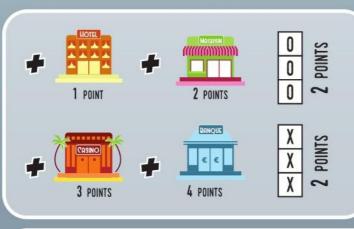
# MEEPLE MAFIA







# REGLES

## Mise en place:

- A Prenez 3 dés
- B Chaque joueur prend ses 15 jetons (une couleur par joueur).
- © Le joueur le plus jeune commence (il sera le joueur numéro 1 et son adversaire, le joueur numéro 2).

### Déroulement de la partie :

- 1 Le joueur lance 3 dés.
- 2 Il peut utiliser une ou plusieurs de ses compétences (SPECIAL).
- Relancez un ou plusieurs dés.
- = Ajoutez 1 à l'un de vos dés.
- = Retirez 1 à l'un de vos dés.

Une compétence utilisée est recouverte par un jeton (chaque compétence ne peut servir qu'une seule fois par partie).

3 Les dés permettent de viser une zone de la ville (ils correspondent à des coordonnées). Vous ne pouvez pas viser un bâtiment déjà occupé par un jeton. Choisissez l'un de vos dés pour définir la colonne visée et un autre dé pour définir la ligne visée. Posez ensuite l'un de vos jetons sur le bâtiment se trouvant au croisement de cette colonne et cette ligne. Vous occupez désormais ce bâtiment. Si vous ne pouvez pas poser de jeton sur un bâtiment (si toutes

les cases correspondantes sont occupées), posez un jeton sur le commissariat.

4 Le joueur suivant joue (retour à l'étape 1).

### Fin de partie :

La partie se termine dès qu'il y a dès qu'il y a 3 jetons sur le commissariat. Le joueur qui occupe le plus de Banques gagne 4 points. Le joueur qui occupe le plus de Casinos gagne 3 points. Le joueur qui occupe le plus de Magasins gagne 2 points. Le joueur qui occupe le plus d'Hôtels gagne 1 point. Par chaque colonne, si un joueur occupe les 3 bâtiments, il gagne 2 points. Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur numéro 2 gagne.







CREDITS

CONCEPTION , G. SANDANCE // GRAPHISME . A. TYMEN // TRADUCTION . E.NOHAIC