



**Spel voor 2 tot 4 spelers door Olivier Bourgeois**

**Speelduur: 35 minuten**

## Context

De spelers kruipen in de rol van maffiose valsemunters die valse bankbiljetten printen en deze ruilen voor het echte spul. De Godfather kan hen helpen de politie te ontlopen, maar deze bescherming heeft wel een prijs. Het spel eindigt als de politie haar onderzoek naar de valsgeldindustrie voltooit; winnaar is de speler met het meeste 'echte' (niet valse) geld!

## Spelmateriaal

Het spel bevat 'echte' en nepvaluta. Namaakbankbiljetten komen in drie kwaliteiten (ook 'soorten' genoemd); spelers moeten speciaal papier aanschaffen, inkt en hologrammen om hun vervalsingen te verbeteren. Het spel bevat 100 valse bankbiljetten (30 x kwaliteit ★, 30 x kwaliteit ★★ en 40 x kwaliteit ★★★). Alle valse bankbiljetten hebben een waarde van \$50.



Kwaliteit ★



Kwaliteit ★★



Kwaliteit ★★★

Er zijn 100 'echte' bankbiljetten (32 x \$10 en 68 x \$50), gedrukt met heldere, precieze details.

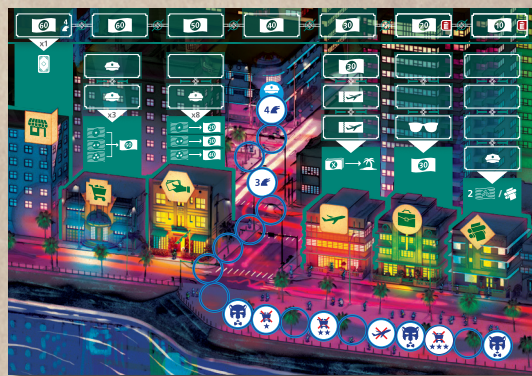


'echt' \$10-biljet



'echt' \$50-biljet

Het speelbord is dubbelzijdig; één kant toont een symbool voor 2 spelers, de andere kant een symbool voor 3-4 spelers. Behalve de aanpassing voor het spelersaantal zijn de beide kanten gelijk opgebouwd; het bovenste deel toont de zwarte markt waar spelers toegang hebben tot witwasmogelijkheden en speciale componenten voor het printproces. Onder de zwarte markt liggen de actievelen waar de spelers de meeste van hun acties zullen uitvoeren. Het spoor in het midden van het bord toont de voortgang van het politieonderzoek.



Het spel bevat ook een startspelermarker, een politieagent en 42 componentkaarten (in de categorieën A, B, C, D en S).



startspelermarker

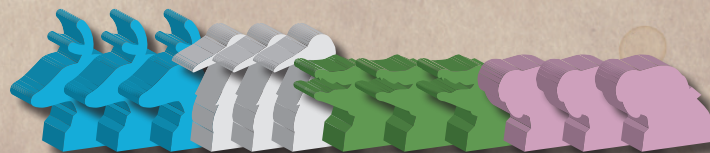


politieagent



componentkaart

12 handlangerfiguren (3 per speler)



4 offshorebankrekening-enveloppen en 4 zichtscheren (1 per speler)



**Opmerking:** Je houdt je geld geheim voor je tegenspelers tot het einde van het spel.

# Voorbereiding

Gebruik de kant van het bord die hoort bij het deelnemende aantal spelers **1**. Sorteert de valse bankbiljetten op soort **2** en de echte bankbiljetten op waarde **3**. Plaats de politieagent op het bij het aantal spelers behorende veld op het politiespoor **4**.

Iedere speler krijgt 3 handlangers, een zichtschermbord en een offshorebankrekening-envelop in zijn of haar kleur **5**. Bepaal een startspeler; hij/zij neemt de startspelermarker **6** en \$20 van de bank. Vanaf de startspeler met de klok mee krijgt de volgende speler \$30. De eventuele derde en vierde speler krijgen respectievelijk \$40 en \$50. Iedere speler krijgt een printer **7** en een willekeurig component (papier of inkt) van de stapel met startkaarten (gemarkeerd met een 'S').







Afhankelijk van het deelnemende aantal spelers worden sommige kaarten mogelijk niet gebruikt. De kaarten met 3+ en 4 worden alleen gebruikt in een spel met het overeenkomende aantal spelers. Schud de componentkaarten per soort (A, B, C, D) en vorm hiermee een trekstapel in alfabetische volgorde van boven naar onder (A-kaarten bovenop, D onderop) **8**. Vul daarna de zwarte markt met kaarten van deze trekstapel **9**.



