Vous êtes tous des voleurs ! A chaque tour vous allez vous partager le butin des vols de la journée puis utiliser votre part du butin pour acheter différents objets, accumuler les plus beaux atours et employer des hommes de main.
Une fois que le dernier deck sera épuisé, le joueur qui aura gagné le plus de points de notoriété sera proclamé nouveau roi des voleurs !

Dave Chalker THIEF'S MARKET

CONCEPTION DU JEU
Dave Chalker
DEVELOPPEMENT DU JEU
TMG Development Team
CONCEPTION GRAPHIQUE
Adam P. McIver
ILLUSTRATION
Rob Lundy
TRADUCTION
Xavier Millet (Tellim)
WWW.PLAYTMG.COM

©2016 Tasty Minstrel Games LLC

MATÉRIEL & MISE EN PLACE

1 Pion Premier Joueur : Donnez-le au joueur qui a récemment volé quelque chose.

33 Pieces D'Or : Donnez une pièce à chaque joueur, puis placez les autres pièces de côté, de manière à ce qu'elles soient facilement accessibles par tous les joueurs. Le nombre de pièces n'est pas limité. Si vous veniez à en manquer, utilisez alors autre chose comme substitut. Le nombre de Pièces d'Or qu'un joueur possède est toujours connu de tous.

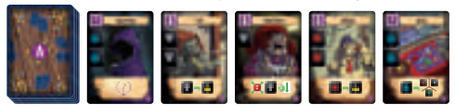
33 Jetons Infamie : Placez-les près des Pièces d'Or. Le nombre de jetons Infamie n'est pas limité, mais contrairement aux pièces d'or, les autres joueurs ne doivent pas savoir combien de jetons Infamie vous possédez. Vous devez donc cacher vos jetons Infamie sous votre Carte d'Aide de Jeu. Veuillez noter que certaines cartes et dés fournissent des jetons Infamie (qui rapportent des Points de Notoriété à la fin du jeu), et que certaines cartes rapportent une valeur fixe de Points de Notoriété (elles ne fournissent pas de jetons).

13 Des Butin : Si vous jouez à 5 joueurs, utilisez tous les dés. Si vous jouez à 4 joueurs, utilisez 11 dés. Si vous jouez à 3 joueurs, utilisez 10 dés. Les dés non utilisés sont remis dans la boîte.

5 Cartes D'Aide De Jeu : Donnez-en une à chaque joueur et remettez celles non utilisées dans la boîte.

49 Cartes De Marche

Triez les en trois decks "**A**", "**B**", et "**C**" en fonction de la lettre se trouvant sur le dos de chaque carte. Mélangez chaque deck séparément, puis retirez au hasard des cartes afin que le deck **A** soit constitué de 13 cartes, le deck **B** de 12 cartes et le deck **C** de 11 cartes. Les cartes restantes ne seront pas utilisées pour cette partie et doivent être remises dans la boîte de jeu sans les regarder.



Placez les trois decks en colonne sur le côté de la table. Ensuite, distribuez 5 cartes, face visible, en ligne, à côté du deck **A**, pour former le "Marché" de départ. Ce seront les premières cartes disponibles à l'achat.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour est divisé en deux phases. Dans la première phase, les dés sont lancés et les joueurs devront soit prendre des dés et / ou le pion Premier Joueur, au centre de la table, et les poser devant eux, soit voler un tas se trouvant déjà devant un autre joueur.

Quand un tas est volé, au moins un objet doit être remis au centre de la table. Les dés remis sont relancés. Une fois que tout le monde possède un tas devant soit, les joueurs peuvent passer à la deuxième phase, où ils ont chacun l'occasion d'échanger des dés et de l'or pour acheter des cartes au Marché. Á la fin du tour, le Marché est rempli à partir des decks.

Lorsque le dernier deck ne possède plus assez de cartes pour remplir le Marché, le jeu se termine et le joueur avec le plus de Points de Notoriété gagne la partie.

LES DES BUTIN

Les dés butin ont chacun six faces différentes, réparties de la façon suivante :

Joyaux Rouge, Blanc, Bleu, et Vert : Ces dés sont utilisés pour acheter des cartes lors de la phase "Effectuer des achats".

Bourse Jaune : Ces dés sont échangés contre des Pièces d'Or à la fin du tour. Notez que ces dés ne sont pas considérés comme des Pièces d'Or, et ne peuvent pas être utilisés comme telles.

