confisquer s'ils trouvent des marchandises douteuses. Bluff et négociations vous permettront peut-être de régner en maître sur la prohibition !

MATÉRIEL DE JEU - 110 CARTES

- 58 cartes marchandises légales.
- 30 cartes marchandises illégales.
- 20 cartes "contrôleur" (8 cartes "Lieutenant", 6 cartes "Capitaine" et 6 cartes "Inspecteur").
- 2 cartes aide de jeu

BUT DU JEU

Devenir le plus riche des contrebandiers en faisant passer des convois plus ou moins légaux au nez et à la barbe des adversaires.

PRÉPARATION

A 3 ou 4 joueurs, retirez 18 cartes marchandises légales, 10 marchandises illégales ainsi que 2 cartes "Lieutenant", elles ne seront pas utilisées pour la partie.
Distribuez une carte "Capitaine" et une carte "Inspecteur" à chacun des joueurs. Les cartes restantes (Capitaine et Inspecteur) sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pour la partie.
Mélangez les cartes "marchandises" (légales et illégales) avec les cartes "Lieutenant".
Distribuez 4 cartes à chaque joueur.
Les cartes restantes sont posées face cachée au centre de la table
et constituent la pioche.
Piochez 4 cartes et disposez-les face visible dans le prolongement de la pioche.



Un premier joueur est désigné et la partie peut commencer en respectant le sens horaire.

TOUR DE JEU

A votre tour de jeu, vous devez effectuer une des 2 actions suivantes :
A) Piocher 1 ou 2 cartes
B) Tenter de faire passer un convoi (côté camion)

A) Piocher 1 ou 2 cartes
Les joueurs peuvent au choix :
- Prendre 2 cartes face visible OU 1 carte face visible et 1 carte de la pioche.
- Ou prendre 1 carte soit face visible soit face cachée (cas rare utilisé le plus souvent en fin de partie).

Dès qu'une carte face visible est prise par un joueur, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche.
Si un joueur a déjà 8 cartes en main avant de piocher, il ne peut pas effectuer cette action.

Exception :
En fin de partie, un joueur peut ne pas avoir d'intérêt à piocher ou tenter un convoi. Il peut alors décider de passer son tour.
Si tous les joueurs passent, la partie prend fin.

B) Tenter de faire passer un convoi
Vous posez face cachée 2, 3 ou 4 cartes de votre main devant vous. Ces cartes constituent votre convoi.

CONSTITUTION D'UN CONVOI :

Un convoi comporte des marchandises légales et/ou illégales. Il peut aussi contenir une ou plusieurs cartes "contrôleurs" (voir explications ci-dessous).

Une fois le convoi constitué, les joueurs adverses décident ou non d'effectuer un contrôle :
1) **Aucun joueur ne contrôle votre convoi**. Celui-ci parvient donc à votre entrepôt sans embûche. Vous pouvez alors y stocker vos marchandises (empilez les cartes face cachée à côté de vous).
2) **Un ou plusieurs joueurs décident de contrôler votre marchandise en jouant une carte contrôleur de leur main**.
Qui contrôle ?
Il existe 3 types de contrôleurs :
- Le lieutenant (le moins gradé) peut contrôler 1 carte.
- Le capitaine peut contrôler 2 cartes.
- L'inspecteur (le plus gradé) peut contrôler 3 cartes.



Si plusieurs joueurs souhaitent effectuer un contrôle, le plus gradé procède à l'inspection. Si les contrôleurs sont de même grade, le plus rapide à abattre sa carte effectue le contrôle.
Le ou les autres joueurs reprennent leur contrôleur en main.

POT-DE-VIN

Le joueur dont le convoi va être inspecté peut - à ce moment là - décider de proposer un pot-de-vin au joueur qui souhaite effectuer le contrôle. Il peut prendre une ou plusieurs cartes de sa main et les proposer au contrôleur, qui en prend connaissance.
Le "contrôleur" peut ensuite :
- Accepter le pot-de-vin : il place la ou les cartes proposées dans son entrepôt et reprend en main sa carte contrôleur. Le joueur actif peut alors stocker son convoi dans son entrepôt.
- Refuser le pot-de-vin : le joueur actif reprend son pot-de-vin en main et le joueur contrôleur doit effectuer un contrôle normalement (voir ci-dessous).

Attention. Si aucun pot-de-vin n'est proposé, le joueur qui effectue le contrôle peut finalement (après de possibles négociations) décider de ne pas inspecter le convoi. Il met alors sa carte contrôleur dans son entrepôt. Le convoi passe alors sans encombre.

CONTRÔLER LE CONVOI

Le joueur qui effectue le contrôle retourne 1 à 3 cartes du convoi selon le grade du contrôleur joué, une carte par une carte.

