

KIDS OF LONDON

Règles du jeu



Dans les rues de Londres, il ne fait pas toujours bon se promener pour les bourgeois car les enfants des rues ont les doigts agiles ! À vous donc d'avoir la bande la plus habile tout en veillant à ne pas être trop gourmand car le chef du quartier est à l'affût et dépouillera impitoyablement celui d'entre vous qui ramènera le plus gros butin !



LA HAUTE ROCHE

Matériel

- 45 cartes « Enfant des Rues » (9 de chaque couleur)
- 9 tuiles « Personnage » + 1 tuile « Rappel des personnages »
- 60 pièces
 - x5
 - x10
 - x15
 - x30

But du jeu

Être le deuxième joueur le plus riche à la fin de la partie.

1

Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les neuf cartes numérotées de 0 à 8 qui lui correspondent : elles représentent les neuf enfants des rues de sa bande.
- Les neuf tuiles « Personnage » sont mélangées et placées au centre de la table afin de former une pioche face cachée.
- Les pièces sont posées près de la pioche, elles forment ainsi la réserve.

Déroulement

La partie se joue en neuf tours représentant chacun une heure de la journée.

- Qui va là ?**
La première tuile de la pioche est retournée : ce personnage est celui repéré par les enfants des rues pour ce tour. Le nombre de pièces qu'il possède est indiqué sur sa tuile.
Exemple : lors de ce tour, le personnage à voler est une bijoutière : elle a 6 pièces d'or sur elle.
- Enfant des rues**
Chaque joueur choisit secrètement la carte « Enfant des Rues » qu'il va jouer pour ce tour puis la pose face cachée devant lui.
- Le vol**
Une fois toutes les cartes « Enfant des Rues » choisies, elles sont retournées simultanément.
Le joueur ayant posé la carte « Enfant des Rues » de la plus haute valeur vole le personnage de ce tour : il prend, dans la réserve, le nombre de pièces indiqué sur la tuile « Personnage ».

Remarque
Si plusieurs joueurs ont posé la carte de la plus haute valeur, ils se partagent le nombre de pièces indiqué sur la tuile « Personnage » en arrondissant à l'unité inférieure.

Il s'agit de réaliser ce vol ensemble (excepté pour la carte 8 : voir Les cartes « Enfants des Rues »).

- Le joueur ayant posé la carte « Enfant des Rues » de la plus faible valeur part voler ailleurs dans Londres : il prend, dans la réserve, un nombre de pièces égal à la valeur de sa carte.

Remarques

- Si la valeur de sa carte est 0, ce joueur ne prend donc aucune pièce.
- Si plusieurs joueurs ont posé la carte de la plus faible valeur, chacun prend un nombre de pièces égal à la valeur de sa carte. Ils ont réalisé ces vols chacun de leur côté.
- Les autres joueurs, qui n'ont joué ni la carte « Enfant des Rues » de la plus haute valeur, ni celle de la plus faible valeur, ne prennent aucune pièce. Ils n'ont rien volé lors de ce tour.

Exemple : lors de ce tour, le personnage à voler est une bijoutière qui a 6 pièces : Bastien a posé une carte « Enfant des Rues » de valeur 4, Roméo une carte de valeur 6, Louis une carte de valeur 7 et Marjolaine une carte de valeur 8. Marjolaine, ayant posé la carte de la plus haute valeur, vole la bijoutière : elle prend 6 pièces d'or. Bastien, ayant posé la carte de la plus faible valeur, est parti voler ailleurs dans Londres : il prend 4 pièces d'or (car il a posé une carte de valeur 4). Roméo et Louis, quant à eux, ne prennent rien.

2

L'horloge tourne...

Les cartes « Enfant des Rues » et la tuile « Personnage » utilisées lors de ce tour sont défaussées face cachée. Puis les joueurs passent à l'heure suivante, c'est-à-dire au tour suivant.

Important : Chaque joueur doit toujours avoir ses pièces devant lui, visibles de tous.

Fin de partie

La partie prend fin au bout de neuf tours, c'est-à-dire lorsque toutes les cartes « Enfant des Rues » ont été jouées et que la pioche de tuiles « Personnage » est épuisée.

Chacun compte ses gains : le joueur ayant le plus d'argent est dépouillé par le chef du quartier, il doit tout rendre (il défausse tout et devient donc dernier).

