Catch Don Falconi

by Stephan Mosele & Vasco Estermann

Illustration by Felice Bruno

Catch Don Falconi

Contenu du jeu 4 - 5
Le principe du jeu 6
Nombre de joueurs 6
Variantes de jeu 7
Pizza Margherita 7
Pizza Funghi 7
Pizza Prosciutto 7
Pizza Salami 7
Pizza Diavola 7

Préparation générale du jeu 8 - 9
But du jeu 9

Gameplay I – des variantes plus simples du jeu 10 - 11
Début du jeu I 12
Caractéristiques des variantes du jeu I 13
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Margherita“ 13
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Funghi“ 13
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Prosciutto“ 13

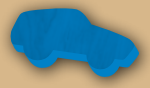
Gameplay II – variantes de jeux stratégiques 14
Gameplay II – Les actions 15
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Salami“ 16
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Diavola“ 16

Début du jeu II 17
Caractéristiques des variantes du jeu II 19

Contenu du jeu

4 voitures de jeu

Police jaune



Police bleue

Police verte

Don Falconi

12 parties de bord

Les 12 parties de bord peuvent être assemblées et former le bord du terrain de jeu

81 cartes des rues

Rue droite

Courbe

Branche

Traversée

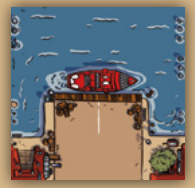
Demi-tour

Sous / viaduc

3 cartes d'évasion

Si Don Falconi atteint une carte d'evasion, un complice attends la sur lui et il a échappe la police avec succès!

Fluchtkarte „Land“



Fluchtkarte „See“

Fluchtkarte „Wald“

2 cartes „Chili-Bomb“

Détruisent les obstacles devant Don Falconi ou la rue derrière lui. (pour le gameplay I)

2 cartes „Chili-Boost“

Attention «chaud et rapide»! Accélérent Don Falconi et laissez-le détruire les obstacles.
(pour le gameplay II)

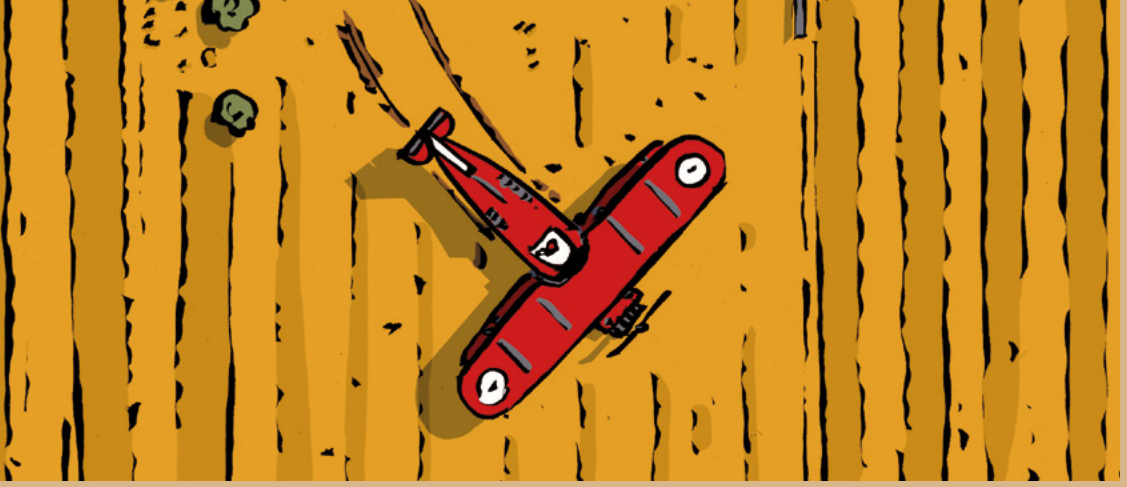
DON FALCONI ENCORE ÉCLATÉ!

Don Falconi s'est échappé de prison ce matin!

Le mal-famé mafieux et célèbre roi de l'évasion s'était retrouvé une fois de plus derrière les barreaux à cause de sa sauce illégale „chili-boost“. Cette sauce extrêmement piquante est utilisée à mauvais escient comme additif pour l'essence et conduit à une accélération incroyable. Pour cette raison, la production et la vente de la sauce étaient interdites.

