

Le Petit Journal

5 centimes

Les règles illustrées

5 centimes

Dix-huitième année

DIMANCHE 20 OCTOBRE 1907

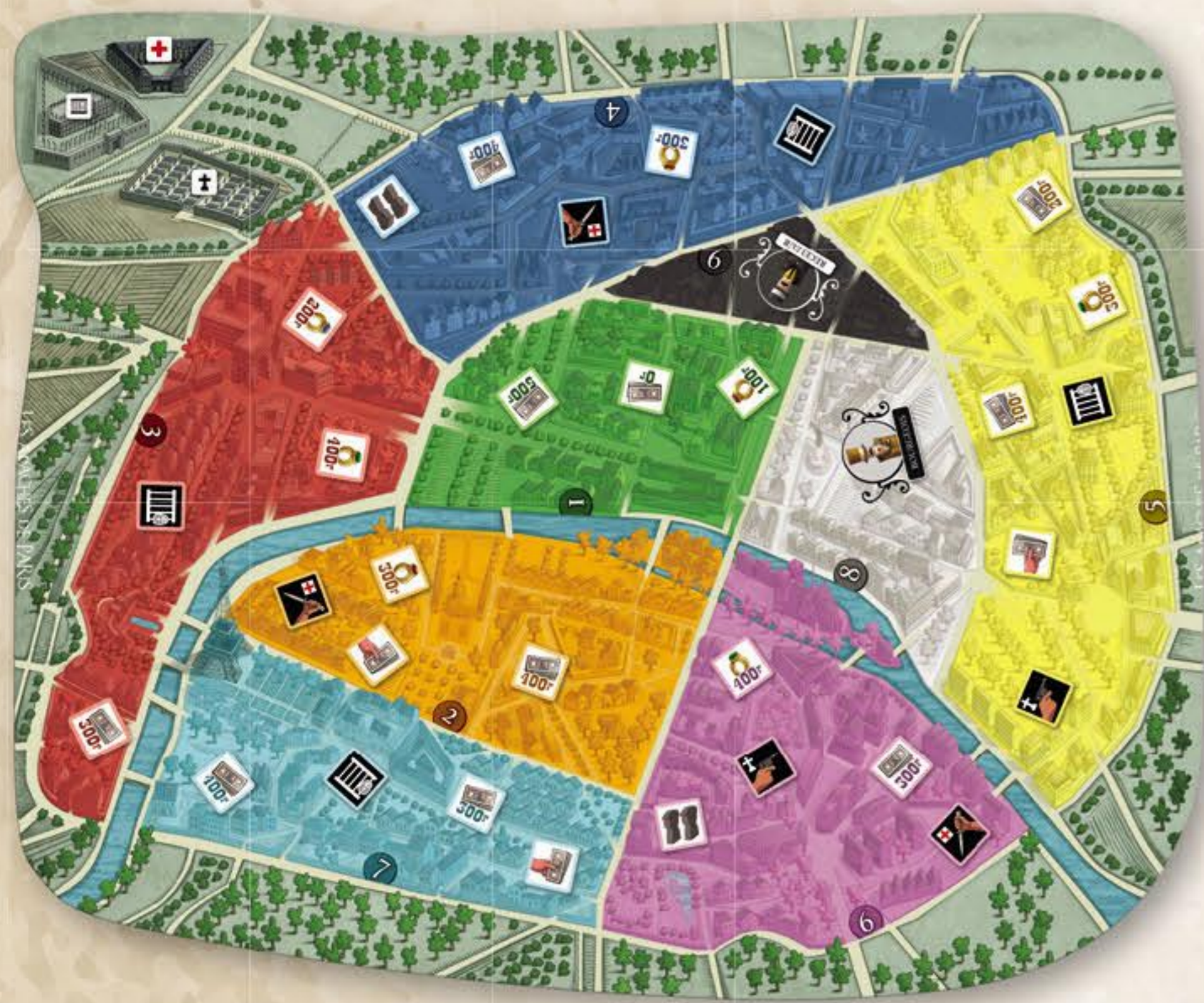
Numéro 883



L'APACHE EST LA PLAIE DE PARIS

Plus de 30 000 rôdeurs contre 8 000 sergents de ville

Matériel du jeu



Plateau de jeu



4 porte-monnaie

x7 meneurs x3 novices
x7 meneurs x3 novices
x7 meneurs x3 novices
x7 meneurs x3 novices

10 Apaches Les « Costauds de la Vilette »
 10 Apaches Les « Monte-en-l'air des Batignolles »
 10 Apaches Les « Tatoués d'Ivry »
 10 Apaches Les « Mohicans de Montpar »

x4 Les bourgeois
x5 Les renforts
x3 Pion « quartier interdit »
x20 x20 x20 60 billets
x1 Pion « 1^{er} joueur »

x6 x5 x5 x4 x4 x4 x3
 31 planques de 7 couleurs différentes

1. Mise en place

CHOIX DES CONFIGURATIONS POUR UNE PARTIE :

Les quartiers utilisés pour une partie dépendent du nombre de joueurs. Pour vos premières parties, prenez les configurations du tableau ci-dessous.

Quartiers	Quartier n°1	Quartier n°2	Quartier n°3	Quartier n°4	Quartier n°5	Quartier n°6	Quartier n°7	Quartier bourgeois n°8	Quartier receleur n°9
Nombre de planques	3	4	4	5	6	5	4	0	0
4 joueurs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3 joueurs	✓	⊘	⊘	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2 joueurs	✓	✓	✓	⊘	⊘	✓	⊘	✓	✓

> Pour des parties à 2 ou 3 joueurs, des quartiers sont **TOTALEMENT** interdits. Afin de mieux les visualiser pendant la partie, placer sur chacun d'eux 1 pion « quartier interdit ».

