

ÉLÉMENTS DE JEU



INSIGNE DE POLICE X5

Permet au joueur, une fois l'enquête terminée, de perquisitionner la banque de son choix s'il est Policier ou faire semblant s'il est Voleur.

BANQUE X5

La Directrice, le Courtier, le Conseiller, la Stagiaire et les Voleurs.



SÉCURISÉE



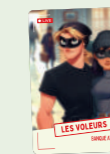
SÉCURISÉE



SÉCURISÉE



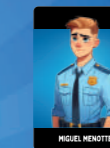
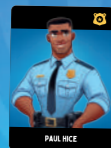
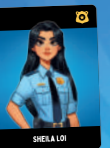
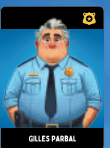
SÉCURISÉE



ATTAQUÉE

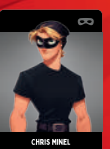
POLICIER X5

Gilles Parbal, Sheila Loi, Paul Hice, Anna Lyze et Miguel Menotte. Leur objectif : trouver la banque attaquée pour arrêter les Voleurs.



VOLEUR X5

Chris Minel, Eva Zihon, Lee Gotage, Lara Kaye et Jamel Oseil. Leur objectif : brouiller les pistes pour réussir le braquage.



CAMÉRA X6

Regarde secrètement la face cachée d'une carte Banque pour savoir s'il s'agit d'une banque sécurisée ou de la banque attaquée.



ALARME X2

Choisis de mélanger ou non les cartes Banque pour brouiller les pistes. Mélanges toutes les cartes, uniquement quelques cartes, ou bien rien. À toi de voir...



INSIGNE DE POLICE X8

Prends un Insigne de Police parmi ceux disponibles au centre de la table. S'ils sont tous attribués, vole celui du joueur de ton choix.



MARTEAU X2

Choisis de détruire ou non un Insigne de Police (attribué ou pas). Les Insignes détruits sont inutilisables et doivent être retirés du jeu jusqu'à la fin de la partie.



ANALYSE D'EMPREINTE X3

Regarde secrètement la face cachée de la carte Identité du joueur de ton choix pour découvrir son rôle.



ÉCHANGE D'IDENTITÉ X2

Intervertis au choix deux cartes Identité sans les regarder. L'échange peut inclure ton identité ou celle d'un joueur contre celle d'un autre joueur ou une identité non distribuée. Prenez discrètement connaissance de votre nouveau rôle.



IDENTITÉ VERROUILLÉE X1

Place cette carte sur ta carte Identité ou celle du joueur de ton choix pour la verrouiller. Cette identité ne peut plus être échangée, consultée et divulguée pour le reste la partie.



DÉTECTEUR DE MENSONGE X1

Pose une question en public au joueur de ton choix dans le but d'obtenir une information (exemple : son rôle, le contenu d'une banque vue, etc). Ce joueur doit répondre la vérité à voix haute.



TALKIES-WALKIES X2

Pose une question en privé au joueur de ton choix dans le but d'obtenir une information (exemple : son rôle, le contenu d'une banque vue, etc). Ce joueur doit te répondre secrètement la vérité. Pour plus de confidentialité, n'hésitez pas à vous isoler.



RUBAN ADHÉSIF X2

Place cette carte face au joueur de ton choix pour l'empêcher de parler jusqu'à son tour. Temporairement, ce joueur est protégé des cartes Détecteur de Mensonge et Talkies-Walkies. À son tour, l'effet prend fin, le joueur défausse cette carte et joue.



INVESTIGATION X2

Regarde secrètement les 3 prochaines cartes Enquête, trie-les dans l'ordre de ton choix pour impacter le tour des joueurs suivants et replace-les, face cachée, au dessus de la pioche.



MENOTTES XI

Place cette carte face au joueur de ton choix pour le menotter. Si ce joueur n'est pas libéré et qu'il possède des Insignes de Police à la fin de l'enquête alors, celui-ci ne pourra pas les utiliser pour perquisitionner les banques.



CLÉ DE MENOTTES XI

Conserve cette carte et joue-la, à tout moment, si tu souhaites libérer le joueur menotté. Celui-ci pourra dorénavant, s'il en possède, utiliser ses Insignes de Police pour perquisitionner les banques.



COUP DE PRESSION XI

Conserve cette carte et utilise-la, à tout moment, pour voler la carte Enquête d'un autre joueur. Dérrobe la carte avant que le joueur ne l'utilise, et joue-la, à sa place, pendant son tour.



FLASHBACK XI

Récupère la carte Enquête de ton choix dans la Défausse (tas de cartes jouées) et effectue l'action correspondante.

10+ ans

4-10

20"

KÉVIN, ANTHONY ET BILLY MATTIOLI

PRÉSENTENT

UNCOVER

"POLICIERS VS VOLEURS !"



