

# LES OMBRES DE MACAO



龍煙

藍鴨餐廳

澳門賭場

紅歌坊

南方旅館

Règles



Le chef de votre organisation vient de passer l'arme à gauche de manière aussi brutale qu'inattendue, laissant sa veuve éplorée seule à la tête du clan. C'est à vous qu'elle confie le secteur opérationnel de la Triade. Pour accroître son influence, il va vous falloir amasser des ressources, recruter des membres et réserver des lieux pour y ouvrir des établissements. Réussirez-vous à en faire l'organisation mafieuse la plus riche de Macao, la reine des jeux ?

## But du jeu

Le joueur ayant le plus d'argent à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



## Matériel



45 cartes Personnage



10 tuiles Établissement



7 cartes Veuve



7 cartes  
Veuve décédée



1 carte  
Premier Joueur



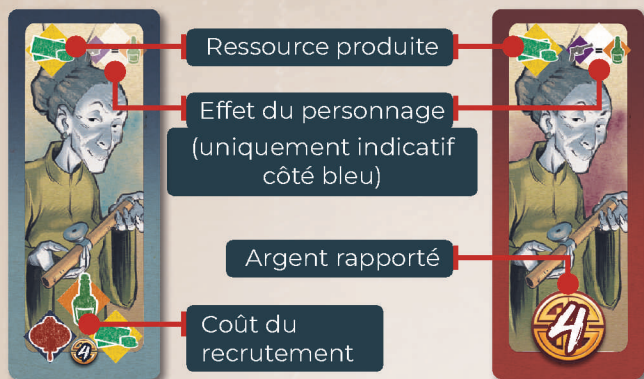
## Mise en place

- 1) Distribuez une **carte Veuve 01** à chaque joueur, face bleue visible. Placez les **cartes Veuve décédée 02** à portée de main.
- 2) Mélangez les **cartes Personnage** restantes en y intégrant un nombre de **cartes Veuves** égal au nombre de joueurs -1 (3 **cartes Veuves** si vous êtes 4 joueurs par exemple). Les **cartes Veuves** superflues sont remises dans la boîte. Constituez 4 piles approximativement égales, face bleue visible, et placez-les au centre de la table **03**.
- 3) Mélangez les **tuiles Établissement**. Placez-en plusieurs au centre de la table selon le nombre de joueurs, face verte visible **04** :
  - 4 tuiles à 2 joueurs
  - 5 tuiles à 3 joueurs
  - 7 tuiles à 4 joueurs
 Rangez les tuiles restantes dans la boîte.
- 4) Le dernier joueur à être allé au casino reçoit le **jeton Premier Joueur 05**. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.





## CARTE PERSONNAGE



RECTO

VERSO

## TUILE ÉTABLISSEMENT



RECTO

VERSO

## Tour de jeu

Durant son tour, le joueur actif effectue l'une des trois actions suivantes, au choix :

1. **CONTACTER UN INFORMATEUR.**
2. **RECRUTER UN MEMBRE.**
3. **OUVRIR UN ÉTABLISSEMENT.**

### 1. CONTACTER UN INFORMATEUR

Le joueur prend la carte au sommet d'une des 4 piles au centre et la place devant lui, face bleue visible.

Si un joueur a plus de 5 **cartes Personnage** devant lui, face bleue visible, il défausse la carte de son choix pour revenir à cette limite.

Note : cette limite peut être dépassée grâce à la **carte Tenancier** (voir "Effets des Personnages").





## 2. RECRUTER UN MEMBRE

Un joueur doit payer le coût indiqué au bas d'une **carte Personnage** qu'il a devant lui, face bleue visible, pour pouvoir la retourner du côté rouge.

Pour payer le coût d'une carte, les **autres cartes Personnage** devant lui (bleues ou rouges) doivent produire toutes les ressources requises par la carte qu'il souhaite retourner.

**Attention :** chaque **carte Personnage** bleue ainsi utilisée pour produire une ressource est défaussée si on l'utilise pour payer le coût d'une carte (voir page 6).

