

18 YEARS AND OLDER / INTERDIT AUX - 18 ANS / AB 18 JAHREN

ILLEGAL

CHRISTOPHE BÖELINGER

-18

Radically

NOMBRE DE JOUEURS

1 Maître de Jeu (MJ) et 4 à 8 joueurs.



MATÉRIEL DE JEU

1 sablier, 1 livret de règles et 112 cartes dont :

80 cartes ressource (10 de chaque type)

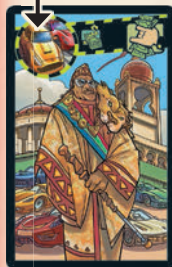


ressource correspondante

ressource
correspondante

8 cartes trafiquant

Le joueur qui reçoit ce rôle de trafiquant commence la partie avec 5 ressources du type indiqué (ici, les Armes à Feu).



8 cartes acheteur

Le joueur qui reçoit ce rôle d'acheteur gagnera 1 point de victoire (1 PV) à la fin de la partie pour chaque ressource qu'il aura en main du type indiqué (ici, les Voitures de Luxe).



= 1 PV

8 cartes suspect trafiquant



8 cartes suspect acheteur



Ces cartes sont utilisées par le MJ durant la phase du Tribunal.

PHASE DE PRÉPARATION

Le Maître de Jeu (MJ) s'occupe de la préparation de la partie à l'abri du regard des joueurs.



Choisir les ressources

Le MJ choisit autant de types de ressource qu'il y a de joueurs. Dans une partie à 8 joueurs, toutes les cartes sont utilisées.

Dans une partie à 6 joueurs comme celle illustrée en exemple sur la page suivante, deux ressources ont été retirées du jeu, ainsi que les cartes trafiquant, acheteur et suspect correspondantes. *Dans l'exemple, les cartes ressource Voitures de Luxe et Armes à Feu ont été retirées du jeu, ainsi que le Voleur de Voiture, le Trafiquant d'Armes, le Président Africain, le Général Guerillero et les 4 cartes suspect correspondant à ces rôles.*

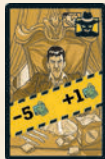
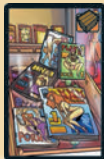
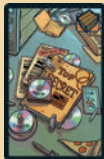
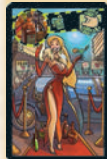
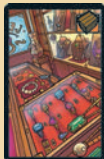
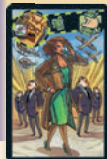
Les cartes retirées du jeu sont remises dans la boîte face cachée.

Préparer les paquets de ressource

Le MJ prépare 4 paquets de ressource, chacun contenant une carte ressource de chaque type en jeu. Ces paquets seront utilisés pour apporter de nouvelles ressources dans la partie lors de la **Phase I - Transactions et Négociations**. Mettez-les de côté face cachée.

Construire les paquets des joueurs

Puis le MJ crée un paquet par joueur. Chaque paquet contient une carte de rôle acheteur et une carte de rôle trafiquant de son choix, 5 cartes ressources du type mentionné sur la carte trafiquant, plus une ressource additionnelle de son choix, pour un total de 8 cartes par paquet.



JOUEUR 1

JOUEUR 2

JOUEUR 3

JOUEUR 4

JOUEUR 5

JOUEUR 6

CARTES SUSPECT

Les restrictions suivantes s'appliquent à chaque paquet :

- Les cartes trafiquant et acheteur ne peuvent pas correspondre à la même ressource.

Exemple : Le Proxénète fait du trafic de Call-Girls et le Richissime Émir les achètent, donc ils ne peuvent pas être dans le même paquet.

- La ressource additionnelle ne peut correspondre ni au trafiquant ni à l'acheteur présents dans le paquet.
- Deux paquets ne peuvent pas être « miroir » l'un de l'autre.

Exemple : Si un paquet comporte le Trafiquant d'Armes et la Star Hollywoodienne (correspondant respectivement aux Armes à Feu et à l'Alcool), un autre paquet ne peut pas contenir le Trafiquant d'Alcool et le Général Guerillero (qui correspondent respectivement à l'Alcool et aux Armes à Feu).



Cartes suspect

Une fois les paquets créés, le MJ prend les cartes suspect en jeu et assemble des paires de cartes suspect trafiquant et acheteur correspondant aux doubles rôles qu'il a créés dans chaque paquet de joueur (les deux dernières colonnes dans l'exemple ci-contre). Ces paires de cartes sont conservées à part, face cachée, loin des curieux.

Le MJ révélera les paires de cartes suspect durant la **Phase 2 - Le Tribunal**.

Choisir les paquets des joueurs

Le MJ dispose les paquets des joueurs face cachée sur la table et appelle les joueurs. Chacun prend l'un des paquets face cachée et consulte secrètement son contenu de 8 cartes. On ne doit jamais dévoiler ses cartes rôle à un autre joueur. Il est recommandé de ranger ces cartes dans une poche ou dans un endroit secret de la pièce où vous jouez.

L'illustration ci-contre montre un exemple de mise en place initiale pour 6 joueurs plus un MJ. La 1ère colonne contient les rôles d'acheteur. La 2ème colonne contient les rôles trafiquant. La 3ème colonne indique les 5 ressources correspondant au rôle de trafiquant. La 4ème colonne indique la ressource additionnelle. Les deux dernières colonnes ne font pas partie du paquet : elles représentent les paires de cartes suspect mises de côté face cachée jusqu'à la phase du Tribunal.

- Le MJ crée un paquet par joueur comportant chacun 8 cartes. Il dispose les paquets face cachée puis appelle les joueurs. Chacun choisit un paquet au hasard et le consulte secrètement.
- Les cartes suspect sont mises en paires correspondant au double rôle de chaque joueur, faces cachées jusqu'à la phase du Tribunal.

BUT DU JEU

Récupérer autant de cartes ressource que possible du type indiqué sur votre carte de rôle acheteur tout en vous efforçant de ne pas divulguer vos rôles de trafiquant et d'acheteur.

PHASE 1 - TRANSACTIONS ET NÉGOCIATIONS

Une fois que chaque joueur a choisi un paquet et regardé ses cartes, le MJ donne aux joueurs 3 minutes pour négocier et effectuer des transactions. Mesurez le temps soit avec le sablier de 1 minute fourni, en le retournant 3 fois, soit avec le minuteur d'un téléphone portable.

Durant ces 3 minutes, les joueurs sont libres de parler et d'échanger des cartes à volonté. Il n'y a que deux règles à suivre :

- Les joueurs désirant effectuer un échange doivent d'abord se montrer les cartes qu'ils proposent d'échanger, face visible. S'ils sont d'accord, l'échange peut avoir lieu. Dans le cas contraire, la transaction est annulée. Les cartes ressource ne peuvent pas être échangées au hasard ou face cachée.
- Les échanges ne peuvent pas avoir lieu publiquement autour de la table. Les joueurs doivent quitter la table, se regrouper en paires ou en groupes et aller dans d'autres salles, des endroits calmes, des coins sombres, etc. pour effectuer leurs diverses négociations. Bien entendu, ces paires et groupes sont censés changer durant la session de négociations de 3 minutes. Généralement, chaque joueur essaie de voir chaque autre joueur au moins une fois pour voir ce que chacun propose.

Bien que les échanges soient généralement pour le même nombre de cartes, on peut très bien proposer 2 cartes ressource en échange d'une, voire plus. Mais sachez que vous n'obtiendrez qu'une nouvelle carte ressource toutes les 3 minutes.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'on peut avoir en main.

Il n'est pas permis de dévoiler ou d'échanger ses cartes de rôle trafiquant et acheteur.

Les ressources nouvelles sont arrivées !

Après 3 minutes, le MJ rappelle les joueurs à la table : « Les ressources nouvelles sont arrivées ! Trafiquants, venez chercher votre part ! »

Une fois tous les joueurs autour de la table, le MJ prend l'un de ses paquets de ressources préalablement préparés, le mélange, et en révèle les cartes une

par une face visible, jusqu'à ce qu'elles soient toutes révélées, disposées sur la table visibles de tous et à la portée de chacun.

Dès que la dernière carte est révélée, les joueurs se dépêchent de prendre l'une d'entre elles avec une main. Chaque joueur a droit à une et une seule carte ressource.

Nouveau round de négociations

Puis le MJ redémarre un décompte de 3 minutes pour une nouvelle session de transactions et de négociations.

Le MJ répète ce processus jusqu'à ce que tous les paquets de ressource soient distribués. La phase se termine par une dernière session de négociations de 3 minutes avant d'entamer la **Phase 2 - Le Tribunal**.

PHASE 2 - LE TRIBUNAL

Après la dernière session de négociations, le MJ invite les joueurs à venir s'asseoir autour de la table. Ils joueront désormais les rôles de membres de jury, témoins, suspects et juges du Tribunal.

Chaque joueur place ses cartes ressource et ses deux cartes rôle dans une pile face cachée devant lui.

Le MJ révèle la première paire de cartes suspect, les disposant face visible sur la table, et annonce distinctement les rôles de trafiquant et d'acheteur indiqués sur les cartes. Puis il démarre un décompte de 1 minute avec le sablier ou son téléphone portable.

Durant cette minute, les joueurs parlent librement autour de la table, partagent des informations, accusent, dénie, relatent des faits ou mentent... Le débat est ouvert pour tenter de déterminer lequel des joueurs a les rôles suspectés.

Une fois la minute terminée, le MJ appelle au vote : il demande aux joueurs de lever un bras au ciel et compte jusqu'à 3. Tous les joueurs baissent leur bras en même temps et pointent le doigt vers un joueur de leur choix. Si un joueur ne souhaite pas voter, il garde son bras en l'air. On ne peut pas voter pour soi.

Le MJ identifie le joueur avec le plus grand nombre de doigts pointés vers lui. Ce joueur reçoit les deux cartes suspects, placées face visible devant lui. Pour l'instant, rien d'autre ne se produit.

Si deux joueurs ou plus sont ex æquo en nombre de votes, aucun ne reçoit les cartes suspect, elles sont retirées du jeu.

Le même joueur peut être suspecté plus d'une fois et donc recevoir plus que deux cartes suspects au total.

Le MJ continue de cette façon avec chaque paire de cartes suspect, avec un débat de 1 minute à chaque fois, jusqu'à ce que toutes les paires de carte suspect aient été débattues et votées. Puis les joueurs entament la **Phase 3 - Révélations et Score**.

PHASE 3 - RÉVÉLATIONS ET SCORE

En commençant par un joueur de son choix et continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, le MJ demande à chaque joueur de révéler son paquet de cartes : d'abord ses rôles, puis ses ressources. Le MJ comptabilise le score du joueur de la façon suivante :



+1 PV (point de victoire) pour chaque carte ressource correspondant à son rôle d'acheteur,

+1 PV pour chaque carte suspect l'accusant à tort,

-5 PV pour chaque carte suspect l'accusant à raison.

Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire emporte la partie.

Il est fortement conseillé aux joueurs qui obtiennent un score négatif de ne pas s'engager dans des activités illégales de ce type !

Exemple de score

Adam a reçu le Proxénète comme rôle de trafiquant et la Star Hollywoodienne comme rôle d'acheteur. Il termine la partie avec 9 cartes ressource Alcool qui lui font gagner 9 PV, et une carte ressource Call-Girls qui ne lui fait rien gagner. Il est suspecté deux fois, dont une première fois d'être le Voleur de Voitures et Banquier Suisse. Puisque ces accusations sont incorrectes, il gagne 2 PV. Il est aussi accusé d'être le Proxénète et la Star Hollywoodienne, une accusation correcte cette fois, ce qui lui fait perdre 10 PV (=5 PV par carte suspect). Son score final est de 1 PV.

VARIANTE AVANCÉE

Si vos amis et vous devenez trop bon au jeu et êtes découverts trop facilement, essayez la variante avancée.

La partie se déroule de la même façon avec les exceptions suivantes :

- Le MJ ne prépare pas de paires de carte suspect durant la phase de préparation. Il met toutes les cartes suspect en jeu ensemble dans une seule pile.

- Durant la phase du Tribunal, le MJ révèle toutes les cartes suspect de trafiquant et d'acheteur, une par une, pas en paires. Pour chaque carte suspect, les joueurs ont une minute pour débattre. Chaque session d'accusation et de vote ne concerne qu'une carte suspect. Les joueurs peuvent être suspectés plusieurs fois. Il n'y a pas de limites au nombre de cartes suspect qui peuvent être devant un joueur.

VARIANTE ÉVÉNEMENTIELLE

Vous pouvez planifier une partie durant un buffet, une fête d'anniversaire ou toute autre sorte d'évènement sans monopoliser l'attention des gens à plein temps.

Chaque session de négociations dure entre 15 et 30 minutes. Les joueurs prennent leur temps à négocier au cours de la soirée, durant les conversations normales, intégrant le jeu à l'évènement ou au dîner.

