

# FRIC-FRAC!



*La lourde responsabilité des nantis, fortunés et autres privilégiés est de faire étalage de leurs trésors. En tant que démunis, c'est un problème que vous n'avez pas. Mais vous êtes tout à fait disposés à alléger leur fardeau ! C'est pourquoi vous vous êtes spécialisés dans la « redistribution des richesses ». On qualifie souvent vos actions de cambriolage ; mais dans le milieu, on préfère le terme de fric-frac ! Le problème, c'est que vous êtes de plus en plus nombreux dans la profession...*

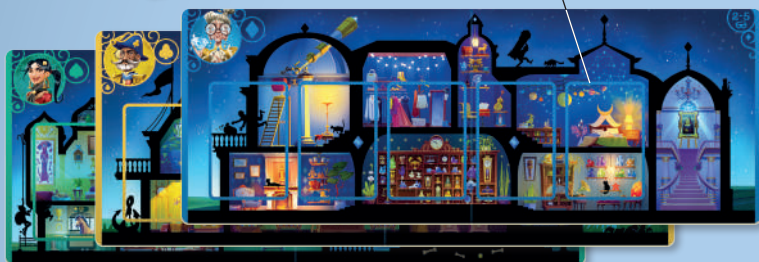
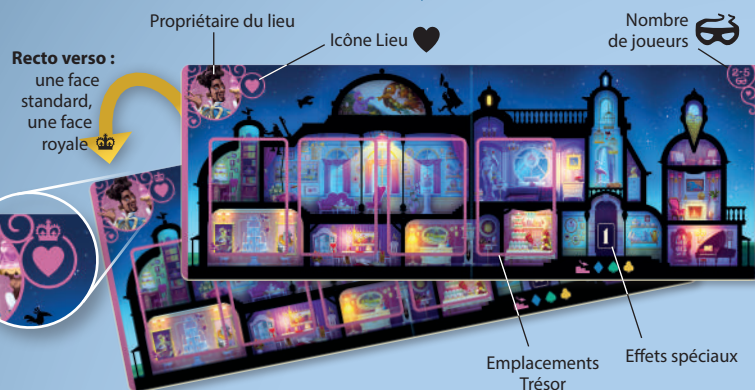
Dans *Fric-Frac !*, tous les joueurs incarnent des voleurs.

À chaque tour, l'un d'entre eux devient un Génie criminel et prépare soigneusement un cambriolage, tandis que ses concurrents tentent de deviner où il va frapper. S'il parvient à s'y rendre seul, il rafle tous les trésors qui s'y trouvent ; mais si d'autres voleurs ont vu juste et se rendent au même endroit que lui, ils subtilisent une partie de son butin !

La victoire revient au joueur qui « redistribue » le plus de richesses... en dérobant et revendant les possessions des nantis !

## 5 PLATEAUX LIEU

## 4 MANDIRS



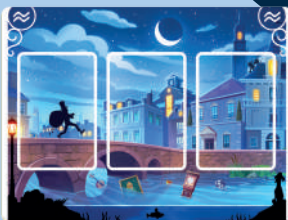
## 1 BANQUE

Lieu réservé aux parties à 4-5 joueurs



## 1 PLATEAU RIVIÈRE

Utilisé à chaque partie



## 25 CARTES LIEU

1 suite de 5 cartes par joueur, représentant les 5 lieux



## MONTRE À GOUSSET

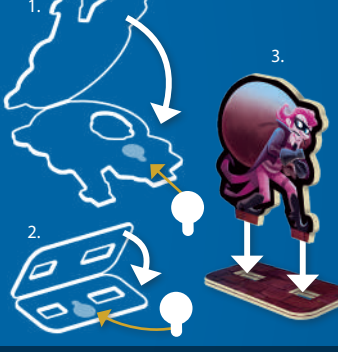
Compteur de manches (semaines)

### PLAN DE MONTAGE :



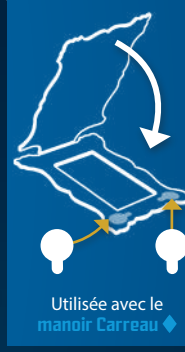
## PION GÉNIE CRIMINEL

### PLAN DE MONTAGE :



## LA MOZZA LINA

### PLAN DE MONTAGE :



## 176 CARTES TRÉSOR



## COFFRE-FORT

Utilisé avec le manoir Trèfle



## 2 DIAMANTS



## 5 INDICES



## 5 LETTRES CACHETÉES

Utilisés avec le manoir Carreau



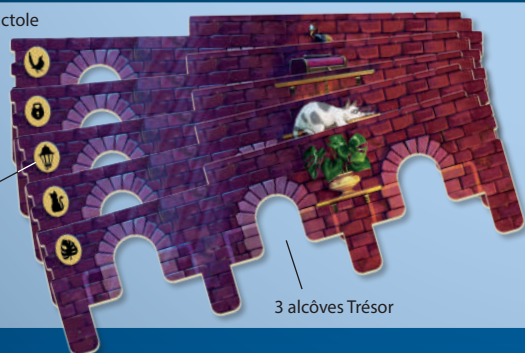
Conseil de filou : rangez tous les pions dans le coffret !