Masque Violet: Ces dés sont échangés contre des jetons Infamie à la fin du tour. Ils rapportent un Point de Notoriété à la fin de la partie.

PHASE 1: DIVISER LE BUTIN

Au début de chaque tour, le premier joueur lance tous les dés au milieu de la table, puis remet le pion premier joueur avec les dés. Les dés et le pion premier joueur comptent tous comme des "objets" du centre.

Le premier joueur prend tous les objets du centre qui l'intéressent et les place devant lui (attention à ne pas modifier la face des dés en les prenants). C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens horaire.

Les joueurs suivants peuvent prendre soit un ou des objets du centre, soit voler tout le tas d'objets se trouvant devant un autre joueur. Une fois le vol effectué, le "voleur" doit remettre au moins un objet au centre, mais peut aussi en remettre plusieurs. Il doit au minimum garder un objet du tas volé. Ce qui signifie que vous ne pouvez pas voler un joueur qui ne possède qu'un seul objet.

Tous les dés qui sont remis au centre sont relancés.

Exemple: Après avoir lancé les dés, le premier joueur (Erin) prend un dé affichant un joyau rouge, un dé affichant un joyau bleu, et le pion premier joueur. Le deuxième joueur (Michael) peut soit prendre des objets du centre, soit voler le tas d'Erin. Si Michael choisit de voler, il prend tout le tas, puis décide ce qu'il remet au centre. Il peut :

1. *Garder les joyaux rouge et bleu, et remettre le pion premier joueur ;*
2. *Garder le joyau rouge et le pion premier joueur, et remettre le joyau bleu en le relançant ;*
3. *Garder le joyau bleu et le pion premier joueur, et remettre le joyau rouge en le relançant ;*
4. *Garder un seul objet, et remettre le reste en relançant les joyaux.*

Le jeu se poursuit dans le sens horaire et tant qu'il reste des joueurs sans tas devant eux. Les joueurs continuent soit en prenant des objets du centre, soit en volant le tas d'un autre joueur jusqu'à ce que chaque joueur ait un tas devant soi.

Remarque : S'il n'y a qu'un seul joueur qui n'a pas de tas devant lui, ET que ce joueur choisit de prendre des objets du centre, il doit prendre tous les objets restant. Ainsi, lorsque chaque joueur a un tas devant lui, il ne doit plus rien rester au centre. Ceci empêche que le pion Premier Joueur ne reste non réclamé.

PHASE 2: EFFECTUER DES ACHATS

En commençant par le joueur qui possède le pion Premier Joueur, obtenu dans la phase "Diviser le Butin", et dans le sens horaire, chaque joueur peut acheter une seule carte à son tour. Le coût d'une carte est indiqué sur le côté gauche de la carte.

Lorsque les dés sont utilisés pour acheter des cartes, ils sont remis au centre de la table pour le prochain tour. Les Pièces d'Or peuvent être utilisées à la place d'un joyau afin d'acheter une carte du Marché. Après leur utilisation, elles sont remises dans la banque. Vous pouvez utiliser le nombre de Pièces d'Or voulut, de cette façon, au cours d'un seul tour. N'oubliez pas que les faces bourses jaunes des dés ne sont pas des Pièces d'Or et ne peuvent être utilisées en tant que telles.

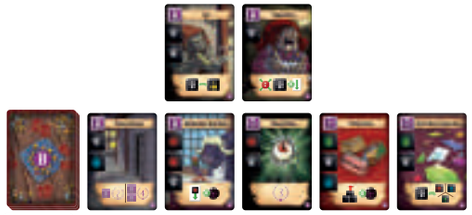
Un joueur ne peut acheter qu'une seule carte par tour, sauf si ce joueur possède une carte lui permettant d'en acheter plusieurs. Le joueur suivant peut ensuite acheter une carte, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait eu la possibilité d'acheter une carte pendant la phase d'achat. Si vous avez des cartes qui vous permettent de faire des achats supplémentaires, tous vos achats sont réalisés en même temps.

FIN DU TOUR

Á la fin du tour, tous les dés bourses jaunes sont échangés contre 1 Pièce d'Or chacun, et tous les dés masques violets sont échangés contre 1 jeton Infamie chacun. Notez que ces Pièces d'Or sont obtenues après la phase "Effectuer des achats", elles ne pourront être dépensées qu'au tour suivant.