Toutes les 15 à 30 minutes, le MJ rend simplement visite aux joueurs avec l'un de ses paquets de cartes ressource. Chaque joueur tire une carte ressource du paquet au hasard.

Les joueurs ne se retrouvent tous ensemble que pour la phase du Tribunal.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Ce jeu exige des joueurs de pouvoir pratiquer la négociation tout en évitant la détection de leur rôles.

D'autres compétences peuvent s'avérer utiles :

- **Investigation** – Les joueurs doivent développer des compétences de détection pour découvrir les rôles de chacun de leurs adversaires afin de mieux les accuser durant la phase du Tribunal.
- **Charisme** – Les joueurs doivent pouvoir convaincre les autres joueurs du bien-fondé de leurs enquêtes et de les suivre dans leur choix de vote.

Les joueurs développeront ces compétences lors des parties successives, résultant en un apprentissage progressif et préservant l'intérêt du jeu au fur et à mesure de leurs progrès.

Trafiquant



LE VOLEUR DE VOITURES

Débuté la partie avec 5 cartes ressource Voitures de Luxe en main.

Ressource Correspondante



VOITURES DE LUXE

Acheteur



LE PRÉSIDENT AFRICAIN

Gagne 1 PV par carte ressource Voitures de Luxe en main à la fin de la partie.

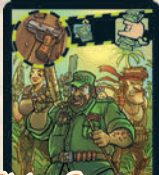


LE TRAFICANT D'ARMES

Débuté la partie avec 5 cartes ressource Armes à Feu en main.



ARMES À FEU



GÉNÉRAL GUERRILERO

Gagne 1 PV par carte ressource Armes à Feu en main à la fin de la partie.



LA VOLEUSE DE BIJOUX

Débuté la partie avec 5 cartes ressource Bijoux en main.



BIJOUX



LE BANQUIER SUISSE

Gagne 1 PV par carte ressource Bijoux en main à la fin de la partie.



LE TRAFICANT D'ALCOOL

Débuté la partie avec 5 cartes ressource Alcool en main.



ALCOOL



LA STAR HOLLYWOODIENNE

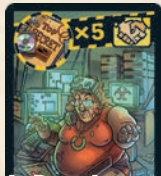
Gagne 1 PV par carte ressource Alcool en main à la fin de la partie.

Trafiquant



L'ÉDITEUR DE PORNO

Débuté la partie avec 5 cartes ressource Pornographie en main.



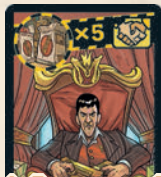
LE PIRATE INFORMATIQUE

Débuté la partie avec 5 cartes ressource Dossiers Secrets en main.



LE PROXÉNÈTE

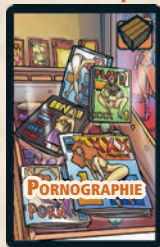
Débuté la partie avec 5 cartes ressource Call-Girls en main.



LE TRAFICANT DE POUVRE

Débuté la partie avec 5 cartes ressource Poudre en main.

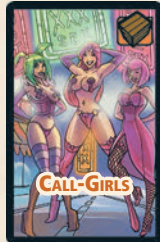
Ressource Correspondante



PORNOGRAPHIE



DOSSIERS SECRETS



CALL-GIRLS



POUVRE

Acheteur



LE COLLECTIONNEUR OBSÉDÉ DE PORNO

Gagne 1 PV par carte ressource Pornographie en main à la fin de la partie.



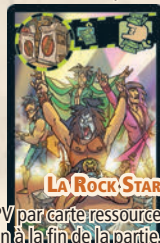
LA DIRECTRICE DE LA C.I.A.

Gagne 1 PV par carte ressource Dossiers Secrets en main à la fin de la partie.



LE RICHISSIME ÉMIR

Gagne 1 PV par carte ressource Call-Girls en main à la fin de la partie.



LA ROCK STAR

Gagne 1 PV par carte ressource Poudre en main à la fin de la partie.

NUMBER OF PLAYERS

1 Game Master (GM) and 4 to 8 players.



GAME COMPONENTS

1 sand timer, 1 rulebook and 112 cards consisting of:

80 resource cards (10 of each type)

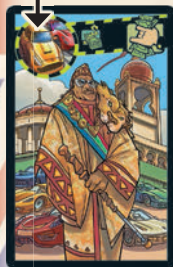


corresponding resource

corresponding
resource

8 dealer role cards

The player receiving this dealer role starts the game with 5 resources of the appropriate type (here, Guns).



8 buyer role cards

The player receiving this buyer role gains 1 victory point (1 VP) at the end of the game for each resource of the appropriate type in his hand (here, Luxury Cars).



8 dealer suspect cards



8 buyer suspect cards



These cards are used by the GM in the Tribunal phase.

SETTING UP THE GAME

The Game Master (GM) is responsible for preparing the game, away from the players' view.



Selecting resources

The GM selects as many different types of resources as there are players. So with 8 players, all cards are used.

For a 6-player game, such as the one shown as an example on the following page, two resources have been removed from the game, along with all the dealer, buyer and suspect cards related to those resources. In the example, the **Luxury Cars and Guns** resource cards have been removed from the game along with the **Car Thief, Arms Dealer, African President, General Guerillero** and the 4 suspect cards corresponding to those roles.

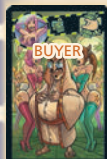
All cards removed from the game are returned to the box, hidden from view.

Preparing resource decks

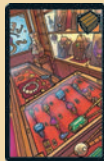
The GM prepares 4 resource decks, each consisting of one resource card of each type in play. These decks will be used to infuse new resources into the game during **Phase I - Deals and Negotiations**. Keep them face down.

Building player decks

Then the GM creates one deck per player. Each deck contains one buyer role card and one dealer role card of his choice, 5 resources of the type shown on the dealer card, plus one extra resource of his choice, for a total of 8 cards per deck.



PLAYER 1



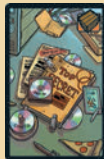
PLAYER 2



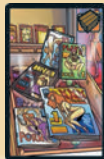
PLAYER 3



PLAYER 4



PLAYER 5



PLAYER 6



SUSPECT CARDS

The following restrictions must be followed for each deck:

- The dealer and buyer cards must not be related to the same resource.

Example: The Pimp deals Call Girls and the Rich Emir buys them, so they cannot be in the same deck.

- The extra resource cannot be related to either the dealer or buyer cards in the deck.
- Two decks cannot be mirror images of each other.

Example: If one deck contains the Arms Dealer and the Hollywood Star (respectively related to Guns and Alcohol), another deck may not contain the Alcohol Dealer and General Guerillero (respectively related to Alcohol and Guns).



Pairing suspect cards

When all the decks are created, the GM takes all the suspect cards in play and creates pairs of dealer and buyer suspect cards matching each of the double roles he created in the player decks (the last two columns in the example at left). These card pairs are kept separate and set aside face down, away from prying eyes.

The GM will reveal the suspect card pairs during **Phase 2 - The Tribunal**.

Choosing player decks

The GM lays out the player decks face down and calls the players. They each pick one of the face-down decks and secretly look at the 8 cards in it. They should never show any of their role cards to any other player. It is recommended to keep those two cards in a pocket or in a secret location in the room where you are playing.

The illustration at left shows an example of an initial setup for 6 players plus a GM. The first column contains the buyer roles. The second column contains the dealer roles. The third column shows the 5 resources related to the dealer role. The fourth column shows the extra resource. The last two columns are not part of the deck: they represent the pairs of suspect cards and are set aside face down until the Tribunal phase.

- The GM creates one deck per player, each containing 8 cards. He lays them out face down, then calls the players. Each player picks a deck at random and looks at it secretly.
- The suspect cards are paired to match each player's double buyer / dealer role and kept face down until the Tribunal phase.

GAME OBJECTIVE

Collect as many resource cards as possible matching the resource indicated on your buyer role card while attempting to keep your dealer and buyer roles secret.

PHASE 1 - DEALS AND NEGOTIATIONS

Once each player has chosen a deck and looked at his cards, the GM gives the players 3 minutes to deal and negotiate. Measure the time either with the provided 1-minute sand timer, turned 3 times, or with the timer on any cell phone, or with any other timer of your choice.

During these 3 minutes, players are free to talk and exchange cards at will. There are only two rules to follow:

- Players who wish to perform an exchange must first show the cards they are proposing to trade, face up, to each other. If they both agree, the trade can occur. Otherwise, the trade is cancelled. Resource cards cannot be exchanged at random or face down.
- Trading may not happen publicly around the table. Players should leave the table, split up in pairs or groups and go to different rooms, quiet places, dark corners, etc. to perform the various dealings. Of course, these pairings should change during the 3-minute dealing session. Players generally try to see each other at least once to see what everybody has to offer.

Although exchanges are usually for the same number of cards, you could very well propose two resource cards for one, or even more. But know that you will get only one new resource card every 3 minutes.

There is no maximum hand size.

Players are not allowed to show or exchange their dealer or buyer role cards.

New resources arriving at the docks!

After 3 minutes, the GM calls all the players back to the table: "New resources arriving at the docks! Dealers, come get your share!"

With all players standing around the table, the GM picks one of his previously prepared resource decks, shuffles it, and reveals it one card face up at a time, until all are revealed, laid out on the table so that each player can see and reach any of them.

As soon as the last card is revealed, all players rush to pick one up with one hand. Each player is entitled to get one resource card and only one.

New round of negotiation

Then the GM restarts the timer for another 3-minute session of dealing and negotiating.

The GM repeats this process until all resource decks have been distributed, at which point the players get a final 3-minute dealing session before entering **Phase 2 - The Tribunal**.

PHASE 2 - THE TRIBUNAL

After the last dealing session, the GM invites the players to come sit around the table. They will now play the roles of jury members, witnesses, suspects and judges at the Tribunal.

Each player places his resource cards and both his role cards in one face-down pile in front of him.

The GM reveals the first pair of suspect cards, laying the cards face up on the table, and clearly announcing the suspected dealer and buyer role indicated on the cards. Then he starts a 1-minute timer with the sand timer or his cell phone.

During this minute, players talk freely around the table, sharing information, accusing, denying, relating facts or lying. It's an open debate to try to figure out which player has the two suspected roles.

When the timer runs out, the GM calls for a vote: He asks the players to point an arm up and counts to 3. All players simultaneously lower their arm to point to one player of their choice. If a player does not want to vote, he keeps his arm up. Players may not vote for themselves.

The GM identifies the player with the highest number of fingers pointed to him or her. This player receives both suspect cards, placed face up in front of him. For now, nothing more happens.

If two or more players are tied for the number of votes, nobody gets the suspect cards, they are removed from the game.

The same player can end up being suspected more than once and hence may get more than two suspect cards.

The GM proceeds the same way for each pair of suspect cards, with a 1-minute debating session each time, until all suspect pairs have been discussed and voted on. Then players enter **Phase 3 - Revelations and Scoring**.

PHASE 3 - REVELATIONS AND SCORING

Starting with a player of his choice and continuing clockwise, the GM asks each player individually to reveal his face-down deck of cards: first his roles, then his resources. The GM counts the score as follows:



+1 VP (victory point) for each resource card related to his buyer role card

+1 VP for each suspect card wrongly accusing him

-5 VP for each suspect card accurately accusing him

The player with the most victory points wins the game.

Players who end up with a negative score are advised not to engage in such illegal activities!

Scoring example

Adam received the Pimp dealer role and the Hollywood Star buyer role. He ends the game with 9 Alcohol resource cards which earns him 9 VP, and one Call Girls resource card which earns him nothing. He is suspected twice: first of being the Car Thief and Swiss Banker. Since these accusations are incorrect, he earns 2 VP. He is also accused of being the Pimp and the Hollywood Star, which is right this time, so he loses 10 VP (=5 VP per suspect card). His final score is 1 VP.

ADVANCED GAME VARIANT

If you and your friends are getting too good at the game and are getting discovered too easily, you might want to try out the following advanced variant.

The game plays out exactly the same way with the following exceptions:

- The GM does not prepare pairs of suspect cards during set up. He just keeps all suspect cards in play together in one deck.
- During the Tribunal phase, the GM reveals all suspect dealer and buyer roles, one by one, not as pairs. For each suspect card, players get one minute to debate. Each accusing and voting session concerns one suspect card. Players can be suspected multiple times and there is no limit to how many suspect cards can end up in front of a player.

CASUAL GAME VARIANT

You can plan to play this game during a buffet, a birthday party or any other sort of event without monopolizing the attention of people full time.

Each dealing session should then last 15 to 30 minutes. Players just take their time throughout the evening, dealing in the middle of normal conversations, blending the game into the event or dinner.

Every 15 to 30 minutes, the GM simply goes to the players with one of his prepared resource decks. Each player draws a new resource card at random from the deck.

