


EFFETS DES CARTES



Quand une Pie gagne une carte portant ce symbole, elle **DOIT** immédiatement piocher la première carte de la réserve et l'intégrer à sa collection. Il est possible que cette dernière porte également le symbole , dans ce cas, la Pie pioche une nouvelle carte de la réserve.



À la fin de la partie, la Pie ayant la majorité de  gagne un bonus de points de victoire.



À la fin de la partie, la carte rapporte à la Pie 1 ou 2 points.



Dès que l'on ajoute une troisième cloche dans une collection, on défausse la collection complète.



À la fin de la partie, la carte rapporte 1 point et permet de remporter les égalités pour la majorité des cartes de cette couleur.

REMERCIEMENTS & CRÉDITS

Ludo dédicace ce jeu aux fidèles viewers de **La CafetièreTV** sur Twitch: **Bugs908000**, **CastorMutant**, **goldust60**, **virus_ludique**, **la_marina_bretone**, **Diago_Femto**, **ZoidbergForPrez**, **brendah2022**, **maigoumi**, **damedekaro** et **3ymeric**.

Christine: Spéciale dédicace à mes parents, toujours prêts à venir m'apporter des bûches (et une dose de love). Merci Ludo pour ces moments de créa et de chanson de quality. Enfin merci à tous les testeurs, en particulier les enthousiastes de la première heure ;)

Les Toits de Paris est un jeu édité par **KYF ÉDITION**.
Tous droits réservés. © 2023 Kyf Édition
10110 rte de la tour d'Arbois - 13290 Aix en Provence

Autrice & auteur: **Christine Alcouffe &**

Ludovic Maublanc

Illustratrice: **Christine Alcouffe**

Graphisme: **Alexis Vanmeerbeeck**



Illustrées sur www.illustrationespectiels.fr



Les Toits de Paris

Christine Alcouffe
Ludovic Maublanc



Vous faites partie des Pies, le mythique gang de voleurs et de voleuses qui ont fait des toits de Paris leur territoire.

Au crépuscule, les Pies filent d'immeuble en immeuble, pénètrent dans les plus beaux appartements de la capitale et rivalisent d'audace pour y dérober objets de valeur et œuvres d'art.

Plus une Pie possède d'objets d'un même type, plus son prestige est grand au sein du gang. Mais attention à ne pas se faire prendre la main dans le sac par l'inspecteur Rossignol. Ce dernier ne sera pas votre seul adversaire, les autres Pies ne rateront pas une occasion de vous voler dans les plumes!



LISTE DU MATÉRIEL

90 cartes Butin



4 cartes Personnage



1 jeton Inspecteur



1 plateau de jeu



18 jetons Récompense

(3 jetons par couleur, 1 de valeur forte et 2 de valeur faible)



1 règle de jeu



MISE EN PLACE

- 1 Placez le **plateau** au centre de la table et le **jeton Inspecteur** sur son emplacement.
- 2 Placez les **jetons Récompense** au dessus du plateau de jeu de façon à ce que toutes les Pies puissent les voir.



Mélanges les **cartes Butin**, puis :

- 3 Prenez 15 cartes Butin et placez-les en pile, face cachée, à droite du plateau de jeu. Il s'agit de la **réserve**.
- 4 Placez le reste des cartes Butin en pile, face cachée, à gauche du plateau de jeu. Il s'agit de la **pioche**.
- 5 Laissez de la place à côté de la pioche pour y placer les cartes défaussées.
- 6 Chaque Pie prend la **carte Personnage** de son choix et la place devant elle.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La Pie la plus jeune commence la partie. Elle est la cheffe des Pies. Le tour de la cheffe des Pies est composé de 2 phases : **la phase de vol** et **la phase de partage**.

Après son tour de jeu, c'est à la Pie placée à sa gauche de devenir la nouvelle cheffe des Pies.

PHASE DE VOL



La cheffe des Pies révèle la première carte de la pioche et la place sur la première case libre à gauche du plateau.

Puis la cheffe des Pies peut décider :

- de continuer à piocher. Chaque carte piochée est placée sur la première case vide en partant de la gauche du plateau.
- ou de s'arrêter et passer à la phase de partage.



Quand une carte placée sur le plateau indique / : le **jeton Inspecteur** est déplacé vers la gauche du plateau, du nombre d'emplacements indiqués par le nombre de flèches.