# Spelverloop

Beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, plaatsen de spelers één eigen handlanger op een beschikbaar (vrij) actieveld. Ga op deze manier verder met beurten uitvoeren totdat alle handlangers zijn geplaatst of het spel is afgelopen.

**De mogelijke acties zijn:**

-  Koop op de zwarte markt
-  Print valse bankbiljetten
-  Geef valse bankbiljetten uit in de supermarkt
-  Was valse bankbiljetten wit via een heler
-  Belastingfraude
-  Vlieg naar de Caraïben

**Opmerking:** Als een speler een actie niet wil uitvoeren, of, in zeer uitzonderlijke situaties, niet kan uitvoeren, moet de speler zijn/haar beurt overslaan. Hij of zij legt de handlanger dan plat neer voor zijn of haar zichtschermbord, waarmee deze voor het verdere verloop van deze ronde niet meer beschikbaar is.

# Handlangeracties

**Als je een handlanger gebruikt voor een actie:**

- Plaats de handlanger op een actieveld. Elk actieveld kan maar eenmaal per ronde gebruikt worden.
- Voer de gekozen actie uit.
- Als er een politiepet staat afgebeeld op het veld, verplaatst de speler de politieagent één stap vooruit op het politiespoor. Als de politieagent op een speciaal veld landt, wordt het effect toegepast (zie pagina 4 voor details).





## Koop op de zwarte markt

Je mag een kaart van de zwarte markt kopen, maar alleen betalen met **echt** geld (deze gasten weten natuurlijk van jouw zaakjes). Deze kaarten bevatten printers, inkt, papier, hologrammen, diners, privéjets, winnende loten en advocaten. **Merk op dat hologrammen zeldzaam zijn.**



Om te kopen van de zwarte markt plaats je je handlanger op een van de zwartmarkt-actievelden aan de bovenrand van het bord.

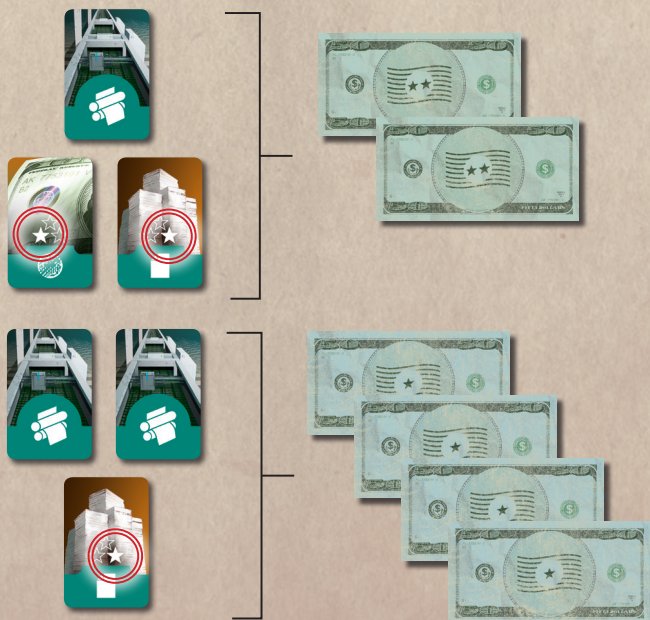


Neem de kaart boven dat actieveld en plaats deze open voor je zichtscherf. Betaal de kosten van de kaart (zoals aangegeven op het actieveld) aan de bank. Merk op dat je het item niet echt koopt, maar zie het meer als een contract dat je permanente toegang geeft tot dit component; een eenmaal gekochte kaart blijft voor de verdere duur van het spel in je bezit. **Je mag geen tweede privéjet kopen;** dit zou de politie alarmeren en je dekmantel om zeep helpen!