RÉSULTAT DU CONTRÔLE

- Si le contrôleur n'a retourné que de la marchandise légale, le convoi est réussi et le joueur actif peut stocker les cartes qui le constituent dans son entrepôt. Il récupère la carte contrôleur de son adversaire dans sa main.
- Si le contrôleur a retourné une carte marchandise illégale, l'inspection s'arrête immédiatement. Il saisit toutes les cartes du convoi et les stocke dans son entrepôt ainsi que sa carte contrôleur.
- Si le contrôleur retourne une carte "contrôleur", l'inspection s'arrête immédiatement (l'indicateur a été repéré, la mission d'infiltration est donc un échec). Le convoi est réussi et le joueur actif peut stocker sa marchandise dans son entrepôt. Il récupère la carte contrôleur de son adversaire dans sa main.





FIN DU JEU

Lorsque la pioche est épuisée et que l'on ne peut plus mettre 4 cartes face visible au centre de la table, on entame un dernier tour de jeu. Le dernier joueur à jouer sera celui qui a épuisé la pioche au tour précédent.
Si lors d'un même tour, tous les joueurs passent, la partie se termine immédiatement.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur compte les points des cartes de son entrepôt.
- Carte légale : 1000$ - Carte illégale : 4000$
- Lieutenant : 3000$ - Capitaine : 4000$ - Inspecteur : 5000$

Chaque carte "contrôleur" encore en main rapporte :
- Lieutenant : 1000$ - Capitaine : 2000$ - Inspecteur : 3000$

Pour chaque carte "Illégale" encore en main, les joueurs déduisent 4000$ à leur total.
Les cartes légales encore en main ne valent rien.





Designer : Marc BRUNNENKANT - Artist : Tony Rochon
3 to 6 players - Age : + 10 years - Duration : 20 min

INTRODUCTION

Your are a smuggler and you are trying to make a fortune by transporting legal and illegal goods. Transit is highly risky because the other players will have the opportunity to control your cargo and can even confiscate it if they find questionable goods. Bluff and negotiate, and you will be the leader.

GAME CONTENTS - 110 CARDS

- 58 « Legal Goods » cards.
- 30 « Illegal Goods » cards.
- 20 «Controller» cards (8 «Lieutenant» cards, 6 «Captain» cards and 6 «Inspector» cards).
- 2 « Game Help » cards.

AIM OF THE GAME

Become the richest smuggler by transporting your goods just under the noses of your opponents.

SETUP

For 3 or 4 players, remove 18 « Legal Goods » cards, 10 « Illegal Goods » cards and 2 «Lieutenant» cards that will not be used for the game.
Distribute a «Captain» card and «Inspector» card to each player. Put remaining Captain and Inspector cards in the box. They will not be used for the game.
Shuffle «Goods» cards (legal and illegal) with «Lieutenant» cards.

Distribute 4 cards to each player.
The remaining cards are placed face down in the center of the table and form the draw.
Draw four cards and place them face up in a row, next to the deck



The first player is chosen and the game is played clockwise.

EACH TURN

On his turn, the player must perform one of the following two actions:
A) Draw 1 or 2 cards
B) Attempt to smuggle a convoy

A) Draw 1 or 2 cards
Players can either:
- Take 2 cards face up
- OR 1 card face up and 1 card from the deck
- OR 1 card face up
- OR 1 face down (rarely used : most often at the end of the game)

Once a face-up card is taken, it is immediately replaced by the next card from the deck.
If a player already has 8 cards in his hand before drawing, he cannot perform this action.

Exception:
At the end of the game, a player may have no interest in drawing or smuggling. He can decide to pass. If all players pass, the game ends.

B) Attempt to smuggle a convoy
Put 2, 3 or 4 cards from your hand face down (truck side up) in front of you. These cards are your convoy.

FORMING A CONVOY:

A convoy contains legal and / or illegal goods and may also contain one or more «Controller» cards (see explanation below).

Once a convoy is formed, the opponents may decide to carry out a check or not :
1) If no other player controls your convoy, it will arrive at your warehouse without obstacle. You can then store your goods (pile your cards face down next to you).
2) However, one or more players may decide to check your merchandise by playing a controller card from their hand.
Who controls?
There are 3 types of controllers:
- Lieutenant, the lowest ranking, can only control 1 card.
- The Captain can control 2 cards.
-The Inspector, the highest ranking, can control 3 cards.



If few players want to perform an inspection, the highest ranking controller will proceed.
If the highest controllers have the same ranking, the player who laid first will perform the inspection. The other players take back their controller card.

BRIBE

The smuggler may decide to propose a bribe to the player who whishes to perform the control.
He may offer one or more cards from his hand to the controller. The controller will have a look at them.
The «controller» can then:
- Accept the bribe: he will place the card(s) proposed in his warehouse and take back in his hand his controller card. The smuggler can store his convoy in his warehouse.
- Reject the bribe: the smuggler takes back his bribe and the controller must perform a control (see below).

