Pickpocket

Volez les marchands – Évitez les coups de massue !

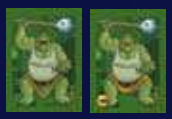
L'auberge du Repos du Guerrier est envahie de marchands pleins aux as.
Vous êtes l'un des meilleurs pickpockets du royaume.
Jusqu'où irez-vous pour devenir le Roi des voleurs ?
Pickpocket est un jeu de Reiner Knizia pour 2 à 6 joueurs, illustré par Olivier Fagnère.

But du jeu

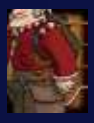
Être le voleur le plus expérimenté à la fin de partie. Une partie se termine lorsque le septième garde apparaît.

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)



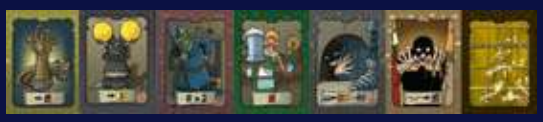
- 6 figurines de personnages avec leur socle
- 6 marqueurs de points d'expérience
- 71 tuiles Butin dont 7 gardes
- 1 tuile Marchand



- 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 2ème 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.

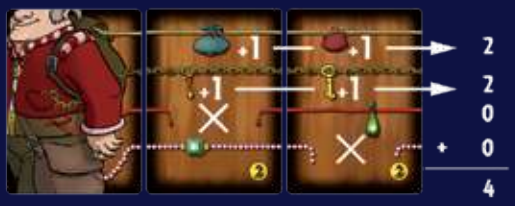
Le dernier joueur dans l'auberge sera Quitte ou double.

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.



Cour 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!



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 coté 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.
S'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

Au 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

A 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 Sombreros" aka Cédrick 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 Vanmeerbeeck et Fabrice -Zombie- Bovy, Dimitri Giakouvakis, Bart Proost, Julien -5ème dan d'ortographe- Drouet, 20100 et sa névrose,

Mise en place d'une nouvelle nuit

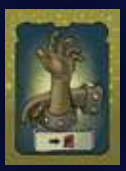
1. Mettez à la défausse les tuiles du Butin de la nuit précédente.
2. Si des gardes ont été révélés durant la nuit, mettez-les à côté du plateau.
3. Tous les joueurs reviennent dans l'auberge.
4. **Phase Pouvoir** dans l'ordre croissant des points d'expérience (sauf le Prince des voleurs).
5. Le Prince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