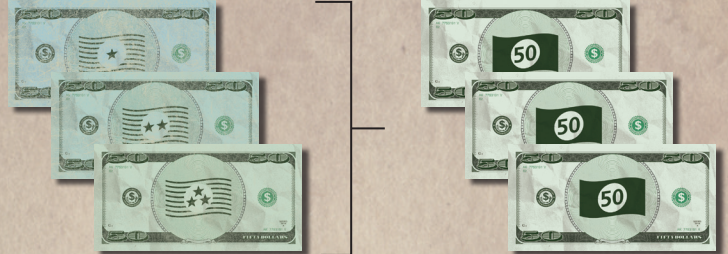
## Print valse bankbiljetten

Als je deze actie uitvoert ontvang je **2** valse bankbiljetten voor elk van je printers. De kwaliteit van deze bankbiljetten hangt af van welke componenten je hebt (inkt, papier, hologrammen): 1 component levert kwaliteit ★, 2 verschillende componenten leveren kwaliteit ★★ en 3 verschillende componenten leveren kwaliteit ★★★. Zoals hierboven aangegeven, houd je je componenten gedurende het hele spel; ze raken niet op. Meerdere exemplaren van hetzelfde component verbetert je printcapaciteit of -kwaliteit niet.



## Geef valse bankbiljetten uit in de supermarkt

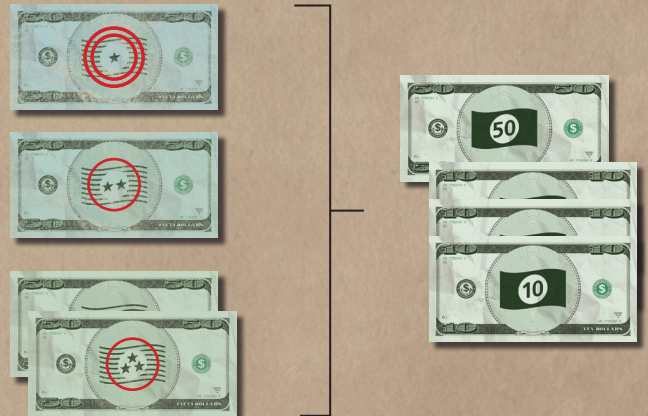
Je kunt de supermarkt bezoeken om tot 3 valse biljetten om te wisselen voor evenveel echte \$50-bankbiljetten. Wees voorbereid dat op een bepaald moment de supermarkt je vals geld zal onderscheppen en het moeilijker wordt, of zelfs onmogelijk, om ze daar voor echt te laten doorgaan.



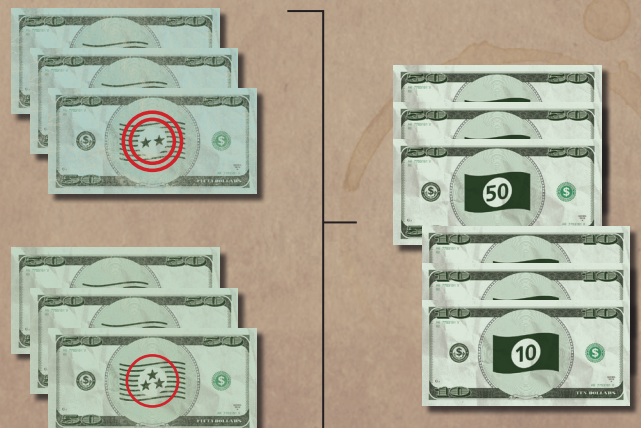
## Was valse bankbiljetten wit via een heler

Helers kopen tot 8 valse bankbiljetten per keer, en betalen afhankelijk van de kwaliteit. De vergoeding is gebaseerd op het biljet met de laagste kwaliteit in je verkoop: ★ = \$20, ★★ = \$30, ★★★ = \$40.

*Voorbeeld: Als ik 1x ★, 1x ★★ en 2x ★★★ valse biljetten verkoop aan de heler levert me dat \$80 (4x\$20) op, omdat alle 4 de biljetten betaald worden als waren ze van de laagste kwaliteit (★) in mijn verkoop.*



*Voorbeeld: Als ik 3x ★★ en 3x ★★★ valse biljetten verkoop, ontvang ik \$180 (6x\$30), omdat alle 6 biljetten betaald worden als kwaliteit ★★.*





## Belastingfraude

Neem \$30 van de bank. Als je je handlanger op het veld met de zonnebril plaatst, neem je ook de startspelermarker en zul je de volgende ronde als eerste aan de beurt zijn.



## Vlieg naar het Caraïben

Door te vliegen naar de Caraïben kun je elke hoeveelheid echt geld naar of van je offshore rekening (weergegeven door je offshore-bankrekening-envelop) verplaatsen. Het geld op deze rekening is niet traceerbaar en wordt dan ook niet meegeteld bij het betalen aan de Godfather. Geld op deze rekening kan echter niet gebruikt worden om te betalen voor vluchten of om kaarten te kopen op de zwarte markt.

