Complices

APERÇU ET BUT DU JEU

Complices est un jeu **coopératif** dans lequel vous incarnez un duo de voleurs cherchant à dérober un maximum de **pièces de monnaie** tout en évitant de toucher les **lasers de sécurité**. Seulement, l'un de vous porte des **lunettes avec un filtre rouge** l'empêchant de voir les **lasers rouges** et l'autre porte des **lunettes avec un filtre bleu** l'empêchant de voir les **lasers bleus**. Chacun ne voit donc qu'une partie des obstacles : à vous de bien communiquer !

INSTALLATION

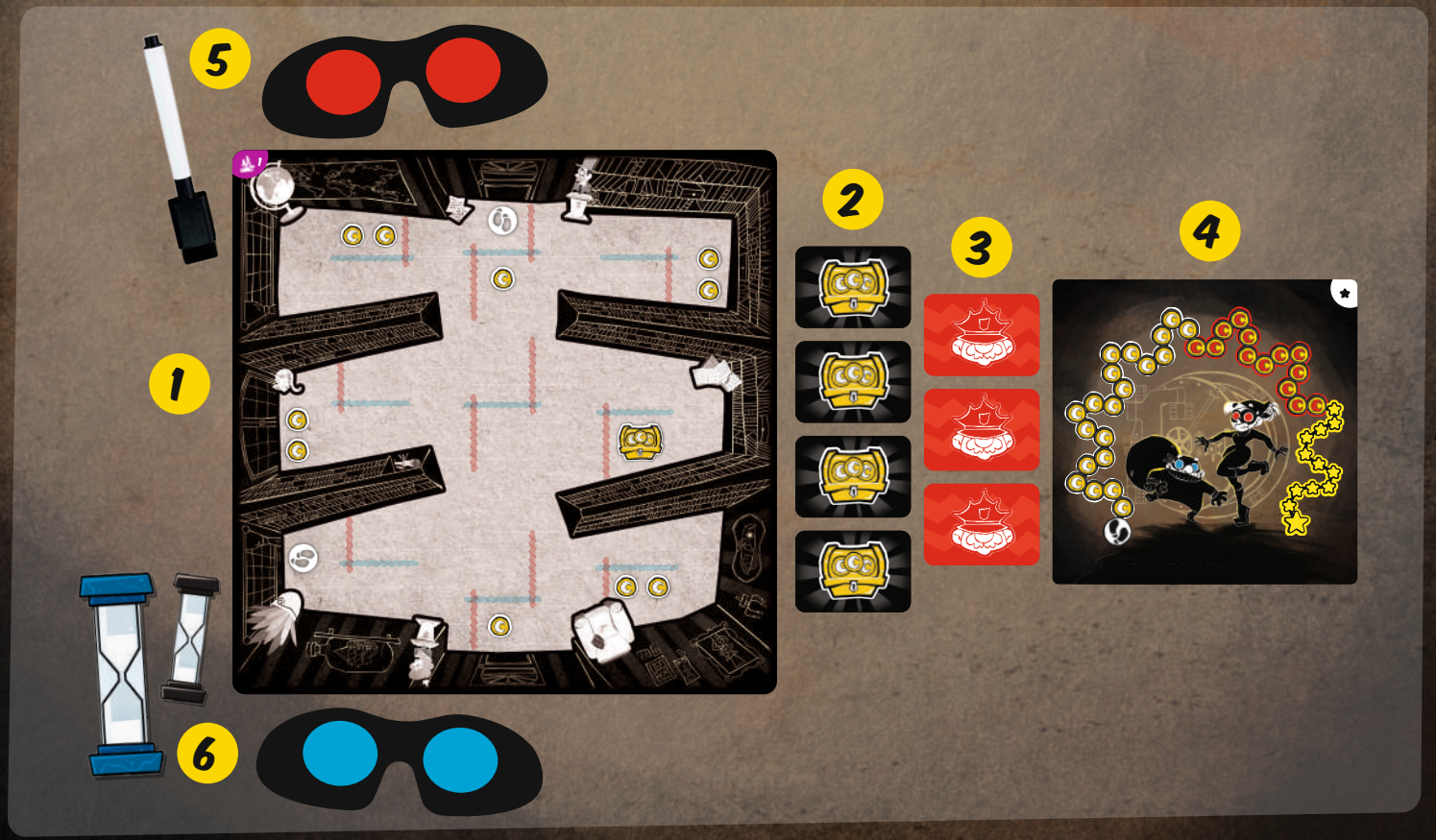
1. Prenez les 2 **feuilles** recto-verso du premier niveau **Le Manoir**, et placez la **Salle 1** au centre de la table.
2. Prenez les 4 **cartes Trésor** et placez-les, face cachée, les unes à côté des autres.
3. Prenez les 3 **cartes Police** et placez-les, face cachée, les unes à côté des autres.
4. Prenez la **Planque** et placez-la sur la face .
5. Un joueur prend les **lunettes rouges** et le **feutre**.
6. Un joueur prend les **lunettes bleues** et les 2 **sabliers**.