Bien entendu, cela n'a pas empêché Don Falconi de continuer à vendre la sauce sous sa main dans sa chaîne de pizzerias „Falconi Pizzas“. Depuis, il est un invité régulier en prison, mais parvient à s'éclater encore et encore.

Les commissariats de police des trois parties de la ville sont alarmés et chassent Don Falconi avant qu'il ne puisse fuir la ville.



Le principe du jeu

„Catch Don Falconi“ combine 5 variantes de jeu, dont certaines sont basées sur la variante de jeu plus profonde, conduisant à des actions de plus en plus exigeantes sur le plan tactique de la part des joueurs. En plus de la préparation du jeu, les règles du jeu changent également, en fonction de la variante de jeu choisie. Nous vous recommandons donc de lire attentivement les instructions et de les garder à portée de main pendant les premières parties.

Nombre de joueurs

Le jeu est conçu pour un maximum de 4 joueurs. Un joueur est Don Falconi, le reste des joueurs sont des policiers. Après une partie, vous changez les joueurs vers la droite ou faites tourner le plateau en conséquence pour que chaque joueur joue le rôle de Don Falconi une fois.

Si seulement 2 joueurs jouent, le policier commence dans le poste de police bleu en face de la prison où commence Don Falconi.

S‘il n‘y a que 2 joueurs, il est bien sûr également permis à un joueur de jouer à Don Falconi et à l‘autre de jouer les 3 policiers ensemble.

Variantes de jeu

„Catch Don Falconi“ prend en charge 5 degrés différents de piquant, qui selon le les variétés de pizzas les plus populaires de la chaîne de pizzas de Don Falconi sont:

Gameplay I

Pizza Margherita

... est une variante de jeu simple et plus orientée vers la chance. C‘est très jouable pour les enfants à partir de 6 ans. Chaque carte de rue tirée est placée directement sur le terrain de jeu et le joueur place sa voiture à l‘extrémité souhaitée de la rue sur le plan des rues.

Pizza Funghi

... est une variante de jeu plus difficile que „Pizza Margherita“. L‘élément tactique du jeu prend plus de poids car le joueur a 2 cartes de réserve devant lui. Il peut choisir soit la carte tirée, soit une carte de réserve pour optimiser son déplacement.

Pizza Prosciutto

Dans cette variante du jeu, Don Falconi doit non seulement être attrapé, mais également empêché de s‘échapper. En plus des cartes de réserve, les 3 cartes d‘évasion sont également dans le jeu. Les cartes d‘évasion doivent être émises directement et être placé sur le bord correspondant du terrain lorsqu‘il est tiré par un joueur. Si Don Falconi atteinds une carte d‘évasion, un complice l‘attend et son évasion a réussi.

Gameplay II

Pizza Salami

... est la variante de jeu pour les stratèges. Chaque tour contient trois actions, dans lesquelles chaque joueur peut choisir librement entre se déplacer, placer une carte et / ou conduire. Le résultat du jeu est principalement décidé sur la base des décisions tactiques des joueurs.

Pizza Diavola

... est la variante du jeu pour les professionnels du jeu. Identique à «Pizza Salami», chaque tour comprend trois actions, où chaque joueur peut choisir librement entre se déplacer, placer et / ou conduire. Grâce aux deux cartes «Chili Boost», Don Falconi peut aussi fuir par des impasses ou étendre soudainement son avance sur les poursuivants. De plus, un complice attend déjà Don Falconi dans un lieu secret pour lui permettre de s‘échapper, et seulement Don Falconi sait où. La chasse à Don Falconi devient une entreprise diabolique pour les policiers.

Préparation générale du jeu

1) Sélectionnez la variante de jeu à laquelle vous voulez jouer ... Margherita, Funghi, Prosciutto, Salami ou Diavola. Selon la variante, la préparation du jeu est un peu différente.

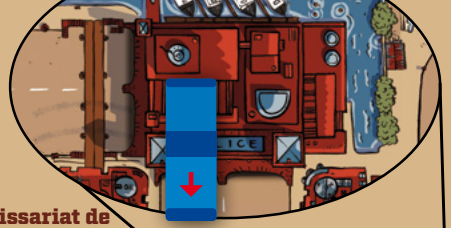
2) Avant le début du premier jeu, les parties de bord du plateau de jeu sont assemblées. Chaque côté est assemblé avec les couleurs assorties. En fin de compte, si le terrain de jeu ressemble à ceci. (voir à droite)

3) Déterminez qui jouera Don Falconi pour la partie et tournez le bord du plateau pour que ce joueur ait la prison devant lui.