Als je een privéjet bezit mag je het privéjet-actieveld gebruiken.

Als je geen jet hebt, moet je het lijnvlucht-actieveld gebruiken en de daar afgebeelde kosten (\$30) betalen. Als een speler met een privéjet een lijnvlucht kiest, moet hij/zij de \$30 gewoon betalen.



## Speciale velden op het politiespoor

De effecten op deze velden worden toegepast nadat de handlangeractie is voltooid.

### Godfather

In ruil voor bescherming van de Godfather moeten alle spelers de helft van hun echte geld (afgerond naar boven, indien nodig) terugleggen in de bank. Valse bankbiljetten en geld op een offshore bankrekening zijn veilig voor dit effect. Winnende loten hebben geen waarde tot het einde van het spel; ook deze worden niet meegeteld als de Godfather betaald moet worden.



### Voortgang politieonderzoek

Zodra de politieagent arriveert op een veld 'voortgang politieonderzoek', leert de politie de supermarkt hoe ze een bepaalde kwaliteit valse bankbiljetten kunnen herkennen. Vanaf dit moment accepteert de supermarkt geen biljetten meer van deze kwaliteit of lager (eerst ★, dan ★★ en tenslotte ★★★).



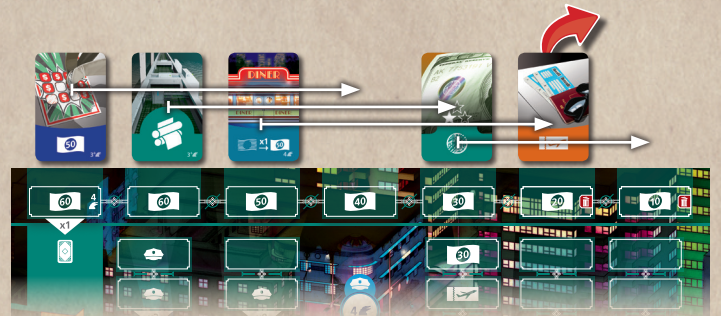
### Staking luchtverkeersleiders

De luchtverkeersleiders staken! Zolang de politieagent op dit veld staat, kunnen er geen vluchten (privé- of lijnvlucht) plaatsvinden.



## Einde van de ronde

Een ronde is afgelopen als alle handlangers zijn gespeeld; verwijder ze van het bord en geef ze terug aan de spelers. Verwijder alle zwartemarktkaarten van velden met een vuilnisbak, schuif daarna alle overgebleven kaarten door naar rechts en vul de lege velden op met kaarten van de trekstapel. Als er niet genoeg kaarten zijn, laat je het/de meest linkse veld(en) leeg.



Elk diner dat een speler bezit, verandert een vals bankbiljet - ongeacht de kwaliteit - in een echt bankbiljet. Als een speler niet genoeg valse biljetten heeft, hebben zijn/haar overgebleven diners geen effect. Als een speler valse biljetten heeft, mag hij/zij niet afzien van het effect van een diner. De startspeler begint een nieuwe ronde met het plaatsen van een handlanger.



## Einde van het spel

Het spel eindigt als de politieagent het laatste veld van het politiespoor bereikt. Nadat het Godfather-effect van dit veld is toegepast, mag elke speler (inclusief de speler die het einde van het spel heeft getriggert) in de huidige speelvolgorde nog eenmaal een handlanger plaatsen, indien hij/zij daar nog over beschikt. Indien van toepassing mag de speler met de 'grote advocaat' een van zijn handlangers van het bord nemen en deze plaatsen op een vrij actieveld (ook het zojuist vrijgemaakte veld), en dit uitvoeren. Als ook de 'slechte advocaat' in het bezit van een speler is, mag deze hetzelfde doen. Elk diner verandert nu voor een laatste keer een vals bankbiljet in een echt bankbiljet, en winnende loten worden uitbetaald in echte bankbiljetten overeenkomstig de afgebeelde waarde.



grote advocaat



slechte advocaat

Het spel is nu afgelopen. Iedere speler telt de waarde van zijn/haar echte geld, inclusief geld op een offshore bankrekening. Valse bankbiljetten en aangeschafte componenten hebben geen waarde en tellen niet mee. De speler met het meeste 'echte' geld wint het spel! Bij een gelijke stand speel je opnieuw.