*Remarque : Lors de votre première partie, laissez les **feuilles** des autres **Niveaux** dans la boîte, ainsi que le **dé Casino**, les **cartes Relique** et les **mini-feuilles Astéroïde**. Ils vous serviront pour les **Niveaux** suivants...*

RÉGLEZ VOS LUNETTES

Avant votre première partie, attachez les élastiques aux lunettes en faisant un noeud à chaque extrémité.
Vous pouvez ainsi les régler à votre taille.





DÉROULEMENT DU JEU

Lors d'une partie, vous allez cambrioler les 4 **Salles** d'un même **Niveau**.
Le cambriolage de chaque **Salle** se déroule en 3 **phases** :

PHASE 1 "PRÉPARATION"

Important : Durant cette phase, ne mettez pas vos lunettes.



Retournez le **petit sablier**. Vous avez **30 secondes** pour observer la salle et vous accorder sur le parcours à réaliser :
Par où commencer ? Quelles pièces prendre ? À quels lasers faire attention ?

Dès que le **sablier** est écoulé, passez à la **phase 2 "Deux minutes pour voler"**.

PHASE 2 "DEUX MINUTES POUR VOLER"



Chaque joueur met ses lunettes.

Le joueur avec les **lunettes bleues** retourne alors le **grand sablier** :
Vous avez **2 minutes** pour tenter de voler un maximum de **Pièces**.

LE JOUEUR AVEC LES LUNETTES ROUGES EST LE CAMBRIOLEUR.

Il doit réaliser un tracé avec le **feutre** afin de représenter son **déplacement** dans la **Salle** et toucher ainsi un maximum de .
Pour cela, il doit entrer dans la **Salle** en commançant son tracé par une des **Traces de pas** et sortir de la **Salle**, avant la fin du sablier, en terminant son tracé par l'autre **Traces de pas**.

Important : Il est autorisé de repasser par son tracé ou de le traverser.

Attention !
- Le tracé ne peut pas passer par les murs ni par les objets dont les contours sont noirs.
- Le joueur avec les **lunettes rouges** ne peut pas lever son feutre.

LE JOUEUR AVEC LES LUNETTES BLEUES EST LE GUIDE.

Il doit guider son coéquipier, notamment en lui indiquant **oralement** où sont les **Lasers** qu'il voit (car son coéquipier ne les voit pas).

Attention !
Il est interdit aux deux joueurs de donner des indications gestuelles.
Par exemple, ils ne peuvent pas pointer du doigt les ou les **Lasers**.

Dès que le **sablier** est écoulé, le joueur avec les **lunettes rouges** doit poser le **feutre**. Passez à la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**.

PHASE 3 "RAMENER LE BUTIN À LA PLANQUE"

À présent, retirez vos lunettes.

C'est l'heure de compter le butin que vous ramenez à votre **Planque** :
- Comptez le nombre de que vous avez touchées avec votre **tracé**.
- Perdez 1 par **Laser** que vous avez touché.
- Perdez 3 supplémentaires si vous n'êtes pas sortis de la **Salle** avant la fin du **sablier** *(il faut soudoyer le gardien, c'est le prix de la liberté...)*.

Cochez, dans votre **Planque**, autant de que le résultat obtenu.

Remarques :
- *Un laser touché plusieurs fois ne fait perdre qu'une seule .*
- *Si votre résultat est négatif, ne retirez pas de dans votre **Planque**.*

RÉCUPÉRER LE TRÉSOR



Si votre tracé a touché le **Trésor** : récupérez une **carte Trésor**.

*Remarque : Dans les **Niveaux** suivants, vous découvrirez de nouvelles règles pour récupérer les **cartes Trésor**.*

Lorsque vous récupérez une **carte Trésor**, prenez une des **cartes Trésor** encore disponibles, sans la révéler.

Vous avez alors le choix entre :



VENDRE LE TRÉSOR : défaussez la **carte Trésor** et cochez 3 supplémentaires de la **Planque**.