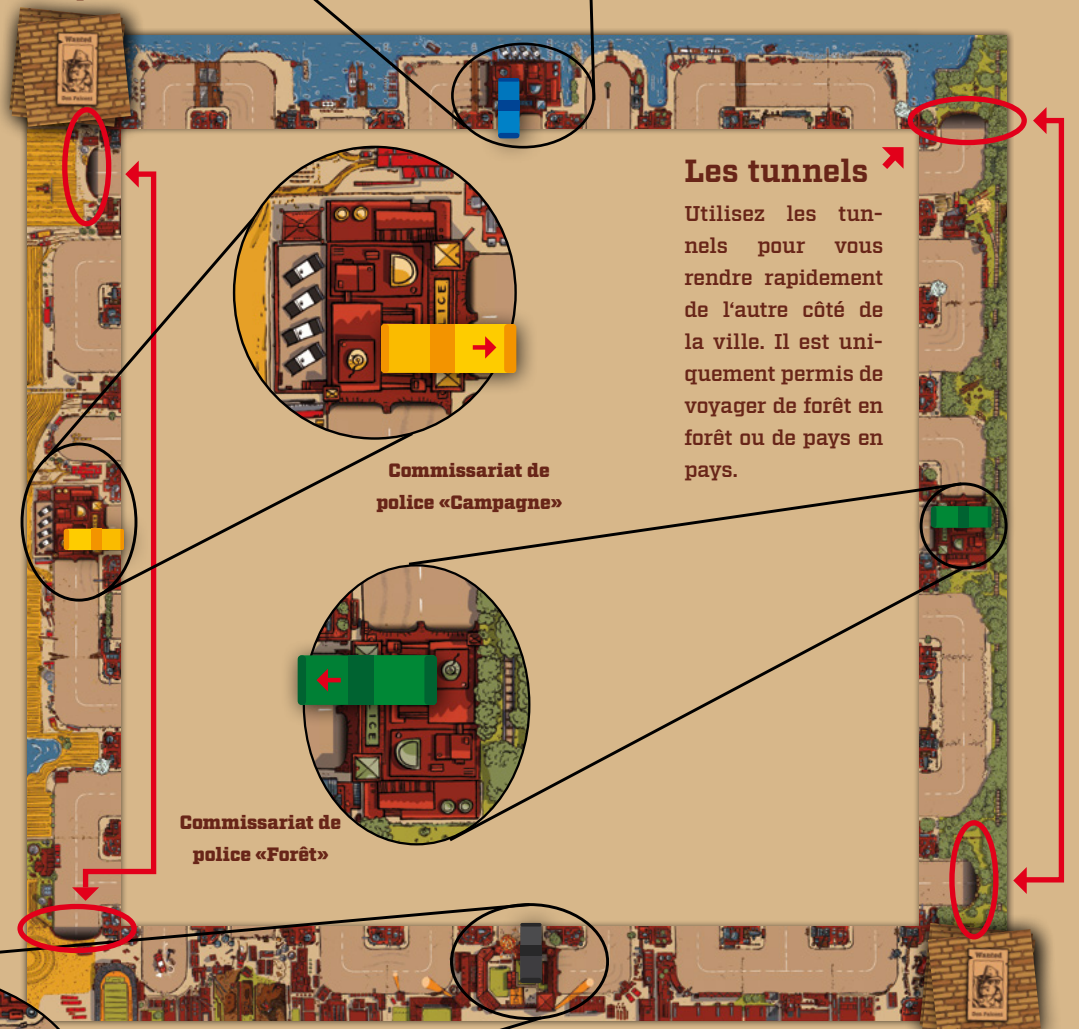
4) Mélangez les 81 cartes de la rue et placez-les en 2 piles ou plus aux coins du plateau.

5) Don Falconi place sa voiture noire dans la rue sur le terrain de départ «Prison». Les policiers ont mis leur voiture dans la rue à leur poste de police.