Tous les dés, utilisés ou non, sont remis au centre.

Remplacez les cartes achetées à partir du deck **A** en remplissant la ligne correspondante jusqu'à 5 cartes. Donc, si 3 cartes du deck **A** sont achetées durant le tour, remplissez cette ligne avec 3 autres cartes. Lorsque le deck **A** se retrouve à court de carte et que vous devez encore compléter la ligne **A**, ajoutez immédiatement 5 cartes à partir du deck **B** en ligne à côté du deck **B**. Si le deck **B** n'a plus assez de cartes, ajoutez 5 cartes à partir du deck **C** en ligne à côté de lui. Si le deck **C** n'a plus assez de cartes pour compléter sa ligne jusqu'à 5 cartes, le jeu prend fin. Notez que lorsque vous commencez à ajouter des cartes à partir d'un nouveau deck, les cartes des deck précédent restent encore sur le Marché - il est donc possible d'avoir plus de 5 cartes sur le Marché. Si vous avez mis en jeu des cartes d'un nouveau deck et qu'une carte d'un deck précédent est achetée, alors cette carte n'a pas à être remplacée.



*Exemple: Le deck **A** est épuisé et 5 cartes du deck **B** ont été distribuées à côté du deck **B**. Les 2 cartes **A** sur le Marché restent disponibles, mais seules les cartes **B** seront remplacées à la fin du tour.*

Après avoir remis de nouvelles cartes dans le marché, tous les dés et le pion Premier Joueur au centre, un nouveau tour peut commencer par le joueur ayant pris le pion Premier Joueur.

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'à la fin d'un tour, le deck **C** ne comporte plus assez de cartes pour remplacer toutes les cartes achetées.

Les joueurs comptent le nombre d'icônes Homme de main sur leurs cartes (dans le coin supérieur gauche). Celui qui en possède le plus gagne 3 Points de Notoriété (il n'y a pas de jeton). Le second joueur qui en possède le plus gagne 1 Point de Notoriété (il n'y a pas de jeton).

Le joueur avec le plus de Pièces d'Or gagne 3 Points de Notoriété (il n'y a pas de jeton). Il n'y a pas de deuxième place pour les Pièces d'Or.

S'il y a une égalité dans l'un de ces cas, chaque joueur, à égalité, reçoit le nombre de Points de Notoriété moins 1 qu'il aurait dû normalement obtenir.

Les joueurs ajoutent ces points avec ceux indiqués sur les cartes qu'ils ont achetés, plus un point pour chaque jeton Infamie qu'ils possèdent. Le joueur avec le plus de Points de Notoriété gagne la partie ! S'il y a une égalité pour la première place, le joueur à égalité avec le plus de cartes gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur à égalité avec le plus de jetons (jetons Infamie + Pièces d'Or) gagne. Si l'égalité persiste, le premier joueur qui attrape le pion Premier Joueur et sort de la pièce en criant : « Vous êtes des imbéciles ! Muahahaha ! » gagne.

MARKET CARDS

Plusieurs cartes du Marché rapportent des Points de Notoriété à la fin du jeu.

Plusieurs cartes permettent aux joueurs de manipuler les dés durant la phase d'achat, et d'autres ont un effet immédiat lorsqu'elles sont achetées. Les cartes qui accordent des capacités peuvent être utilisées le tour de leur achat. Les cartes du Marché restent en votre possession toute la partie - elles ne peuvent pas vous être volées.

La plupart des cartes peuvent seulement être utilisées durant votre tour lors de la phase d'achat. Certaines indiquent à quel moment elles peuvent être utilisées. Lorsque vous dépensez des ressources pour activer des cartes, celles-ci sont replacées au centre de la table dans la réserve générale.

Chaque carte possède un "type" d'icône dans le coin en haut à gauche (comme celui des Hommes de Main à gauche). Certaines de ces icônes sont mentionnées sur d'autres cartes, et certaines sont simplement là pour le thème.

Alchemical Lab (Laboratoire Alchimique)

Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé joyau rouge de votre tas sur une face de joyau blanc, bleu ou vert.

Anthropomorphic Water Buffalo (Buffle D'Eau Anthropomorphique)

Lorsque vous achetez une carte avec un joyau rouge dans son coût, incluant celle-ci, vous gagnez un jeton Infamie.