> Les quartiers « receleur » et « bourgeois » n'ont pas de « planques » et sont dans toutes les configurations.

D'autres configurations sont possibles :

- > Parties à 2 joueurs : N° 5.6.7.8.9 / 3.5.6.8.9 / 2.5.6.8.9 / 3.4.5.8.9 / 4.5.7.8.9 / 2.4.5.8.9 / 1.2.3.4.8.9 / 1.2.4.7.8.9 / 1.3.4.7.8.9 / 1.2.3.6.8.9 / 1.2.4.7.8.9 / 1.3.6.7.8.9.
- > Parties à 3 joueurs : N° 2.3.5.6.7.8.9 / 2.3.4.5.7.8.9 / 1.2.4.5.6.8.9 / 1.3.4.5.6.8.9.

- Placer le plateau au centre de la table.
- Mélanger les planques *toitures visibles*, sur les quartiers de leur couleur en 1 tas (pas sur leur emplacement).
- Placer les 5 recrues à côté du plateau.
- Mélanger les 4 bourgeois sur leur quartier, faces neutres visibles.
- Chaque joueur prend son gang de 10 Apaches : 7 meneurs, 3 novices et 500 F qu'il place sous son porte-monnaie.

Enlever au hasard une planque par quartier et la placer toiture visible en dehors du plateau, sans qu'aucun joueur n'ait vu sa valeur.

Au début de la partie, le 1^{er} joueur est déterminé aléatoirement et prend le pion 1^{er} joueur. Le 1^{er} joueur change au début de chaque manche dans le sens horaire.

La partie est composée de 3 manches et chaque manche comprend 6 tours de jeu complets.

Récupération des planques

> A partir du 1^{er} joueur et dans le sens horaire, chacun prend une planque de son choix sur un des quartiers. Ceci est répété 6 fois jusqu'à l'épuisement des planques.

> Le joueur place devant lui ses 6 planques de façon à être le seul à connaître la valeur de chacune d'elles.

Mise en place d'une partie à 3 joueurs

Renforts (5 black pieces)

Planques retirées pour la manche (7, 6, 5, 4, 3, 2, 1)

Pion bourgeois

Porte-monnaie et billets joueur vert (LES TATOUÉS D'IVRY)

Apaches meneurs (5 green pieces)

Apaches novices (3 green pieces)

Planques piochées (7, 6, 5, 4, 3, 2, 1)

Pions « quartier interdit » (2 red 'no' symbols)

Pion « 1^{er} joueur » (1 black piece)

Porte-monnaie et billets joueur violet (LES COSTAUDS DE LA VILETTE)

Planques piochées (7, 7, 1, 4, 4, 6)

Apaches meneurs (5 purple pieces)

Apaches novices (3 purple pieces)

Porte-monnaie et billets joueur rouge (LES MOHICANS DE MONTPAR)

Planques piochées (4, 6, 6, 5, 5, 5)

Apaches meneurs (5 red pieces)

Apaches novices (3 red pieces)

BUT DU JEU

A la tête de votre gang d'Apaches, soyez majoritaire dans les quartiers lucratifs. Ainsi vous éviterez le pire et connaîtrez la notoriété.

Un seul objectif : développer vos revenus illicites pour devenir le plus riche.

2. Tour de jeu

A tour de rôle, dans le sens horaire et en commençant par le 1^{er} joueur, chacun doit réaliser :

0 OU 1 DES 2 ACTIONS FACULTATIVES >>> **puis** >>> **L'ACTION OBLIGATOIRE**

a. LES 2 ACTIONS FACULTATIVES

1. **Placer** autant d'Apaches de sa réserve que l'on veut dans un seul quartier par tour.

> On peut placer des Apaches sur un quartier à condition de ne pas créer d'égalité en nombre d'Apaches dans ce quartier.

2. **Déplacer** 1 ou 2 Apaches d'un quartier à un autre.

Il est possible de déplacer 1 ou 2 Apaches, issus d'1 ou 2 quartiers, vers 1 ou 2 autres quartiers.