OU



GARDER LE TRÉSOR : révélez la **carte Trésor** et placez-la devant vous. Cette **carte Trésor** est désormais en votre possession. Son **Pouvoir** pourra être utilisé une fois pour chacune des **Salles** suivantes (*les **Pouvoirs** des **cartes Trésor** sont décrits page 6*).

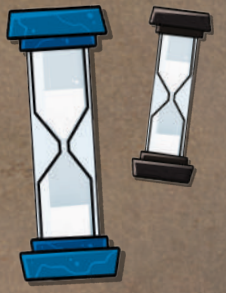
Conseils pour vos parties :
- Pendant la **phase 2 "Deux minutes pour voler"**, le joueur avec les **lunettes rouges** peut aussi parler. Il est important qu'il pose des questions sur le parcours à suivre et qu'il indique à son coéquipier les **Lasers** qu'il voit.
- N'hésitez pas à vous référer aux décors des **Salles** pour vous guider.
- Nous conseillons au joueur avec les **lunettes bleues** de surveiller le **grand sablier** pour informer son coéquipier du temps qu'il reste.

EXEMPLE









Dans cette **Salle**, Raoul et Marjolaine sont sortis à temps.

Ils ont touché 8 **Pièces** et 3 **Lasers** (chaque laser touché ne compte qu'une fois).
Ils cochent donc 5 dans leur **Planque**. 1

Ils ont récupéré le **Trésor**.
Ils choisissent de retourner la **carte Trésor** pour bénéficier de son **Pouvoir** lors des **Salles** suivantes. 2

SALLES SUIVANTES

Prenez la **Salle** suivante, placez-la au centre de la table à la place de la précédente (la **Salle 2** est au verso de la **Salle 1**, la **Salle 4** est au verso de la **Salle 3**).

CHANGEZ DE RÔLE :
- Le joueur avec les **lunettes bleues** prend les **lunettes rouges** et le **feutre**.
- Le joueur avec les **lunettes rouges** prend les **lunettes bleues** et les **sabliers**.

C'est parti pour un nouveau cambriolage : répétez les 3 phases de jeu comme précédemment (et ainsi de suite pour les autres **Salles** de ce **Niveau**).

*Remarque : Lors de votre première partie, il est conseillé de faire les **Salles** dans l'ordre indiqué. Ensuite, n'hésitez pas à faire varier cet ordre.*

POLICE

Avant de commencer la **phase 1 "Préparation"**, si la dernière case cochée de la **Planque** est une **pièce Rouge** (C), révélez une des 3 **cartes Police**.
La surveillance de cette **Salle** est maintenant renforcée !



La **carte Police** révélée indique une **Contrainte** valable pour cette nouvelle **Salle** (*les Contraintes des cartes Police sont décrites page 6*).
À la fin de la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**, cette **carte Police** est défaussée.



VICTOIRE OU DÉFAITE

Une fois que vous avez cambriolé les 4 **Salles** d'un **Niveau**, la partie prend fin. *Quel sera le verdict ?*

VICTOIRE
Si vous avez atteint une des ★ de votre **Planque** :
Bravo, vous êtes des experts du cambriolage ! Vous pourrez passer au **Niveau** suivant lors de votre prochaine partie (voir page 5).

Remarque : Plus vous avez coché de ★ plus la victoire est belle. Tentez ainsi de battre votre record lors des parties suivantes.

DÉFAITE
Si vous n'avez pas atteint une des ★ de votre **Planque** :
Dommage, il vous manque encore un peu d'expérience pour découvrir le **Niveau** suivant... Retentez votre chance en améliorant votre communication. Soyez de meilleurs complices !

MODE INTRÉPIDE

Pour des parties encore plus folles, placez la **Planque** sur la face ★. La police sera souvent de la partie et le nombre de (C) que vous devrez récupérer sera bien plus conséquent !
Prêts à relever le défi ?

BANDE-SON

Pour plus d'immersion, au lieu d'utiliser les **sabliers**, vous pouvez télécharger la **bande-son** de **Complices** sur le lien suivant :
oldchap.games/complices-bande-son

La **phase 1 "Préparation"** démarre dès que le gong retentit et s'arrête dès que vous entendez le hibou. Il y a ensuite un petit intermède de quelques secondes pour que vous puissiez mettre vos **lunettes**.
Au deuxième gong, la **phase 2 "Deux minutes pour voler"** commence. Un bruit de sifflet vous sert de repère toutes les 30 secondes et la bande-son se termine au dernier coup de sifflet.