JEU D'AMBIANCE ET DE BLUFF

GAMESTUD



VIDÉO TUTO !

CONTENU

10 CARTES IDENTITÉ
5 Policiers, 5 Voleurs



5 CARTES BANQUE
1 attaquée, 4 sécurisées



35 CARTES ENQUÊTE
15 actions diverses



5 INSIGNES DE POLICE
pour perquisitionner (ou pas)



CONTEXTE ET BUT DU JEU

Un braquage est en cours dans l'une des cinq banques de la ville ! Les Policiers doivent localiser la banque attaquée et arrêter les Voleurs !

Au début de la partie, vous êtes secrètement assigné soit en tant que Policier, soit en tant que Voleur. À tour de rôle, vous allez mener l'enquête pour découvrir des informations sur les banques, sur l'identité de chacun et obtenir des Insignes de Police.

Les Policiers gagnent la partie s'ils parviennent à perquisitionner la banque attaquée à l'aide de leurs insignes. En revanche, les Voleurs gagnent la partie s'ils réussissent à empêcher les Policiers de perquisitionner la banque attaquée.

MISE EN PLACE

- 1 Mélangez et placez les 5 cartes Banque, une à une, face cachée, au centre de la table.
- 2 Mélangez l'ensemble des cartes Enquête pour former la pioche et placez-la, face cachée, au centre de la table.
- 3 Mélangez les cartes Identité, distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur puis placez le tas de cartes restantes sur la table, elles seront potentiellement utilisées pendant la partie. Prenez discrètement connaissance du rôle qui vous a été attribué et gardez cette information secrète.
- 4 Placez les Insignes de Police au centre de la table.
- 5 Tout est prêt ! L'enquête peut commencer !

DÉROULEMENT

1/2 - L'ENQUÊTE

Le joueur qui a proposé de jouer commence la partie.

Lors de son tour, le joueur pioche une carte Enquête, la dévoile face visible à tout le monde, et effectue l'action correspondante en suivant ou non les conseils des autres joueurs. Une fois la carte jouée, sauf indication contraire, le joueur la place, face visible, à côté de la pioche pour former la Défausse (tas de cartes jouées). Le tour passe ensuite au joueur à sa gauche, et ainsi de suite, jusqu'à épuisement des cartes Enquête.

Pendant l'enquête, les joueurs peuvent, débattre, bluffer et s'influencer en se partageant des informations, vraies ou fausses. Toutefois, il est interdit de montrer volontairement la face cachée des cartes Identité et des cartes Banque.

2/2 - LA PERQUISITION

Une fois que toutes les cartes Enquête ont été jouées, l'enquête est terminée. La perquisition commence.

Les joueurs possédant des Insignes de Police les placent face aux Banques de leur choix de manière définitive. Les Policiers doivent tenter de placer au minimum un Insigne face à la banque attaquée pour la perquisitionner. En revanche, les Voleurs doivent, grâce au bluff et au placement de leurs Insignes, dissuader les Policiers de mettre un insigne sur la banque attaquée.

Les joueurs peuvent placer plusieurs Insignes face à la même banque s'ils ne se font pas confiance.

Une fois tous les Insignes placés, tous les joueurs révèlent leurs Identités : les voleurs ayant placé des Insignes les récupèrent afin de mettre fin au bluff, tandis que les policiers retournent les cartes Banque à perquisitionner pour découvrir leur contenu.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement après la phase de perquisition.

Les Policiers gagnent si au moins l'un d'eux a placé un Insigne de Police face à la banque attaquée, cela symbolise une perquisition fructueuse et l'arrestation des Voleurs.

Les Voleurs gagnent si aucun Policier n'a placé d'Insigne de Police face à la banque attaquée, cela annonce un braquage réussi et la fuite des Voleurs avec le butin.



Si vous êtes du genre discret, pendant que vous attendez votre tour, profitez-en pour observer les autres joueurs afin de déceler le moindre indice.

Si vous êtes du genre bavard, pourquoi ne pas essayer d'influencer les autres joueurs pour qu'ils utilisent leurs cartes Enquête à votre avantage ?

VARIANTES

MODE NÉGOCIATION

Ce mode permet aux joueurs de négocier des insignes, des informations et des cartes enquêtes entre eux pendant la partie. Cela renforce l'interaction et la coopération entre les joueurs pour plus de convivialité, ou pas !

MODE RIPOU

Dans ce mode, le Policier Gilles est corrompu et peut rejoindre le camp des Voleurs ! Le joueur incarnant Gilles fait son choix lors de la révélation des Identités en déclarant s'il tient avec les Policiers ou avec les Voleurs juste avant la perquisition des banques.

GAMESTUD



GROPIXEL

Créé et édité par GAMESTUD
36 rue Victor Hugo
80300 Albert, France
RCS Amiens B 898 922 471
Illustré par GROPIXEL

UFR24-01