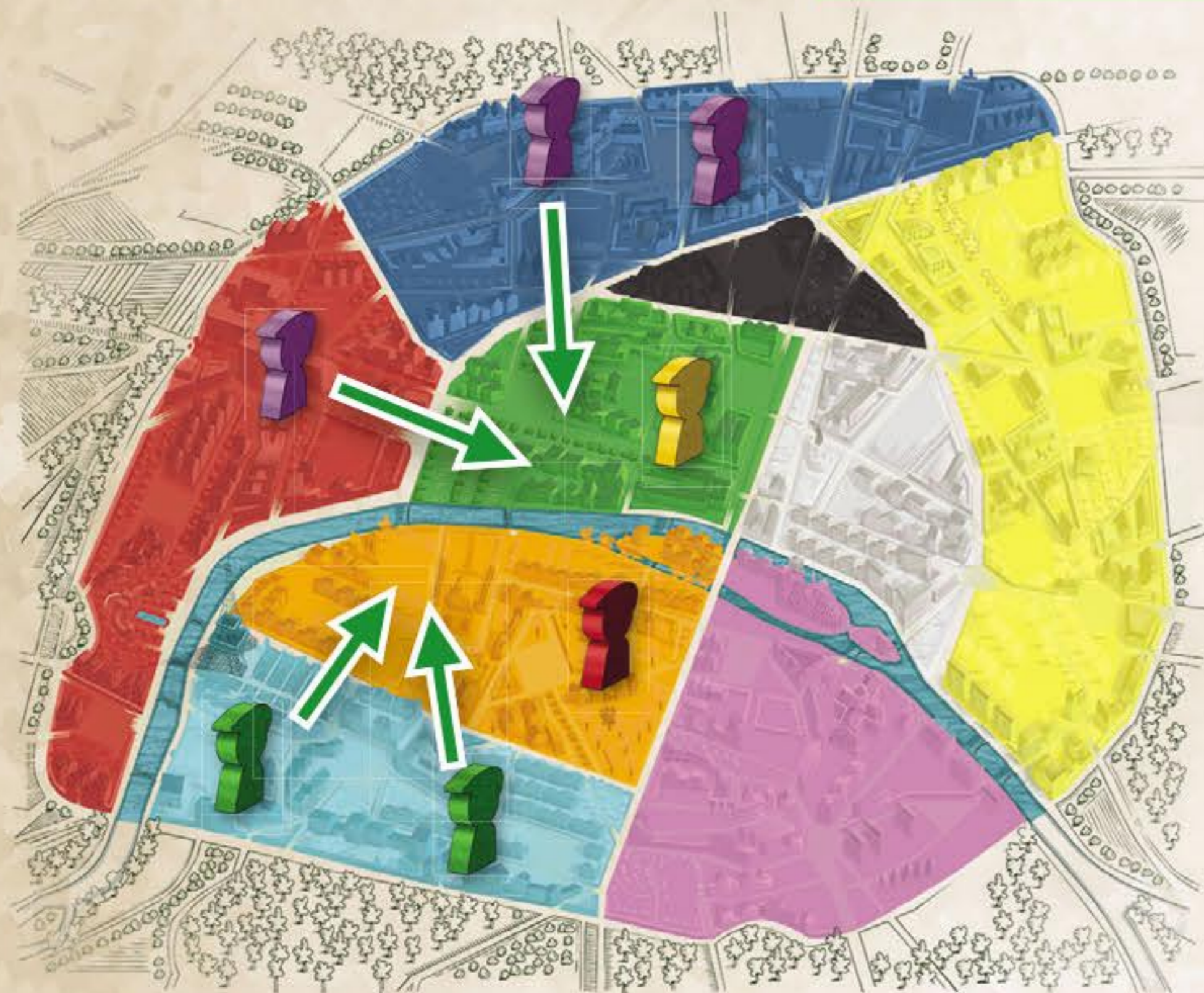
Pour cela, il faut :

> que les quartiers soient contigus, ou reliés par un pont,

> que le déplacement ne crée aucune égalité, ni dans le quartier quitté, ni dans le quartier d'arrivée.

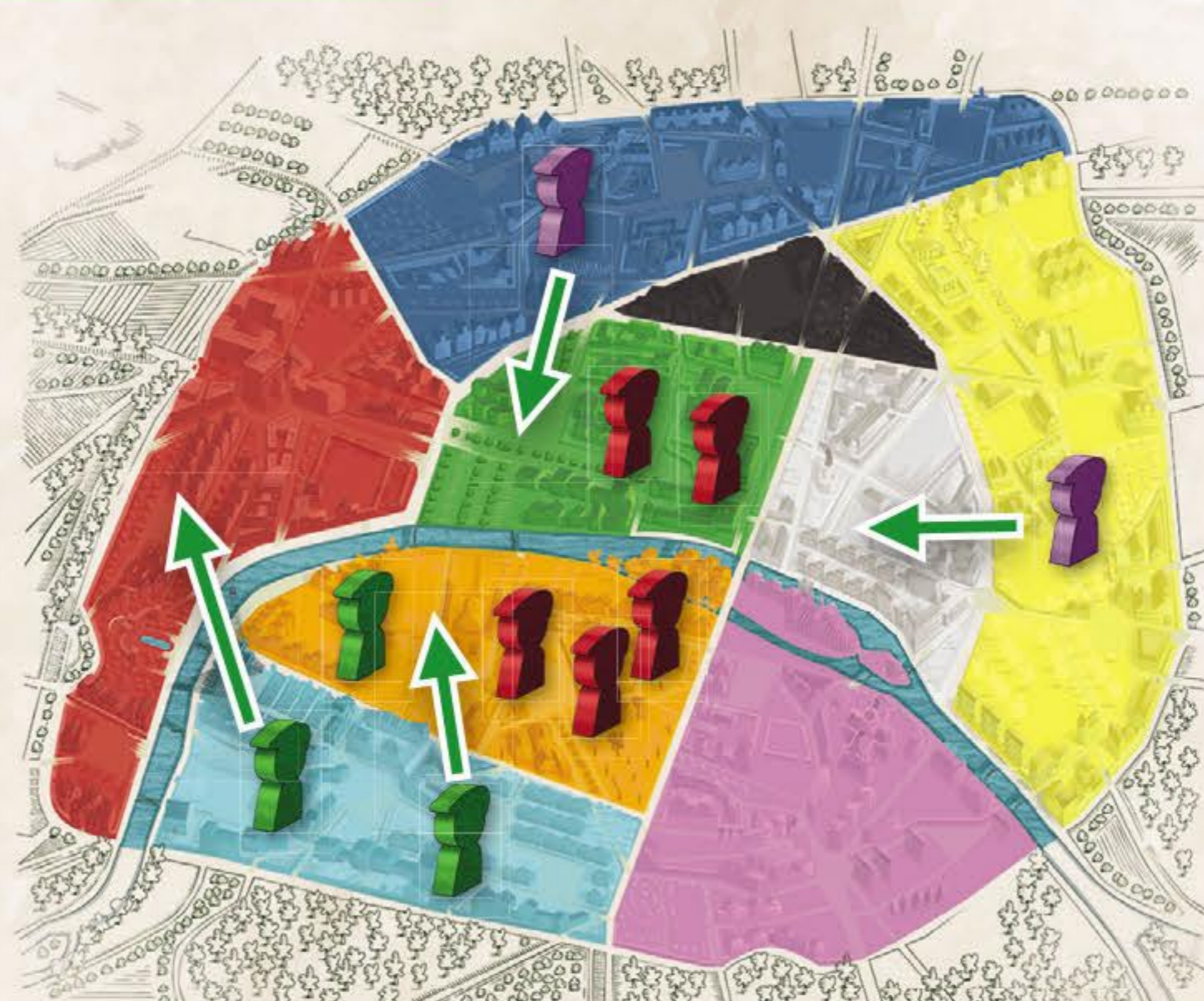
On peut, suite à un déplacement, laisser un quartier vide d'Apaches.

