

Préparation

- Mettre les 3 cartes de score de côté, et mélangez les autres cartes,
- Distribuer 7 cartes à chaque joueur pour constituer leur main de départ,
- Constituer 6 piles de hauteur à peu près égales avec les cartes restantes, mettre 1 carte score dans les piles 2, 4 et 6, puis former une pile unique face cachée, en plaçant les piles 1 sur 2, sur 3, 4, 5, 6 les une sur les autres,
- Placer cette pioche au centre de la table,
- Chaque joueur choisit 1 carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Elle constituera sa 1^{ère} muraille et sera révélée qu'après l'étape ① de la 1^{ère} manche.

Déroulement d'une manche (le 1^{er} joueur est désigné d'un commun accord)

Une partie se déroule en 3 manches. Chaque manche se découpe en 3 phases :

- ① **Ajouter des cartes à la réserve** : Simultanément, chaque joueur choisit 1 carte de sa main et la place, face cachée, en un tas en vrac au centre de la table. Ces cartes forment la «réserve». Les joueurs ne piochent pas de cartes après cela, ils continuent donc à jouer avec une carte de moins.
- ② **Jouer des cartes de sa main** : On joue à tour de rôle. A son tour, le joueur :
 - ① **SOIT joue 1 carte mur** face visible devant lui, pour créer une muraille si c'est la 1^{ère} de cette couleur, ou allonger une muraille existante s'il en a déjà posé. Un joueur n'a qu'une seule muraille par couleur.
 - ② **SOIT joue 1 carte trompette (joker)** : Il choisit et annonce alors 1 couleur :
 - Toutes les cartes de la valeur la + élevée de cette couleur parmi tous les murs de tous les joueurs sont retirées des murailles et ajoutées face cachée dans la «réserve». Si à cause de cela, une muraille n'est plus constituée QUE de cartes trompette, ces cartes trompette sont retirées du jeu.
 - Si le joueur qui a joué la trompette a une muraille de la couleur annoncée, il y ajoute la carte trompette, sinon la carte trompette est retirée du jeu.
 - ③ **SOIT ajoute 1 carte à la réserve** : Le joueur choisit une carte de sa main et l'ajoute à la réserve, face cachée, sans la révéler aux autres joueurs.
- ③ Prend la 1^{ère} carte de la pioche et l'ajoute à sa main. Si c'est 1 carte de Score, il la révèle, pioche la suivante à la place et la manche est finie : on passe au ③.
- ④ **Décompte** : On révèle et trie les cartes de la réserve par couleur. S'il y a des cartes trompette, elles sont retirées du jeu. Pour chaque couleur, le joueur ayant la + longue muraille (somme des valeurs des cartes) gagne toutes les cartes de la réserve de cette couleur (en cas d'égalité, les joueurs se partagent les cartes), et les pose devant lui, face cachée. Les éventuelles cartes restantes restent dans la réserve pour la manche suivante.

Fin du jeu : Après la 3^{ème} manche.

Chaque joueur rajoute leurs cartes '1' de ses murailles à ses cartes gagnées lors des 3 décomptes de fin de manche (les murailles alors constituées que de cartes trompette sont défaussées).

Le joueur qui a gagné le + de cartes est le gagnant. En cas d'égalité, le vainqueur est celui à qui il reste le plus grand nombre de cartes dans ses murailles.

Préparation

- Placer le plateau sur la table avec le Shérif sur la cité de Nottingham.
- Les cartes **Objet** et les cartes **Embuscade** forment 2 pioches faces cachées.
- Trier les cartes **Mission** en 4 paquets de 2 cartes avec la même illustration.
- Distribuer 3 cartes **Objet** et 1 pion à chaque joueur.

- À - de 7 joueurs, retirer les cartes **Embuscade** avec les couleurs non utilisées.

Déroulement du jeu (Le 1^{er} joueur est désigné d'un commun accord)

On joue à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur :

- ① **DOIT** piocher la 1^{ère} carte de la pioche **Objet** et la montrer à tous les joueurs.
- ② **DOIT** - **SOIT** prendre la carte en main pour l'**Objet** qu'elle représente. - **SOIT** effectuer l'**action** représentée sur la bannière.