Beware. If no bribe is offered, the player performing the control may finally decide not to inspect the convoy (after possible negociations). He must then put his controller card into the warehouse and the convoy passes without obstacle.

CHECK CONVOY

The «Controller» player turns over 1 to 3 cards of the convoy depending on the rank of the controller card, one card at a time.

RESULT OF CONTROL

- If the controller turns over only legal goods, the convoy is successful. The smuggler will store all cards from the convoy in his warehouse and will claim the 'Controller' card of his opponent for his hand.

- If the controller turns over illegal merchandise, inspection stops immediately. He grabs all the cards of the convoy and stores them in his warehouse with the controller card.

- If the controller turns over a «Controller» card, inspection stops immediately (the informant has been identified, infiltration mission failed). The convoy is successful and the controlled player can store his goods in the warehouse. He claims the controller card of his opponent which he adds to his hand.





END OF THE GAME

When the deck is finished and players can no longer put 4 cards face up in the center of the table, the final round of play begins. The last player to play will be the one who finished the deck in the previous round.
If during the same round, all players pass, the game ends immediately.

SCORING

Each player adds up the points of the cards in their warehouse.
- Legal Card: 1000$ - Illegal Card: 4000$
- Lieutenant: 3000$ - Captain: 4000$ - Inspector: 5000$

Each «Controller» card still in hand is worth:
- Lieutenant: 1000$ - Captain: 2000$ - Inspector: 3000$

For each «Illegal» card still in hand, players deduct 4000$ from their total.
Legal cards still in hand are not worth any points.





Auteur: Marc Brunnenkant
3 à 6 spelers - leeftijd: +10 jaar - Duur: 20 minuten.

INLEIDING

Word smokkelaar en probeer rijk te worden met het vervoer van legale en illegale goederen. Een zeer gevaarlijk vervoer want de tegenspelers hebben de mogelijkheid om uw konvooien te controleren en zelfs goederen in beslag te nemen als ze deze verdacht vinden. Met veel bluf en onderhandeling zal u misschien kunnen heersen over de smokkel die het alcoholverbod ondermijnt.

SPEELMATERIAAL - 110 kaarten

- 58 kaarten met legale goederen.
- 30 kaarten met illegale goederen.
- 20 “controle” kaarten (8 «Luitenant» kaarten, 6 «Kapitein» kaarten en 6 «Inspecteur» kaarten).
- 2 hulpkaarten

DOEL VAN HET SPEL

Uitgroeien tot de rijkste smokkelaar door al dan niet legale goederen voor de neus van de tegenstanders te laten vervoeren.

VOORBEREIDING

Met 3 of 4 spelers : verwijder 18 kaarten met legale goederen, 10 kaarten met illegale goederen en 2 «Luitenant» kaarten. Deze zullen niet worden gebruikt tijdens het spel.
Verdeel een «Kapitein» kaart en een «Inspecteur» kaart aan elke speler. De resterende kaarten (Kapitein en Inspecteur) worden terug in de doos geplaatst en worden niet gebruikt voor het spel.
Schud de «goederen» kaarten (legale en illegale) samen met de «luitenant» kaarten.
Verdeel 4 kaarten aan elk van de spelers.
De stapel resterende kaarten wordt met zichtbare zijde onderaan in het midden van de tafel geplaatst.
Trek vier kaarten, draai ze om en leg ze naast elkaar bij de stapel.



Een eerste speler wordt aangeduid en het spel kan met de klok mee beginnen.

BEURTEN

Als het uw beurt is, moet u een van de volgende twee handelingen uitvoeren:
A) 1 of 2 kaarten trekken
B) Proberen om een konvooi te laten passeren

A) 1 of 2 kaarten trekken
Spelers kunnen :
- hetzij 2 kaarten met zichtbare zijde OF een zichtbare kaart en een kaart van de stapel nemen.
- hetzij 1 kaart met zichtbare zijde OF een kaart van de stapel nemen (komt zelden voor, meestal aan het einde van het spel).

Zodra een zichtbare kaart door een speler wordt genomen, wordt ze onmiddellijk vervangen door de volgende kaart van de stapel.
Als een speler al 8 kaarten in de hand heeft vooraleer te moeten trekken, dan mag deze handeling niet worden uitgevoerd.

Uitzondering:
Aan het einde van het spel, kan het gebeuren dat een speler er geen voordeel bij heeft een kaart te trekken of een konvooi te doen passeren. Hij kan dan besluiten te passen. Als alle spelers passen, wordt het spel beëindigd.