Déplacements possibles



Déplacement des Apaches verts : les 2 Apaches verts créent une majorité dans le quartier orange et laissent le quartier bleu ciel vide.

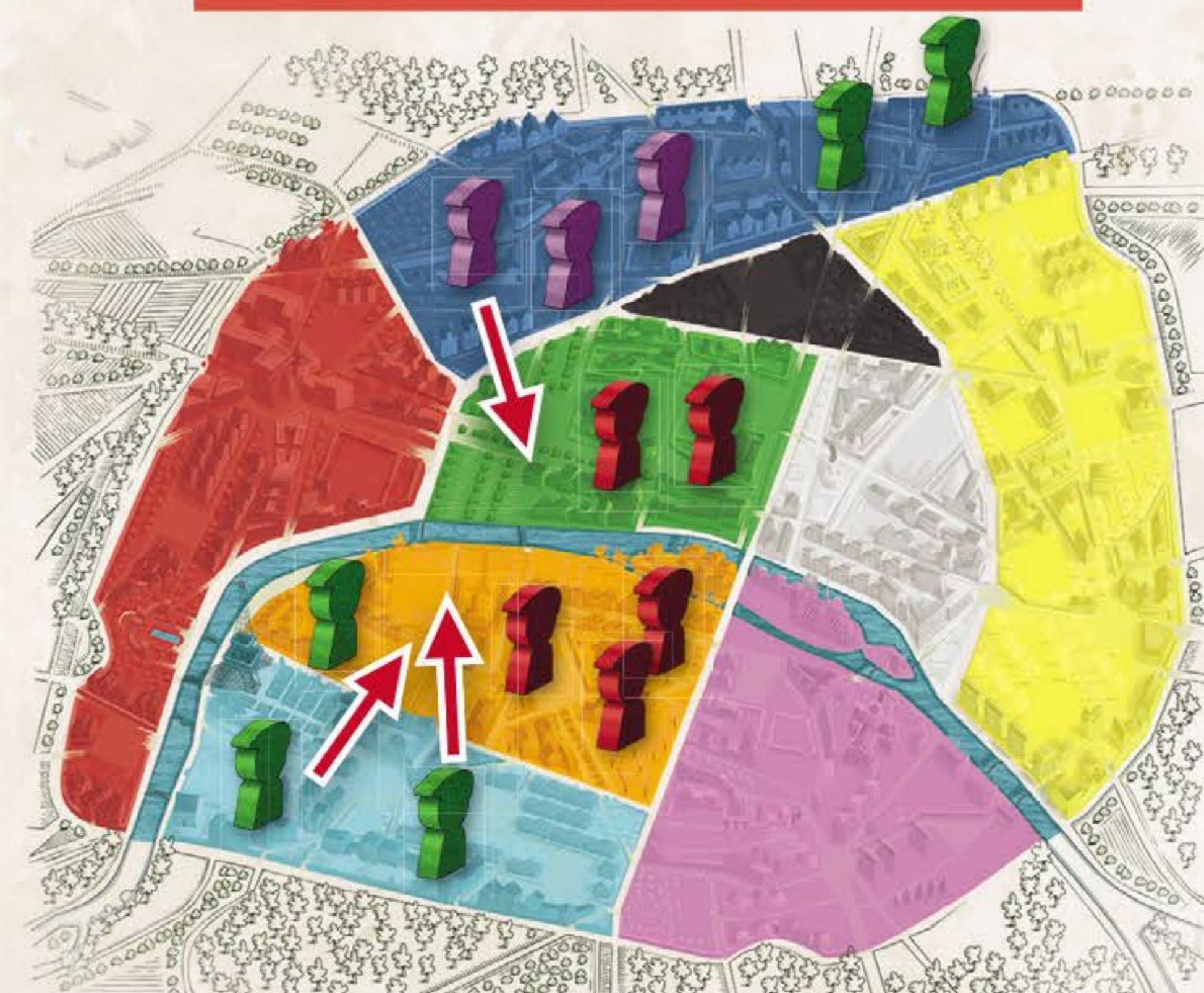
Déplacement des Apaches violets : les 2 Apaches violets créent une majorité dans le quartier vert en venant de 2 quartiers différents.



Déplacement des Apaches verts : les 2 Apaches verts se déplacent depuis le même quartier vers 2 quartiers différents, créant une majorité dans le quartier orange.

Déplacement des Apaches violets : Les 2 Apaches violets se déplacent depuis 2 quartiers différents vers 2 quartiers différents, créant une majorité et une minorité.