## Credits

**Spelontwerper:** Olivier Bourgeois

**Illustraties en vormgeving:** Ian O'Toole

**Projectmanager:** Arno Quispel

**Redactie:** Paul Mulders, Max van den Helder

**Spelregels:** Rafaël Theunis

**Vertaling:** Olav Fakkeldij

**Editor:** Michael Schemaille

© Quined Games, 2018



QUINED GAMES



**Jeu pour 2 à 4 joueurs, par Olivier Bourgeois**

**Durée de jeu: 35 minutes**

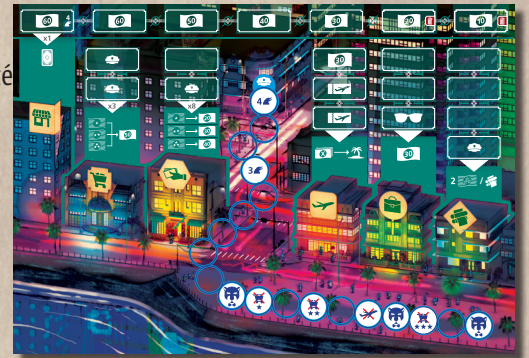
## Contexte

Les joueurs agissent comme des mafieux de la contrefaçon, imprimant des faux billets et les échangeant pour des vrais. Le Parrain va les aider à éviter la Police, mais cette protection a un coût. Le jeu se termine quand la police termine son enquête sur l'industrie des faux billets ; le gagnant est le joueur qui aura le plus d'argent réel (non contrefait) !

## Composants du jeu

Le jeu contient des "vrais" et des "faux" billets. Les faux billets ont trois niveaux de qualité (aussi appelés "types") ; les joueurs vont devoir acquérir du papier spécial, de l'encre et des hologrammes pour améliorer la qualité de leurs faux billets. Dans la boîte il y a 100 faux billets de différentes qualités (30 x ★, 30 x ★★ et 40 x ★★★). Tous les faux billets ont une valeur de 50 \$.

Le plateau de jeu est à double face ; un côté est imprimé avec un symbole pour 2 joueurs, et l'autre côté avec un symbole pour 3-4 joueurs. En dehors de cela, les deux faces ont une présentation similaire ; la section supérieure du plateau représente le marché noir, où les joueurs peuvent utiliser leurs actions pour accéder à des opportunités de blanchiment d'argent, et acheter des composants spéciaux pour l'impression. Sous le marché noir, il y a les cases que les joueurs vont utiliser pour la majorité de leurs actions. La piste police se déroule du milieu du plateau vers le bas et indique la progression de l'enquête de la police.



Le jeu contient aussi un pion premier joueur, et un pion police, ainsi que 42 cartes composants (en catégories A, B, C, D et S).



Qualité ★



Qualité ★★



Qualité ★★★



Pion premier joueur



Pion police



Carte composant

12 pions sbires (3 pour chaque joueur)



4 enveloppes de comptes en banque offshore et 4 écrans (1 pour chaque joueur)



Il y a 100 "vrais" billets (32 x 10 \$ et 68 x 50 \$), imprimés avec détails clairs et nets.



'Vrai' billet de 10 \$



'Vrai' billet de 50 \$

**Note :** votre argent est secret pour les autres joueurs jusqu'à la fin du jeu.

# Mise en place

Utiliser le côté du plateau de jeu qui correspond au nombre de joueurs de votre partie **1**. Trier les faux billets par type **2** et les vrais billets par dénomination **3**. Placer le pion police sur la case de la piste police correspondant au nombre de joueurs **4**.

Chaque joueur reçoit 3 sbires, un écran et une enveloppe de compte en banque offshore de sa couleur **5**. Choisir un premier joueur ; qui prend le pion premier joueur **6** et 20 \$ de la banque. Dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur, le joueur suivant reçoit 30 \$. S'il y a lieu, le troisième et le quatrième joueur reçoivent respectivement 40 \$ et 50 \$. Chaque joueur reçoit une imprimante et un composant au hasard (papier ou encre) **7** de la pile des cartes de départ (marquées S).







Selon le nombre de joueurs de votre partie, des cartes seront peut-être inutilisées. Les cartes marquées 3+ et 4 ne doivent être mises en jeu que dans les parties correspondant à ces nombres de joueurs. Mélanger les cartes composants, face cachée, par type (A, B, C D) et empiler ces cartes alphabétiquement pour former une pile : (cartes A sur le haut de la pile, jusqu'à D en bas de pile) **8**. Ensuite, remplir le marché noir en prenant les cartes du dessus de la pile et en remplissant depuis les cases les moins chères vers les plus chères **9**.