Players only need to get together for the Tribunal phase.

STRATEGIC HINTS

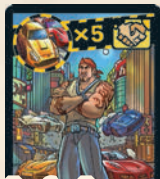
The game obviously requires the players to be skilled at dealing and negotiating while avoiding detection.

Additional skills that will prove useful:

- **Investigative skills** – Players need to play detectives and try to discover each opponent's roles so they can better strike them at the altar of justice during the Tribunal phase.
- **Charisma** – Players need to be able to convince the other players to vote according to the results of their investigations.

Players will improve on these skills as they play more games, resulting in a longer learning curve and keeping the interest alive as players progress.

Dealer Role



THE CAR THIEF

Starts the game with 5 Luxury Cars resource cards in hand.



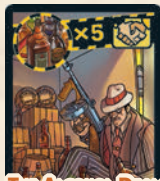
THE ARMS DEALER

Starts the game with 5 Guns resource cards in hand.



THE JEWELRY THIEF

Starts the game with 5 Jewelry resource cards in hand.



THE ALCOHOL DEALER

Starts the game with 5 Alcohol resource cards in hand.

Related Resource



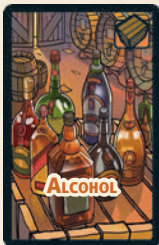
LUXURY CARS



GUNS



JEWELRY



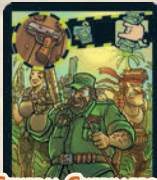
ALCOHOL

Buyer Role



THE AFRICAN PRESIDENT

Earns 1VP per Luxury Cars resource card in hand at the end of the game.



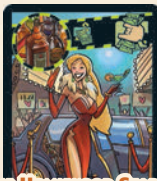
GENERAL GUERILLERO

Earns 1VP per Guns resource card in hand at the end of the game.



THE SWISS BANKER

Earns 1VP per Jewelry resource card in hand at the end of the game.



THE HOLLYWOOD STAR

Earns 1VP per Alcohol resource card in hand at the end of the game.

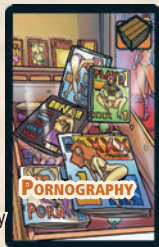
Dealer Role



THE PORN PUBLISHER

Starts the game with 5 Pornography resource cards in hand.

Related Resource



PORNOGRAPHY

Buyer Role



THE OBSESSED PORN COLLECTOR

Earns 1VP per Pornography resource card in hand at the end of the game.



THE HACKER

Starts the game with 5 Secret Files resource cards in hand.



SECRET FILES



THE C.I.A. DIRECTOR

Earns 1VP per Secret Files resource card in hand at the end of the game.

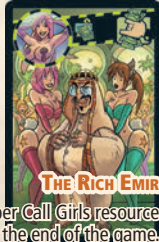


THE PIMP

Starts the game with 5 Call Girls resource cards in hand.

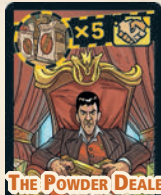


CALL GIRLS



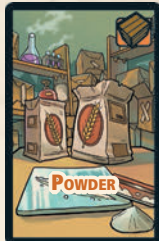
THE RICH EMIR

Earns 1VP per Call Girls resource card in hand at the end of the game.

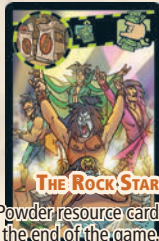


THE POWDER DEALER

Starts the game with 5 Powder resource cards in hand.



POWDER



THE ROCK STAR

Earns 1VP per Powder resource card in hand at the end of the game.

SPIELERANZAHL

1 Spielleiter (SL) und 4 bis 8 Spieler.



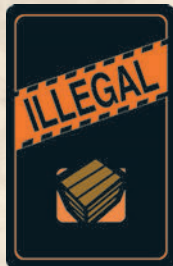
SPIELMATERIAL

1 Sanduhr, 1 Regel und 112 Karten, aufgeteilt in:

80 Warenkarten (10 jeder Sorte)



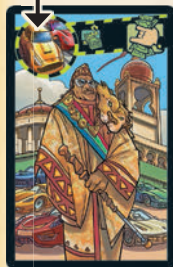
Zugehörige
Waren



Zugehörige Waren

8 Dealer-Rollenkarten

Der Spieler, der diesen Dealer spielt, beginnt das Spiel mit 5 Waren der abgebildeten Sorte (hier: Knarren).

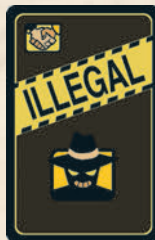


8 Käufer-Rollenkarten

Der Spieler, der diesen Käufer spielt, erhält bei Spielende 1 Siegpunkt (1 SP) für jede Ware der abgebildeten Sorte in seinem Besitz (hier Luxuskarossen).

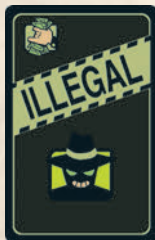


8 Dealer-Beschuldigungskarten



Diese Karten werden vom SL in der Gerichtsphase eingesetzt.

8 Käufer-Beschuldigungskarten



SPIELVORBEREITUNG

Der SL bereitet das Spiel geheim vor, so dass die Spieler ihn dabei nicht beobachten können.



Auswahl der Waren

Der SL wählt so viele Warensorten aus, wie Spieler teilnehmen. Mit 8 Spielern sind also Karten im Spiel.

In einem Spiel mit 6 Spielern werden 2 Warensorten zusammen mit den zugehörigen Dealer-, Käufer- und Beschuldigungskarten aus dem Spiel entfernt – wie auf der nächsten Seite beispielhaft zu sehen: **Dort wurden die Luxuskarossen und die Knarren zusammen mit dem Autodieb, dem Waffenschieber, dem Afrikanischen Präsidenten, General Guerillero und den 4 zu diesen Rollen gehörenden Beschuldigungskarten entfernt.**

Alle aus dem Spiel entfernten Karten werden in die Schachtel zurückgelegt und kommen in diesem Spiel nicht zum Einsatz.

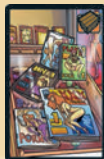
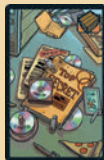
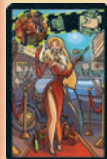
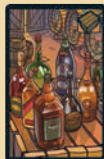
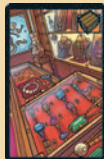
Warenstapel vorbereiten

Zunächst bereitet der SL 4 Warenstapel vor. In jeden Stapel kommt je eine Warenkarte jeder Sorte. Diese Stapel werden verwendet, um während **Phase 1 – Handeln und Verhandeln** neue Waren ins Spiel zu bringen. Diese Stapel werden zunächst verdeckt beiseite gelegt.

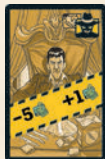
Spielerdecks zusammenstellen

Danach stellt der SL ein Deck für jeden Spieler zusammen. Jedes Deck besteht aus 8 Karten und enthält 1 Käufer-Rollenkarte, 1 Dealer-Rollenkarte, 5 auf der Dealer-Rollenkarte angezeigte Warenkarten und 1 zusätzliche Warenkarte nach Wahl des SL.

Hierbei muss er folgende Bedingungen beachten:



SPIELER 1 **SPIELER 2** **SPIELER 3** **SPIELER 4** **SPIELER 5** **SPIELER 6**



BESCHULDIGUNGSKARTEN

- Dealer und Käufer dürfen nicht derselben Warensorte zugehörig sein.

Beispiel: Der Zuhälter handelt mit Callgirls und der Stinkreiche Emir kauft diese. Also können die beiden nicht Teil desselben Decks sein.

- Die zusätzliche Ware darf weder dem in diesem Deck enthaltenen Dealer noch dem Käufer zugehörig sein.
- Zwei Decks dürfen dasselbe Käufer/Dealer-Verhältnis nicht „gespiegelt“ beinhalten.

Beispiel: Wenn sich in einem Deck der Waffenschieber und der Hollywood-Star befinden (denen Waffen bzw. Alkohol zugehörig sind), darf kein anderes Deck den Alkoholschmuggler zusammen mit General Guerillero enthalten, da diese der gleichen Kombination aus Waffen und Alkohol zugehörig sind.



Beschuldigungskarten paarweise sortieren

Sobald alle Decks zusammengestellt sind, nimmt der SL alle Beschuldigungskarten, die im Spiel sind. Aus diesen bildet er Paare, die den Kombinationen aus Käufer/Dealer entsprechen, die er in den Spielerdecks zusammengestellt hat (siehe die beiden rechten Spalten im Beispiel links). Diese Kartenpaare werden verdeckt beiseite gelegt – und wehe, da schaut einer rein! Der SL wird diese Kartenpaare in **Phase 2 – Bei Gericht** aufdecken.

Auswahl der Spielerdecks

Der SL legt die Spielerdecks verdeckt aus und ruft dann die Spieler zu sich. Jeder Spieler nimmt sich zufällig eines der Decks und schaut sich geheim die darin enthaltenen 8 Karten an. Kein Spieler darf während des Spiels einem anderen eine seiner Rollenkarten zeigen. Wir empfehlen, diese Karten in die Tasche zu stecken oder an einem sicheren Ort im Spielraum zu deponieren.

Die Abbildung links zeigt beispielhaft einen möglichen Spielaufbau für 6 Spieler und einen SL. In der erste Spalte sind die Käufer zu sehen, in der zweiten die Dealer. Die dritte Spalte zeigt die 5 Waren, die von der Dealer-Rollenkarte bestimmt wurden, die vierte zeigt die vom SL ausgewählte zusätzliche Ware. Die Karten in den letzten beiden Spalten sind nicht Teil der Spielerdecks: Sie zeigen die Beschuldigungskarten-Paare, die bis zur Gerichtsphase verdeckt beiseite gelegt werden.

- Der SL stellt geheim ein Deck mit 8 Karten für jeden Spieler zusammen. Diese Decks legt er verdeckt aus und ruft dann die Spieler zu sich. Jeder Spieler nimmt sich zufällig eines der Decks und schaut es sich geheim an.
- Die Beschuldigungskarten werden paarweise zusammengestellt, so dass sie Käufer/Dealer jedes Spielerdecks beinhalten. Verdeckt bis zu Phase 2 – Bei Gericht beiseite legen!

ZIEL DES SPIELS

Samle möglichst viele der auf deiner Käuferkarte angegebenen Warenkarten – und halte dabei die wahre Identität deiner Dealer- und Käuferrolle geheim.

PHASE 1 - HANDELN UND VERHANDELN

Sobald jeder Spieler ein Deck erhalten und sich dessen Karten angesehen hat, gibt der SL den Spielern 3 Minuten, in denen sie handeln und verhandeln können.

Die Zeit kann mit der beigefügten 1-Minuten-Sanduhr gemessen werden (3 mal umdrehen) oder mit der Stoppuhr-Funktion eines Handys.

Während dieser 3 Minuten können die Spieler frei miteinander sprechen und nach Belieben Warenkarten austauschen. Hierbei gilt es nur zwei Regeln zu beachten:

- Wenn zwei Spieler Karten austauschen möchten, so müssen sie sich diese zunächst einander zeigen. Sind beide einverstanden, tauschen sie die Karten dann aus. Ansonsten platzt der Handel. Warenkarten können nicht zufällig oder verdeckt getauscht werden.
- Es darf nicht öffentlich am Tisch gehandelt werden. Wie es sich für schmutzige Geschäfte gehört, sollten alle Spieler den Tisch verlassen und sich zu zweit (oder auch zu mehreren) in verschiedene Räume, stille Orte, dunkle Ecken usw. verdrücken, um im Verborgenen handeln zu können. Natürlich sollten sich diese Paare bzw. Gruppen innerhalb der 3 Minuten möglichst oft neu mischen. Im Optimalfall sollte jeder Spieler mit jedem anderen wenigstens einmal sprechen, um zu sehen, was jeder so im Angebot hat.

Normalerweise wird man bei einem Handel dieselbe Anzahl Karten austauschen, aber das ist nicht verpflichtend. Wer möchte, kann durchaus auch 2 Waren gegen eine andere tauschen – oder in jedem beliebigen Tauschverhältnis, auf das sich die Spieler einigen können. Bedenkt aber, dass ihr nur alle 3 Minuten eine neue Warenkarte erhaltet.

Es gibt kein Handkartenlimit.

Auf keinen Fall dürfen die Spieler einander ihre Käufer-oder Dealer-Rollenkarte zeigen oder diese gar austauschen.

Neue Waren sind im Hafen eingetroffen!

