

Florian Racky

Escrocs

Joueurs : 2 à 4    A partir de : 8 ans    Durée : env. 30 minutes

#### L'IDEE DU JEU

Dans le centre de la table se trouvent trois rangées de cartes montrant des escrocs.

Si des escrocs **de la même sorte** (même couleur) se trouvent côté à côté dans une rangée, c'est un **groupe**. Un seul escroc est un groupe de 1.

Il y a sept différents groupes. Le nombre au bord inférieur de la carte indique le nombre de cartes existantes de cette sorte. La plupart des cartes montrent les escrocs jaunes (24 cartes), les escrocs gris font la minorité (6 cartes).

*Groupe de 2    Groupe de 3    de 1    Groupe de 2    de 1    de 1*

#### PREPARATION DU JEU

Les 105 cartes d'escrocs sont battues. Le joueur à la gauche du donneur reçoit **trois cartes**, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre reçoit **quatre cartes**, tous les autres reçoivent **cinq cartes**. Chacun prend ses cartes en main.

Puis **trois rangées de cartes de 10 cartes** à chacune sont déposées **de face visible** dans le centre du table.

Les cartes ne sont pas assorties, mais elles sont retournées et posées sur la table comme elles sortent du talon.

Les cartes restantes constituent **le talon de face cachée** placé au bord de la table.

**Note** : Il est nécessaire qu'il y ait assez de place libre à côté du talon pour la prison se formant pendant la partie.

*Place libre pour la prison*

*Talon*

#### DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le voisin gauche du donneur commence et effectue les **trois actions l'une après l'autre** dans l'ordre suivant :

1.) Prendre un groupe (obligatoire)

Le joueur se décide pour une rangée au choix et prend en main de cette rangée **soit** le groupe **complet** tout à droite, **soit** le groupe **complet** tout à gauche.

Ensuite il doit « emprisonner » le groupe qui se trouve dans la même rangée juste à côté du groupe qu'il vient de prendre en main.

Il prend ce groupe complet et le pose de face visible au bord de la table près du talon de face cachée.

*En main    En prison*

*Exemple : Sarah commence et décide de prendre le groupe tout à gauche de la rangée en bas. Elle prend les deux escrocs rouges en main. Puis elle prend le groupe juste à côté (les deux escrocs lilas) et les pose de face visible dans la prison au bord de la table près du talon.*

2.) Déposer un groupe (optionnel)

Le joueur peut (mais il ne doit pas !) déposer **exactement une sorte** d'escrocs de sa main devant soi de face visible. Il peut choisir quelle sorte d'escrocs et combien de cartes de cette sorte (même une seule carte) il veut déposer. Les cartes sont arrangées de la manière à ce qu'on puisse reconnaître le nombre de cartes.

*Exemple : Sarah dépose deux escrocs verts devant soi de face visible.*

**Important** : Si l'on a déposé une certaine sorte, on ne doit pas y ajouter d'autres cartes de cette sorte. Chaque sorte ne doit pas se trouver sur la table **qu'une seule fois au total**. Si l'on veut déposer des cartes d'une sorte qu'un autre joueur a déjà déposée, il est nécessaire de déposer **au moins une carte de plus** que l'autre joueur a devant soi. Si l'on a assez de ces cartes à déposer, les cartes de

l'autre joueur se trouvant sur la table sont enlevées et posées de face cachée dans la défausse (le joueur concerné peut ensuite à nouveau déposer cette sorte comme décrit).

### 3.) Retourner une carte (obligatoire)

Le joueur tire la carte du haut du talon et la dépose de face visible à la côté de la rangée où il vient de prendre des cartes, juste à côté des cartes s'y trouvant.

*Exemple : Sarah tire la carte du haut du talon (escroc vert) et la dépose tout à gauche dans la rangée en bas, juste à côté des escrocs jaunes s'y trouvant.*

**Note :** Tous les joueurs devraient faire attention que la troisième action, c'est-à-dire retourner et déposer la carte, ne soit pas oubliée ! Le cas échéant, il peut toujours être le même joueur qui retourne et dépose les cartes pendant toute la partie.

Prochain joueur : Maintenant c'est le tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre et il effectue les trois actions comme décrites l'une après l'autre. On continue toujours de cette manière.