## 5 PLATEAUX PLANQUE

Pactole

Icône Joueur

3 alcôves Trésor



## RUFUS

Utilisés avec le manoir Pique



## GORDIE



## PASSAGE SECRET



## 6 CARTES MALÉDICTION



Utilisées avec le manoir Cœur

# MISE EN PLACE

- 1 PLATEAUX LIEU ET RIVIÈRE :** en fonction du nombre de participants, choisissez une combinaison de lieux (cf. *Combinaisons de lieux, ci-après*) et disposez les plateaux correspondants l'un en dessous de l'autre. Placez le plateau **Rivière** en dessous des lieux choisis (la rivière est utilisée dans chaque partie, mais n'est pas considérée comme un lieu). Si vous jouez avec le plateau **Banque**, placez-le à côté de la rivière. Rangez les plateaux inutilisés dans la boîte.
- 2 CARTES TRÉSOR :** mélangez les cartes Trésor face cachée, puis distribuez-en une face visible dans chaque emplacement Trésor des plateaux en jeu (**Rivière** comprise).
- 3 PLATEAUX PLANQUE ET CARTES LIEU :** chaque joueur prend un plateau Planque et une suite de cartes Lieu correspondant à la combinaison choisie. Rangez les cartes restantes dans la boîte.
- 4 TRÉSORS DE DÉPART :** chaque joueur pioche 3 cartes Trésor et les place face visible dans les alcôves de son plateau Planque. Si vous avez plusieurs cartes d'un même type (d'après l'icône du coin supérieur gauche), empilez-les dans la même alcôve : elles forment un lot. Celles du type Joker peuvent rejoindre n'importe quelle alcôve (ce type de trésor est expliqué page 4). Formez le paquet Trésor avec les cartes restantes et posez-le près des plateaux.
- 5 GÉNIE CRIMINEL :** confiez le pion Génie criminel au joueur qui, à l'issue d'après négociations, est désigné comme le plus susceptible de rafler un chef-d'œuvre flamand du XVI<sup>e</sup> siècle. Sinon, faites plouf plouf.
- 6 MONTRE À GOUSSET :** réglez la Montre à gousset sur la valeur associée au nombre de joueurs, puis confiez-la au Génie criminel actuel (ce voleur la garde jusqu'à la fin de la partie).



## COMBINAISONS DE LIEUX

Fric-Frac ! propose cinq plateaux Lieu dotés d'effets uniques. Chacun possède une face standard et une face royale, plus complexe.

Pour votre première partie, utilisez la combinaison de base décrite ci-dessous (selon le nombre de joueurs). Plus tard, vous pourrez essayer l'une des combinaisons recommandées décrites à leur droite. Une fois familiarisés avec le jeu, n'hésitez pas à créer vos propres combinaisons !

### COMBINAISONS DE BASE

**2** 3 lieux  
(illustré ci-contre)

**4** 4 lieux

**3** 4 lieux

**5** 5 lieux

### COMBINAISON DE BASE

**2**



### COMBINAISONS RECOMMANDÉES

**2** Proprio Parano

**3** Où est passée la Mozza Lina ?

**4** Secrets Maudits

**5** La Totale

VOUS ÊTES Désormais PRÊTS À JOUER

3

# DÉROULEMENT

La partie se joue en une succession de semaines (manches) composées d'autant de jours (tours) qu'il y a de voleurs\* (joueurs). Chaque jour, un nouveau voleur devient le Génie criminel et planifie un cambriolage, tandis que ses adversaires tentent de deviner où il va frapper.

Lorsque chaque voleur a eu son jour, la semaine s'achève et la valeur affichée par la Montre à gousset diminue d'un cran. Lorsqu'elle tombe à 1, la dernière semaine commence ; quand elle se termine, le voleur qui a « redistribué » le plus de richesses remporte la victoire.

*\*Dans les règles, le terme « voleurs » englobe tous les joueurs, y compris le Génie criminel (pour exclure ce dernier, on parlera des « autres voleurs »).*

## 1 MATIN – PLANIFICATION

Chaque matin, tous les voleurs choisissent secrètement une carte Lieu et la jouent devant eux, face cachée.

- La carte du Génie criminel désigne le lieu cambriolé.
- Les cartes des autres voleurs désignent les lieux qu'ils croient ciblés par le Génie.

Lorsque tous les voleurs sont prêts, ils révèlent leur carte en même temps.