LA MAIN DANS LE SAC

Quand le jeton Inspecteur est déplacé sur une case contenant une carte Butin, la cheffe des Pies est prise la **MAIN DANS LE SAC**. La carte recouverte par le jeton Inspecteur ainsi que toutes les cartes derrière le jeton Inspecteur sont défaussées. On passe immédiatement à la phase de **PARTAGE**.



COUP D'ÉCLAT !

À la fin de la phase de vol, si le jeton Inspecteur se retrouve juste devant une carte Butin, la Pie fait un **COUP D'ÉCLAT !**

PHASE DE PARTAGE

Trois situations sont possibles :

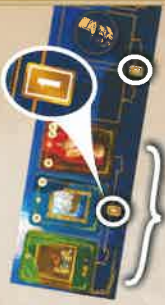
La **cheffe des Pies** a fait un **COUP D'ÉCLAT !** : elle **PEUT** prendre autant de cartes qu'elle le désire.



La **cheffe des Pies** s'est fait prendre la **MAIN DANS LE SAC** : elle ne peut prendre **AUCUNE** carte.



Dans les autres cas, la **cheffe des Pies DOIT** prendre le nombre de cartes correspondant au nombre de cartes indiqués sur le plateau.



S'il reste des cartes sur le plateau, elles sont **partagées entre les autres Pies**.

En commençant par la Pie à gauche de la cheffe des Pies, toutes les autres Pies **DOIVENT** prendre une carte sur le plateau. Il est possible qu'il n'y ait pas assez de cartes pour tout le monde. Dans ce cas, certaines Pies n'auront rien.

Ensuite, si la cheffe des Pies n'a pas été prise la **MAIN DANS LE SAC** et qu'il reste des cartes sur le plateau, elle **PEUT** prendre une carte supplémentaire parmi les cartes restantes. Les cartes restant sur le plateau sont défaussées.

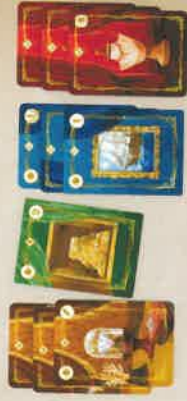


Quand la phase de partage est terminée, la Pie suivante dans le sens horaire devient la cheffe des Pies ! Elle remplace le jeton Inspecteur sur son emplacement puis commence sa phase de vol.



Ranger une carte dans sa collection

Quand une Pie prend une ou plusieurs cartes, elle les place devant elle en les triant par couleur. Il est important que chaque Pie voit bien combien de cartes chaque membre du gang possède dans chaque couleur ainsi que les effets des cartes.



Objets sous surveillance

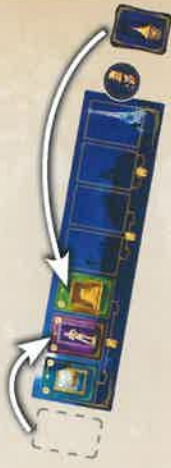
Quand une Pie possède dans sa collection 3 cartes d'une même couleur avec le symbole **ALARME** (🚨), elle provoque une descente de police :

- La Pie **DOIT** défausser toutes ses cartes de cette couleur.
- Ensuite, la Pie **PEUT** retourner sa carte personnage et l'intégrer à la collection de son choix. Elle devient une carte joker de la couleur de son choix. Attention, si les cartes de cette couleur sont défaussées par la suite, la carte personnage sera défaussée elle aussi.

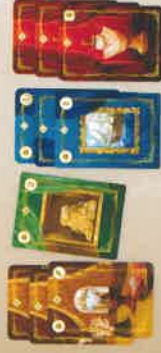


FIN DE PARTIE

Quand la dernière carte de la pioche est révélée, la partie est bientôt finie. La cheffe des Pies continue son tour en piochant dans la réserve. À la fin de la phase de partage, la partie est finie. Vous pouvez passer au calcul des scores.



Calcul des scores



Pour chaque couleur, la Pie qui possède le **plus de cartes** prend le jeton Récompense de **forte valeur**.

La Pie qui arrive en **seconde position** prend un jeton de **petite valeur**.



Si **plusieurs Pies sont à égalité**, et que l'une d'elles possède la carte de la même couleur avec le symbole 🍀, c'est elle qui l'emporte.