B) Proberen om een konvooi te laten passeren
U plaatst, met de zichtbare zijde onderaan en richting truck, 2, 3 of 4 kaarten uit uw hand voor u. Deze kaarten vormen uw konvooi.

EEN KONVOOI VORMEN:

Een konvooi bestaat uit legale en/of illegale goederen. Het kan ook een of meerdere “controle” kaarten (zie toelichting hieronder) bevatten.
Zodra het konvooi gevormd is, kunnen de tegenspelers beslissen om al dan niet een controle uit te voeren:
1) **Geen enkele speler controleert uw konvooi**. Het zal dus rustig en zonder hindernissen uw magazijn kunnen bereiken. Daar kunt u vervolgens uw goederen opslaan (stapel de kaarten naast u op elkaar met de zichtbare zijde onderaan).
2) **Een of meerdere spelers besluiten om uw goederen te controleren door een “controle” kaart te spelen**.
Wie controleert?
Er zijn 3 soorten controleurs:
- De luitenant (de laagste in rang) mag 1 kaart controleren.
- De kapitein mag 2 kaarten controleren.
- De inspecteur (de hoogste in rang) mag 3 kaarten controleren.

Als meerdere spelers een controle willen doen, dan voert de hoogste in graad de inspectie uit. Als de controleurs dezelfde graad hebben, dan is het degene die het snelst zijn kaart neerlegt die de controle mag uitvoeren.
De andere speler(s) neemt/nemen dan zijn/hun “controle” kaart terug in de hand.

STEEKPENNINGEN

De speler wiens konvooi geïnspecteerd wordt, kan - op dat moment - besluiten om steekpenningen aan te bieden aan de speler die de controle wil uitvoeren.
Hij kan een of meer kaarten uit zijn hand nemen en ze aan de controleur bieden, die er kennis van neemt.
De « controleur « kan dan vervolgens:
- de steekpenningen aannemen: hij plaatst de kaarten die hem werden aangeboden in zijn magazijn en neemt zijn “controle” kaart terug in de hand. De gecontroleerde speler kan dan zijn konvooi in zijn magazijn opslaan.
- de steekpenningen weigeren: de gecontroleerde speler neemt de aangeboden kaarten terug in de hand en de controleur moet de controle op normale wijze uitvoeren (zie hieronder).
Let op. Als er geen steekpenningen worden aangeboden, kan de speler die de controle uitvoert (na eventuele onderhandelingen) uiteindelijk beslissen het konvooi niet te inspecteren. Hij plaatst dan zijn “controle” kaart in zijn magazijn. Het konvooi kan dan gewoon doorrijden.

EEN KONVOOI CONTROLEREN

De speler die de controle uitvoert draait naargelang de graad van de “controle” kaart, één tot drie kaarten om, en dit kaart per kaart.

UITSLAG VAN DE CONTROLE

- Als de controleur enkel kaarten met legale goederen omdraait, dan is het konvooi geslaagd en mag de gecontroleerde speler alle kaarten die deel uitmaken van het konvooi in zijn magazijn opslaan. Hij recupereert ook de “controle” kaart van zijn tegenspeler in de hand.
- Als de controleur een kaart met illegale goederen omdraait, dan houdt de inspectie onmiddellijk op. Hij neemt alle kaarten van het konvooi en slaat ze op in zijn magazijn, samen met zijn “controle” kaart.
- Als de controleur een “controle” kaart omdraait, dan houdt de inspectie onmiddellijk op (de informant is geïdentificeerd, en de infiltratieopdracht is mislukt). Het konvooi is dan geslaagd en de gecontroleerde speler mag alle kaarten die deel uitmaken van het konvooi in zijn magazijn opslaan. Hij recupereert ook de “controle” kaart van zijn tegenspeler in de hand.



EINDE VAN HET SPEL

Als de stapel kaarten uitgeput is en het niet mogelijk meer is om 4 kaarten met zichtbare zijde in het midden van de tafel te leggen, dan start de laatste spelronde. De laatste deelnemer die mag spelen, is degene die in de voorgaande ronde de laatste kaart van de stapel genomen heeft.
Als tijdens dezelfde spelronde alle spelers passen, wordt het spel onmiddellijk beëindigd.

PUNTENTELLING

Elke speler telt de punten van de kaarten in zijn magazijn op.
- Kaart «legale» goederen: 1000$
- Kaart «illegale» goederen: 4000$
- Luitenant: 3000$ - Kapitein: 4000$ - Inspecteur: 5000$

Elke “controle” kaart die men nog in de hand heeft brengt volgende sommen op:
- Luitenant: 1000$ - Kapitein: 2000$ - Inspecteur: 3000$

Voor elke kaart «illegale» goederen die ze nog in de hand hebben, trekken de spelers 4000 $ van hun totaal af.
De legale kaarten die men nog in de hand heeft, zijn waardeloos.