*Note : si vous jouez avec le **manoir Pique** ♠, le Génie criminel applique le bonus de Rufus/Gordie (cf. pages 6-7) avant que les cartes Lieu soient jouées.*

**Conseil de filou :** n'hésitez pas à débattre autour de la table. Plus vous sèmerez le doute et rivaliserez de perfidie, plus vous vous amuserez ! Bluffez, contre-bluffez, et rebluffez. Par exemple, si vous visez la **banque** ♣, déclarez-le ouvertement : en fonction de votre honnêteté aux manches précédentes, vos adversaires pourraient vous croire... ou pas !

## 2 NUIT – CAMBRIOLAGE

C'est l'heure du cambriolage !

Les voleurs résolvent leurs actions l'un après l'autre en sens horaire, en commençant par le Génie criminel. Le lieu cambriolé est celui que le Génie criminel a joué le matin. Seuls les voleurs qui s'y rendent peuvent obtenir des trésors ; les autres font chou blanc.

Consultez toujours les règles spéciales du lieu cambriolé (cf. pages 5-7) avant de le résoudre : des bonus ou effets peuvent être déclenchés, quelle que soit la situation !

**Si plusieurs voleurs se rendent dans le lieu cambriolé, suivez ces étapes :**

1. Le Génie criminel vole 1 trésor de ce lieu.
2. En sens horaire, chaque autre voleur qui a choisi ce lieu récupère 1 des trésors restants.
3. Le Génie criminel vole 1 trésor supplémentaire du plateau. S'il est vide, il pioche la première carte du paquet Trésor.

**Si le Génie criminel est seul dans le lieu cambriolé :**

- Il vole tous les trésors qui s'y trouvent.
- N'oubliez pas de consulter les règles spéciales du lieu, qui accordent souvent des bonus dans cette situation.

## 3 AUBE – PLANQUE, REVENTE & DÉFAUSSE

Dès qu'un voleur gagne des trésors (et ce par n'importe quel moyen), il doit **immédiatement** les **planquer**, comme expliqué ci-après.

### PLANQUER SES TRÉSORS

1. Si vous avez gagné des cartes d'un type déjà présent dans votre planque, vous devez les ajouter à ce lot (chaque alcôve peut accueillir un nombre illimité de trésors du même type).
2. Si vous avez gagné des cartes de types absents de votre planque, vous devez les ajouter à vos alcôves vides.
3. S'il ne reste aucune alcôve vide ou correspondant aux trésors gagnés, gardez-les en main pour l'instant.

- **Génie criminel :** vous devez les planquer ou les défausser d'ici la fin de la phase Revente & Défausse (cf. page 5).
- **Tout autre voleur :** conservez-les jusqu'à votre prochain jour en tant que Génie criminel.

### TRÉSORS JOKER

Certaines choses sont prisées pour leur mérite artistique ou leur rareté. D'autres sont recherchées pour leur grande versatilité : c'est le cas des informations. Les trésors de type Joker représentent des documents compromettants pour leurs propriétaires. Entre vos mains, ces ressources profitables se substituent à n'importe quel type de carte Trésor.

Lorsque vous gagnez un trésor Joker, placez-le immédiatement dans une alcôve au choix de votre planque :

- Si l'alcôve est occupée, le joker est considéré comme étant du même type que les trésors qui s'y trouvent.
- Si l'alcôve est vide, le joker adoptera le type du prochain trésor que vous y ajouterez.
- Une alcôve contenant uniquement des trésors Joker est considérée comme étant vide : vous devrez la remplir dès que vous gagnerez un trésor d'un autre type (cf. « Planquer ses trésors », étape 2).

Lorsque chacun a fini de planquer ses trésors, le Génie criminel résout la phase **Revente & Défausse**, tandis que tous ses adversaires résolvent la phase **Pêche au trésor** (cf. page 5).



## REVENTE & DÉFAUSSE

### Uniquement pour le Génie criminel

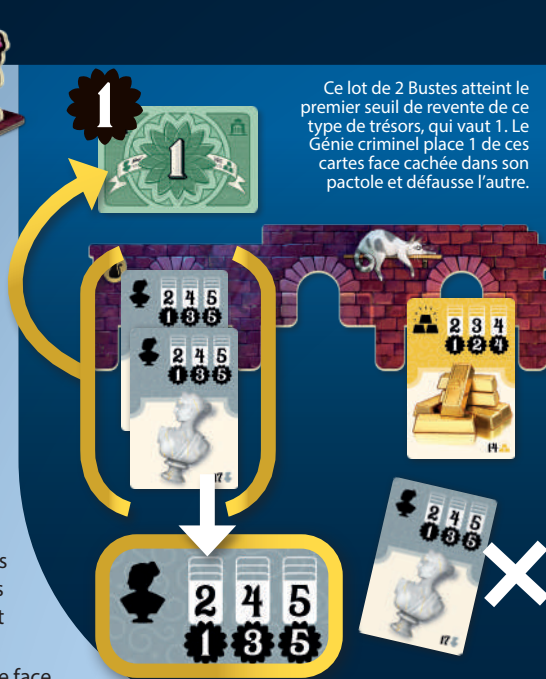
Vous pouvez revendre autant de lots de trésors entiers que vous le souhaitez. Suivez les étapes ci-dessous pour chacun d'eux.