CREDITS

Auteur : Jules Messaud, Antonin Boccara, Arthur Angilla
Illustrations : Pauline Berdal
Direction artistique et design graphique : Jules Messaud
Bande-son : Julien Morel
OldChap team : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

© Complices - 2022 - OldChap Editions

Mes chers amis voleurs,

Voici un défi que je vous ai concocté.

J'ai caché quatre petites pièces (?) dans les décors des différentes Salles que vous connaissez. Une pièce par Niveau pour être précis... À vous de les retrouver.

Chaque pièce a un chiffre gravé dessus. Pour résoudre mon défi, il vous faudra mettre ces chiffres dans l'ordre des Niveaux. Cela vous donnera un code qui vous permettra de découvrir un curieux trésor...

Rendez-vous sur WWW.OLDCHAP.GAMES/COMPLICES-DEFI une fois que vous avez trouvé ce code !

Votre dévoué...

L.

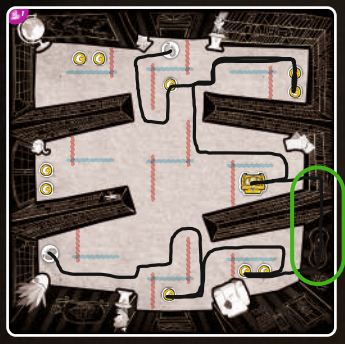
CARTES TRÉSOR

Rappel ! Une fois obtenue, une **carte Trésor** peut être utilisée 1 fois dans chacune des **Salles** restantes.

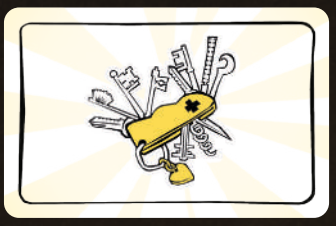
LES GANTS À PICOTS



Lors de la **phase 2 "Deux minutes pour voler"**, vous pouvez passer 1 fois par les décors ou les objets dont les contours sont noirs.



LE PASSE-PARTOUT



Lors de la **phase 2 "Deux minutes pour voler"**, au lieu de terminer votre tracé par , vous pouvez terminer votre tracé par une pour sortir.

Remarque : Le n'est pas considéré comme une .

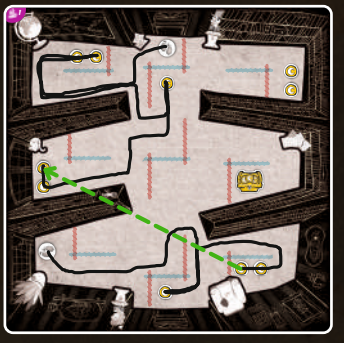


LES CHAUSSURES À RESSORTS



Lors de la **phase 2 "Deux minutes pour voler"**, vous pouvez lever votre **feutre** 1 fois pour sauter d'une à une autre.

Remarque : Le n'est pas considéré comme une .

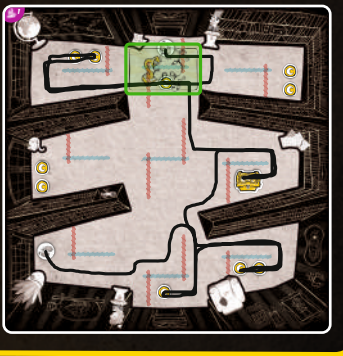


LA BOÎTE À NUAGES



Lors de la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**, placez la **carte Boîte à nuages** où vous le voulez sur la **Salle**. Les **Lasers** touchés par votre tracé et recouverts par la **carte Boîte à nuages** ne vous font pas perdre de .

Remarque : Les touchées par votre tracé et recouvertes par la carte sont valides.



CARTES POLICE

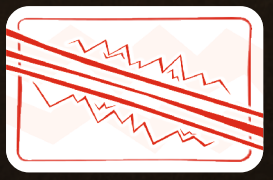
Rappel ! Une **carte Police** n'est appliquée que pour 1 seule **Salle**, puis est défaussée à la fin de la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**.

CHUT !



Lors de la **phase 2 "Deux minutes pour voler"**, le joueur avec le **feutre** ne peut pas parler.

LASER DANGEREUX



Perdez 3 par **Laser** que vous avez touché (au lieu d'1).

FIN LIMIER



Perdez 1 à chaque fois que vous avez croisé votre tracé ou que vous êtes repassés sur votre tracé.

NIVEAUX SUIVANTS

Pour chaque **Niveau**, deux éléments de la règle varient :
- L'installation
- La manière de récupérer le **Trésor**

*Remarque : Les **Niveaux** que vous allez découvrir sont de plus en plus difficiles.*

NIVEAU 2 : LE CASINO



Prenez les feuilles du niveau 2 **LE CASINO**

INSTALLATION

En plus de l'installation habituelle, le joueur avec les **lunettes bleues** prend le **dé Casino**.