## Étapes du jeu

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent faire une action et donc placer un sbire sur une case disponible (non occupée). On continue à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs sbires, ou que survienne la fin du jeu.

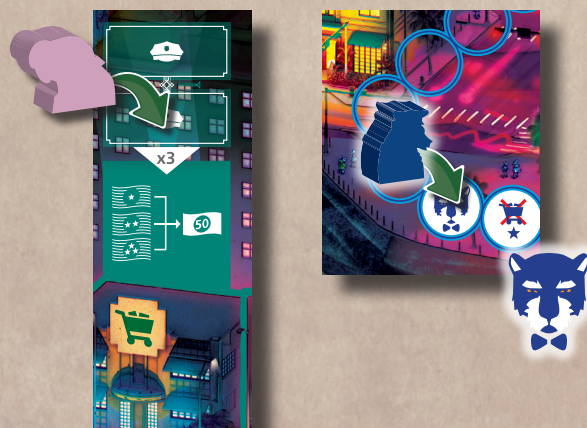
**Les actions possibles pour les sbires sont :**

-  Acheter au marché noir
-  Imprimer des faux billets
-  Écouler des faux billets au supermarché
-  Écouler des faux billets via un receleur
-  Frauder le fisc
-  Voler vers les Caraïbes

## Actions des sbires

**Quand on joue un sbire pour une action :**

- Placer le pion sbire sur une case action. Chaque case action peut accueillir un seul sbire par tour.
- Faire l'action sélectionnée.
- Si l'action choisie a une icône Police, alors le pion Police avance d'une case sur sa piste. Si le pion Police arrive alors à une case spéciale, son effet est activé (voir p.4 pour les détails).



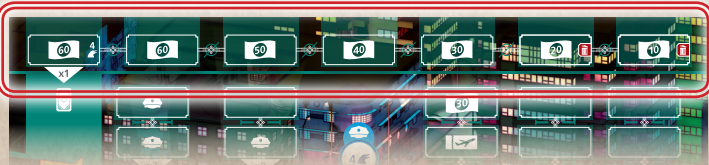
**Note:** si un joueur ne veut pas faire d'action, ou dans des cas très particuliers, ne peut pas faire d'action, ce joueur doit passer son tour : le sbire non utilisé est couché et ne peut plus servir pour ce tour.

## Acheter au marché noir

Vous pouvez acheter une carte au marché noir, en utilisant du vrai argent (bien sûr, ces gens sont au courant de votre petit business) Ces cartes peuvent être : encre, papier, hologrammes, diners, jet privés, tickets gagnants de loterie, et avocats. **Notez que les hologrammes sont rares.**



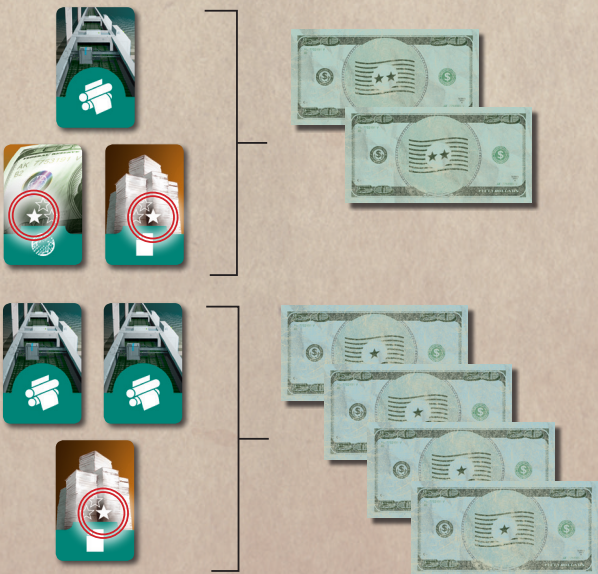
Pour acheter au marché noir, placer votre sbire sur une des cases du marché noir en haut du plateau.



Prenez la carte correspondant à cette action et placez-la devant votre écran, face visible. Payez le montant correspondant à la case choisie à la banque. Note : on n'achète pas un composant, mais plutôt un contact qui vous donnera un accès permanent à ce composant. Aussi, quand vous achetez une carte, elle reste à vous pour toute la partie. **Vous n'êtes pas autorisé à acheter un second jet privé**, car cela alerterait trop la police et ruinerait votre couverture.