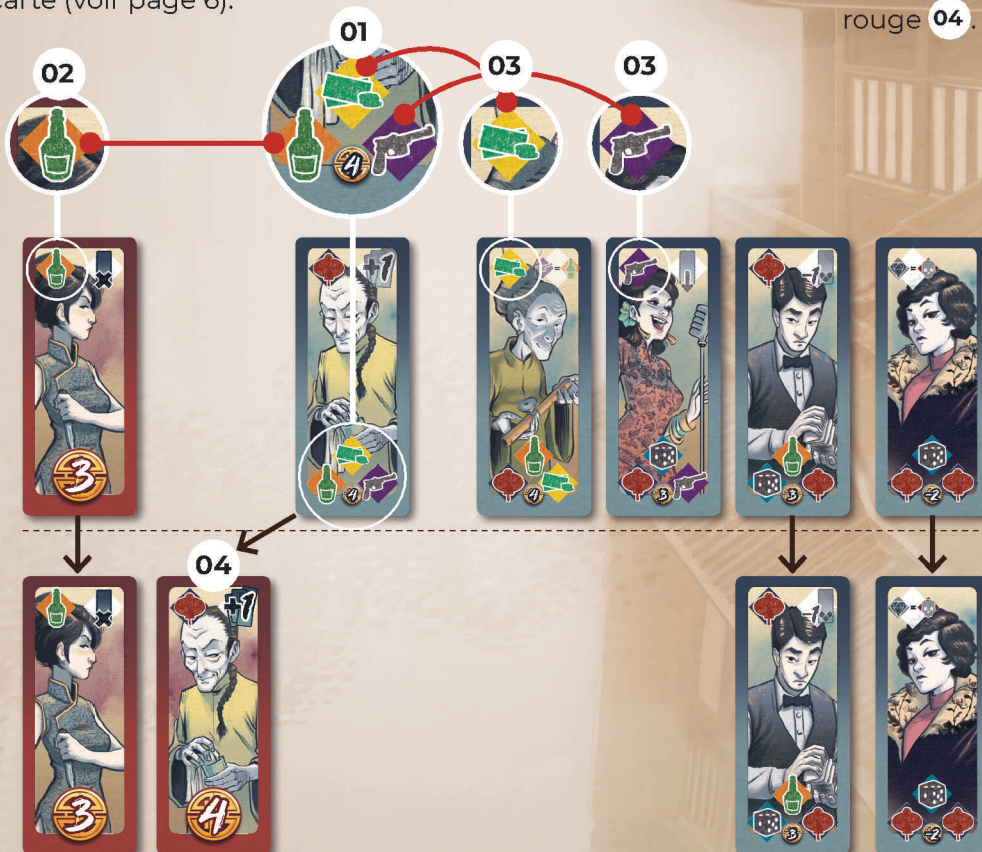


### Exemple:

Alice souhaite retourner devant elle le **Tenancier**, qui coûte :



Elle utilise donc les ressources produites par trois des **cartes Personnage** devant elle, une rouge **02** et deux bleues **03**. Les deux cartes bleues en question sont défaussées, puis la **carte Tenancier** est retournée côté rouge **04**.






### 3. OUVRIR UN ÉTABLISSEMENT

Dès qu'un joueur remplit les conditions d'acquisition d'une des **tuiles Établissement** au milieu de la table, il peut la prendre devant lui et la retourner immédiatement côté jaune. Si cette condition est un coût en ressources, le paiement se fait de la même manière que pour « Recruter un membre ».

#### Défausser des cartes **Personnage** :

Lorsque vous devez défausser une ou plusieurs **cartes Personnage**, placez-les dans un ordre quelconque sous la pile centrale la plus petite, face bleue vers le haut.

#### **Cartes Veuve :**

Les **cartes Veuve** apportent une ressource unique : le . Cette ressource peut être utilisée en remplacement de n'importe quelle autre. Lorsque vous utilisez une **Veuve** pour sa ressource, celle-ci n'est pas défaussée. À la place, placez une **carte Veuve décédée** sur votre **carte Veuve** utilisée. Elle occupe maintenant un de vos 5 emplacements de **cartes Personnage** côté bleu. Vous pouvez également recruter une **Veuve** encore en vie comme n'importe quel autre **Personnage**. Elle vous fera cependant perdre 2 pièces lors du décompte de score final.



Dès qu'un joueur a 7 **cartes Personnage** rouges devant lui, ou qu'il n'y a plus de **tuiles Établissement** disponibles au centre de la table, on termine le tour en cours (afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours) puis la partie prend fin.