Déplacements impossibles



Déplacement des Apaches verts : en se déplaçant, les 2 Apaches verts créent une égalité dans le quartier orange, donc ce déplacement est impossible.

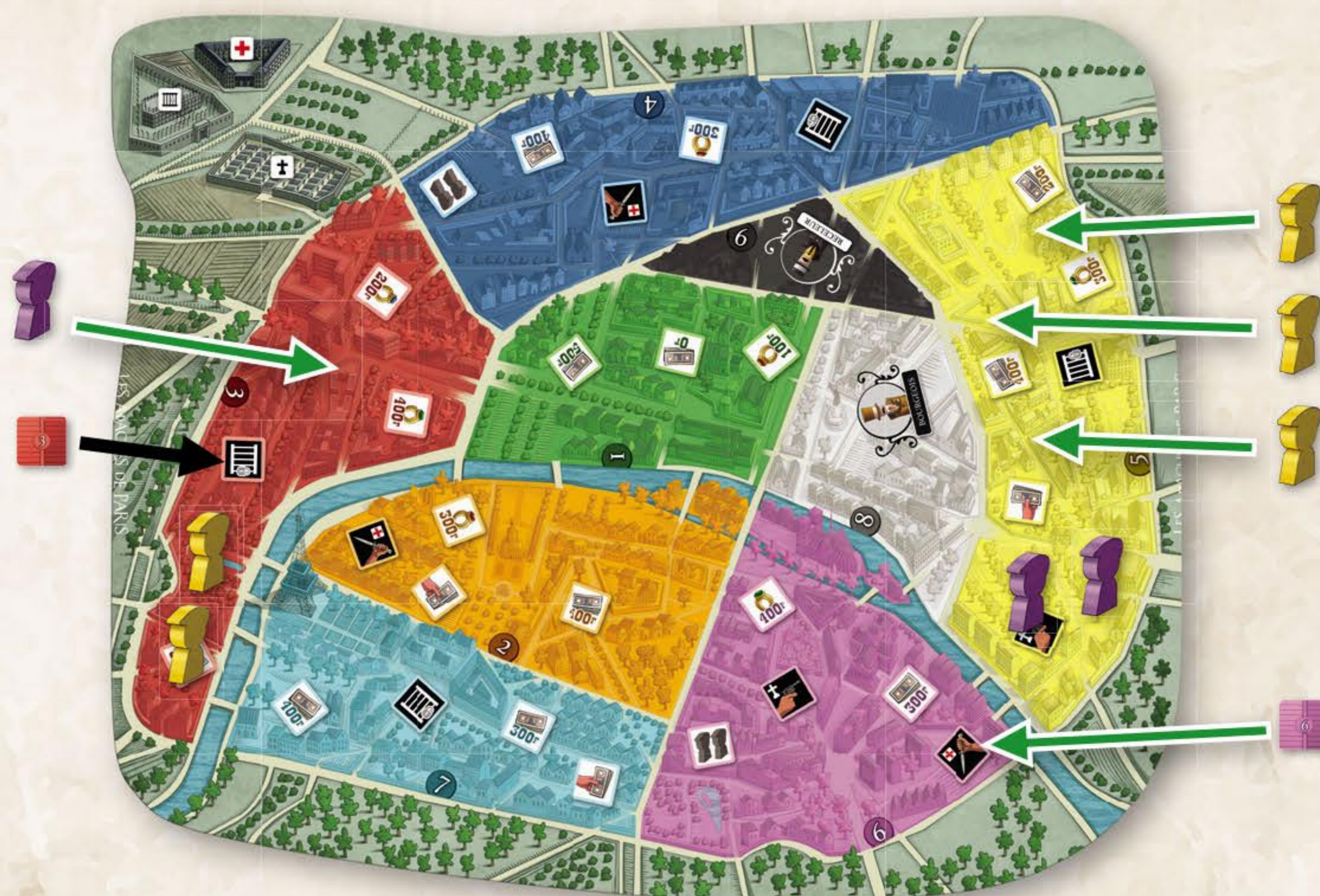
Déplacement des Apaches violets : en se déplaçant, l'Apache violet laisse une égalité sur le quartier bleu qu'il quitte. Ce déplacement est donc interdit.

b. L'ACTION OBLIGATOIRE

Le joueur montre aux autres la valeur d'une de ses planques et la pose à l'emplacement correspondant du plateau, face toiture visible.

Les joueurs ne sont pas obligés de poser une planque dans le quartier où ils viennent de placer des Apaches.

Le joueur dirigeant les violets place un Apache dans le quartier rouge (action facultative) et dans le même tour de jeu il choisit de poser une planque rouge sur l'emplacement correspondant (action obligatoire).