Nach 3 Minuten ruft der SL die Spieler zurück an den Tisch: „Neue Waren sind im Hafen eingetroffen! Dealer, holt euch euren Anteil!“

Sobald alle Spieler um den Tisch versammelt sind, nimmt der SL einen der vorbereiteten Warenstapel, mischt ihn und legt die Karten, eine nach der anderen, offen auf den Tisch. Alle Spieler sollten diese Karten gut sehen und erreichen können. Denn: Sobald die letzte Karte aufgedeckt ist, darf jeder Spieler sich genau 1 Karte schnappen. (Hierbei darf nur eine Hand verwendet werden.) Wer zu langsam ist, muss nehmen, was übrig ist.

Neue Verhandlungsrunde

Danach läutet der SL eine neue dreiminütige Verhandlungsrunde ein.

Dieser Ablauf wird vom SL so oft wiederholt, bis alle vier vorbereiteten Warenstapel verteilt worden sind. Die Spieler spielen dann noch eine letzte dreiminütige Verhandlungsrunde. Danach geht das Spiel in **Phase 2 – Bei Gericht**.

PHASE 2 – BEI GERICHT

Nach der letzten Verhandlungsrunde bittet der SL alle Spieler, am Tisch Platz zu nehmen. Sie übernehmen nun die Rolle der Geschworenen, Zeugen, Verdächtigen und Richter bei Gericht.

Jeder Spieler legt alle seine Warenkarten zusammen mit seinen Rollenkarten als verdeckten Stapel vor sich ab.

Der SL deckt das erste Paar Beschuldigungskarten auf, legt die Karten auf den Tisch und nennt zur Sicherheit, welcher Käufer bzw. Dealer auf den Karten abgebildet ist.

Dann dreht er die Sanduhr um (oder startet einen einminütigen Countdown auf der Stoppuhr seines Handys).

In der folgenden Minute können die Spieler frei sprechen, Informationen austauschen, einander beschuldigen, leugnen, Beweise vorbringen, lügen usw ...

Dies ist eine vollkommen offen geführte Diskussion, mittels derer herausgefunden werden soll, welcher Spieler wohl die offen liegende Rollen-Kombination besitzt.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, lässt der SL abstimmen: Er fordert alle Spieler auf, einen Arm zu heben, den Zeigefinger auszustrecken und sich bereit zu machen. Dann zählt er auf 3. Gleichzeitig zeigen alle Spieler auf den Spieler ihrer Wahl. Möchte ein Spieler niemanden beschuldigen, zeigt er auf keinen Spieler und behält den Arm oben. Man kann sich nicht selbst beschuldigen!

Der SL ermittelt den Spieler mit den meisten Stimmen. Dieser Spieler erhält die beiden Beschuldigungskarten und legt sie offen vor sich aus. Mehr passiert erst einmal nicht.

Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl an Stimmen erhalten, bekommt kein Spieler diese Beschuldigungskarten. Die Karten werden stattdessen aus dem Spiel entfernt.

Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler mehr als einmal beschuldigt wird und so auch mehr als zwei Beschuldigungskarten erhält.

Der SL geht so jedes Paar Beschuldigungskarten durch, jeweils mit einer einmütigen Diskussion, bis über alle Beschuldigungskarten-Paare debattiert und abgestimmt worden ist. Dann geht es weiter mit **Phase 3 – Enthüllung und Wertung**.

PHASE 3 – ENTHÜLLUNG UND WERTUNG

Der SL wählt einen beliebigen Spieler und fordert ihn auf, seine verdeckt liegenden Karten aufzudecken: Zuerst seine beiden Rollenkarten, dann seine Waren. Dann führt der SL die Wertung durch:



+1 SP (Siegpunkt) für jede Warenkarte, die seiner Käuferrolle zugehörig ist.

+1 SP für jede Beschuldigungskarte, die ihn falsch beschuldigt.

-5 SP für jede Beschuldigungskarte, die ihn korrekt beschuldigt.

Im Uhrzeigersinn wird dies reihum für alle Spieler so durchgeführt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Und wer negative Punkte hat, sollte sich besser nicht in illegale Aktivitäten verstricken lassen!

Wertungsbeispiel

Tom besitzt die Rollenkarten Zuhälter und Hollywood-Star. Er beendet das Spiel mit 9 Warenkarten Alkohol, die ihm 9 SP bringen, sowie einer Warenkarte Callgirls, die für ihn wertlos ist. Er wurde zweimal beschuldigt: Einmal als Autodieb und Schweizer Bankier. Diese Beschuldigung ist falsch, wofür er 2 SP erhält. Er wurde außerdem beschuldigt, der Zuhälter und der Hollywood-Star zu sein. Da das zutrifft, verliert er 10 SP. Er beendet das Spiel mit 1 SP.

SPIELVARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Solltet ihr irgendwann zu gut in „Illegal“ werden, und zu einfach herausfinden, wer welche Rollenkombination besitzt, könnt ihr die folgende Variante ausprobieren.

Das Spiel läuft genauso ab wie bisher, mit folgenden Ausnahmen:

- In der Spielvorbereitung sortiert der SL die Beschuldigungskarten nicht paarweise zusammen. Alle Beschuldigungskarten bleiben in einem Stapel.
- In der Gerichtsphase deckt der SL die Beschuldigungskarten nicht paarweise, sondern einzeln nacheinander auf. Über jede Karte diskutieren die Spieler dann separat und auch die Beschuldigung wird für jede Karte einzeln durchgeführt. Die Spieler können weiterhin mehrfach Beschuldigungskarten erhalten, es gibt hier keinerlei Begrenzung.

VARIANTE „NEBENBEI SPIELEN“

Ihr könnt „Illegal“ auch während eines Essens, auf einer Geburtstagsparty oder bei ähnlichen Anlässen spielen, ohne dass das Spiel die gesamte Aufmerksamkeit der Spieler ständig in Beschlag nehmen muss.

Jede Verhandlungsrunde sollte dann auf 15 bis 30 Minuten ausgedehnt werden, ohne dass dies minutiös festgehalten wird. Die Spieler haben den ganzen Abend Zeit und können ihre Verhandlungen führen, während sie sich normal unterhalten, so dass das Spiel nur immer mal wieder kurz von Bedeutung ist.

Nach 15 bis 30 Minuten geht der SL von Spieler zu Spieler und gibt jedem zufällig eine Karte des nächsten Warenstapels.

So müssen die Spieler nur zum Spielende, zur Gerichtsphase, versammelt werden.

TIPPS ZUR STRATEGIE

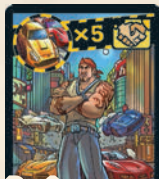
Fraglos fordert das Spiel von jedem Spieler ein gewisses Geschick zu handeln und zu verhandeln, ohne dabei die wahren Absichten zu verraten.

Darüber hinaus sind folgende Fertigkeiten hilfreich:

- **Spürnase** – Jeder Spieler ist auch eine Art Detektiv und versucht, die Rollen der Mitspieler zu entlarven, um sie dann in der Gerichtsphase so richtig in die Pfanne hauen zu können.
- **Charisma** – Es ist hilfreich, die anderen Spieler von der eigenen Meinung überzeugen zu können, wenn es bei Gericht darum geht, die wahren Täter zu beschuldigen – oder eben auch nicht ...

Die Spieler werden diese Fertigkeiten im Laufe mehrerer Partien verbessern. Mit wachsender Erfahrung der Spieler wird sich damit einhergehend auch das Spiel verändern und so lange spannend und interessant bleiben!

Dealer

**DER AUTODIEB**

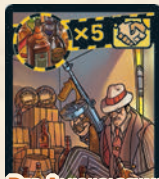
Beginnt das Spiel mit 5 Warenkarten Luxuskarossen.

**DER WAFFENSCHIEBER**

Beginnt das Spiel mit 5 Warenkarten Knarren.

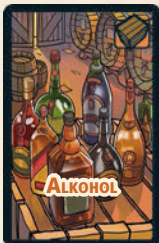
**DIE JUWELENDIEBIN**

Beginnt das Spiel mit 5 Warenkarten Juwelen.

**DER ALKOHOLSMUGGLER**

Beginnt das Spiel mit 5 Warenkarten Alkohol.

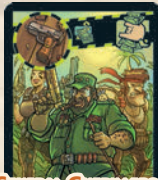
Zugehörige Waren

**LUXUSKAROSSEN****KNARREN****JUWELEN****ALKOHOL**

Käufer

**DER AFRIKANISCHE PRÄSIDENT**

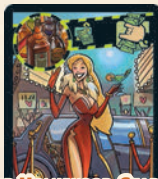
Erhält bei Spielende 1 SP für jede Warenkarte Luxuskarossen in seinem Besitz.

**GENERAL GUERRILERO**

Erhält bei Spielende 1 SP für jede Warenkarte Knarren in seinem Besitz.

**DER SCHWEIZER BANKIER**

Erhält bei Spielende 1 SP für jede Warenkarte Juwelen in seinem Besitz.

**DER HOLLYWOOD-STAR**

Erhält bei Spielende 1 SP für jede Warenkarte Alkohol in ihrem Besitz.

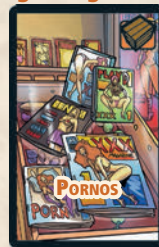
Dealer

Zugehörige Waren

Käufer



DER PORNO-PRODUZENT
Beginnt das Spiel mit 5 Warenkarten Pornos.



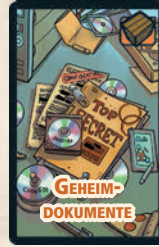
PORNOS



DER FANATISCHE PORNOSAMMLER
Erhält bei Spielende 1 SP für jede Warenkarte Pornos in seinem Besitz.



DER HACKER
Beginnt das Spiel mit 5 Warenkarten Geheimdokumente.



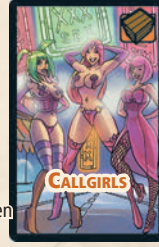
GEHEIM-DOKUMENTE



DIE C.I.A.-CHEFIN
Erhält bei Spielende 1 SP für jede Warenkarte Geheimdokumente in ihrem Besitz.



DER ZUHÄLTER
Beginnt das Spiel mit 5 Warenkarten Callgirls.



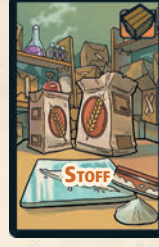
CALLGIRLS



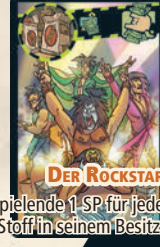
DER STINKREICHE EMIR
Erhält bei Spielende 1 SP für jede Warenkarte Callgirls in seinem Besitz.



DER STOFF-DEALER
Beginnt das Spiel mit 5 Warenkarten Stoff.



STOFF



DER ROCKSTAR
Erhält bei Spielende 1 SP für jede Warenkarte Stoff in seinem Besitz.



Ludically

www.ludically.com



Ludically

www.ludically.com

AANTAL SPELERS

1 Game Master (GM) en 4 tot 8 spelers.



ONDERDELEN VAN HET SPEL

1 zandloper, 1 reglement en 112 kaarten met onder meer:

80 hulpbron-kaarten (10 van elk type)

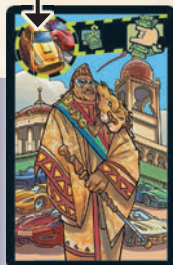


Verwante hulpbron

Verwante
hulpbron

8 dealerrol-kaarten

De speler die deze dealerrol krijgt, begint het spel met 5 hulpbronnen van het aangepaste type (hier Wapens).

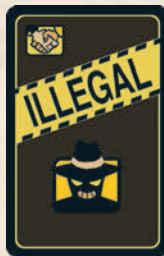


8 koperrol-kaarten

De speler die deze koperrol krijgt, wint 1 overwinningpunt (1 VP) aan het einde van het spel voor elke hulpbron van het aangepaste type in zijn bezit (hier Luxeauto's).

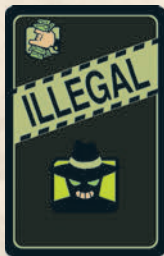


8 verdachte dealer-kaarten



De GM gebruikt deze kaarten in de rechtbank-fase.

8 verdachte koper-kaarten



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

De Game Master (GM) bereidt het spel in het geheim, uit het zicht van de spelers.



Keuze van de hulpbronnen

De GM kiest evenveel verschillende types van hulpbronnen als er spelers zijn. Als er 8 spelers zijn, worden dus alle kaarten gebruikt.

Als er 6 spelers zijn, zoals in het voorbeeld op de volgende pagina, worden twee hulpbronnen uit het spel gehaald samen met alle dealer-, koper- en verdachte-kaarten die verband houden met deze hulpbronnen. In ons voorbeeld werden de hulpbronkaarten voor Luxeauto's en Wapens uit het spel gehaald, samen met de rolkaarten voor Autodief, Wapenhandelaar, Afrikaanse President, Guerrillaleider en de 4 verdachte-kaarten die verband houden met deze rollen.