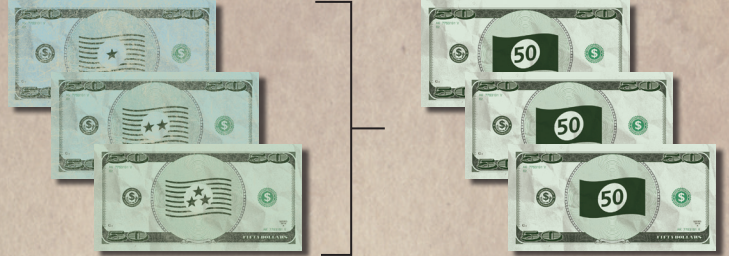
## Imprimer de faux billets

Quand vous faites cette action, vous recevez **deux** faux billets par imprimante. La qualité de ces faux billets dépend du nombre de composants différents que vous possédez (encre, papier, hologrammes) : 1 composant donne la qualité ★, 2 composants différents donnent la qualité ★★, et 3 différents composants donnent la qualité ★★★. Comme indiqué précédemment, vous conservez vos composants pendant toute la partie, ils ne s'usent pas. Avoir plusieurs copies d'un même composant n'apporte aucune amélioration de votre capacité ou qualité d'impression.



## Écouler des faux billets au supermarché

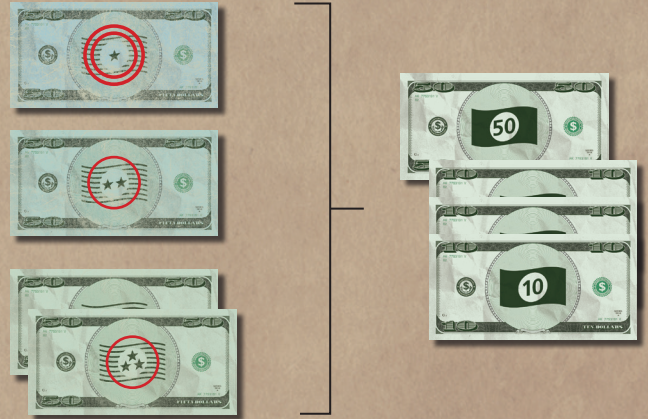
Vous pouvez utiliser le supermarché pour échanger jusqu'à 3 faux billets pour la même quantité de vrais billets. Notez qu'à partir d'un certain moment, le supermarché sera au courant de vos faux et il deviendra de plus en plus difficile voire impossible de les y écouler.



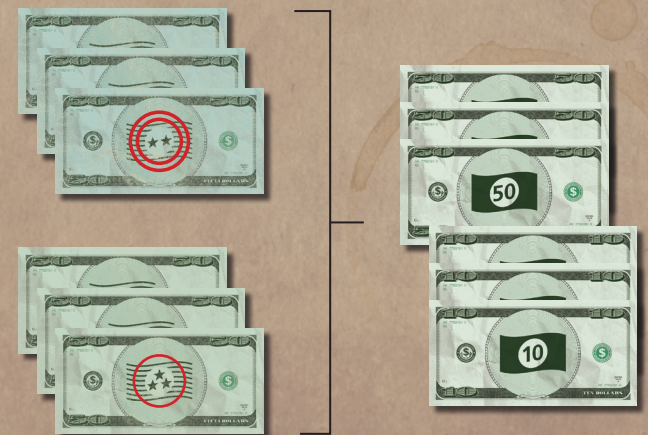
## Écouler des faux billets via un receleur

Les receleurs achètent jusqu'à 8 faux billets à la fois, et les payent en fonction de leur qualité. Le taux de change est basé sur la plus faible qualité de votre lot échangé : ★ = 20 \$, ★★ = 30 \$, ★★★ = 40 \$.

*Exemple : si je vends 1 x ★, 1 x ★★, et 2 x ★★★ faux billets au receleur, je toucherai 80\$ (4x20\$), car les quatre faux billets sont payés au taux de la plus basse qualité parmi eux (★).*



*Exemple : si je vends 3 x ★★ et 3 x ★★★ faux billets, je recevrai 180\$ (6x30\$), car les six billets sont échangés au taux ★★.*



## Fraude fiscale

Prenez directement 30 \$ de la banque. Si vous avez choisi la case avec les lunettes de soleil, vous prenez aussi le pion premier joueur.



## Vol vers les Caraïbes

Prendre un vol vers les Caraïbes vous permet de déplacer le montant de votre choix de votre vrai argent, vers ou depuis votre compte offshore (représenté par votre enveloppe). L'argent sur ce compte est intracçable, donc il ne sera pas pris en considération lorsqu'il faudra payer le Parrain. L'argent dans ce compte ne peut **pas** être utilisé pour payer un vol ou acheter des cartes au marché noir.