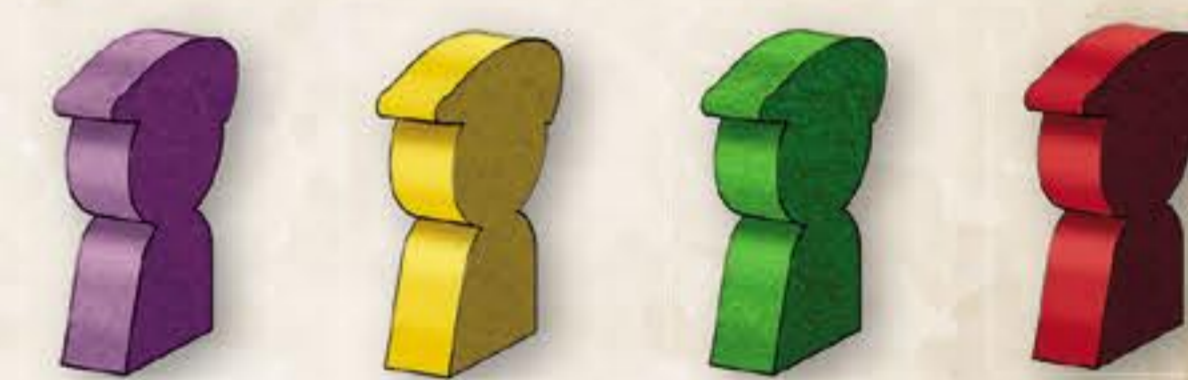


Le joueur dirigeant les jaunes place 3 Apaches dans le quartier jaune (action facultative) et dans le même tour de jeu il choisit de poser une planque violette sur l'emplacement correspondant (action obligatoire).

3. Les Apaches novices

Les novices (les 3 petits) ONT LA MÊME VALEUR que les meneurs (les grands) mais :

- > Ils sont utilisés une seule fois par partie puis sont retirés définitivement du jeu.
- > Ils ne peuvent jamais être dans un quartier sans avoir au moins un meneur de leur couleur avec eux.
- > Ils ne seront jamais tués, blessés ou emprisonnés.
- > Ils peuvent se déplacer seuls dans un quartier, à condition de rejoindre au moins un meneur de leur gang.



4. Durée de la manche

- > Lorsque les joueurs ont posé toutes leurs planques, c'est la fin de la manche.
- > Une manche est donc composée de 6 tours de jeu.

5. Gains et pertes

A la fin de chaque manche, le joueur majoritaire en Apaches (meneurs + novices + renforts) dans un quartier applique l'action déterminée par la planque non recouverte.

Exemple :

A la fin de la manche, la planque avec 400 F n'est pas recouverte :

- > Le gang jaune, qui a 3 Apaches dans le quartier, est majoritaire et gagne donc 400 F.



Les gains

Argent



Gagner de 200 à 500 F

Cambriolage



Cambrioler des objets de valeur de 100 à 400 F

Vol



Voler les autres gangs
Le joueur qui vole les autres gangs reçoit de chacun :
> 300 F à 2 joueurs
> 200 F à 3 joueurs
> 150 F à 4 joueurs