6) Vous êtes prêt à démarrer le jeu.



Commissariat de police «Harbour»

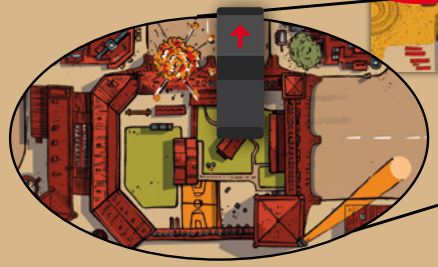


Commissariat de police «Campagne»

Les tunnels

Utilisez les tunnels pour vous rendre rapidement de l'autre côté de la ville. Il est uniquement permis de voyager de forêt en forêt ou de pays en pays.

Commissariat de police «Forêt»



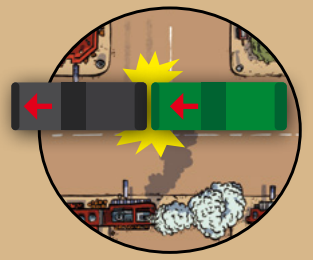
Prison

But du jeu

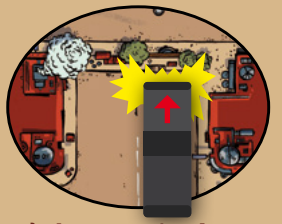
Le but du jeu est que la police attrape Don Falconi ou l'empêche de s'échapper en bloquant sa route. Mais vous devez faire attention à ce que les policiers ne se bloquent pas et ne conduisent pas sur une route bloquée.

Gagnez une partie

Un jeu se termine quand ...



1) ...une voiture de police peut approcher Don Falconi par derrière. Le policier en question a gagné la partie.



2) ...la poursuite de Don Falconi est bloquée. Dans ce cas, tous les policiers qui sont encore dans le jeu ont gagné.

3) ...tous les policiers sont empêchés de poursuivre leur poursuite. Dans ce cas, Don Falconi a remporté le match.

4) ...Don Falconi atteint une carte d'évasion (variantes de jeu «Pizza Prosciutto», «Pizza Salami» et «Pizza Diavola») sur le bord du terrain. Dans ce cas, Don Falconi a remporté le match.

Gameplay I
des variantes plus simples du jeu

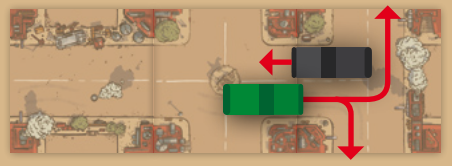
Pizza Margherita

Pizza Funghi

Pizza Prosciutto

Règles générales du jeu I

Si un officier de police parvient à connecter sa rue avec celle de Don Falconi, il peut se déplacer sur la route existante vers Don Falconi et l'attraper.



1) Cela ne fonctionne que si le policier conduit du même côté de la route que Don Falconi. Si le policier est du côté opposé, il ne peut rattraper Don Falconi que s'il peut changer de côté de la route dans le système routier existant (par exemple au moyen d'une carte de demi-tour).

2) Si un policier arrive à rouler jusqu'à Don Falconi, tant que Don Falconi a encore une de ses „bombes à chili", même si ce n'est pas le tour de Don Falconi, il peut la mettre derrière lui. Il détruit la route et le policier ne peut pas le rattraper. Le policier doit aller à un autre bout de la route qu'il peut atteindre.

3) Si, après que Don Falconi a placé une 'bombe de chili' derrière lui, le policier ne peut plus atteindre le bout de la route, il est éliminé du jeu, puisque sa poursuite est bloquée.

Gameplay I
des variantes plus simples du jeu

Pizza Margherita

Pizza Funghi

Pizza Prosciutto

4) Si Don Falconi atteint une extrémité de route bloquée, il a perdu la partie et son évasion a échoué, à moins qu'il ne dispose encore d'une „bombe de chili". Avec cette bombe, il peut se libérer par explosion, s'il y a une route derrière le barrage. Pour ce faire, il place la bombe sur le barrage. Mais attention : le chemin est maintenant libre aussi pour les policiers suivants.

Préparation supplémentaire au jeu

„Pizza Margherita"

1) Don Falconi reçoit 2 „bombes de chili" qu'il place sur lui.