1. Choisissez une alcôve, comptez toutes ses cartes et comparez le total à leurs seuils de revente (chiffres sur fond blanc) pour découvrir le prix de votre lot (chiffre sur fond noir).
2. Pour collecter vos gains, retournez autant de ces cartes que le prix du lot et placez-les dans le pactole. Chacune vaut 1 point de richesse.
3. Défaussez toute carte restante face visible, près du paquet Trésor.

Lorsqu'une alcôve de votre planque est libérée après la revente de ses trésors, vous pouvez immédiatement y placer des cartes de votre main, puis les revendre si vous le souhaitez.

Lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus revendre, si vous avez encore en main des trésors impossibles à planquer, vous devez les défausser.

Note : vous pouvez revendre un lot même si sa valeur est de 0 (s'il n'a qu'une carte ou n'atteint pas le premier seuil). Cela vous permet de libérer une alcôve.



Ce lot de 2 Bustes atteint le premier seuil de revente de ce type de trésors, qui vaut 1. Le Génie criminel place 1 de ces cartes face cachée dans son pactole et défausse l'autre.

## ENTRETIEN

1. Remplissez chaque emplacement vide des plateaux Lieu en piochant dans le paquet Trésor. Si celui-ci est vide, mélangez la défausse pour le reconstituer.
2. Le Génie criminel passe son pion au voleur à sa gauche.
3. Si le manoir Cœur ♥ est en jeu : faites glisser le Passage secret en position ouverte (cf. page 7).
4. Si le pion Génie criminel revient au détenteur de la Montre à gousset, diminuez sa valeur d'un cran. Si elle affichait déjà 1 pendant cette manche, passez à la fin de partie.



## FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE

La partie s'achève à la fin de la DERNIÈRE SEMAINE (celle durant laquelle la Montre à gousset affichait 1) :

la 5e semaine à 2 joueurs, la 4e à 3-4 joueurs, la 3e à 5 joueurs.

Chaque voleur suit ces étapes :

1. Si vous possédez Rufus et/ou Gordie (cf. Manoir Pique ♦, pages 6-7), appliquez leur bonus une dernière fois.
2. Vous pouvez revendre les lots de trésors qui se trouvent encore dans votre planque en appliquant les règles habituelles (y compris en planquant et revendant de nouveaux trésors de votre main, si possible).
3. Comptez les cartes de votre pactole pour obtenir votre total en points de richesse.
4. Si vous possédez la Mozza Lina, des Diamants ou des Indices, ajoutez les points de richesse qu'ils rapportent à votre total.
5. Si vous avez encore des cartes Malédiction en main (cf. Manoir Cœur ♥, page 7), soustrayez leur valeur à vos points de richesse.

Le voleur qui totalise le plus de points de richesse gagne la partie !

En cas d'égalité, tranchez en faveur de celui qui a revendu le plus de Lingots d'or. Si l'égalité persiste, les voleurs ex æquo partagent la victoire.



## PÊCHE AU TRÉSOR

### Uniquement pour tous les autres voleurs

L'un après l'autre et en sens horaire en commençant par le voisin de gauche du Génie criminel :

- choisissez 1 des trésors de la rivière ~;
- planquez-le selon les règles habituelles ;
- regarnissez l'emplacement vide en piochant dans le paquet Trésor.

## RÈGLES DES MANOIRS ET DE LA BANQUE

### Manoir Carreau ♦

Face standard

2-5

### Silverstone Manor

Connue pour sa collection d'artefacts exotiques, l'excentrique lady Silverstone possède aussi une scandaleuse quantité de pierres précieuses. Toute de satin vêtue, elle déambule continuellement dans les innombrables galeries de sa demeure pour admirer, au travers de ses lunettes montées d'argent, ses possessions préférées. Mais aucune d'entre elles ne rivalise avec la Mozza Lina, un portrait dont l'éclat surpasse celui des diamants les plus purs. Cette beauté captive semble bien eseuilée ; n'y a-t-il donc personne pour la libérer de sa prison dorée ?

Le manoir Carreau ♦ renferme trois objets spéciaux qui rapportent des points de richesse en fin de partie : la Mozza Lina en vaut 3, et les deux Diamants 1 chacun.

### MISE EN PLACE

Placez la Mozza Lina et les deux Diamants près du manoir Carreau ♦.