Ainsi, c'est le deuxième joueur le plus riche qui gagne la partie !

Remarques

- Si plusieurs joueurs ont gagné la plus haute somme d'argent, ils la défaussent tous.
- Si plusieurs joueurs sont deuxièmes, ils sont ex-aequo et remportent tous la victoire.

Les cartes « Enfants des Rues »

- Les cartes « Enfants des Rues » sont numérotées 0 à 8, chaque chiffre étant représenté une unique fois.
- La carte de valeur 8 est particulière : elle représente le chef de bande. C'est la carte la plus forte mais, si plusieurs chefs sont joués lors d'un même tour, la police arrive et les embarque : ils sont alors directement défaussés, sans rien pouvoir voler. Dans ce cas, c'est le joueur ayant joué la carte de la valeur la plus élevée, après les 8, qui prend le nombre de pièces indiqué sur la tuile « Personnage » du tour.

Exemple : lors de ce tour, le personnage est un banquier qui a 7 pièces d'or sur lui. Roméo joue une carte « Enfant des Rues » de valeur 8, Louis également 8, Bastien une carte de valeur 5 et Marjolaine une carte de valeur 1. Les chefs de Roméo et Louis sont embarqués par la police, la carte de valeur 5 de Bastien devient la plus élevée : ce

3

Déroulement

Le jeu se déroule de la même manière. Cependant, lors de chaque tour, juste après avoir révélé la tuile « Personnage », la première carte « Enfant des Rues » du joueur fictif est retournée face visible avant que les deux joueurs aient choisi leur carte « Enfant des Rues » : à eux de tenir compte de cette information pour choisir leur propre carte.

Important : Les pièces remportées par le joueur fictif sont placées de façon visible près de son paquet de cartes.

Fin de partie

À la fin de la partie, chaque joueur compte son argent, et l'un d'eux compte celui du joueur fictif. C'est toujours le deuxième joueur le plus riche, joueur fictif compris, qui l'emporte.

Remarque
Si le joueur fictif est le deuxième joueur le plus riche, c'est lui qui remporte la victoire. Les deux joueurs « réels » ont perdu !

Cas particulier :

- Quand le joueur fictif vole le prince/comédien, il choisit toujours le prince et prend 8 pièces.
- Si lors d'un tour, il ne reste que la carte du joueur fictif en jeu (les deux joueurs « réels » ont mis leur chef de bande), le joueur fictif choisit toujours de voler le personnage.

Le prince/comédien (x1) : 8/0 pièce(s)

Lorsque le prince/comédien est détroussé, le joueur choisit de prendre 8 pièces (il s'agit alors d'un prince) ou de n'en prendre aucune (ce n'était qu'un comédien).

Remarque
En cas d'égalité pour le vol du prince/comédien, chaque joueur choisit s'il préfère voler 0 ou 8 pièces. Les joueurs qui choisissent les 8 pièces se partagent cette somme divisée par le nombre de joueurs à égalité (en arrondissant à l'unité inférieure).

Exemple : Marjolaine et Roméo sont à égalité pour le vol du prince/comédien. Marjolaine choisit le comédien (0) et Roméo choisit le prince (8). Marjolaine ne prend donc aucune pièce et Roméo prend 4 pièces : les 8 pièces divisées par 2 puisqu'il est à égalité avec Marjolaine.

Le mendiant (x1) : 3 pièces

Le joueur qui vole le mendiant perd trois de ses pièces s'il en a déjà devant lui, s'il en a moins il perd toutes ses pièces.

Variante à 2 joueurs

La variante à deux joueurs induit une autre approche du jeu, encore un peu plus tactique...

Lors d'une partie à deux joueurs, un joueur fictif fait son apparition.

Mise en place

Lors de l'installation, les neuf cartes « Enfant des Rues » d'une couleur sont mélangées et placées face cachée près de la pioche « Personnage ». C'est la bande d'enfants des rues du joueur fictif.

4

Un jeu d'Antonin Boccara
Illustré par Sylvain Aublin
Graphisme Stéphane Gantiez
Fabriqué en Pologne

REMERCIEMENTS :
L'auteur tient à remercier pour leurs conseils Bastien et Louis ainsi que toute sa famille.