Les joueurs additionnent les pièces visibles sur leurs **cartes Personnage** côté rouge et sur leurs **tuiles Établissement** côté jaune. Le joueur le plus riche l'emporte.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de **tuiles Établissement** côté jaune l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs sont départagés par le nombre de **cartes Personnage** côté rouge.

### CRÉDITS

**Auteur :** Charles Chevallier.

**Développement :** Forgenext, PH Dupont.

**Règles :** Charles Chevallier, PH Dupont.

**Illustrateur :** Jonathan Aucomte.

**Graphiste :** Justine Levasseur.

**Relecture :** Jean-Michel Caillat.

  
ankama

  
FORGENEXT







## Effets des Personnages



Certaines **cartes Personnage** ont un effet au moment où elles sont retournées, d'autres ont un effet permanent une fois retournées.

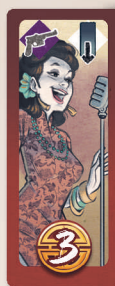


Tueuse



Chaque adversaire choisit une **carte Personnage** bleue devant lui et la défausse. Une **carte Veuve décédée** ne peut pas être défaussée ainsi.

**Effet immédiat**



Danseuse



Accomplissez immédiatement l'action "Contacter un informateur".

**Effet immédiat**



Policier



Réservez un lieu en le plaçant devant vous, côté vert. Dorénavant, vous seul pouvez ouvrir cet établissement.

**Effet immédiat**



Croupier



Lorsque le coût d'une **carte Personnage** bleue devant vous contient plusieurs ressources identiques, ce coût est réduit de 1.

Cet effet peut se cumuler mais le coût ne peut jamais être inférieur à 1.

**Effet permanent**



Négociante



Associe deux types de ressources. Vous pouvez remplacer une de ces ressources par l'autre, autant de fois que vous le souhaitez.

**Effet permanent**



Tenancier



Vous pouvez conserver une **carte Personnage** bleue supplémentaire devant vous. Cet effet peut se cumuler sans limite.

**Effet permanent**



Marin



Les **Marins** recrutés font bénéficier le joueur d'une **ressource double**.



Veuve



Les **Veuves** recrutées produisent une ressource joker remplaçant n'importe quelle ressource.



Politicienne



La **Politicienne** n'a pas d'effet particulier mais est le membre rapportant le plus d'argent en fin de partie.





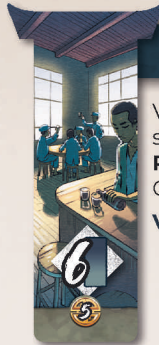
## Condition d'acquisition des bâtiments



### Restaurant du port

Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez au moins 4 **cartes Personnage** identiques devant vous.

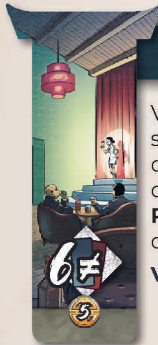
Valeur : 5



### Temple bar

Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez au moins 6 **cartes Personnage** bleues devant vous. Ces cartes ne sont pas défaussées.

Valeur : 5



### China club

Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez au moins 6 types de **Personnages** différents devant vous. Les **cartes Personnage** bleues prises en compte ne sont pas défaussées.

Valeur : 5



### Marché noir

Vous pouvez prendre cette tuile si vous avez au moins 1 **carte Personnage** bleue, 1 **carte Personnage** rouge, 1 **tuile Établissement** verte et 1 **tuile Établissement** jaune devant vous.

Valeur : 5



### Casino royal



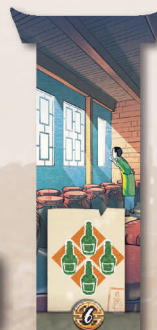
### Galerie d'art



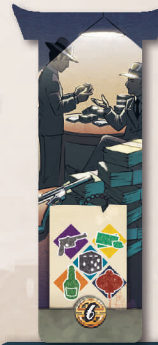
### Chambre rouge



### Club des officiers



### Distillerie



### Syndicat du crime



Payez le coût en ressources indiqué.

Les **cartes Personnage** bleues utilisées sont défaussées.

Valeur : 6