### RÈGLES SPÉCIALES

- Le premier Génie criminel qui cambriole seul le manoir Carreau ♦ dérobe la Mozza Lina et la place près de sa planque. Elle vaut 3.
- Les prochains Génie criminels qui cambriolent seuls le manoir Carreau ♦ dérobent un Diamant (s'il en reste) et le placent près de leur planque. Chaque Diamant vaut 1.
- Le même voleur peut dérober un ou plusieurs objets spéciaux (en plusieurs visites).
- Les trois objets spéciaux sont uniques : une fois dérobés, ils ne sont pas remplacés.





## Manoir Carreau ♦

Face royale

3-5



*Le soleil se couche et les ombres s'étirent sur les murs de la galerie. Lady Silverstone fixe son portrait chéri. « Ma jolie, murmure-t-elle. Les rapaces commencent à te tourner autour... » Avec un soupir, elle pose ses mains sur le cadre. « Je sais comment te mettre en sécurité. Ils ne me sépareront jamais de toi ! »*

La face royale du plateau fonctionne comme d'habitude, mais la Mozza Lina a été déplacée dans un endroit tenu secret. Une lettre cachetée révèle sur quel plateau elle se trouve ; une fois que vous l'aurez lue, ne tardez pas à vous y rendre ! Plus de voleurs connaîtront la cachette, plus il vous sera difficile d'y être seul.

### MISE EN PLACE

- Placez la Mozza Lina près du **manoir Carreau** ♦.
- Prenez les lettres cachetées correspondant aux plateaux en jeu et mélangez-les face cachée. Sans les révéler, placez-en une sur le **manoir Carreau** ♦ et rangez les autres dans la boîte.
- À côté du manoir, placez autant d'Indices que le nombre de joueurs.
- Les Diamants ne sont pas utilisés avec cette face du plateau.



### RÈGLES SPÉCIALES

- Si le Génie criminel se rend seul au **manoir Carreau** ♦, il peut consulter la lettre cachetée pour découvrir où se trouve la Mozza Lina. Il ne partage pas cette information avec les autres. Il prend aussi un Indice, qui vaut 2 points de richesse en fin de partie.
- La prochaine fois qu'un Génie criminel détenant un Indice se rend seul sur le plateau indiqué par la lettre cachetée, il peut voler la Mozza Lina et la placer près de sa planque. Il retourne ensuite la lettre pour prouver à tous qu'il a cambriolé le bon endroit.
- Une fois la Mozza Lina dérobée, les voleurs peuvent continuer à obtenir des Indices dans le **manoir Carreau** ♦ afin d'accumuler des points de richesse.
- Avec cette face du plateau, la Mozza Lina vaut 5 points en fin de partie.



## Manoir Trèfle ♣

Face standard

2-5



### Schloss Tonnengold

Retraité depuis maintenant plusieurs décennies, l'amiral Tonnengold a passé sa carrière à piller ports et navires étrangers, amassant une véritable montagne d'or avec la bénédiction de son gouvernement. Marqué durablement par ses longues années en mer, il est encore tourmenté par la crainte de la mutinerie. Au moindre grincement du plancher, son esprit s'emballé : un intrus ? Un voleur ? Pas de temps à perdre ! Il verrouille ses trésors les plus chers dans son coffre-fort pour que personne ne pose ses sales pattes dessus.

### MISE EN PLACE

Placez le Coffre-fort sur la case la plus à gauche de sa piste.

### RÈGLES SPÉCIALES

- Si plusieurs voleurs se rendent au **manoir Trèfle** ♣, décalez le Coffre-fort d'une case vers la droite. Il ne peut pas encore être ouvert, mais il renferme davantage de trésors.
- Si le Génie criminel se rend seul au **manoir Trèfle** ♣, il ouvre le Coffre-fort et pioche autant de cartes du paquet Trésor que le numéro de la case atteinte sur la piste.
- Après avoir ouvert le Coffre-fort, remettez-le sur la case la plus à gauche.
- Si le Coffre-fort est ouvert alors qu'il est sur la case la plus à gauche, rien ne se passe.



Décalage après un cambriolage



Réinitialisation après ouverture



## Manoir Trèfle ♣

Face royale

2-5

*Les bruits suspects se multiplient et des tas d'or disparaissent. L'amiral n'a plus aucun doute : ce navire est infesté de rats ! « Mais... Ils ont volé ma coupe en or massif ! NOOON ! » Mû par la paranoïa et le désespoir, Tonnengold remplit son coffre-fort à ras bord.*

La face royale du plateau fonctionne comme d'habitude, mais le Coffre-fort renferme encore plus de trésors !



Position de départ



## Manoir Pique ♠

Face standard

3-5

### Castello Verdeggianti

*La vie de la marquise Cassandra Verdeggiati a toujours suscité l'envie et nourri les murmures sournois parmi les aristocrates de son royaume. Ses ennemis comme ses soupirants redoutent le tempérament explosif de cette cavalière et escrimeuse émérite. Mais Cassandra a une énorme faiblesse : ses précieux toutous, parfaitement toilettés et pourris gâtés ! Chaque jour, elle leur sert les meilleurs pasticcini dans des écuelles plaquées or, et les nourrit elle-même à la cuiller d'argent – sans oublier de les couvrir de baisers.*

Au **manoir Pique** ♠, le Génie criminel a l'opportunité de se lier d'amitié avec l'un de ces « loyaux » gardiens à quatre pattes, qui pourrait l'aider lors d'un prochain cambriolage. La reconnaissance du ventre est facile à acheter !