Si vous possédez un jet privé, vous pouvez utiliser la case "jet privé" pour voler vers les Caraïbes. Si vous n'avez pas de jet, vous devez utiliser un vol commercial et payer votre billet (30\$). Si un joueur ayant un jet choisit de prendre le vol commercial, il doit payer son billet (30 \$).



## Cases spéciales de la piste Police

Les effets de ces cases sont appliqués une fois que l'action du sbire a été terminée.

### Parrain

En retour de la protection du Parrain, tous les joueurs doivent lui donner spontanément la moitié de leur argent réel (arrondi au supérieur, si nécessaire), cet argent est remis à la banque.



Les faux billets et l'argent sur les comptes offshore ne sont pas pris en compte. Les tickets gagnants de loterie n'ont pas de valeur jusqu'à la fin du jeu ; ils ne sont donc pas pris en compte dans le calcul de la donation au parrain.

### L'enquête de la police progresse




Quand le pion police arrive sur une case "l'enquête de la police progresse", la police forme les supermarchés à détecter une qualité particulière de faux billets. A partir de ce moment, les supermarchés ne les accepteront donc plus, ni les qualités inférieures.

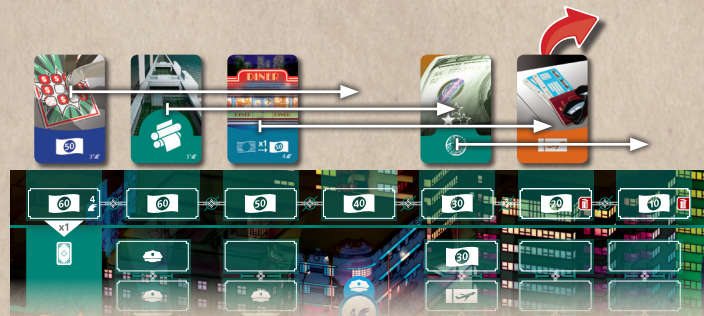
### Grève des contrôleurs aériens



Les contrôleurs aériens sont en grève ! Tant que le pion police est sur cette case, aucun vol ne peut être pris (ni privé, ni commercial).

## Fin du tour

Un tour se termine quand tous les sbires ont été joués. Les enlever du plateau et les rendre aux joueurs. Enlever les cartes marché noir correspondant aux cases ayant une icône poubelle , puis faire glisser les cartes restantes vers la droite et remplir les cases vides en prenant les cartes du dessus de la pile. S'il n'y a plus de cartes disponibles, laisser la(es) case(s) de gauche vide(s).



Chaque *diner* qu'un joueur possède transforme un faux billet en un vrai. La qualité n'a pas d'importance. Si un joueur n'a pas assez de faux billets, alors les *diners* surnuméraires ne font rien. Si un joueur a un/des faux billet(s) disponible(s), il ne peut pas refuser au (x) *diner(s)* de fonctionner. Puis commencez un nouveau tour de jeu.



## Fin du jeu

Le jeu se termine quand le pion police arrive à la dernière case de la piste police. Après avoir appliqué l'effet "Parrain" de cette case, chaque joueur peut, dans l'ordre du tour actuel, placer un dernier sbire s'il lui en reste.



Grand Avocat

S'il y a lieu, le joueur avec le Grand Avocat peut alors récupérer un sbire du plateau et le placer sur n'importe quelle case action disponible, y compris celle où il était. S'il y a lieu, le joueur avec le Mauvais Avocat peut alors faire de même. Chaque *diner* transforme un faux billet en un vrai une dernière fois, les tickets gagnants de loterie sont payés par la banque à leur valeur indiquée.



Mauvais avocat

Le jeu est maintenant terminé. Chaque joueur fait le total de son argent réel, incluant l'argent du compte offshore. Les faux billets restants, les composants et cartes n'ont aucune valeur. Le joueur avec le plus d'argent réel gagne la partie ! En cas d'égalité, rejouez !

## Crédits

**Auteur :** Olivier Bourgeois

**Illustrations et graphismes :** Ian O'Toole

**Gestion de projet :** Arno Quispel

**Développement :** Paul Mulders, Max van den Helder

**Livret des règles :** Rafaël Theunis

**Editeur :** Michael Schemaille

**Traduction :** Olivier Bourgeois

© Quined Games, 2018



QUINED GAMES