Carte	Action
Pièce Valeur : 7	Achat : Tous les autres joueurs <u>doivent</u> proposer en simultané 1 carte (≠ pièce). Le joueur <u>peut</u> échanger la pièce avec celle de son choix.
Chandelier Valeur : 8	Vol : Le joueur <u>doit</u> piocher 1 carte au hasard (face cachée) dans la main d'un autre joueur et lui donner en échange la carte Chandelier.
Or Valeur : 9	Embuscade : Le joueur pioche 2 cartes Embuscade , en choisit 1 qu'il place face cachée devant lui avec l'Or et remet l'autre sous le paquet.
Perles Valeur : 10	Brigandage : Le joueur <u>doit</u> choisir 1 carte dans la main d'un autre joueur et lui donner la carte Perle en échange.
Joyaux Valeur : 11	Cambriolage : Le joueur demande à 1 autre d'étaler son jeu et <u>doit</u> y choisir 1 carte qu'il échange contre les Joyaux.
Collier Valeur : 12	Défense : Le joueur <u>doit</u> la prendre en main. Quand il sera attaqué par 1 carte 'bannière rouge', il pourra donner le collier en échange.
Coffre Valeur : 13	Echange : Tous les autres joueurs <u>doivent</u> faire 1 offre (d'1 ou 2 cartes ≠ coffre) à tour de rôle. Le joueur <u>doit</u> échanger le coffre avec 1 offre.

- ③ **PEUT** effectuer 1 (seule) livraison en défaussant des cartes **Objet** de sa main :
 - **SOIT** 3 cartes identiques (ou + pour parer une éventuelle embuscade) : il en garde 1 devant lui face cachée (c'est son butin) et défausse les autres. Attention, un autre joueur peut alors jouer 1 carte **Embuscade** (représentant soit le pion de la couleur du joueur visé, soit l'**Objet** livré) et alors échanger 1 carte livrée contre sa carte Or. Si la livraison a alors - de 3 cartes, elle est annulée !
 - **SOIT** 1 combinaison de cartes d'1 carte **Mission** : Il défausse les cartes **Objets** et gagne la carte **Mission** (celle avec 1 pion s'il est le 1^{er} pour ce type de mission, avec 2 s'il est le 2^{ème}). Un joueur ne peut effectuer 2 fois la même.

On avance alors le shérif d'1 case dans le sens horaire et tous les joueurs ayant un nombre de cartes ≤ au nombre sur la case où est le shérif piochent 1 carte **Objet**.

Fin du jeu : Dès que le shérif revient à la cité ou que la 8^{ème} mission est réalisée.

Score = Somme des valeurs des **Objets** de son butin + valeur des **Missions** faites (coté 1 pion si on est seul à avoir fait cette mission, coté 2 pions sinon)

Le joueur au + haut score gagne (le nb de cartes **Objet** départage les ex-aequo)

Préparation

- Séparer les cartes en 3 tas : les cartes **Bombe** (bleu), les cartes **Mécanisme** (jaune) et les autres : **Tour** (vert) + **Gadget** (rouge) mélangées dans 1 même paquet.
- Piocher 1 carte **Bombe** et placer dessous et face visible le nombre de cartes **Mécanisme** indiqué dessus. L'ensemble de ses cartes constitue la 1^{ère} BOMBE.
- Distribuer 4 cartes du paquet 'rouge+vert' à chaque joueur. Cette main est appelée «Sac à tours». Le nombre et type de carte doit être visible des autres.
- Les cartes 'rouge+vert' restantes forment 1 pioche («le rangement») au centre de la table (face visible afin que chacun puisse voir la prochaine carte piochée).
- A coté, une place est laissée pour la défausse («la poubelle») face cachée.

Déroulement d'un tour: (le joueur ressemblant le + à un gobelin commence)

On joue à tour de rôle dans le sens horaire (sauf si 1 carte le change). Le tour d'un joueur commence dès qu'il reçoit la bombe, jusqu'à ce qu'il la donne.

Un tour est généralement composé de 6 phases (sauf s'il est écourté) :