### MISE EN PLACE

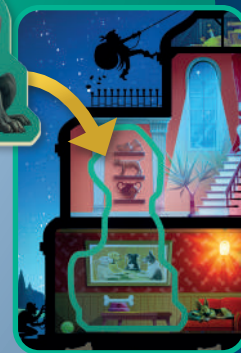
Placez Rufus sur son emplacement dédié.

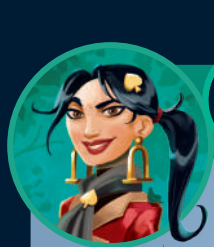
### RÈGLES SPÉCIALES

- Si le Génie criminel se rend seul au **manoir Pique** ♠, il peut se lier d'amitié avec Rufus et le placer près de sa planque. Si un autre voleur l'a déjà, il le lui prend.
- Avant la planification au matin de son cambriolage, le Génie criminel qui détient Rufus peut prendre les 3 trésors de la rivière, puis regarnir les emplacements ainsi vidés.



Rufus





## Manoir Pique ♠

### Face royale

4-5

« Tiens ! Qui trotte derrière Rufus ? C'est l'adorable Gordie ! Mais... qu'est-ce qui se balance à son collier ? »

### MISE EN PLACE

Placez Rufus et Gordie sur leurs emplacements dédiés.



Gordie



Rufus

### RÈGLES SPÉCIALES

- Si le Génie criminel se rend seul au **manoir Pique ♠**, il peut se lier d'amitié avec UN des chiens présents à côté du plateau. Si les deux pions ont déjà été récupérés par d'autres voleurs, il leur prend celui de son choix.
- Avant la planification au matin de son cambriolage, si le Génie criminel détient :
  1. Rufus – Il peut prendre les 3 trésors de la **rivière** (puis la regarnit) ;
  2. Gordie – Il peut prendre 1 trésor de n'importe quel manoir (puis le regarnit) ;
  3. Rufus ET Gordie – Il applique les deux bonus.



## Manoir Cœur ♥

### Face standard

2-5

### Château Mille-feuille

Le duc de Montgâteau-sur-Canapé est l'incarnation même du charme, de l'élégance, et surtout du bon goût. Les somptueuses soirées qu'il organise voient défiler les pâtisseries les plus savoureuses, servies dans d'exquises porcelaines et une constellation de pièces d'argenterie scintillant sous la lumière des chandeliers en cristal. Mais ces lourdes tentures de velours et ces larges miroirs dorés à la feuille cacheraient-ils un secret ? On raconte que la crypte du château renferme des richesses inimaginables, et donnerait même accès à d'autres demeures éminentes...

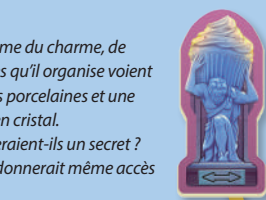
Le **manoir Cœur ♥** contient un Passage secret menant à d'autres manoirs.

### MISE EN PLACE

Placez le Passage secret en position ouverte.

### RÈGLES SPÉCIALES

- Si le Génie criminel se rend seul au **manoir Cœur ♥**, il rafle tous les trésors qui s'y trouvent et peut également emprunter le Passage secret afin de prendre 1 trésor d'un autre manoir.
- Si plusieurs voleurs se rendent au **manoir Cœur ♥**, n'importe quel voleur qui s'y trouve peut emprunter le Passage secret, s'il est encore ouvert. S'il le fait, il peut prendre 1 trésor d'un autre manoir au lieu de se servir dans celui-ci. Ensuite, il décale le Passage pour le fermer ; il ne peut plus être emprunté durant ce cambriolage.
- Pendant l'entretien, faites glisser le Passage secret en position ouverte.



Position ouverte



Position fermée (après usage)



## Manoir Cœur ♥

### Face royale

4-5

Méfiez-vous : on murmure que des imprudents, attirés par la convoitise dans les cryptes labyrinthiques du château, s'y seraient perdus à jamais ! Quiconque s'y aventure aujourd'hui risque d'en revenir maudit, hanté par ces âmes malheureuses.

Sur la face royale, le Passage secret est maudit ! Sa récompense est doublée, mais les cartes Malédiction peuvent vous infliger des malus en fin de partie.

### MISE EN PLACE

- Placez le Passage secret en position ouverte.
- Mélangez les 6 cartes Malédiction et placez-les face cachée sur le **manoir Cœur ♥**.