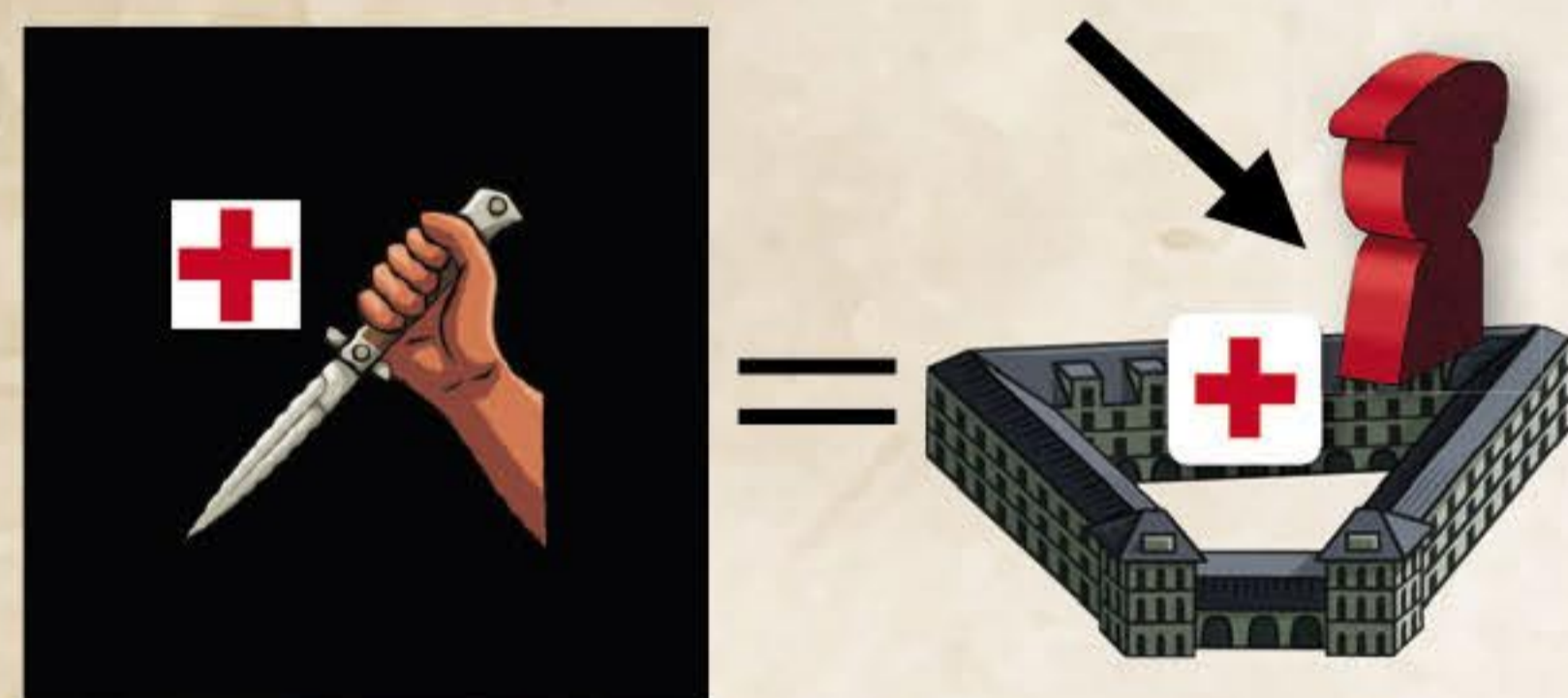
Renforts



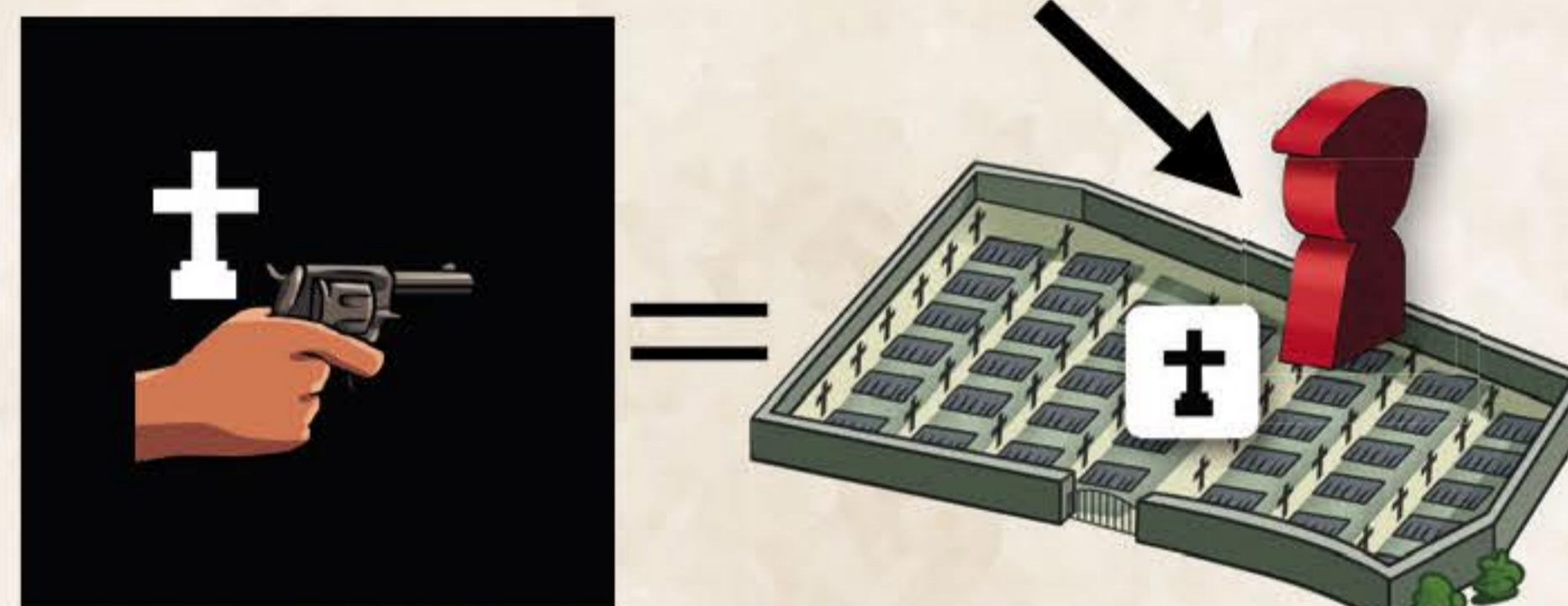
Récupérer 2 renforts à utiliser obligatoirement à la manche suivante. Le renfort a les mêmes caractéristiques qu'un novice.

Les pertes

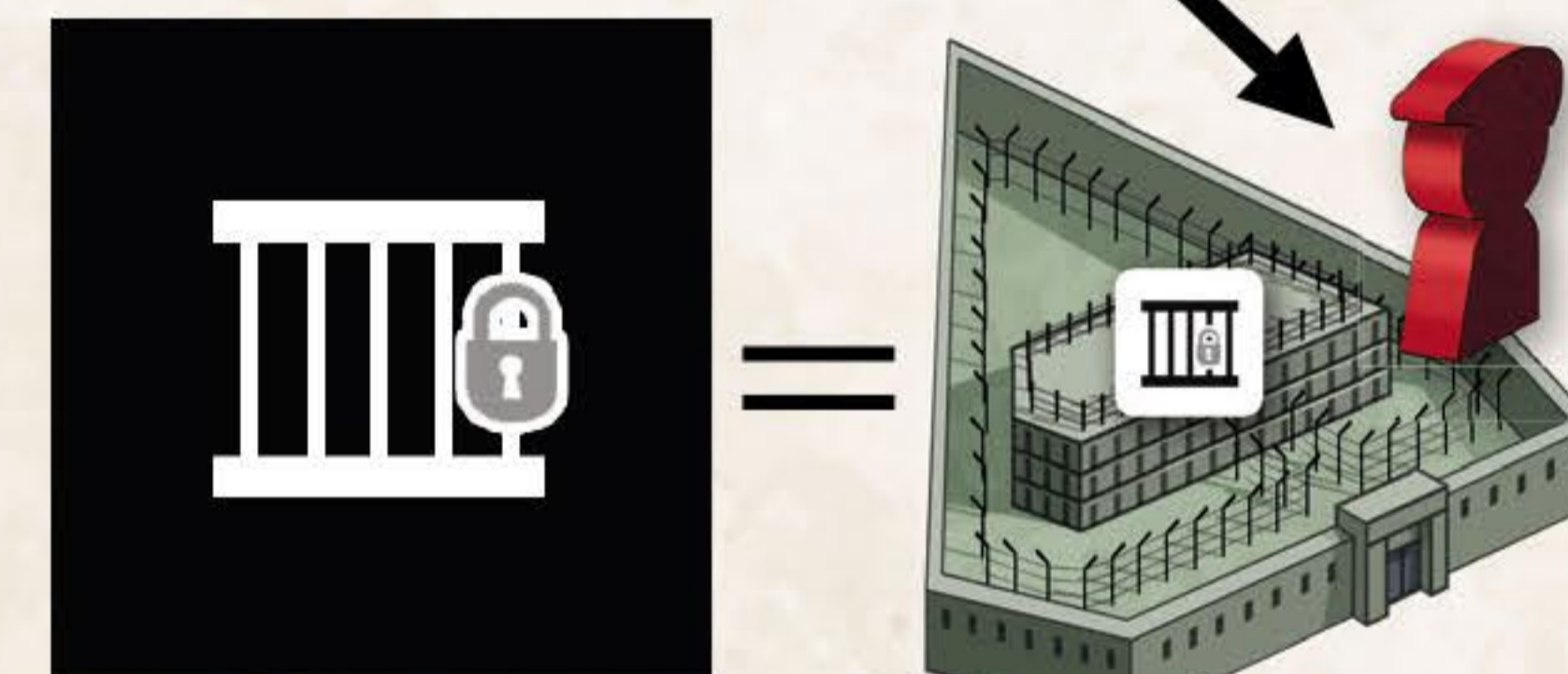
Seuls les meneurs peuvent être sanctionnés.