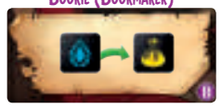
Big Haul (Grosse Prise)

Lorsque vous gagnez cette carte, gagnez un nombre de jetons Infamie égal au nombre d'objets que vous possédiez dans votre tas durant la phase "Diviser le Butin" de ce tour.

Bondsman (Garant)

Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé joyau rouge de votre tas sur la face bourse jaune.

Bookie (Bookmaker)

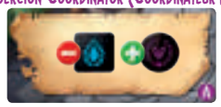


Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé joyau bleu de votre tas sur la face bourse jaune.

Brooch (Broche)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 3 Points de Notoriété.

Coercion Coordinator (Coordinateur De Coercition)



Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dé joyau bleu de votre tas pour gagner un jeton Infamie.

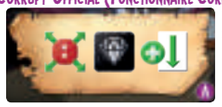
Collecting Golem (Golem De Collection)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 3 Points de Notoriété pour chaque groupe de deux icônes (à côté du nom des cartes) que vous possédez.

Concealed Safehouse (Repaire Dissimule)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 2 Points de Notoriété si vous possédez une carte avec l'icône (à côté du nom des cartes) ou 4 Points de Notoriété si vous en possédez 2 ou plus.

Corrupt Official (Fonctionnaire Corrompu)



Si à la fin de la phase "Diviser le Butin" de n'importe quel tour, votre tas contient un ou plusieurs dés joyau blanc, vous pouvez alors acheter une carte supplémentaire lorsque c'est à votre tour d'acheter (ceci peut se faire juste après avoir acheté cette carte).

Crown (Couronne)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 6 Points de Notoriété.

Deceptive Bits of Colored Glass (Morceaux de Verre Colores)

Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé joyau blanc de votre tas sur une face de joyau rouge, bleu ou vert.

Disgruntled Minion (Serviteur Mecontent)

Si à la fin de la phase "Diviser le Butin" de n'importe quel tour, votre tas contient un ou plusieurs dés joyau rouge, vous pouvez alors acheter une carte supplémentaire lorsque c'est à votre tour d'acheter (ceci peut se faire juste après avoir acheté cette carte).

Easily Impressed Noble (Noble Facilement Impressionnable)

Lorsque vous achetez une carte avec un joyau blanc dans son coût, incluant celle-ci, vous gagnez un jeton Infamie.

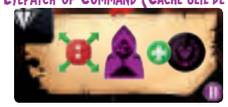
Executive Assistant (Assistant Executif)

Si à la fin de la phase "Diviser le Butin" de n'importe quel tour, votre tas contient un ou plusieurs dés joyau vert, vous pouvez alors acheter une carte supplémentaire lorsque c'est à votre tour d'acheter (ceci peut se faire juste après avoir acheté cette carte).

Exit Strategy (Plan d'Evasion)

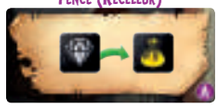
Vous pouvez échanger une pièce d'Or contre deux jetons Infamie, autant de fois que vous le voulez lors d'un tour.

Eyepatch of Command (Cache-oeil de Commandement)



Á la fin de chaque phase "Diviser le Butin", si vous possédez dans votre tas le pion Premier Joueur, vous gagnez 1 jeton Infamie.

Fence (Receleur)



Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé joyau blanc de votre tas sur la face bourse jaune.

Fortified Safehouse (Repaire Fortifie)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 2 Points de Notoriété si vous possédez une carte avec l'icône (à côté du nom des cartes) ou 4 Points de Notoriété si vous en possédez 2 ou plus.

Fur Coat (Manteau de Fourrure)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 4 Points de Notoriété.

Giant Belt Buckle (Boucle de Ceinture Geante)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 4 Points de Notoriété.

Glamer (Tromperie Visuelle)

Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé joyau bleu de votre tas sur une face de joyau blanc, rouge ou vert.

Guantlet of Evil Intent (Gantelet de Mauvaises Intentions)

Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dé masque violet de votre tas pour gagner une pièce d'Or.

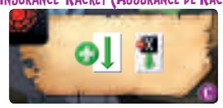
Guy in a Trenchcoat (Type en Pardessus)

Si à la fin de la phase "Diviser le Butin" de n'importe quel tour, votre tas contient un ou plusieurs dés joyau bleu, vous pouvez alors acheter une carte supplémentaire lorsque c'est à votre tour d'acheter (ceci peut se faire juste après avoir acheté cette carte).

