



75 Gnom' STREET

RÈGLES DE JEU

Sous une apparence paisible, le jardin du 75 Gnom' Street est en réalité le terrain d'action de plusieurs gangs de nains ! Cambriolages, recel, revente et autres magouilles constituent leur quotidien, à l'abri des regards de la propriétaire des lieux.

Mais après des années d'entente et de cohabitation, la cupidité et la soif de pouvoir ont fini par dresser les nains de jardin les uns contre les autres.

Objectif : faire main basse sur le butin des bandes rivales.

L'heure du dénouement a sonné ! Choisissez votre camp et préparez-vous à combattre : à la fin de la journée, un seul d'entre vous prendra le contrôle du...

75 Gnom' Street !



CONTENU

1 PLATEAU DE JEU



12 STATUETTES



x3



x3



x3



x3

1 CALEPIN D'ENQUÊTE



60 CARTES



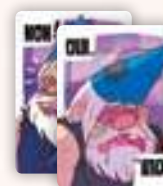
32 cartes Nain



16 cartes Butin

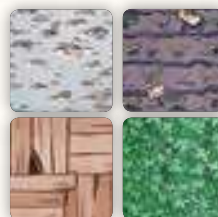


4 cartes Catapulte



8 cartes Interrogatoire

37 JETONS



4 jetons Terrain



3 jetons Action Interrogatoire
et 1 jeton Action Chat



4 jetons Nain



1 jeton Chat



16 jetons Taupe



8 jetons Appât

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table, visible et accessible à l'ensemble des joueurs.

2. Placez les jetons Terrain et les jetons Action sur leurs emplacements respectifs.

3. Chaque joueur choisit un gang et prend les éléments de jeu correspondant à sa couleur :

- 8 cartes Nain qui constituent sa main
- 2 cartes Interrogatoire
- 1 carte Catapulte
- 1 jeton Nain
- 2 jetons Appât
- 3 jetons Taupe pour une partie à 3 joueurs OU 4 jetons Taupe pour une partie à 4 joueurs
- 3 statuettes
- 1 feuille d'enquête et un crayon

4. Chaque joueur plie sa feuille d'enquête de manière à garder ses futures informations secrètes, en respectant l'orientation du jardin. À chaque gang correspond une couleur du jardin.

5. Mélangez les cartes Butin et distribuez-en une par personne, face cachée. Les joueurs prennent discrètement connaissance de leur carte et la placent près d'eux, toujours face cachée.

BUT DU JEU

Combattez les gangs adverses, enquêtez et soyez le plus rapide à mettre la main sur leur butin afin de récolter un maximum de points de victoire.

TOUR DE JEU

Une partie se joue en neuf tours maximum. Un tour est composé d'une *phase de combat* et d'une *phase d'action* avant d'aller *dénicher un butin adverse*.

1. PHASE DE COMBAT

Chaque joueur choisit une carte Nain parmi les huit dont il dispose, et l'engage face cachée sur la table.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils retournent simultanément leur carte et établissent un classement. Celui qui possède la plus grande force dépose son jeton Nain sur l'emplacement 1 de la piste du plateau de jeu et ainsi de suite jusqu'au dernier, qui dépose son jeton sur l'emplacement Loser.



À chaque tour de jeu, les cartes engagées sont défaussées sur le bord du terrain à proximité de leur propriétaire. Au fur et à mesure de la partie, le joueur place ses cartes les unes sur les autres, sans masquer la force de celles qui ont déjà été jouées.

Attention : tous les joueurs récupèrent leurs cartes dès lors que l'un d'eux, à la fin d'un tour, n'a plus de carte en main.

Chaque carte donne les informations suivantes :

Force de
votre nain

Nature de votre réponse : à haute voix
ou en utilisant les cartes Interrogatoire



Pouvoir que votre nain peut appliquer lors de ce tour.

EN CAS D'ÉGALITÉ, LE LANCER DE NAIN !