- ① **Pioche** : Le joueur prend la 1^{ère} carte de la pioche (si la bombe n'est pas armée).
- ② **Pré-bricolage** : Tous les joueurs PEUVENT jouer 1 **Tour** de leur sac à tour. Si 1 carte fait changer la bombe de main, le tour du joueur finit, et on passe en ③.
- ③ **Bricolage** : Le joueur PEUT prendre 1 des cartes **Tour**, **Mécanisme**, ou **Gadget** de la bombe et la mettre dans son Sac à tours. S'il prend un **Mécanisme**, il peut la défausser et piocher 1 carte de 'rangement' à la place. Il remplace ensuite la carte prise dans la bombe par 1 des cartes de son Sac à tour. Il ne peut y avoir qu'1 seule carte **Gadget** dans une bombe.
 - ➔ S'il prend la dernière carte Mécanisme de la bombe, il ARME la bombe :
 - Il place 1 jeton noir sur le 'rangement' pour indiquer qu'on ne pioche plus en phase ① (uniquement), et 1 devant lui pour indiquer qu'il a armé la bombe.
 - Il lit les cartes **Gadget** de la bombe pour connaître les effets de l'explosion.
 - ➔ S'il remet 1 carte Mécanisme à une bombe armée, il DESARME la bombe :
 - On retire les jetons noirs et défausse les cartes **Tour** à effet permanent jouées.
 - ④ **Post-bricolage** : Idem que ②. Mais si la bombe est armée, on le rappelle !
 - ⑤ **Explosion** : Uniquement si la bombe est armée, et a été armée AVANT ce tour.
 - On détermine qui est mort et qui survit : par défaut, seul le détenteur de la bombe est touché, mais un **Gadget** et des **Tours** peuvent changer cela.
 - **Gains** : Survivant : 1 pièce + 1 pour le détenteur de la bombe + 1 / carte **Mécanisme** en main. Mission secrète réussie : 1 pièce (même si on est mort).
 - On défausse les **Mécanisme** et les **Tours** joués (effets permanent...), on pioche et constitue une nouvelle bombe qu'on donne au joueur suivant (à gauche).
 - Ceux qui n'ont pas été touchés gardent leurs cartes et en reçoivent 1 en +, les autres se défaussent de toutes leurs cartes et en reçoivent 4 nouvelles.
 - ⑥ **Passage de la bombe au joueur suivant.**

Fin du jeu : Dès qu'un joueur au moins possède 10 pièces ou +.

Ce joueur corrompt alors le Troll de garde, s'échappe et gagne ! S'ils sont plusieurs, celui qui a le + de pièces a gagné, s'ils sont ex-aequo ils ont tous gagné.

Préparation

- Poser la roue (sans hamster) sur la table de manière à ce que les joueurs puissent voir à travers, et définir le sens du 'roulement'.
- Chaque joueur prend 1 pièce de chaque couleur, soit 7 en tout.
- Placer la pyramide noire dans le compartiment situé en bas de la roue.
- A 2 : chaque joueur reçoit 2 jeux de pièces (14).
- A 4 : Les joueurs forment 2 équipes et se placent chacune d'un coté de la roue de manière à ce que chaque équipe puisse jouer 2 fois de suite.

Déroulement du jeu (le joueur dont les mains tremblent le + commence)

La 1^{ère} pièce doit être placée dans le 2nd compartiment après celui de la pyramide, dans le sens du 'roulement', et la 2^{ème} devra absolument l'être dans le suivant.

Ensuite, on joue à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur doit :

- **SOIT** placer 1 de ses pièces :
 - Dans le même compartiment que le joueur précédent :
 - La pièce doit être ≠ des pièces qui se trouvent déjà dans le compartiment.
 - La pièce doit se situer + haut que la pièce du joueur précédent dans le sens de 'roulement' (= sa pièce doit être + près de la barrière suivante).
 - Dans le compartiment libre suivant en respectant le sens de roulement.
 - Dans le 2^{ème} compartiment libre en respectant le sens de roulement.
- **SOIT** prendre 1 pièce de son choix dans l'1 des 2 compartiments qui se trouvent en bas de la roue et la déplacer, en respectant le sens de roulement, dans n'importe quel compartiment ne contenant pas de pièce de cette couleur.

➔ **On ne peut PAS** : Changer de pièce une fois qu'on l'a en main.

➔ **On peut** : S'aider en tenant la roue quand on place 1 pièce (mais on doit la relâcher tout de suite après), déplacer les autres pièces du compartiment où l'on veut placer 1 pièce à l'aide de la pièce qu'on place (uniquement !)

➔ Si on n'arrive pas à placer une pièce, on doit quand même la laisser tomber depuis le compartiment où l'on a essayé de la placer.

➔ Si des pièces tombent de la roue, le tour du joueur prend fin immédiatement (même si le joueur n'a pas encore placé sa pièce), et :

- Si elles touchent la table, le joueur doit les récupérer,
- Si elles restent à l'intérieur de la roue, elles restent dans leur nouvelle position

➔ Si des pièces tombent sans qu'un joueur n'en soit en cause, elles sont mises de côté. Le prochain joueur faisant tomber des pièces devra les récupérer en plus.

➔ A 4 : Si 1 joueur n'a plus de pièces, il peut utiliser celles de son partenaire.

Fin du jeu :

A 2 ou 3 joueurs : dès qu'1 joueur n'a plus de pièces à placer, il a gagné.

A 4 joueurs : Dès que 2 joueurs n'ont plus de pièces à placer.

➔ S'ils sont de la même équipe : ils ont gagnés !

➔ S'ils sont d'équipes différentes, l'équipe qui a alors le moins de pièces a gagné.