### RÈGLES SPÉCIALES

- Si le Génie criminel se rend seul au **manoir Cœur ♥**, il rafle tous les trésors qui s'y trouvent et peut également emprunter le Passage secret afin de prendre 2 trésors d'autres manoirs (il peut choisir le même manoir deux fois).
- Si plusieurs voleurs se rendent au **manoir Cœur ♥**, n'importe quel voleur qui s'y trouve peut emprunter le Passage secret, s'il est encore ouvert. S'il le fait, il peut prendre 2 trésors d'autres manoirs au lieu d'un seul du manoir Cœur. Ensuite, il décale le Passage pour le fermer ; il ne peut plus être emprunté durant ce cambriolage (rouvrez-le pendant l'entretien).
- Lorsqu'un voleur emprunte le Passage secret, il **doit** piocher une carte Malédiction et la garder en main, sans la révéler aux autres. Les jours suivants, chaque voleur dans le lieu cambriolé (y compris en tant que Génie criminel) peut donner **une** de ses cartes Malédiction à un adversaire au choix qui s'y trouve aussi.
- Vous ne pouvez pas donner une carte Malédiction reçue le jour même.
- Si le paquet Malédiction est vide, le Passage secret s'emprunte sans y piocher de carte.



Position ouverte



## Banque

### Face royale

4-5

### Crédit Blindé

Le Crédit Blindé n'est pas une simple banque : c'est un monument dédié à l'impénétrabilité. Sa légendaire chambre forte est protégée par neuf couches de sécurité, gardées par d'inlassables sentinelles. Personne n'est jamais parvenu à percer la moindre d'entre elles. Rêver d'atteindre ce sanctuaire est pure folie, même pour les plus grands Génies criminels. Seule une équipe – une communauté ! – de voleurs chevronnés pourrait se montrer à la hauteur. Une telle opération exige une préparation méticuleuse et un minutage précis : si tous les voleurs agissent la même nuit, les gardes seront prêts à les cueillir !

Obligatoire à 5 joueurs et recommandée à 4, la **banque** est dotée d'une unique face royale. Contrairement aux manoirs, ici, vous voulez que d'autres voleurs participent à votre cambriolage – mais pas tous à la fois, sinon le casse tourne mal...

### MISE EN PLACE

Placez le plateau **Banque** à côté de la **rivière**, face royale visible.

### RÈGLES SPÉCIALES

- Si le Génie criminel se rend seul à la **banque**, il pioche 2 trésors du paquet.
- Si le Génie criminel et d'autres voleurs (mais pas tous) se rendent à la **banque**, chaque joueur qui s'y trouve pioche 4 trésors du paquet.
- Si tous les voleurs se rendent à la **banque**, personne ne gagne de trésor.



### Manoir Carreau ♦

Face standard



2-5

- Génie criminel seul : volez la Mozza Lina.
- Génie criminel seul, Mozza Lina déjà volée : volez 1 Diamant (si possible).

### Manoir Carreau ♦

Face royale ♠



3-5

- Génie criminel seul : consultez la lettre et prenez 1 Indice.
- Si un Génie criminel détenant un Indice se rend seul dans le bon lieu, il vole la Mozza Lina.

### Manoir Trèfle ♣

Face standard



2-5

- Génie criminel PAS seul : le Coffre-fort progresse d'une case.
- Génie criminel seul : piochez autant de trésors du paquet que le numéro sur la case du Coffre-fort, puis réinitialisez la piste.

### Manoir Trèfle ♣

Face royale ♠



2-5

- Règles identiques à celles de la face Standard.

### Manoir Pique ♠

Face standard



3-5

- Génie criminel seul : prenez Rufus.
- Avant la planification au matin de son cambriolage, le Génie criminel qui détient Rufus prend les 3 cartes Trésor de la rivière (puis la regarnit)

### Manoir Pique ♠

Face royale ♠



4-5

- Génie criminel seul : prenez Rufus OU Gordie.
- Avant la planification au matin de son cambriolage, si le Génie criminel détient :
  1. Rufus – Règles identiques à celles de la face standard.
  2. Gordie – Il vole 1 trésor de n'importe quel manoir (puis le regarnit).
  3. Rufus et Gordie – Il applique les deux bonus.

### Manoir Cœur ♥

Face standard



2-5

- Passage secret ouvert : le voleur actif peut prendre 1 trésor de n'importe quel autre manoir au lieu de celui-ci, puis il ferme le Passage.

### Manoir Cœur ♥

Face royale ♠



4-5

- Passage secret ouvert : le voleur actif peut prendre 2 trésors de n'importe quel(s) autre(s) manoir(s) au lieu de celui-ci, puis il pioche une carte Malédiction et ferme le Passage.
- Les jours suivants, chaque voleur dans le lieu cambriolé peut donner une de ses cartes Malédiction à un adversaire au choix qui s'y trouve aussi.