Lorsque deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, la force de leur nain tombe à zéro, laissant leur place au classement au(x) joueur(s) ayant posé une carte de force inférieure. L'égalité se départage au lancer de nain.

Ici, les deux joueurs à avoir joué leur 8 sont à égalité. Le premier au classement est donc le joueur ayant joué le 3, suivi du joueur ayant joué le 2.

Les joueurs ayant posé un 8 se départagent au lancer de nain.



À l'aide de leur carte Catapulte et de leur jeton Nain, les joueurs visent la cheminée en se mettant à égale distance de cette dernière et envoient simultanément leur jeton. Le jeton du joueur vert est le plus proche de la cheminée. Il réalise le meilleur lancer et se classe en 3^e position. Le joueur jaune finit dernier et rejoint la place Loser !



Si les deux autres joueurs avaient posé un 3, il y aurait eu double égalité et l'ensemble des joueurs se seraient départagés au lancer de nain sans exception !

2. PHASE D'ACTION

Dans l'ordre du classement, chaque joueur effectue les actions suivantes.

PRENDRE DEUX JETONS. *(tous les joueurs)*

Le joueur choisit un jeton Terrain et un jeton Action parmi les jetons disponibles sur le plateau, et les place près de lui.

Évidemment, plus les joueurs sont éloignés au classement, moins ils ont de choix de jetons !

Important : le joueur arrivé dernier prend lui aussi un jeton Terrain et un jeton Action mais il lui est impossible d'interroger un adversaire (sauf pouvoir) !

PLACER UNE STATUETTE. *(tous les joueurs)*

Le joueur place une statuette de sa réserve sur une case correspondant au jeton Terrain qu'il vient de prendre.

Si une de ces cases est déjà occupée par une statuette posée lors d'un tour précédent, le joueur peut l'expulser, elle retourne alors à son propriétaire qui la remettra en jeu lors de son tour s'il le peut.

Important : si un joueur ne dispose plus de statuette en réserve, il déplacera une de ses statuettes déjà présente dans le jardin. Aucune statuette (et aucun pion) ne peut être posée sur une case représentant une mare.



INTERROGER SES ADVERSAIRES...

(tous les joueurs sauf le loser)

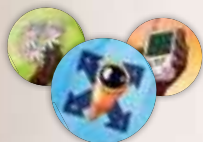
Après avoir posé sa statuette, le joueur questionne un adversaire s'il a pris un jeton Action Interrogatoire, en respectant les règles suivantes.



Le joueur pose toujours sa question depuis la case où il vient de placer sa statuette.



Le joueur peut interroger n'importe quel autre joueur se trouvant après lui au classement mais jamais un joueur se trouvant avant lui (sauf pouvoir). Le joueur en dernière position ne peut interroger personne (sauf pouvoir) !



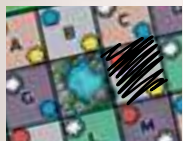
Le joueur interroge un adversaire en respectant le type de question indiqué par le jeton Action qu'il vient de prendre.



Lorsque la carte Nain d'un joueur interrogé comporte le symbole Cartes, il répond discrètement en utilisant ses cartes Interrogatoire.



Lorsque la carte Nain d'un joueur interrogé comporte le symbole Haut-Parleur, il s'agit d'une pipelette. Le joueur doit obligatoirement donner sa réponse à voix haute.



Le joueur prend soin de reporter sur sa feuille d'enquête les indices obtenus. Il est recommandé de procéder par élimination en barrant les cases où il est sûr de ne trouver aucun butin.

Le joueur pose la question associée à son jeton Action Interrogatoire.



Zone : « Ton butin est-il dans la zone de mon nain ? »



Le joueur interrogé répond « oui » si la statuette occupe la case de son butin ou une des huit cases qui l'entourent. Dans le cas contraire, la réponse est « non ».