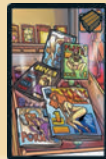
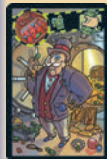
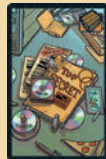
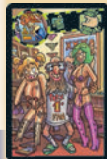
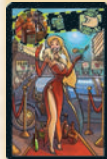
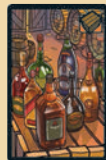
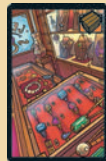
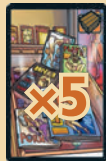
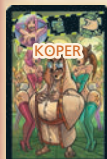
Alle verwijderde kaarten worden weer in de doos geplaatst en de spelers kunnen ze dus niet meer zien.

Vorbereiding van de stapels met hulpbronnen

De GM maakt 4 stapels met hulpbronnen, telkens met één hulpbron-kaart van elk type in het spel. Deze stapels zullen worden gebruikt om nieuwe hulpbronnen in het spel te brengen tijdens **Fase 1 – Onderhandelen en Transacties** uitvoeren. De beeldkant van de kaarten wordt naar beneden geplaatst.

Maken van de stapels voor de spelers

De GM maakt dan een stapel voor elke speler. Elke stapel bevat een koperrol-kaart en een dealerrol-kaart die de GM kiest, 5 hulpbron-kaarten die vermeld worden op de dealer-kaart, plus een extra hulpbron-kaart die de GM kiest. De stapel bevat dus 8 kaarten.



SPELER 1

SPELER 2

SPELER 3

SPELER 4

SPELER 5

SPELER 6



VERDACHTE-KAARTEN

De GM moet voor elke stapel rekening houden met de volgende beperkingen:

- De dealer- en koper-kaarten mogen geen verband houden met dezelfde hulpbron.

Voorbeeld: de Pooier dealt Prostituees en de Rijke Emir koopt Prostituees. Ze mogen zich dus niet in dezelfde stapel bevinden.

- De extra hulpbron mag geen verband houden met de dealer- of koper-kaarten in de stapel.
- Twee stapels mogen geen spiegelbeeld zijn van elkaar.

Voorbeeld: als een stapel de Wapenhandelaar en de Hollywood-Ster bevat (respectievelijk verband: Wapens en Alcohol), mag een andere stapel geen Alcohol-Dealer en een Guerrillaleider bevatten (respectievelijk verband: Alcohol en Wapens).



Koppelen van verdachte-kaarten

Als alle stapels gemaakt zijn, neemt de GM alle verdachte-kaarten in het spel en maakt dan koppels van verdachte dealer- en verdachte koper-kaarten die overeenstemmen met elke dubbele rol die hij gemaakt heeft in de stapels voor de spelers (zie laatste twee kolommen in het voorbeeld links). Deze kaartenkoppels worden apart gehouden en ergens met de beeldkant naar beneden geplaatst zodat niemand ze kan zien.

De GM zal deze koppels van verdachte-kaarten tonen tijdens **Fase 2 – De Rechtbank**.

De spelers kiezen een stapel

De GM plaatst de stapels voor de spelers met de beeldkant naar beneden en vraagt de spelers om een stapel te kiezen. De spelers ontdekken nu de 8 kaarten in hun stapel. Ze mogen hun rol-kaarten nooit tonen aan een andere

De illustratie links toont een voorbeeld van een beginsituatie voor 6 spelers plus een GM. De eerste kolom bevat de koperrollen. De tweede kolom bevat de dealerrollen. De derde kolom toont de 5 hulpbronnen die verband houden met de dealerrol. De vierde kolom toont de extra hulpbron. De laatste twee kolommen maken geen deel uit van het spel: dit zijn de koppels van verdachte-kaarten; ze worden apart gehouden, met de beeldkant naar beneden, tot in de rechtbank-fase.

- De GM maakt één stapel per speler, ieder stapel met 8 kaarten. Hij zet ze omgekeerd neer en roept dan alle spelers. Elke speler neemt een willekeurige stapel en bekijkt het discreet.
- De verdachte kaarten worden gekoppeld aan de dubbele rol van elke speler en blijven omgedraaid tot de Tribunaal fase.

speler. We raden aan om deze twee kaarten in de zak te stoppen of op een geheime plaats te leggen in de ruimte waar jullie spelen.

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zoveel mogelijk hulpbron-kaarten die overeenstemmen met de op je koperrol-kaart aangeduide hulpbron en probeer je dealer- en koperrollen geheim te houden.

FASE 1 – ONDERHANDELEN EN TRANSACTIES UITVOEREN

Als elke speler een stapel gekozen heeft en zijn kaarten gezien heeft, geeft de GM de spelers 3 minuten om te onderhandelen en transacties uit te voeren. Meet de tijd met een bijgeleverde 1-minuut zandloper (driemaal omdraaien) of met de chronometer op een gsm.

Tijdens deze 3 minuten mogen spelers praten en zoveel kaarten uitwisselen als ze maar willen. Er gelden slechts twee regels:

- Spelers die een transactie willen uitvoeren, moeten eerst aan elkaar de kaarten tonen die ze willen ruilen, met de beeldkant naar boven. Als ze een akkoord bereiken, mogen ze ruilen. Wanneer dat niet het geval is, wordt de ruil geannuleerd. Hulpbron-kaarten mogen niet willekeurig of met de beeldkant naar beneden worden geruild.
- De transacties mogen niet in het openbaar rond de tafel worden uitgevoerd. De spelers moeten de tafel verlaten, koppels of groepen vormen en naar verschillende kamers, rustige plaatsen, donkere hoeken, enz. gaan om de verschillende transacties uit te voeren. Er wordt natuurlijk verondersteld dat deze koppels of groepen veranderen tijdens de onderhandelingsessie van 3 minuten. Normaal probeert een speler minstens één keer te zien wat elke andere speler aanbiedt.

De spelers ruilen gewoonlijk hetzelfde aantal kaarten, maar je mag gerust twee of zelfs meer hulpbron-kaarten aanbieden voor slechts één hulpbron-kaart van een andere speler. Vergeet echter niet dat je slechts één nieuwe hulpbron-kaart krijgt om de 3 minuten.

Je mag zoveel kaarten in bezit hebben als je wilt.

De spelers mogen hun dealerrol- of koperrol-kaarten nooit tonen of ruilen.

Er komen nieuwe hulpbronnen binnen!

Na 3 minuten roept de GM alle spelers weer aan tafel: “Er komen nieuwe hulpbronnen binnen! Kom je kaart halen!”

Alle spelers staan nu rond de tafel. De GM neemt een van zijn klaargemaakte stapels met hulpbron-kaarten, schudt de kaarten en legt ze dan een na een, met de beeldkant naar boven, zodanig op de tafel dat elke speler elke kaart kan zien en vastgrijpen.

Zodra de laatste kaart op de tafel ligt, proberen alle spelers met één hand snel de kaart te nemen die ze willen. Iedere speler mag slechts één hulpbron-kaart nemen.

Nieuwe onderhandelingsronde

De GM herstart nu de zandloper of chronometer voor de volgende 3-minuten sessie van onderhandelen en transacties.

De GM herhaalt dit proces tot alle hulpbron-kaarten uitgedeeld zijn. De spelers krijgen dan een laatste 3-minuten sessie voor transacties en daarna start **Fase 2 – De Rechtbank**.

FASE 2 – DE RECHTBANK

Na de laatste transactie-sessie vraagt de GM aan de spelers om rond de tafel te komen zitten. Ze zullen nu de rol spelen van juryleden, getuigen, verdachten en rechters op de rechtbank.

Elke speler plaatst zijn hulpbron-kaarten en zijn twee rollen-kaarten op één stapel, met de beeldkant naar beneden, voor zich op de tafel.

De GM toont het eerste koppel verdachten met de beeldkant naar boven op tafel. Hij meldt duidelijk de verdachte dealer- en koperrollen die aangeduid zijn op de kaarten, en start dan een 1-minuut sessie met de zandloper of gsm.

Tijdens deze minuut mogen de spelers rond de tafel vrij praten. Ze wisselen informatie uit, beschuldigen, ontkennen, vertellen ware feiten of liegen... Het is een open debat om uit te vissen welke speler de twee verdachterrollen heeft.

Na afloop van deze sessie vraagt de GM om te stemmen: iedereen moet een arm in de lucht steken, de GM telt tot drie en dan moeten de spelers tegelijk de arm laten zakken om naar een speler te wijzen die volgens hen de twee verdachterrollen heeft. Als een speler niet wil stemmen, laat hij de arm niet zakken. Spelers mogen niet voor zichzelf stemmen.

De GM identificeert dan de speler met het hoogste aantal vingers in zijn richting. Deze speler krijgt beide verdachte-kaarten en ze worden, met de beeldkant naar boven, voor hem gelegd.

Wanneer twee of meer spelers hetzelfde aantal stemmen krijgen, krijgt niemand de verdachte-kaarten. Ze worden gewoon uit het spel gehaald.

Een zelfde speler kan meer dan één keer verdacht worden en dus meer dan twee verdachte-kaarten krijgen.

De GM gaat op dezelfde manier tewerk voor elk koppel van verdachte-kaarten, met telkens een debatsessie van 1 minuut, tot alle verdachte-kaarten besproken en gestemd zijn. De spelers gaan dan naar **Fase 3 – Kaarten tonen en Scores**.

FASE 3 – KAARTEN TONEN EN SCORES

De GM kiest een speler en vraagt hem om zijn kaarten te tonen: eerst zijn rollen en daarna zijn hulpbronnen. Hij vraagt dan, met de wijzers van de klok mee, aan de andere spelers om hetzelfde te doen. De GM telt op de volgende manier de punten:



+1 VP (punt) voor elke hulpbron-kaart die verband houdt met de koperrol-kaart.

+1 VP voor elke verdachte-kaart die de speler vals beschuldigt.

-5 VP's voor elke verdachte-kaart die de speler correct beschuldigt.

De speler met de meeste VP-punten wint het spel.

Spelers die eindigen met een negatieve score, krijgen de raad mee om zich in het echte leven niet te wagen aan dergelijke illegale activiteiten!

Scorevoorbeeld

Adam kreeg de Pooier dealer-kaart en de Hollywood-Ster koper-kaart. Aan het einde van het spel heeft hij 9 Alcohol hulpbron-kaarten die 9 VP's opleveren, en 1 Prostituee hulpbron-kaart die niets oplevert. Hij wordt twee keer verdacht: eerst als Autodief en Zwitserse Bankier. Deze beschuldiging is vals. Hij wint dus 2 VP's. Hij wordt ook beschuldigd als Pooier en Hollywood-Ster. Deze beschuldiging is correct en hij verliest dus 10 VP's. Zijn eindscore: 1 VP.

VERSIE VAN HET SPEL VOOR GEVORDERDEN

Als jij en je vrienden te vertrouwd raken met het spel en te gemakkelijk ontmaskerd worden, kun je de volgende versie voor gevorderden spelen.

Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld op de volgende uitzonderingen na:

- De GM maakt geen koppels van verdachte-kaarten. Alle verdachte-kaarten blijven dus in één stapel in het spel.
- Tijdens de rechtbank-fase toont de GM alle verdachte dealerrollen en alle verdachte koperrollen een na een, en dus niet als koppels. De spelers krijgen 1 minuut om te debatteren voor elke verdachte-kaart. Er wordt ook gestemd voor elke verdachte-kaart. De spelers kunnen weer meerdere keren verdacht worden en er is geen beperking voor het aantal verdachte-kaarten per speler.

SOEPELE VERSIE VAN HET SPEL

Je kunt dit spel ook spelen tijdens een buffet, een verjaardagsfeestje of om het even welk evenement zonder voortdurend de aandacht op te eisen van de aanwezigen.

Elke onderhandelingsessie duurt dan 15 tot 30 minuten. De spelers nemen rustig de tijd en de onderhandelingen worden regelmatig onderbroken voor gesprekken over andere onderwerpen. Geen probleem. Het spel kan gewoon worden gecombineerd met een event of maaltijd.

Om de 15 of 30 minuten gaat de GM naar de spelers met een van zijn klaargemaakte stapels met hulpbronnen en elke speler trekt een willekeurige nieuwe hulpbron-kaart uit de stapel.

De spelers komen alleen samen voor de rechtbank-fase.

STRATEGISCHE TIPS

De spelers moeten vooral goed kunnen onderhandelen en tegelijk hun rollen perfect verbergen.

Bijkomende nuttige vaardigheden:

- **Onderzoeksvaardigheden** – de spelers moeten detective spelen en de rollen van elke tegenstander proberen te ontdekken zodat ze sterke troeven hebben voor de rechtbank-fase.
- **Charisma** – de spelers moeten de andere spelers kunnen overtuigen om te stemmen op basis van de resultaten van hun eigen onderzoek.