1 Apache (meneur) blessé est placé à l'hôpital pour une manche et rejoint son gang à la fin de celle-ci.



1 Apache (meneur) tué est placé au cimetière définitivement.



1 Apache (meneur) est placé en prison pour 1 manche et rejoint son gang à la fin de celle-ci*.

*Un Apache emprisonné peut être libéré avant la fin de la manche si le joueur verse une caution de 150 F à la banque à la fin d'un de ses tours de jeu. L'Apache libéré rejoint son gang et sera utilisable **dès le tour suivant**.

6. Les 2 quartiers sans planques

1. Le quartier des bourgeois (quartier numéro 8)

Dans ce quartier, les Apaches attaquent des bourgeois afin de les dépouiller. Parmi les 4 bourgeois, l'un d'eux est un agent de ville. La véritable identité de chacun ne sera visible que sur la face cachée des 4 pions.

Le joueur majoritaire dans ce quartier à la fin d'une manche prend au hasard 1 bourgeois, regarde son identité sans la révéler et garde le pion devant lui, identité cachée, jusqu'à la fin de partie.

Le même gang peut très bien attaquer un bourgeois à chaque manche.



2. Le quartier du receleur (quartier numéro 9)

Le joueur majoritaire dans le quartier du receleur à la fin d'une manche récupère :

- > 250F par cambriolage qu'il a réussi lors de cette manche et
- > Un renfort à utiliser obligatoirement à la prochaine manche.



7. Dernier tour d'une manche

Nous sommes au dernier tour d'une manche lorsque chaque joueur n'a plus qu'une planque devant lui. Pour jouer ce dernier tour, l'ordre de pose peut changer. Il est établi de la manière suivante :

Les joueurs jouent du 1^{er} au dernier dans l'ordre décroissant du nombre d'Apaches restant devant eux à ce moment-là. Le joueur qui a le plus d'Apaches (novices + meneurs + renforts) jouera en premier, celui qui en a le moins jouera en dernier.

Si des joueurs ont le même nombre d'Apaches, leur ordre dans le tour de jeu est fixé par le sens horaire à partir du 1^{er} joueur.

8. Fin de manche

A la fin de chaque manche, après la résolution des quartiers (gains et pertes) les joueurs récupèrent leurs meneurs puis défaussent les novices et les renforts utilisés. Le pion « 1^{er} joueur » change de main dans le sens horaire. Les planques sont toutes regroupées et mélangées par couleur, puis on retire une planque par quartier. Une nouvelle manche peut commencer.

9. Fin de partie

A la fin de la 3^{ème} manche :

- 1- On résout les gains et les pertes de la 3^{ème} manche
- 2- Les bourgeois sont dévoilés



Chaque gang gagne 200 F par bourgeois.



Le joueur qui a l'agent de ville perd 200 F et un de ses meneurs part en prison.

3- Chaque joueur reçoit 50 F par Apache opérationnel.

Exemple :

Un joueur récupère à la 3^{ème} manche 5 meneurs qui lui restent. Il a de plus récupéré 2 renforts dans cette manche et il lui reste un novice qu'il n'a pas utilisé durant la partie. Il a donc un total de 8 Apaches opérationnels*. Cela lui permet donc de récupérer 400 F.

* Des meneurs qui sortiraient de la prison ou de l'hôpital à la fin de la 3^{ème} manche seraient comptabilisés comme opérationnels.

*A l'inverse, des meneurs emprisonnés, blessés ou tués suite à la 3^{ème} manche ne seraient pas comptabilisés comme opérationnels.

Le total des gains de chaque joueur est calculé en additionnant :

- 1- Les sommes obtenues dans les planques durant toute la partie.
- 2- les bourgeois dépouillés.
- 3- Le nombre d'Apaches restant.

**Celui qui a le plus d'argent gagne la partie.
S'il y a égalité, celui qui a le plus d'Apaches l'emporte.
S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.**



Fin



Cressensat
63470 Verneugheol
www.lestontonsjoueurs.fr
contact@lestontonsjoueurs.fr