# STOP me or let me GO

Auteur: **Taiju Sawada**
Illustratrice: **Maud Chalmel**
Graphiste: **Alexis Vanmeerbeeck**
Développement et édition: **Kyf Édition**

## Règles du jeu

TAIJU SAWADA
MAUD CHALMEL

3-6
10+
15



*Vous êtes des Agents chargés d'arrêter les Gangsters les plus recherchés au monde.*

*Pour obtenir des récompenses, choisissez judicieusement qui vous allez arrêter et qui vous laisserez partir.*

*Mais attention si plusieurs Agents essaient d'arrêter un même Gangster, ce dernier profite de la confusion pour s'enfuir…*

# MATÉRIEL

**30 cartes Action**
*(4 GO et 1 STOP pour chacune des 6 couleurs)*



**10 cartes Gangster**
*(numérotées de 1 à 10)*



**10 jetons Récompense**
*(avec des valeurs allant de 0 à 3)*



# MISE EN PLACE

**Chaque Agent prend les 5 cartes Action de la couleur de son choix.**
**Rangez les cartes Action restantes dans la boîte.**



**Sans regarder leur valeur, prenez autant de jetons Récompense que le nombre d'Agents + 2.**
**Placez-les, face cachée, sur la table et rangez les autres dans la boîte.**

# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se joue en une succession de manches. **Quand il n'y a plus de jeton Récompense disponible, la partie s'arrête.** L'Agent avec le plus de points sur ses jetons Récompense remporte la partie.

**Attention, dès qu'un Agent obtient son troisième jeton Récompense, il remporte immédiatement la partie, quelle que soit la valeur totale de ses jetons.**

## Une manche

Une manche se joue en une succession de phases **MÉFAIT**, **INTERVENTION** et **ARRESTATION**.
Mélangez les 10 cartes Gangster et placez-les, face cachée, au centre de la table pour constituer la pioche.
Passez à la première phase **MÉFAIT**.



## PHASE MÉFAIT

- Piochez une carte Gangster et placez-la sur la table autour de la pioche *(en commençant par A comme dans l'exemple).*
- Passez à la phase **INTERVENTION.**

*Remarques :*

- *Lors des phases **MÉFAIT** suivantes, les cartes devront être placées autour de la pioche (4 cartes Gangster en tout), en respectant le sens horaire. (Carte B et suivantes dans l'exemple.)*
- *Si la pioche est vide, mélangez les cartes Gangster défaussées pour constituer une nouvelle pioche.*




## PHASE INTERVENTION

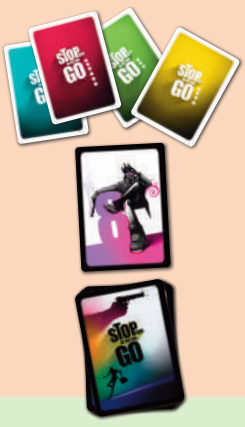
Chaque Agent choisit simultanément une carte Action de sa main et la pose, face cachée, sur la carte Gangster qui vient d'être placée lors de la phase **MÉFAIT.**

Après que tous les agents ont posé leur carte Action :

- Si les Agents ont **plusieurs cartes en main,** procédez à une nouvelle phase **MÉFAIT.**

**OU**

- Si les Agents n'ont plus **qu'une seule carte en main,** procédez à une phase **ARRESTATION.**



## PHASE ARRESTATION

Retournez face visible toutes les cartes Action posées sur la carte Gangster la plus ancienne.
Il y a trois possibilités :



**Aucune carte STOP n'a été jouée.**

*Le Gangster s'enfuit.*

Chaque Agent récupère sa carte Action en main.

Défaussez la carte Gangster et remplacez-la par une nouvelle carte Gangster **(PHASE MÉFAIT)** puis continuez avec la phase **INTERVENTION.**



**Plusieurs cartes STOP ont été jouées.**

*Le Gangster profite de la confusion pour s'enfuir.*

Chaque Agent récupère sa carte Action en main.

Défaussez la carte Gangster et remplacez-la par une nouvelle carte Gangster **(PHASE MÉFAIT)** puis continuez avec la phase **INTERVENTION.**



**Une seule carte STOP a été jouée.**

*Le Gangster est capturé.*

L'Agent qui a joué la carte STOP prend la carte Gangster et la pose devant lui.

Passez à la phase **FIN DE LA MANCHE.**

## FIN DE LA MANCHE

Vérifiez les cartes Gangster une par une, dans le sens horaire.
Retournez face visible toutes les cartes Action posées dessus :



S'il n'y a **aucune** carte **STOP,** ou s'il y en a **plusieurs,** la carte Gangster est **défaussée.**



S'il y a **une seule** carte **STOP,** l'Agent qui a joué cette carte STOP récupère la carte Gangster et la pose devant lui.

Une fois que toutes les cartes Gangster ont été vérifiées, l'Agent qui possède la carte Gangster de plus haute valeur remporte la manche.

**IMPORTANT : la carte Gangster de valeur « 1 » est la plus faible du jeu. Cependant, si un autre Agent possède devant lui la carte Gangster de valeur « 10 », alors la carte de valeur « 1 » devient la carte la plus forte du jeu.**

L'Agent qui a gagné la manche prend un jeton Récompense au hasard, puis le place, sans en regarder la valeur, face cachée, devant lui.
Tant qu'il reste des jetons Récompense en jeu, chaque Agent récupère toutes ses cartes Action et une nouvelle manche peut commencer.

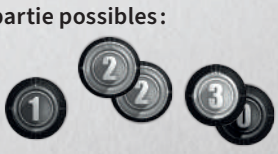


# FIN DE LA PARTIE

Il y a deux fins de partie possibles :



Dès qu'un Agent possède 3 jetons Récompense, il remporte la partie, quelle que soit la valeur de ses jetons.



Lorsque tous les jetons Récompense ont été gagnés, chaque Agent additionne la valeur de ses jetons Récompense.
L'Agent avec le plus grand total remporte la partie.
En cas d'égalité, la victoire est partagée.