Ligne de vue : « Ton butin est-il dans la ligne de vue de mon nain ? »



Le joueur interrogé répond « oui » si la case de son butin est située sur la même ligne de cases horizontales ou verticales que celle occupée par la statuette d'où est posée la question. Dans le cas contraire, la réponse est « non ». Les éléments de jeu (statuette, pion, mare, etc.) ne font pas obstacle à la ligne de vue.



Fleurs : « Ton butin est-il sous une fleur de telle couleur ? »



Le joueur ne peut interroger que sur une des deux couleurs de fleurs présentes sur la case occupée par la statuette qu'il vient de poser. Le joueur interrogé répond « oui » si la case de son butin comporte une fleur de la couleur demandée.

EXEMPLE D'INTERROGATOIRE

Nicolas interroge Matthieu sur une question Fleurs en lui demandant si son butin est sous une fleur bleue. Matthieu vérifie sur sa carte Butin. Sa carte Nain comporte le symbole Cartes, il prend donc sa carte Interrogatoire Oui et la donne face cachée à Nicolas qui en prend connaissance. Ce dernier reporte cette réponse sur sa feuille d'enquête, elle restera secrète. Nicolas rend ensuite la carte Interrogatoire de Matthieu face cachée.

... OU DÉPLACER LE CHAT. (tous les joueurs)



S'il a pris le jeton Action Chat, le joueur place le jeton Chat sur la case de son choix. Si le jeton est déjà dans le jardin, le joueur le déplace d'une case. Quand le chat est placé ou déplacé sur une case comportant une statuette, elle sort du jardin et retourne chez son propriétaire. Aucune statuette ne peut être posée sur la case où se trouve le chat.

3. DÉNICHÉ UN BUTIN ADVERSE !

Après avoir joué son action, le joueur peut décider de poser un ou deux jetons de son choix dans le jardin. Il utilisera les jetons Taupe en vue de rechercher un éventuel butin caché sous une case, et les jetons Appât pour tenter un bluff et emmener ses adversaires sur une mauvaise piste. Pour poser un ou deux jetons, le joueur est obligé de sacrifier 1 carte Nain de son choix parmi celles qu'il lui reste. Lorsqu'un joueur se défait d'une carte pour poser des jetons, il vient la poser face visible sur la table avec les cartes qu'il a déjà jouées. Le joueur peut également décider de ne rien poser. Lorsqu'un jeton est posé, il ne peut être retiré.

Important : un joueur doit toujours poser un jeton Taupe ou un jeton Appât face cachée et uniquement sur une case occupée par une de ses statuettes. Si sa statuette est sur une case comportant déjà un jeton lui appartenant ou un jeton adverse, il peut en déposer un nouveau en l'empilant.

Si un joueur n'a plus de carte Nain en main pendant son tour, il peut quand même poser un ou deux jetons gratuitement.



Posez un jeton Taupe face cachée sur une case occupée par une de vos statuettes si vous pensez qu'elle abrite le butin recherché. Attention, le nombre de jetons Taupe est limité.

En début de partie, vous disposez d'un jeton Taupe supplémentaire par rapport au nombre de butins à trouver, sachez en faire bon usage !



Posez un jeton Appât face cachée sur une case occupée par une de vos statuettes si vous voulez embrouiller vos adversaires. Si un Appât est placé sur une case comportant un butin, il est annulé, il n'a servi à rien. Attention, les jetons Appât sont aussi en nombre limité.

N'oubliez pas que chaque nain possède un pouvoir, n'hésitez pas à l'utiliser !

La carte Nain 7 ne permet pas de poser un jeton supplémentaire. Son pouvoir ne fonctionne que pour un seul jeton. Le joueur pourra poser un jeton sur une case libre (ou avec le chat) adjacente à une de ses statuettes. Le second par contre, sera forcément sur une case où se trouve une de ses statuettes.

FIN DE TOUR



Lorsque tous les joueurs ont fini leurs actions, les jetons Terrain et Action retournent sur leur emplacement et un nouveau tour de jeu commence.