RÉCUPÉRER LE TRÉSOR

- Pour chaque salle, pendant la **phase 2 "deux minutes pour voler"**, lorsque votre tracé touche une **machine à sous**, le joueur avec les **lunettes bleues** doit immédiatement lancer le **dé Casino**.

Le résultat du **dé Casino** indique : soit rien, soit 1 **C**, soit le **Trésor**.

Lorsque vous touchez une autre **machine à sous**, vous pouvez lancer le **dé Casino** à nouveau afin de tenter d'obtenir un autre résultat.

Attention ! Ce nouveau résultat annule le précédent.

- Lors de la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**, votre dernier résultat indique ce que vous remportez. Soit rien, soit 1 **C**, soit une **carte Trésor**.

*Remarque : Chaque **machine à sous** ne vous permet de lancer le **dé Casino** qu'une seule fois.*

NIVEAU 3 : LE MUSÉE



Prenez les feuilles du niveau 3 **LE MUSÉE**

INSTALLATION

En plus de l'installation habituelle, le joueur avec les **lunettes bleues** prend les 4 **cartes Relique**.
Avant chaque **Salle**, il mélange les 4 **cartes Relique** et les empile, face cachée. Puis il révèle la première **carte Relique** et la place, face visible, devant lui.



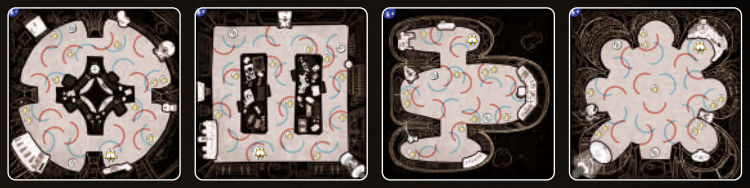
RÉCUPÉRER LE TRÉSOR

- Pendant la **phase 2 "Deux minutes pour voler"**, lorsque votre tracé touche la **Relique** indiquée par la **carte Relique**, cette **carte** est validée.
Le joueur avec les **lunettes bleues** révèle alors une nouvelle **carte Relique** indiquant la prochaine **Relique** à valider, et ainsi de suite…

- Lors de la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**, récupérez une **carte Trésor** si vous avez validé les 4 **cartes Relique**.

Remarques :
*- Si vous touchez une **Relique** alors que la **carte Relique** révélée ne l'indiquait pas, la **Relique** n'est pas validée.*
*- Lors de la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**, si vous avez seulement validé 1, 2 ou 3 **cartes Relique**, cela ne vous rapporte rien.*

NIVEAU 4 : LA STATION LUNAIRE



Prenez les feuilles du niveau 4 **LA STATION LUNAIRE**

INSTALLATION

En plus de l'installation habituelle, le joueur avec les **lunettes bleues** prend les 4 **mini-feuilles Astéroïde**, les mélange et les empile, face cachée.
Avant chaque **Salle**, il révèle une **mini-feuille Astéroïde** et la place face visible à côté de la **Salle**.



RÉCUPÉRER LE TRÉSOR

- Pendant la **phase 2 "Deux minutes pour voler"**, lorsque votre tracé touche le **Jet pack**, le joueur avec les **lunettes bleues** récupère le **feutre** et le pose sur un des **Jet pack** de l'**Astéroïde**.
Il réalise alors un tracé sur l'**Astéroïde** pour tenter de toucher le **Trésor** et doit sortir ensuite par l'autre **Jet pack**.

Attention ! Pendant ce temps, le sablier continue à s'écouler.

Dès que le joueur avec les **lunettes bleues** a terminé son tracé sur l'**Astéroïde**, le joueur avec les **lunettes rouges** récupère le **feutre** et le replace sur le de la salle. Il continue alors son tracé comme auparavant.

- Lors de la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**, si votre tracé a touché le **Trésor** sur l'**Astéroïde**, récupérez une **carte Trésor**.

Remarques :
*- Lors de la **phase 3 "Ramener le butin à la planque"**, chaque **Laser** touché sur l'**Astéroïde** vous fait perdre 1 **C** (comme pour une **Salle**).*
*- À la fin de chaque **Salle**, défaussez la **mini-feuille Astéroïde** utilisée.*
*- Il n'est pas obligatoire de passer sur l'**Astéroïde**, mais cela est nécessaire si vous voulez récupérer une **carte Trésor**.*