Naarmate ze meer spelen, zullen de spelers meer ervaring krijgen en een betere strategie kunnen ontwikkelen. Het spel wordt dus steeds boeiender en intrigerender wanneer meer doorwinterde spelers het tegen elkaar opnemen.

Dealerrol



DE AUTODIEF

Begint het spel met 5 hulpbron-kaarten voor Luxeauto's



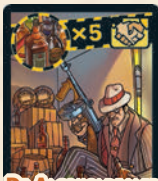
DE WAPENHANDELAAR

Begint het spel met 5 hulpbron-kaarten voor Wapens



DE JUWELENDIEF

Begint het spel met 5 hulpbron-kaarten voor Juwelen



DE ALCOHOLDEALER

Begint het spel met 5 hulpbron-kaarten voor Alcohol

Verwante hulpbron



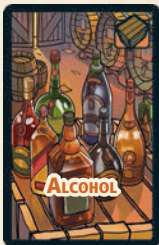
LUXEAUTO'S



WAPENS



JUWELEN



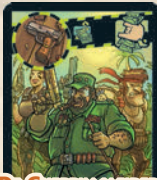
ALCOHOL

Kopperrol



DE AFRIKAANSE PRESIDENT

Wint 1 VP per hulpbron-kaart voor Luxeauto's aan het einde van het spel



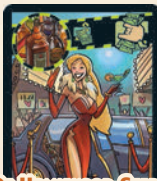
DE GUERRILLALEIDER

Wint 1 VP per hulpbron-kaart voor Wapens aan het einde van het spel



DE ZWITSERSE BANKIER

Wint 1 VP per hulpbron-kaart voor Juwelen aan het einde van het spel



DE HOLLYWOOD-STER

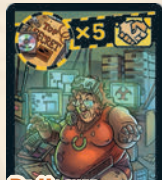
Wint 1 VP per hulpbron-kaart voor Alcohol aan het einde van het spel

Dealerrol



DE PORNO-UITGEVER

Begint het spel met 5 hulpbron-kaarten voor Pornografie



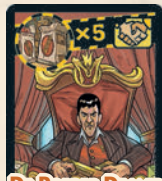
DE HACKER

Begint het spel met 5 hulpbron-kaarten voor Geheime Bestanden



DE POOIER

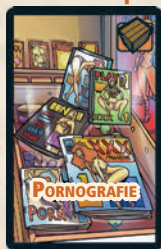
Begint het spel met 5 hulpbron-kaarten voor Prostituees



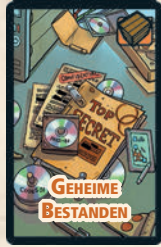
DE POEDER DEALER

Begint het spel met 5 Poeder hulpbron kaarten in handen

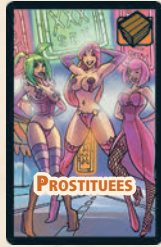
Verwante hulpbron



PORNOGRAFIE



GEHEIME BESTANDEN



PROSTITUEES



POEDER

Koperrol



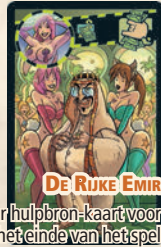
DE GEBOSEDEERDE PORNOVERZAMELAAR

Wint 1 VP per hulpbron-kaart voor Pornografie aan het einde van het spel



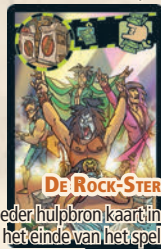
DE CIA-LEIDER

Wint 1 VP per hulpbron-kaart voor Geheime Bestanden aan het einde van het spel



DE RIJKE EMIR

Wint 1 VP per hulpbron-kaart voor Prostituees aan het einde van het spel



DE ROCK-STER

Wint 1 VP per Poeder hulpbron kaart in de handen aan het einde van het spel

NÚMERO DE JUGADORES

De 4 a 8 jugadores, más 1 Director de Juego (DJ).



COMPONENTES DEL JUEGO

1 reloj de arena, reglas y 112 cartas:

80 cartas de recurso (10 de cada tipo)

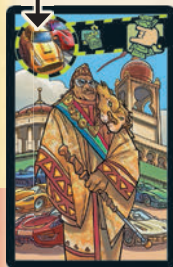


Recurso relacionado

Recurso relacionado

8 cartas de traficante

El jugador que reciba el rol de traficante comenzará la partida con 5 recursos del tipo apropiado (en este caso, Armas).



8 cartas de comprador

El jugador que reciba un rol de comprador y obtendrá 1 Punto de Victoria (1 PV) al final de la partida por cada recurso del tipo adecuado que tenga en su mano (en este caso, Coches de lujo).



8 cartas de traficante sospechoso



8 cartas de comprador sospechoso



El DJ utilizará estas cartas en la **Fase 2: El Tribunal**.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El DJ preparará la partida en secreto, fuera de la vista de los jugadores.



Selección de recursos

El DJ selecciona tantos tipos de recursos diferentes como jugadores. Con 8 jugadores, se utilizarán todas las cartas.

Para una partida de 6 jugadores, tal y como se muestra en el ejemplo de la página siguiente, se retiran dos recursos de la partida, junto con todos los distribuidores, compradores y cartas de sospechosos relacionados con dichos recursos. En el ejemplo, los recursos Coches de lujo y Armas se han retirado, junto con el Ladrón de coches, el Traficante de armas, el Presidente africano, el General guerrillero y las 4 cartas de sospechosos correspondientes a estos roles.

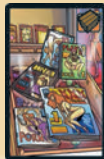
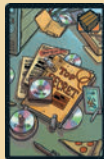
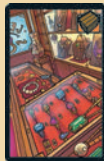
Todas las cartas retiradas de la partida se devuelven a la caja, boca abajo.

Preparación de los mazos de recursos

El DJ prepara 4 mazos de recursos, cada uno compuesto por una carta de recurso de cada tipo disponible en la partida. Estos mazos se utilizarán para introducir nuevos recursos en la partida durante la **Fase I - Tratos y Negociaciones**. Una vez preparados, se colocarán sobre la mesa, boca abajo.

Preparación de los mazos de jugador

A continuación, el DJ creará un mazo por jugador. Cada mazo estará compuesto por una carta de comprador y una carta de traficante de su elección, los 5 recursos mencionados en la carta de traficante, más un recurso adicional de su elección; es decir, un total de 8 cartas por mazo.



JUGADOR 1

JUGADOR 2

JUGADOR 3

JUGADOR 4

JUGADOR 5

JUGADOR 6



CARTAS DE SOSPECHOSO

A la hora de preparar cada mazo, hay que aplicar las siguientes restricciones:

- Las cartas de traficante y comprador no deben estar relacionadas con el mismo recurso.

Ejemplo: el Chulo ofrece Chicas de compañía y el Emir rico las compra, por lo que no pueden estar en el mismo mazo.

- El recurso extra no puede estar relacionado ni con el distribuidor ni con el comprador del mazo.
- Dos mazos no pueden estar diseñados en espejo.

Ejemplo: Si un mazo contiene al Traficante de armas y a la Estrella de Hollywood (relacionados respectivamente con las Armas y el Alcohol), otro mazo no puede contener al Traficante de alcohol y al General guerrillero (relacionados respectivamente con el Alcohol y las Armas).



Preparación de las cartas de sospechoso

Cuando se han creado todos los mazos, el DJ coge todas las cartas de sospechoso en juego y las junta por parejas de traficante y comprador, de tal forma que éstas coincidan con las parejas de cada mazo de jugador (Ver las dos últimas columnas del ejemplo de la izquierda). Estos pares de cartas se mantienen separados, aparte y lejos de ojos curiosos. El DJ revelará las parejas de sospechosos durante la **Fase 2 – El Tribunal**.

Elección de mazos de jugador

El DJ coloca los mazos boca abajo y llama a los jugadores, cada uno de los cuales escogerá uno de los mazos y mirará las 8 cartas que lo componen. Los jugadores no deberán mostrar sus dos cartas de personaje a nadie. Se recomienda mantener esas dos cartas en un bolsillo o en un lugar secreto en la habitación en la que se está jugando.

La ilustración de la izquierda muestra un ejemplo de una configuración inicial para 6 jugadores, más un DJ. La primera columna contiene las cartas de comprador. La segunda columna contiene las cartas de traficante. La tercera columna muestra los 5 recursos recibidos en función de la carta de traficante. La cuarta columna muestra el recurso extra. Las dos últimas columnas no son parte del mazo: representan las parejas de cartas de sospechoso que se dejan aparte y boca abajo hasta la Fase 2- El Tribunal.

- El DJ prepara un mazo por jugador, cada uno con 8 cartas y los coloca boca abajo. A continuación, llama a los jugadores, los cuales escogerán un mazo al azar y lo mirarán sin mostrárselo a nadie.
- Las cartas de sospechosos están emparejadas de forma que coincidan con el par de roles de cada jugador y colocadas boca abajo hasta la Fase 2 - El Tribunal.

OBJETIVO DEL JUEGO

Obtener la mayor cantidad de cartas de recurso posible, que coincidan con el indicado en tu carta de comprador, mientras intentas mantener a tu traficante y a tu comprador en secreto.

FASE 1 - OFERTAS Y NEGOCIACIONES

Una vez que cada jugador ha elegido un mazo y mirado sus cartas, el DJ dará a los jugadores 3 minutos para hacer tratos y negociar. Podéis medir el tiempo con 3 vueltas del reloj de arena que se proporciona, o con el temporizador de cualquier reloj, teléfono o similar.

Durante estos 3 minutos, los jugadores tienen la libertad de hablar e intercambiar cartas a voluntad. Sólo hay dos reglas a seguir:

- Los jugadores que deseen llevar a cabo un intercambio deben primero mostrar el uno al otro, boca arriba, las cartas que quieren cambiar. Si ambos están de acuerdo, se puede producir el intercambio. De lo contrario, el trato se cancela. Las cartas de recursos se no pueden cambiar al azar o boca abajo.
- Un trato no puede realizarse en público, alrededor de la mesa. Los jugadores deben abandonar la mesa, en parejas o en grupos e ir a diferentes salas, lugares tranquilos, esquinas oscuras, etc., para llevar a cabo sus negocios. Por supuesto, estas parejas o grupos pueden cambiar durante la fase de negociación de 3 minutos. Los jugadores generalmente tratan de ver al menos una vez a todos los jugadores para ver qué es lo que tiene que ofrecer cada uno.

Aunque los intercambios son por lo general de un mismo número de cartas, puedes ofrecer dos cartas (o más) de recurso por una del otro jugador, pero ten en cuenta que solamente vas a recibir una nueva carta cada 3 minutos.

No hay un tamaño máximo de mano.

Los jugadores no tienen permitido mostrar o intercambiar sus cartas de traficante o comprador.

¡Llega mercancía fresca a los muelles!

Después de 3 minutos, el DJ llama a todos los jugadores de nuevo a la mesa: "¡Ha llegado mercancía nueva a los muelles! ¡Traficantes, venid para obtener vuestra parte!"

Con todos los jugadores de pie alrededor de la mesa, el DJ elige uno de los mazos de recursos previamente preparados, lo baraja y revela las cartas, colo-

cándolas sobre la mesa, boca arriba, una por una, para que cada jugador pueda ver y alcanzar cualquiera de ellas.

Tan pronto como la última carta se revele, todos los jugadores se apresurarán a coger una con una mano. Cada jugador tiene derecho a obtener un recurso y sólo uno.

Nueva ronda de negociación

A continuación, el DJ reinicia el temporizador para otra sesión de 3 minutos de tratos y negociaciones.

El DJ repite este proceso hasta que todos los mazos recursos hayan sido distribuidos. En ese momento los jugadores dispondrán de una ronda final de 3 minutos antes de entrar en la **Fase 2- El Tribunal**.

FASE 2 - EL TRIBUNAL

Después de la última sesión de negociación, el DJ invitará a los jugadores a sentarse alrededor de la mesa. Ahora interpretarán el papel de los miembros del jurado, los testigos, los sospechosos y los jueces del Tribunal.

Cada jugador pone sus cartas de recurso y sus dos cartas de personaje en un montón boca abajo frente a él.

El DJ revelará el primer par de cartas sospechosas, colocándolas boca arriba sobre la mesa y nombrándolas en voz alta. Después iniciará una cuenta atrás de 1 minuto (con una vuelta del reloj de arena, o con cualquier otro dispositivo).

Durante este minuto, los jugadores podrán hablar libremente alrededor de la mesa, compartiendo información, acusando, negando hechos, mintiendo...

Es un debate abierto para tratar de averiguar qué jugador tiene los dos personajes sospechosos.

Cuando el tiempo se agote, el DJ pedirá una votación: todos los jugadores levantarán el brazo, el DJ contará hasta 3 y todos los jugadores, simultáneamente señalarán a un jugador de su elección. Si un jugador no quiere votar, mantendrá el brazo en alto. Los jugadores no pueden votarse a ellos mismos.