Imbalanced Scales (Balance Desequilibre)

Lorsque vous échangez un ou plusieurs dés bourse jaune contre des pièces d'Or, vous gagnez une pièce d'Or supplémentaire. Seul une pièce supplémentaire est gagnée par tour indépendamment du nombre de dés utilisé.

Insurance Racket (Assurance de Racket)



Á chaque tour, vous pouvez acheter une carte supplémentaire. Tous vos achats de cartes coûtent un dé de moins (celui de votre choix).

Island Estate (Ile Privee)

Lorsque vous échangez un ou plusieurs dés masque violet contre des jetons Infamie, vous gagnez un jeton Infamie supplémentaire. Seul un jeton supplémentaire est gagné par tour indépendamment du nombre de dés utilisé.

Legitimate Jeweller (Bijoutier Legitime)

Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé bourse jaune de votre tas sur une face de joyau blanc, bleu, rouge ou vert.

Local Celebrity (Celebrite Locale)

Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dé joyau blanc de votre tas pour gagner un jeton Infamie.

Loyalty Program (Programme de Fidelite)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 1 Point de Notoriété pour chaque AUTRE carte que vous possédez.

Lucky Animal Appendage (Amulette Animal de la Chance)

Lorsque votre tas est volé, les dés remis au centre ne sont pas relancés. Au début de la phase d'achat, vous pouvez relancer un dé de votre tas final.

Menacing Monocle (Monocle Menacant)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 3 Points de Notoriété.

Nearby Safehouse (Repaire Proche)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 1 Points de Notoriété si vous possédez une carte avec l'icône (à côté du nom des cartes) ou 2 Points de Notoriété si vous en possédez 2 ou plus.

Necklace (Collier)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 2 Points de Notoriété.

Pawnbroker (Preteur sur Gage)

Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé joyau vert de votre tas sur la face bourse jaune.

Philosopher's Stone (Pierre Philosophale)

Une fois par tour, vous pouvez tourner un dé joyau vert de votre tas sur une face de joyau blanc, bleu ou rouge.

Political Campaign (Campagne Politique)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 1 Points de Notoriété pour chaque groupe de deux jetons Infamie que vous possédez.

Provisioned Safehouse (Repaire Approvisionne)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 2 Points de Notoriété si vous possédez une carte avec l'icône (à côté du nom des cartes) ou 4 Points de Notoriété si vous en possédez 2 ou plus.

Public Relations Expert (Expert en Relations Publiques)

Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dé joyau vert de votre tas pour gagner un jeton Infamie.

Rumor-Monger (Cancanier)

Lorsque vous achetez une carte avec un joyau vert dans son coût, incluant celle-ci, vous gagnez un jeton Infamie.

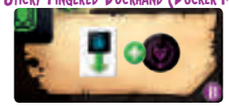
Scepter (Sceptre)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 6 Points de Notoriété.

Shadowy Hood (Capuche d'Ombre)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 2 Points de Notoriété.

Sticky-Fingered Dockhand (Docker Malhonnete)



Lorsque vous achetez une carte avec un joyau bleu dans son coût, incluant celle-ci, vous gagnez un jeton Infamie.

Tailor (Tailleur)

Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dé joyau rouge de votre tas pour gagner un jeton Infamie.

The Heist (Le Casse)

Lorsque vous gagnez cette carte, gagnez un nombre de jetons Infamie égal au nombre d'objets que vous possédiez dans votre tas durant la phase "Diviser le Butin" de ce tour.

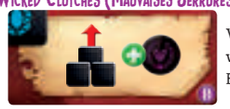
Treasure Map (Carte au Tresor)

Á la fin du jeu, cette carte vous rapporte 7 Points de Notoriété, à moins qu'un autre joueur ne possède une carte avec l'icône . Dans ce cas cette carte vous rapporte 5 Points de Notoriété.

Unlabeled Potion (Potion Non Etiquetee)

Lorsque vous achetez cette carte, défaussez-la immédiatement (remettez-la dans la boite) et gagnez gratuitement la carte se trouvant sur le haut du deck, si cela est possible.

Wicked Clutches (Mauvaises Serrures)



Vous gagnez 1 jeton Infamie, à chaque fois que votre tas est volé durant la phase "Diviser le Butin".