Talon épuisé : Si le talon est épuisé pendant la partie, toutes les cartes dans la défausse sont battues et posées comme nouveau talon de face cachée.

Rangées vides et remplir les rangées : S'il n'y a qu'un seul groupe (ou aucun) dans une rangée pendant la partie, la rangée reste d'abord « vide ». On ne doit plus prendre des cartes de cette rangée. Les joueurs doivent ensuite prendre des escrocs d'une autre rangée. **C'est seulement quand toutes les trois rangées sont « vides »** (seulement un groupe ou aucun groupe par rangée), toutes les trois rangées sont remplies de nouvelles cartes du talon de manière à ce qu'il y ait de nouveau 10 cartes par rangée. S'il y a encore un groupe dans une rangée « vide », on déplace ce groupe tout à gauche ou tout à droite avant de remplir les rangées.

Pas assez de cartes : Dans le cas très improbable qu'il n'y a plus de talon, c'est-à-dire qu'il n'y a plus assez de cartes pour remplir toutes les trois rangées ou pour retourner une carte pendant la troisième action, on continue de la manière suivante : Chaque joueur remet ses cartes au choix afin qu'il n'ait que 12 cartes en main au maximum. Ces cartes sont ensuite battues et constituent le nouveau talon. Si les cartes remises ne suffisent pas encore, chacun doit réduire sa main à 6 cartes au choix.

PRISON BONDE : 6-2 OU 2-6  
ALORS ON COMPTE!

Pendant la partie, de plus en plus d'escrocs sont emprisonnés.

Les escrocs sont toujours déposés de face visible et assortis par les sortes dans la prison afin qu'on puisse toujours bien reconnaître combien d'escrocs sont dans la prison de chaque sorte.

La prison est bondée quand il y a **au moins deux escrocs** par chacune des **six différentes sortes** ou **au moins six escrocs** par chacune de **deux différentes sortes**.

**Note :** Le joueur qui remplit la prison par sa première action, ne doit plus effectuer les actions 2 et 3 – elles sont perdues.

**Tous les escrocs** se trouvant dans la prison sont maintenant distribués **couleur par couleur** aux joueurs (d'abord les escrocs jaunes, puis oranges, puis rouges, etc.) – c'est seulement avec ces escrocs que l'on gagne des points. Avec les escrocs que les joueurs ont déposés devant soi pendant la partie, on ne gagne pas de points.

*Dans la prison, il y a au moins 2 escrocs par chacune des 6 sortes : décompte !*

Le joueur qui a lors du décompte les escrocs jaunes devant soi, reçoit tous les escrocs jaunes de la prison – il dépose ces cartes devant soi de manière répartie.

Les escrocs jaunes qu'il avait devant soi lors du décompte sont immédiatement posés dans la défausse.

On traite couleur par couleur **de la même manière**.

**Note :** S'il y a des sortes d'escrocs dans la prison dont personne n'a déposé des cartes, ces escrocs sont immédiatement posés dans la défausse.

- Chaque joueur additionne **le nombre de toutes les cartes d'escrocs** qu'il a reçues de la prison et le **multiplie** par **le nombre des différentes sortes** qu'il a reçues de la prison. On note le résultat sur une fiche de papier.

*jaune + rouge+ vert = 3 sortes*

*4+2+ 1=7 cartes*

*7x3 =21 points*

*Exemple : Sarah a reçu quatre escrocs jaunes, deux escrocs rouges et un escroc vert de la prison. On note pour elle 21 points (7 cartes et 3 sortes, alors : 7 x 3 = 21).*

#### SUITE DU DEROULEMENT ET FIN DU JEU

Après le décompte, tous les escrocs que les joueurs ont reçus de la prison sont posés dans la défausse. Aucun joueur n'a encore des cartes devant soi !

La prison est également complètement vide ! Les joueurs ne peuvent garder que les cartes qu'ils ont encore en main.

La partie continue maintenant comme avant, à savoir du voisin à la gauche du joueur qui a déclenché le décompte. Ensuite on continue la partie jusqu'au prochain décompte.

Le deuxième décompte, le déroulement suivant et enfin le troisième décompte se déroule comme décrit ci-dessus.

**Le jeu s'achève** après le troisième décompte. Le joueur qui a enfin le plus de points, est le gagnant.