FIN DU JEU

Lorsqu'au début d'un nouveau tour, au moins un des joueurs n'a plus de carte Nain en main, tous les joueurs reprennent en main l'ensemble de leurs cartes défaussées pour jouer un ultime tour. Une fois ce dernier tour terminé, la partie prend fin et les joueurs comptent leurs points de victoire.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur additionne ses points de victoire en respectant les étapes suivantes.

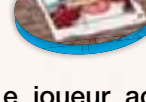


LES STATUETTES : un joueur gagne 3 points s'il possède 3 statuette dans le jardin, 2 points pour 2 statuette, 1 point pour une statuette et -1 point s'il ne possède aucune statuette dans le jardin. Une fois le décompte des statuette réalisé, les joueurs peuvent les retirer du plateau.



LES BUTINS : chaque joueur dévoile sa carte Butin. Les jetons placés sur une case attribuée à un butin sont dévoilés en respectant l'ordre d'empilement. Le premier joueur à avoir posé un jeton Taupe sur la case gagne 5 points, le deuxième 4 points et le troisième 3 points. Si un jeton Appât est présent dans la pile, son effet est nul, il ne rapporte aucun point de victoire. De même, si un de vos jetons Taupe est présent sur votre propre case Butin, il ne vous rapportera rien !

Enfin, si un joueur a déposé deux jetons Taupe dans une pile, seul celui se trouvant le plus bas dans la pile lui rapportera des points de victoire. L'autre est retiré avant de continuer le décompte des points.



LES APPÂTS : retournez case par case l'ensemble des autres jetons présents dans le jardin, en prenant bien soin de garder leur ordre d'empilement. Seulement si le premier jeton posé sur la case est un jeton Appât, il fera gagner à son propriétaire autant de points de victoire que de jetons Taupe adverses présents dans la pile. Si un autre jeton Appât se trouve dans la pile, il ne rapporte aucun point de victoire.

Le joueur accumulant le plus de points de victoire remporte la partie et devient le boss, le patron, le chef du jardin du 75 Gnom'Street !

En cas d'égalité, les joueurs se départageront au lancer de nain en deux manches gagnantes !



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

MISE EN PLACE



Placez le plateau au centre de la table.

Placez les jetons Terrain et les jetons Action sur les emplacements prévus à cet effet. Chaque joueur choisit un gang, prend les huit cartes, la catapulte, le jeton Nain, un jeton Taupe et les trois statuettes correspondant à sa couleur.

Les jetons Appât, les autres jetons Taupe et les cartes Interrogatoire sont rangés dans la boîte, ils ne serviront pas pour cette partie.

Mélangez les cartes Butin, chaque joueur en pioche une, en prend connaissance et la réserve près de lui face cachée.

Chaque joueur plie ensuite sa feuille d'enquête de manière à garder ses futures informations secrètes, en respectant l'orientation du jardin.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie à deux joueurs se joue en deux manches gagnantes. Les étapes d'un tour se déroulent de la même façon que dans une partie classique (lire le paragraphe « Tour de jeu ») mais les joueurs ne replaceront les jetons Terrain et Action qu'une fois la totalité des jetons utilisée.

À deux joueurs, le perdant d'un combat est forcément loser et ne peut questionner l'autre joueur même s'il doit prendre un jeton Action (sauf pouvoir).

Important : vous n'aurez pas à vous défausser de carte Nain durant une partie à deux joueurs pour poser votre jeton Taupe. Lorsque vous n'avez plus de carte Nain en main à la fin d'un tour, récupérez vos cartes défaussées, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

EXEMPLE

Tour 1, Nicolas remporte le duel, prend le jeton « Herbe » et le jeton Action Ligne de vue. Il place sa statuette, interroge son adversaire et reporte l'information sur sa feuille d'enquête. Il décide de ne pas poser son jeton Taupe. Matthieu est loser, il prend un jeton Terrain « Bois » et l'action Zone. Il pose sa statuette mais ne peut pas jouer son action car il lui est interdit d'interroger son adversaire. Il ne pose pas de jeton Taupe. À la fin de leur tour, les joueurs ne replacent pas les jetons sur leur emplacement.