„Pizza Funghi"

1) Don Falconi reçoit 2 „bombes de chili" qu'il place sur lui.
2) Avant le début de la partie, chaque joueur tire 2 cartes route de la pile pour les utiliser à la place de la carte route tirée pendant la partie. Tous les joueurs placent ces 2 cartes de réserve face visible devant eux.

„Pizza Prosciutto"

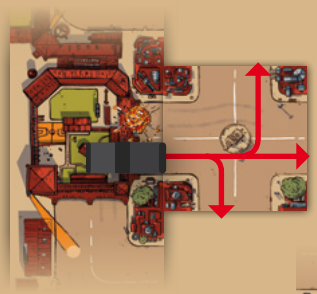
1) Don Falconi reçoit 2 „bombes de chili" qu'il place sur lui.
2) Avant le début de la partie, chaque joueur tire 2 cartes route de la pile pour les utiliser à la place de la carte route tirée pendant la partie. Tous les joueurs placent ces 2 cartes de réserve face visible devant eux.
3) Mélangez les 3 cartes d'évasion dans les piles restantes de cartes de route.

Début du jeu I

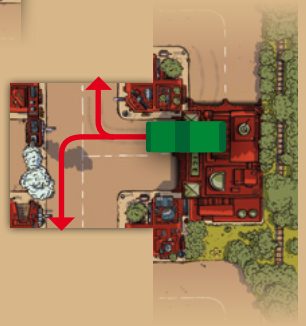
Pizza Margherita

Pizza Funghi

Pizza Prosciutto



1) Le premier mouvement appartient à Don Falconi. Il tire une carte route de la pile. Il place cette carte à la prison de façon à ce que la route soit construite et conduit sa voiture de jeu jusqu'au bout de la route. Aux intersections, Don Falconi peut choisir vers quelle extrémité de la route se diriger. Le tour est alors terminé.



2) Vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, le premier policier prend son tour et tire une carte de rue de la pile. Il place la carte à son poste de police et conduit sa voiture jusqu'au bout de la route. Aux intersections, le policier peut choisir vers quelle extrémité de la route se diriger. Le tour est alors terminé.

3) Après cela, les autres policiers prennent leur tour jusqu'à ce que ce soit à nouveau le tour de Don Falconi pour le tour suivant.

4) Chaque carte supplémentaire jouée doit être placée par le joueur au bout de la rue où se trouve actuellement sa voiture.

Caractéristiques des variantes du jeu I

Pizza Margherita

Aucun, vous jouez selon les „Règles générales du jeu I" jusqu'à ce que Don Falconi soit attrapé ou bloqué ou que tous les policiers soient bloqués.

Pizza Funghi

+ **La carte de réserve:** A chaque tour, le joueur peut décider de placer la carte rue qu'il vient de tirer ou une carte réserve qu'il a tirée avant le début de la partie. Il place alors devant lui la carte de rue qu'il vient de piocher, de sorte qu'il a toujours 2 cartes de réserve devant lui.

Pizza Prosciutto

+ **La carte de réserve**
+ **Carte d'évasion:** Lorsqu'un joueur tire une carte d'évasion de la pioche, il la place n'importe où sur la pièce de bord de la couleur correspondante. Les cartes d'évasion ne peuvent pas être remises comme cartes de réserve, mais doivent être placées immédiatement sur le bord du plateau. Sur la carte d'évasion, un complice attend maintenant que Don Falconi lui permette de s'échapper. Après cela, le joueur peut effectuer un autre déplacement.

Carte d'évasion

La carte d'évasion ne doit pas être placée sur un poste de police ou sur un tunnel et la route doit être orientée vers le terrain de jeu.

Il est permis de placer une carte d'évasion de manière à ce qu'elle soit bloquée par des cartes de route déjà placées. Cependant, grâce à une „bombe chili", Don Falconi peut toujours accéder à la carte d'évasion en faisant sauter le barrage. Si Don Falconi parvient à atteindre une carte d'évasion par une route, il peut fuir la ville, a échappé à la police et a gagné la partie.

Règles générales du jeu II
variantes de jeux stratégiques

Pizza Salami

Pizza Diavola

Allgemeine Spielregeln II

1) Chaque joueur doit effectuer 3 actions par tour. (voir à droite)

2) Le joueur du tour peut effectuer n'importe quelle action plusieurs fois, mais ne peut effectuer que 3 actions au total par tour.