El DJ identificará al jugador con el mayor número de votos, el cual recibe las dos cartas de sospechoso, que colocará boca arriba frente a él. Por el momento no ocurre nada más.

Si dos o más jugadores empatan en el número de votos, nadie se lleva las cartas de sospechoso, que se eliminan de la partida.

El mismo jugador puede llegar a ser sospechoso más de una vez y por lo tanto puede tener más de dos cartas de sospechoso.

El DJ procederá de la misma manera con cada pareja de cartas de sospechoso, con una sesión de debate de 1 minuto antes de cada voto. Una vez que se hayan realizado todas las votaciones, comenzará la **Fase 3 - Revelaciones y puntuación**.

FASE 3 - REVELACIONES Y PUNTUACIÓN

Comenzando con un jugador de su elección y en el sentido de las agujas del reloj, el DJ pedirá cada jugador que vaya revelando sus cartas: primero sus cartas de personaje y a continuación, sus recursos. El DJ cuenta la puntuación de la siguiente manera:



+1 PV (punto de victoria) por cada carta del recurso relacionado con el comprador que el jugador haya obtenido.

+1 PV por cada carta de sospechoso errónea que el jugador haya recibido.

-5 PV por cada carta de sospechoso correcta que el jugador haya recibido.

El jugador con más puntos de victoria ganará la partida.

¡Se recomienda a los jugadores que terminen con un resultado negativo no participar en actividades ilegales!

Ejemplo de puntuación

Diego recibe el Chulo como carta de traficante y la Estrella de Hollywood como carta de comprador. Termina la partida con 9 cartas de Alcohol, por lo que obtiene **9 PV**, y una carta de Chica de compañía que no le da ningún punto. Ha sido acusado dos veces: Primero de ser el Ladrón de coches y el Banquero suizo. Dado que ambas acusaciones son incorrectas, gana **2 PV**. También ha sido acusado de ser el Chulo y la Estrella de Hollywood, por lo que pierde **10 PV**. Su puntuación final es de **1 PV**.

VARIANTE DE JUEGO AVANZADO

Si se os da muy bien el juego y descubris los personajes con demasiada facilidad, probablemente queráis probar la siguiente variante avanzada.

El juego se juega exactamente de la misma manera con las siguientes excepciones:

- El DJ no prepara las parejas de sospechosos durante la fase inicial de la partida. Simplemente coloca todas las cartas de sospechoso, boca abajo, formando un mazo.
- Durante la **Fase 2- El Tribunal**, el DJ revela todas las cartas de sospechoso (traficantes y compradores) una por una, en lugar de hacerlo por parejas. Por cada carta de sospechoso, los jugadores tienen un minuto para debatir. Cada debate y posterior votación se refiere a una y sólo una carta de sospechoso. Los jugadores pueden ser sospechosos varias veces, es decir, que no hay límite al número de cartas de sospechoso que un jugador puede recibir.

VARIANTE DE JUEGO CASUAL

También puedes planificar una partida durante un buffet, un cumpleaños, una fiesta o cualquier otro evento sin monopolizar la atención de todos los asistentes a tiempo completo.

Cada ronda de negociación puede durar de 15 a 30 minutos. Los jugadores pueden tomarse su tiempo, haciendo tratos en medio de conversaciones normales, mezclando el juego con su interacción habitual en el evento en el que participan.

Cada 15 a 30 minutos, el DJ irá a donde estén los jugadores con uno de sus mazos de recursos preparado. Cada jugador robará una nueva carta de recurso al azar de dicho mazo.

Los jugadores sólo tendrán que reunirse para la Fase 2: El Tribunal.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

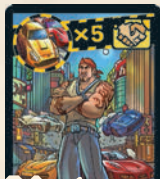
El juego requiere, obviamente, que los jugadores sean hábiles con los tratos y negociaciones, para evitar ser detectados.

Otras habilidades adicionales que pueden ser de utilidad:

- **Habilidades de investigación** – los jugadores tienen que hacer de detectives y tratar de descubrir los roles de cada oponente, para hacer caer sobre ellos todo el peso de la ley durante el Fase 2- El Tribunal.
- **Carisma** – cada jugador tiene que ser intentar ser capaz de convencer a sus rivales para votar de acuerdo con los resultados de sus investigaciones.

Cuantas más partidas se jueguen, más fácil será para los jugadores mejorar estas habilidades. Esta curva de aprendizaje mantendrá el interés por el juego vivo mientras los jugadores progresan.

Traficante



EL LADRÓN DE COCHES

Comienza la partida con 5 cartas de Coches de lujo en la mano.



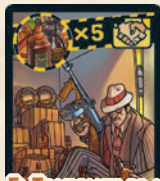
EL TRAFICANTE DE ARMAS

Comienza la partida con 5 cartas de Armas en la mano.



LA LADRONA DE JOYAS

Comienza la partida con 5 cartas de Joyas en la mano.



EL TRAFICANTE DE ALCOHOL

Comienza la partida con 5 cartas de Alcohol en la mano.

Recurso relacionado



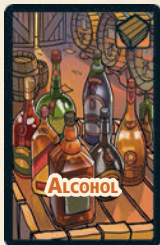
COCHES DE LUJO



ARMAS



JOYAS



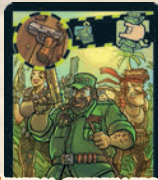
ALCOHOL

Comprador



EL PRESIDENTE AFRICANO

Obtiene 1 PV por cada carta de Coches de lujo en su mano al final de la partida.



GENERAL GUERRILLERO

Obtiene 1 PV por cada carta de Armas en su mano al final de la partida.



EL BANQUERO SUIZO

Obtiene 1 PV por cada carta de Joyas en su mano al final de la partida.



LA ESTRELLA DE HOLLYWOOD

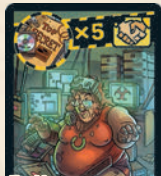
Obtiene 1 PV por cada carta de Alcohol en su mano al final de la partida.

Traficante



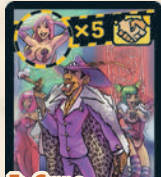
EL EDITOR DE PORNO

Comienza la partida con 5 cartas de Pornografía en la mano.



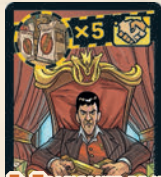
EL HACKER

Comienza la partida con 5 cartas de Archivos secretos en la mano.



EL CHULO

Comienza la partida con 5 cartas de Chicas de compañía en la mano.



EL TRAFICANTE DE HARINA

Comienza la partida con 5 cartas de Harina en la mano.

Recurso relacionado



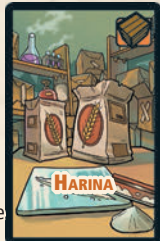
PORNOGRAFÍA



ARCHIVOS SECRETOS



CHICAS DE COMPAÑÍA



HARINA

Comprador



EL COLECCIONISTA DE PORNO

Obtiene 1 PV por cada carta de Pornografía en su mano al final de la partida.



LA DIRECTORA DE LA C.I.A.

Obtiene 1 PV por cada carta de Archivos secretos en su mano al final de la partida.



EL EMIR RICO

Obtiene 1 PV por cada carta de Chicas de compañía en su mano al final de la partida.



LA ESTRELLA DEL ROCK

Obtiene 1 PV por cada carta de Harina en su mano al final de la partida.

NÚMERO DE JOGADORES

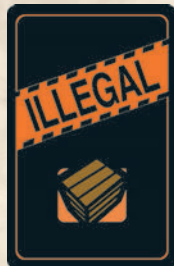
1 Mestre do Jogo (MJ) e 4 a 8 jogadores.



COMPONENTES

1 Ampulheta, 1 manual de regras e 112 cartas divididas em:

80 cartas de recurso (10 de cada tipo)

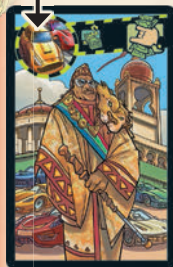


Recurso
relacionado

8 cartas de traficante

O jogador que recebeu esse papel de traficante, ganha 5 cartas de recurso relacionadas a esse papel (exemplo: Armas).

Recurso relacionado



8 cartas de comprador

O jogador que recebeu esse papel de comprador, ganha 1 ponto de vitória (**1 PV**) no final do jogo para cada recurso do tipo apropriado na sua mão, relacionado ao papel desempenhado (exemplo: Carros de Luxo).



= 1 PV

8 cartas de suspeita de traficante



8 cartas de suspeita de comprador



Essas cartas são usadas pelo MJ na **Fase 2 - O Tribunal**.

PREPARAÇÃO

O Mestre do jogo (MJ) é responsável pela preparação da partida, secretamente, longe dos demais jogadores.



Escolhendo os recursos

O MJ escolhe um tipo de recurso diferente para cada jogador da partida. Logo, em uma partida com 8 jogadores, todos os tipos de recursos serão utilizados.

Para um jogo com 6 jogadores, como mostrado no exemplo da página seguinte, dois tipos de recursos foram removidos do jogo, assim como todas as cartas de traficantes, compradores e suspeitos relacionados a esses dois recursos. No exemplo, os recursos Carros de Luxo e Armas foram removidos do jogo junto com o Ladrão de Carro, Vendedor de Armas, Presidente Africano, General Guerrilheiro e as 4 cartas de suspeito correspondentes a esses papéis.

Todas as cartas removidas do jogo retornam para a caixa, escondidas dos demais jogadores.

Preparando os baralhos de recurso

O MJ prepara 4 baralhos de recurso, cada um com uma carta de cada tipo de recurso em jogo. Esses baralhos serão usados para acrescentar recursos ao jogo durante a **Fase I – Acordos e Negociações**. Mantenha esses baralhos com a face virada para baixo.



COMPRADOR



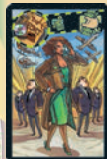
TRAFICANTE



RECURSO



RECURSO
EXTRA



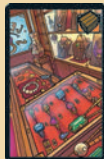
COMPRADOR



TRAFICANTE



RECURSO



RECURSO
EXTRA



COMPRADOR



TRAFICANTE



RECURSO



RECURSO
EXTRA



COMPRADOR



TRAFICANTE



RECURSO



RECURSO
EXTRA



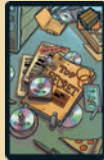
COMPRADOR



TRAFICANTE



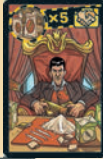
RECURSO



RECURSO
EXTRA



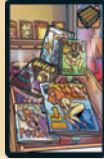
COMPRADOR



TRAFICANTE



RECURSO



RECURSO
EXTRA

JOGADOR 1

JOGADOR 2

JOGADOR 3

JOGADOR 4

JOGADOR 5

JOGADOR 6



COMPRADOR
SUSPEITO



TRAFICANTE
SUSPEITO



COMPRADOR
SUSPEITO



TRAFICANTE
SUSPEITO



COMPRADOR
SUSPEITO



TRAFICANTE
SUSPEITO



COMPRADOR
SUSPEITO



TRAFICANTE
SUSPEITO



COMPRADOR
SUSPEITO



TRAFICANTE
SUSPEITO



COMPRADOR
SUSPEITO



TRAFICANTE
SUSPEITO

CARTAS DE SUSPEITO

Construindo o baralho dos jogadores

O MJ cria um baralho por jogador. Cada baralho deverá conter uma carta de comprador e uma carta de traficante, além das 5 cartas de tipo de recurso relacionado à carta de traficante, e uma carta de recurso extra a escolha do MJ, totalizando 8 cartas por baralho.

As seguintes restrições devem ser seguidas para cada baralho:

- As cartas de traficante e de comprador não podem estar relacionadas ao mesmo recurso.

Exemplo: O Cafetão oferece Garotas de Programa e o Emir Milionário as compra, então eles não podem estar no mesmo baralho.

- O recurso extra não pode estar relacionado ao traficante nem ao comprador.
- Não podem haver dois baralhos “espelhados”.

Exemplo: Se um baralho contém o Vendedor de Armas e a Estrela de Hollywood (relacionados respectivamente a Armas e Bebidas), o outro baralho não pode ter o Vendedor de Bebidas e o General Guerrilheiro (relacionados respectivamente a Bebidas e Armas)



Combinando as cartas de suspeito

Quando todos os baralhos forem criados, o MJ pega todas as cartas de suspeito em jogo e faz um par com uma de traficante e uma de suspeito combinando os papéis duplos que ele criou para os baralhos dos jogadores (veja as duas últimas colunas no exemplo à esquerda). Esses pares são mantidos separadamente, com a face para baixo, longe de olhares curiosos.

O MJ revelará os pares de suspeitos durante a **Fase 2 – O Tribunal**.