### Banque

Face royale ♠



4-5

- Génie criminel et une partie des voleurs : chacun pioche 4 trésors.
- Génie criminel seul : piochez 2 trésors.
- Tous les voleurs : 0 trésor.

## RÉSUMÉ DES RÈGLES

### BUT DU JEU

Redistribuez plus de richesses que vos adversaires avant la fin de la dernière semaine ! Pour ce faire, volez – euh, subtilisez ! – des trésors, puis revendez-en un maximum. Dérobez aussi des objets spéciaux et évitez les malédictions !

### STRUCTURE D'UN JOUR

Toutes les semaines, chaque voleur a un jour en tant que Génie criminel.

#### MATIN – PLANIFICATION

- Le Génie criminel applique le bonus de Rufus et/ou Gordie, s'il les possède.
- Le Génie criminel choisit un lieu et place sa carte face cachée devant lui.
- Chaque autre voleur place une de ses cartes Lieu face cachée devant lui.

#### DÉBATS, BLUFFS ET SUPERCHERIES ENCOURAGÉS !

- Révélez simultanément toutes les cartes Lieu.

#### NUIT – CAMBRIOLAGE

Dans le lieu cambriolé :

- Le Génie criminel vole 1 trésor de ce lieu ou, s'il y est seul, tous ses trésors.
- En sens horaire, tout autre voleur présent dans ce lieu y vole 1 trésor, puis le Génie criminel en vole 1 de plus.

#### AUBE – PLANQUE, REVENTE & DÉFAUSSE

##### PLANQUER SES TRÉSORS

- Ajoutez les trésors d'un type déjà planqué aux lots correspondants.
- Remplissez chaque alcôve vide par un lot d'un nouveau type.
- Ajoutez les jokers à n'importe quel lot ou à une alcôve vide.

##### REVENTE & DÉFAUSSE (GÉNIE CRIMINEL UNIQUEMENT)

- Revendez autant de lots de trésors que vous le souhaitez.
- Selon le seuil atteint par votre lot, retournez autant de cartes que le prix correspondant, et placez-les dans le pactole (1 par carte). Défaussez les autres.
- Défaussez les trésors que vous ne pouvez pas planquer.

##### PÊCHE AU TRÉSOR (AUTRES VOLEURS UNIQUEMENT)

- En sens horaire, prenez chacun 1 trésor de la rivière.
- Remplissez l'emplacement immédiatement après l'avoir vidé.
- Planquez les trésors selon les règles habituelles.
- Gardez ceux que vous ne pouvez pas planquer jusqu'à votre prochain jour en tant que Génie criminel.

#### ENTRETIEN

- Regarnissez tous les emplacement vides des plateaux en piochant dans le paquet Trésor.
- Le Génie criminel passe son pion à son voisin de gauche.
- Si nécessaire, rouvrez le Passage secret.
- Si le pion Génie criminel revient au détenteur de la Montre à gousset, réduisez la valeur affichée d'un cran.

### FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE

À la fin de la cinquième (2J), quatrième (3-4J) ou troisième (5J) semaine :

- Appliquez une dernière fois les bonus de Rufus et Gordie.
- Tous les voleurs revendent les lots de trésors de leur planque.
- Chacun compte 1 par trésor face cachée dans son pactole.
- Ajoutez les bonus d'objets spéciaux (Mozza Lina, Diamants, Indices).
- Soustrayez les malus de vos cartes Malédiction.

#### LA VICTOIRE REVIENT AU VOLEUR LE PLUS RICHE !

En cas d'égalité : tranchez en faveur du meilleur revendeur de lingots d'or. Si l'égalité persiste, partagez la victoire !

### CRÉDITS

Un jeu de David Gordon et Jonathan Gilmour-Long  
Direction créative : David Chircop  
Direction artistique : Mark Casha, Max Kosek  
Conception graphique et produit : Max Kosek  
Illustrations : Ves Redesiuk, Max Kosek, Kasia Brzezińska  
Développement : David Chircop, Harry Apartoglou, Max Kosek  
Gestion de projet : David Chircop, Marvin Zammit  
Révision des règles : Alexandre Limoges, Christian Paller  
Marketing : Eveline Foubert  
Remerciements spéciaux : Aphrodite Andreou, Christopher Borg, Ema Grech

### VERSION FRANÇAISE PAR LUCKY DUCK GAMES

Traduction et responsabilité éditoriale : Elric Rozet  
Relecture : Elodie Nelow  
Maquette : Valentin Debret  
Directeur éditorial : Davy Spychala  
Marketing et événementiel : Guillaume Gigneux, David Honoré



© Mighty Boards Ltd, 2025. Tous droits réservés.  
www.mighty-boards.com  
Édition française par Lucky Duck Games.  
Distribution par Goliath, Vijzelpad 80,  
8051 KR Hattem, Pays-Bas.  
luckyduckgames.com/fr  
info@luckyduckgames.com

# FRIC-FRAC!