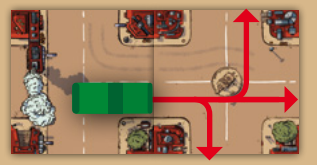
3) Au début de la partie, chaque joueur reçoit 2 cartes de réserve, qu'il pose devant lui. Les policiers mettent les cartes de réserve face visible, Don Falconi les met face cachée.
Chaque joueur peut avoir un maximum de 2 cartes de réserve au cours de la partie, mais il peut avoir moins de 2 cartes de réserve en posant, par exemple, 2 cartes route pendant un tour.

4) Si un policier entre dans le réseau routier de Don Falconi, il ne peut pas conduire directement jusqu'à Don Falconi, mais peut seulement essayer de rattraper Don Falconi avec les actions à sa disposition. Il peut donc se rendre sur la carte routière suivante au maximum 3 fois par tour.

5) Ce n'est que lorsqu'un policier parvient à frapper Don Falconi avec son train qu'il a attrapé Don Falconi et gagné. Il n'est pas obligé d'utiliser les 3 actions de son tour.

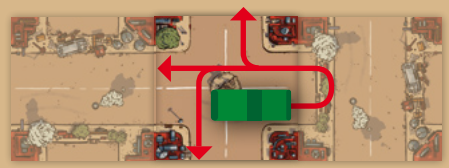
Règles générales du jeu II
Les actions

Tirer une carte de rue
Ajoutez-les à vos cartes de réserve. (max 2)
Coût: 1 action



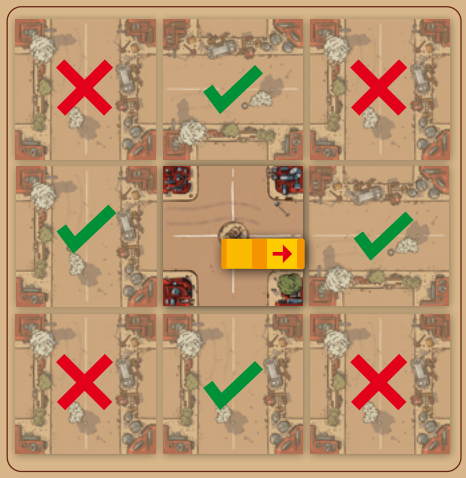
Conduire la voiture
Conduisez la voiture jusqu'à la prochaine carte de rue.
Coût: 1 action

Placer une carte d'évasion
Placez la carte d'évasiond sur le bord correspondant. (voir page 13)
Coût: 1 action.



Tour de 3 points
Chaque joueur a la possibilité de faire demi-tour sur la carte de route sur laquelle il se trouve actuellement.
Coût: 3 actions.

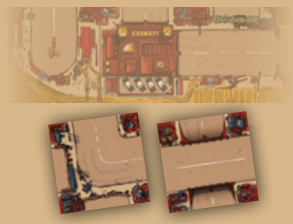
Placer une carte de rue
Une carte de rue peut être placée à côté de la carte de rue sur laquelle se trouve actuellement ta voiture. Elle peut être tournée de n'importe quelle façon et placée devant, à côté ou derrière vous. Ainsi, tu peux continuer à construire ton chemin ou bloquer la route pour les autres. Coût: 1 action



Préparation supplémentaire au jeu

Pizza Salami

Pizza Diavola



Pizza Salami

+ **Cartes de réserve:** Avant le début de la partie, chaque joueur pioche 2 cartes route dans la pile pour les utiliser à la place de la carte route piochée pendant la partie. Les policiers placent les 2 cartes de réserve face visible devant eux. Don Falconi place les 2 cartes de réserve face cachée devant lui.

+ **Cartes d'évasion:** Mélangez les 3 cartes d'évasion dans les piles de cartes de rue restantes.