A ilustração à esquerda mostra um exemplo de preparação para 6 jogadores além do MJ. A primeira coluna contém os papéis de compradores. A segunda coluna contém os papéis de traficantes. A terceira coluna mostra os 5 recursos relacionados ao papel de traficante. A quarta coluna mostra o recurso extra. As duas últimas colunas não fazem parte do baralho dos jogadores: elas representam o par de cartas de suspeita e não serão usadas até a fase de Tribunal.

- O MJ cria um baralho por jogador, cada um com 8 cartas. Ele os disponibiliza com a face virada para baixo e então chama os jogadores. Cada jogador escolhe um baralho aleatoriamente e olha o mesmo secretamente.
- As cartas de suspeito são colocadas em pares, correspondendo aos papéis específicos de cada baralho, e são mantidas em segredo até a **Fase 2 – O Tribunal**.

Escolhendo os baralhos dos jogadores

O MJ coloca os baralhos virados para baixo e chama os jogadores. Eles escolhem um dos baralhos e, em segredo, olham as cartas que receberam. Eles não podem, em hipótese alguma, mostrar as cartas de papéis para os outros jogadores.

OBJETIVO DO JOGO

Coletar tantas cartas de recurso quanto forem possíveis que relacionem ao recurso indicado em sua carta de comprador, enquanto tenta manter os papéis de traficante e comprador em segredo.

FASE 1 – ACORDOS E NEGOCIAÇÕES

Uma vez que cada jogador tenha escolhido e olhado seu baralho, o MJ dá aos jogadores 3 minutos para fazer acordos e negociações. Você pode contar o tempo com a ampulheta de 1 minuto que vem junto com o jogo, virando-a três vezes, ou com um cronômetro.

Durante esses 3 minutos, os jogadores são livres para falar e negociar cartas como bem entenderem. Só existem duas regras a serem respeitadas:

- O jogador que pretende realizar uma troca deve primeiro mostrar as cartas que ele está oferecendo, viradas para cima, para o outro jogador. Somente se ambos os jogadores concordarem, a troca acontece. Se não houver acordo, a troca é cancelada. Cartas de recurso não podem ser trocadas aleatoriamente ou sem que o outro jogador as veja primeiro.
- As trocas não devem ser feitas publicamente ao redor da mesa. Os jogadores devem levantar, se dividir em pares ou grupos e irem para lugares diferentes e silenciosos, becos sombrios, entre outros, para realizar as negociações. Obviamente é esperado que esses pares e grupos mudem durante os 3 minutos. Os jogadores de maneira geral, tentam ver uns aos outros pelo menos uma vez para entender o que cada um tem a oferecer.

Ainda que as trocas, de modo geral, sejam feitas na base de 1 para 1, você pode oferecer duas ou mais cartas de recurso por uma. Saiba, no entanto, que você só ganha uma carta de recurso a cada 3 minutos.

Não há limite de cartas na mão.

Os jogadores não podem mostrar/trocar os papéis que assumiram de traficante e/ou comprador.

Novos recursos chegam às docas!

Após 3 minutos, o MJ chama todos os jogadores de volta para a mesa:

“Novos recursos chegam às docas! Traficantes, venham pegar a sua parte!”.

Com todos os jogadores em pé ao redor da mesa, o MJ escolhe um dos 4 baralhos que ele preparou previamente, embaralha e revela uma carta por vez, até que todas as cartas estejam reveladas na mesa ao alcance e na visão de todos os jogadores.

Assim que a última carta for revelada, os jogadores, simultaneamente, pegam uma, e apenas uma carta, usando uma das mãos.

Nova rodada de negociações

O MJ reinicia o cronômetro/ampulheta para outra sessão de 3 minutos de acordos e negociações.

O MJ repete esse processo até que todos os baralhos de recurso tenham sido distribuídos. Terminados os últimos 3 minutos sem que haja baralhos de recurso disponíveis, a partida passa para a **Fase 2 – O Tribunal**.

FASE 2 – O TRIBUNAL

Após a última sessão de negociação, o MJ convidará todos os jogadores para sentarem ao redor da mesa. Eles agora exercerão o papel de membros do júri, testemunhas, suspeitos e juizes no Tribunal.

Cada jogador coloca à sua frente suas próprias cartas de recurso e seus dois papéis, formando uma única pilha virada para baixo.

O MJ revela o primeiro par de cartas de suspeita, colocando-as com a face virada para cima na mesa e claramente anunciando o traficante e o comprador suspeito indicado na carta. Então, ele inicia uma contagem de 1 minuto com a ampulheta ou o cronômetro.

Durante esse tempo, os jogadores podem conversar livremente, compartilhando informações, acusando, negando, relatando fatos e contando mentiras. É um debate aberto para tentar descobrir qual dos jogadores tem aquele par de papéis.

Quando o tempo acabar, o MJ inicia uma votação: ele pede aos jogadores para levantar um dos braços e contar até 3. Todos os jogadores abaixam o braço simultaneamente, apontando para o jogador que eles acreditam ter aquele papel. Se um jogador não quiser votar, ele mantém o braço levantado. Um jogador não pode votar em si próprio.

O MJ identifica o jogador com o maior número de apontamentos e ele recebe as cartas de suspeito. Nada mais acontece por enquanto.

Se dois ou mais jogadores tiverem empatados, as cartas são removidas do jogo.

O mesmo jogador pode receber mais de um par de cartas de suspeita.

O MJ repete o processo para todas as cartas de suspeito, com um debate de 1 minuto para cada par de cartas, até que todos os pares tenham sido discutidos e votados. Então os jogadores entram na **Fase 3 – Revelações e pontuação**.

FASE 3 - REVELAÇÕES E PONTUAÇÃO

O MJ escolhe um jogador para revelar os papéis (traficante e comprador) e depois os recursos. O mesmo processo deve ser feito para os demais jogadores em sentido horário. A pontuação é feita da seguinte maneira:

+1 PV (ponto de vitória) para cada recurso relacionado à carta de comprador



+1 PV para cada carta de suspeita erroneamente associada a ele

-5 PV para cada carta de suspeita acertadamente associada a ele

O jogador com mais pontos de vitória vence o jogo.

É aconselhável aos jogadores que terminaram com pontuação negativa não se envolverem em atividades ilegais!

Exemplo de Pontuação

Beatriz recebeu o papel de Cafetão (traficante) e Estrela de Hollywood (comprador). Ela termina o jogo com 9 cartas de Bebida totalizando 9 PVs e uma carta de Garotas de Programa que não lhe dá ponto nenhum. Ela foi acusada duas vezes durante a fase de Tribunal. Primeiro de ser Ladrão de Carros e Banqueiro Suiço. Como essas acusações estão incorretas, ela ganha 2 PVs. Ela também foi acusada de ser Cafetão e Estrela de Hollywood, o que está certo, então ela perde 10 PVs (=5 PV por carta de suspeita). A pontuação final de Beatriz é 1 PV.

VARIANTE AVANÇADA

Se você e os seus amigos estão ficando muito bons no jogo e estão sendo descobertos muito facilmente, você pode tentar a seguinte variação:

O jogo funciona da mesma maneira com as seguintes exceções:

- Durante a preparação, o MJ não separa as cartas de suspeita em pares. Ele simplesmente monta um baralho com todas as cartas.
- Durante a fase de Tribunal, o MJ revela as cartas de suspeita, uma por uma, sem formar pares. Para cada carta de suspeita, os jogadores tem um minuto para debater. Cada sessão de debate e votação se refere a uma única carta. Jogadores podem receber várias cartas de suspeita, sem limite de quantidade.

VARIANTE CASUAL

Você pode jogar Illegal durante uma festa de aniversário, uma confraternização ou qualquer tipo de evento sem monopolizar a atenção das pessoas o tempo inteiro. Cada sessão dura entre 15-30 minutos, os jogadores simplesmente têm o seu tempo durante a noite, negociando entre conversas, misturando o jogo ao evento.

A cada 15-30 minutos, o MJ vai até os jogadores com um baralho de recursos que ele preparou no começo do jogo. E cada jogador aleatoriamente tira uma nova carta de recurso.

Os jogadores apenas precisam se reunir para a fase do Tribunal.

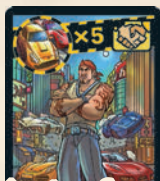
DICAS

Illegal necessita que os jogadores sejam habilidosos na hora de negociar enquanto evitam serem descobertos. Outras habilidades que serão fundamentais:

- **Habilidades investigativas** – Os jogadores precisam jogar como detetives, para descobrir os papéis dos adversários e para acusá-los com propriedade no altar da justiça durante a fase de Tribunal.
- **Persuasão** – Os jogos precisam ser capazes de convencer os outros jogadores a votar de acordo com os resultados das suas próprias investigações.

Os jogadores irão melhorar suas habilidades conforme jogam mais vezes, resultando numa curva de aprendizado mais longa e mantendo o interesse vivo enquanto os jogadores progredirem.

Traficantes



LADRÃO DE CARROS

Começa o jogo com 5 cartas de recurso "Carros de Luxo" na mão.



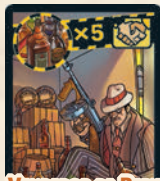
VENDEDOR DE ARMAS

Começa o jogo com 5 cartas de recurso "Armas" na mão.



LADRA DE JOIAS

Começa o jogo com 5 cartas de recurso "Joias" na mão.



VENDEDOR DE BEBIDAS

Começa o jogo com 5 cartas de recurso "Bebidas" na mão.

Recurso relacionado



CARROS DE LUXO



ARMAS



JOIAS



BEBIDAS

Compradores



PRESIDENTE AFRICANO

Ganha 1 PV por cada carta de recurso "Carros de Luxo" na mão no final da partida.



GENERAL GUERRILHEIRO

Ganha 1 PV por cada carta de recurso "Armas" na mão no final da partida.



BANQUEIRO SUÍÇO

Ganha 1 PV por cada carta de recurso "Joias" na mão no final da partida.



ESTRELA DE HOLLYWOOD

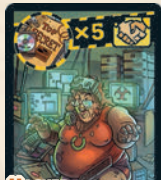
Ganha 1 PV por cada carta de recurso "Bebidas" na mão no final da partida.

Traficantes



DIRETOR PORNOGRÁFICO

Começa o jogo com 5 cartas de recurso "Pornografia" na mão.



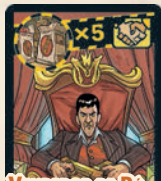
HACKER

Começa o jogo com 5 cartas de recurso "Arquivos Secretos" na mão.



CAFETÃO

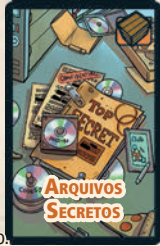
Começa o jogo com 5 cartas de recurso "Garotas de Programa" na mão.



VENDEDOR DE PÓ

Começa o jogo com 5 cartas de recurso "Pó" na mão.

Recurso relacionado



Compradores



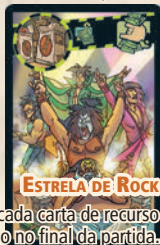
Ganha 1 PV por cada carta de recurso "Pornografia" na mão no final da partida.



Ganha 1 PV por cada carta de recurso "Arquivos Secretos" na mão no final da partida.



Ganha 1 PV por cada carta de recurso "Garotas de Programa" na mão no final da partida.



Ganha 1 PV por cada carta de recurso "Pó" na mão no final da partida.



CRÉDITS / CREDITS / MEDEWERKERS / CRÉDITOS

Auteur / Game designer / Autor /
Ontwerper van het spel / Diseñador del juego / Game Designer

Christophe Bøelinger

PAO / Graphic Layout / Gestaltung und Grafik /
Grafische lay-out / Diseño gráfico / Layout Gráfico

Jean-Charles Mourey, David Hueso, Christophe Bøelinger

Règles / Rules / Spielregeln / Regels / Reglas / Regras

Christophe Bøelinger, Jean-Charles Mourey

Illustrateur / Graphic art / Illustrator / Grafische artiest / Arte gráfico / Ilustrador

David Hueso

Traduction / Translation / Übersetzung / Vertaling / Traducción / Tradução

Sebastian Rapp (DE), Jean-Charles Mourey (EN),

Géraldine Volders & Claudia Le Clef (NL),

Haritz Solana (ES), Felipe Barros (PT)

Relecteurs / Proofreaders / Redaktion / Correctors / Correctores / Revisão

Cecilia Mourey, Christophe Bøelinger, Sebastian Rapp,

Robin de Cleur, Géraldine Volders, Claudia Le Clef,

David Hueso, Felipe Barros, Jean-Charles Mourey,

Haritz Solana, Raphael Prais, Marcelo Medéia,

Beatriz Fortunato, Lynnea Johnson, Kleber Bertazzo,

Marcelo Oliveira

Pour les dernières infos / For latest updates / Mehr Infos und Updates /
Voor de laatste updates / Más novedades en / Para as últimas novidades



www.ludically.com



conclave
DESIGN • STRATEGIES