Au tour 2, c'est Matthieu qui remporte le duel, il prend le jeton Terrain « Gravier » et l'action « Fleurs ». Son tour réalisé et terminé, Nicolas prend les jetons restants, un terrain « Terre » et l'action « Chat » qu'il joue pour détruire une statuette adverse. L'ensemble des jetons sont ensuite replacés avant de commencer le tour suivant.

FIN DE MANCHE

Lorsqu'un des deux joueurs pose son jeton Taupe, la manche s'arrête. S'il a trouvé le butin adverse, il remporte cette première manche. Dans le cas contraire, il offre la manche à son adversaire ! Une nouvelle manche se joue comme la précédente : distribuez une nouvelle carte Butin à chaque joueur et reprenez vos cartes Nain. C'est reparti !

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à remporter deux manches remporte la partie !

CRÉDITS

Auteurs : Charles Bossart et Sébastien Darras

Illustrateur : Fabien Mense

Équipe graphique : Aisk, Alexandre Papet, Romain Libersa, Vincent Lombard

Relecture des règles : Jean-Michel Caillat

Responsables production : Isabelle Vandamme, Pierre-Henri Dupont

REMERCIEMENTS

Merci à Tot de nous avoir permis de réaliser ce jeu. Pour ses tests et conseils.

À Kam pour m'avoir montré comment perdre la tête haute.

À l'équipe Products pour la réalisation aux petits oignons.

À Fabien pour toutes ses couleurs et ses jolis dessins.

Aux amis et à la famille pour les longues soirées de test (forcées).

À Poch et René la Taupe pour leur « perfect » au lancer de nain, j'en reste tout ému... À Prout pour son soutien.

Charles.

Merci à l'ensemble de l'équipe Products d'Ankama, à l'Étoile du jeu pour leurs conseils avisés, à Fabien et Alex pour leur patience, aux amis, à la famille, à Axelle et Eliott.

Seb.



ankama

75 Bd d'Armentières, 59100 Roubaix.

www.ankama.com/fr/boardgames

 /AnkamaBoardgames/



AIDE DE JEU

1. PHASE DE COMBAT

Jouer une carte Nain face cachée. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils la dévoilent, comparent leurs forces et posent leur jeton Nain sur la piste du plateau en fonction du classement obtenu.

2. PHASE D'ACTION

En respectant l'ordre du classement, chaque joueur réalise les actions suivantes :

- prendre un jeton Terrain et un jeton Action ;
- placer une de ses statuette sur le terrain choisi ;
- interroger un joueur adverse situé après lui au classement en respectant le type de question de son jeton Action, reporter les réponses sur sa feuille d'enquête ou jouer l'action Chat.



3. DÉNICHER UN BUTIN ADVERSE

Si le joueur le désire, il peut poser 1 ou 2 jetons Taupe / Appât sur une case comportant une statuette de sa couleur. En échange, il se défausse d'une carte Nain. Un jeton posé ne peut plus être retiré. Un jeton peut s'empiler sur un autre jeton.

Lorsqu'au début d'un nouveau tour, au moins un des joueurs n'a plus de carte Nain en main, tous les joueurs reprennent en main l'ensemble de leurs cartes défaussées pour lancer le dernier tour. À l'issue de celui-ci, la partie prend fin, les joueurs révèlent leur carte Butin et comptent leurs points de victoire.

Le joueur accumulant le plus de points de victoire remporte la partie et devient le boss, le patron, le chef du jardin du 75 Gnom'Street !

En cas d'égalité, les joueurs se départageront au lancer de nain en deux manches gagnantes !

4. POINTS DE VICTOIRE

Aidez-vous du tableau ci-dessous pour compter vos points de victoire.

+ 3 PTS		+ 1 PT		5 PTS 		4 PTS 		3 PTS 		+1 PT /	
+ 2 PTS		- 1 PT								< +1 < +1 < +1 < +0	