Pizza Diavola

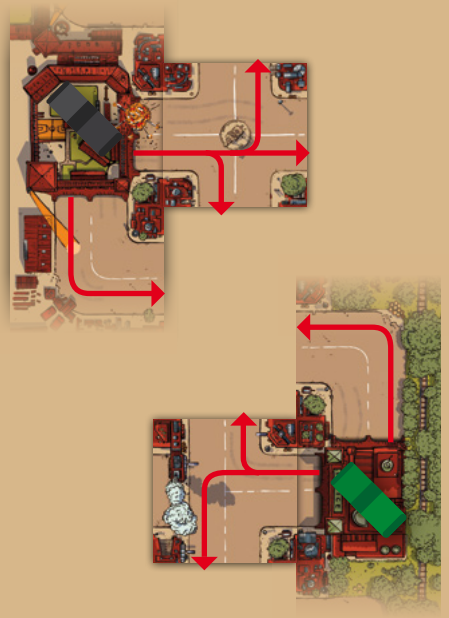
+ **Cartes de réserve**
+ **Cartes d'évasion**

+ **Chili-Boost:** Don Falconi reçoit les 2 cartes „Chili Boost".

Début du jeu II

Pizza Salami

Pizza Diavola



1) Le premier mouvement appartient à Don Falconi. Il effectue 3 actions (par exemple, tirer une carte route, poser une carte route, se déplacer jusqu'au prochain bout de la route). Après cela, le tour est terminé. Les voitures peuvent maintenant démarrer à deux sorties.

2) Vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, le premier policier prend son tour et effectue également ses 3 actions. Après cela, le tour est terminé.

3) Après cela, les autres policiers prennent leur tour jusqu'à ce que ce soit à nouveau le tour de Don Falconi pour le tour suivant.

4) Si un policier tire une carte d'évasion, il la place n'importe où sur la pièce de bord de la couleur correspondante. Les cartes d'évasion ne peuvent pas être remises comme cartes de réserve, mais doivent être placées immédiatement sur le bord du plateau. Sur la carte d'évasion, un complice attend maintenant que Don Falconi lui permette de s'échapper. Coût: 1 action

5) Si Don Falconi tire une carte d'évasion, il peut l'ajouter à ses cartes de réserve et utiliser une autre carte à son tour. Là encore, aucun joueur ne peut avoir plus de 2 cartes de réserve. Le coût du tirage et du placement (même si la carte d'évasion est conservée comme carte de réserve) d'une carte d'évasion pour Don Falconi est de: 1 action.

Caractéristiques des variantes du jeu II

Pizza Salami

Pizza Diavola

1) Pizza Salami

Aucune, vous jouez selon les „Règles générales du jeu II“ jusqu‘à ce que Don Falconi soit capturé ou s‘échappe de la ville au moyen d‘une carte d‘évasion.

2) Pizza Diavola

Chili-Boost: Don Falconi a 2 cartes „Chilli Boost“. Il peut les utiliser pour 1 action ‚conduire‘ chacune pour soit:

... pour se déplacer 3 cartes de rue en une seule action ...

... ou pour enlever un barrage routier. Mais après cela, les agents de police peuvent le suivre à travers le barrage. S‘il y a une route large, il peut aussi rouler sur 3 cartes de rue.

... ou vous pouvez également éliminer une voiture de police du jeu en la dépassant à l‘aide d‘un „chili boost“.

Cartes d‘évasion: Don Falconi peut utiliser sa carte d‘évasion secrète à tout moment lorsque c‘est son tour. Il doit la placer au début de son tour. Après avoir placé la carte d‘évasion, Don Falconi dispose encore de ses 2 actions pour ce tour.

DON FALCONI S‘ÉCHAPPE ENCORE!

Ce matin, Don Falconi s‘est encore échappé de prison!

L‘infâme mafioso et évadé notoire était à nouveau derrière les barreaux à cause de sa sauce illégale „Chili-Boost“. Cette sauce extrêmement épicée est utilisée abusivement comme additif pour l‘essence et entraîne des valeurs d‘accélération incroyables. Pour cette raison, la production et la vente de cette sauce ont été interdites.

Mais bien sûr, cela n‘a pas empêché Don Falconi de continuer à vendre la sauce au noir dans sa chaîne de pizzérias „Falconi Pizzas“.

Depuis lors, il est un habitué de la prison, mais parvient toujours à s‘évader. Les commissariats des trois districts sont alertés et se lancent à la poursuite de Don Falconi avant qu‘il ne puisse s‘échapper de la ville.

www.donfalconi.com