

MIDNIGHT EXCHANGE™



Règles



blue orange
Hot Games Cool Planet



**Wilfried Fort
Marie Fort
Sylvain Aublin**

Introduction

En tant que cambrioleur aguerri, vous sortez accomplir différents larcins dans les demeures les plus somptueuses de la ville. Vous échangez vos multiples butins au marché noir afin d'enrichir vos précieuses collections. Mais les rumeurs laissent entendre que vos principaux rivaux piétinent déjà vos plates-bandes. Serez-vous le premier à dérober les plus belles pièces pour faire de votre personnage le plus prestigieux des collectionneurs ?

Matériel

- ✦ 4 plateaux Identité
- ✦ 4 plateaux Marché Noir
- ✦ 4 jetons Fuite
- ✦ 54 tuiles Lieu
- ✦ 24 cartes Prestige
- ✦ 60 jetons Objet d'Art
- ✦ 1 sac en tissu



But du jeu

Dérobez les meilleurs butins pour les échanger au marché noir contre de somptueuses oeuvres d'art, et complétez ainsi vos collections afin de remporter un maximum de points de prestige.



Mise en place

- 1 Chaque joueur choisit un personnage et prend le plateau correspondant **A**.
- 2 Étalez toutes les tuiles Lieu au centre de la table, faces lieux visibles **B**. Aucune tuile ne doit se superposer à une autre.
- 3 Prenez autant de jetons Fuite qu'il y a de joueurs et placez-les parmi les tuiles Lieu **C**.
 - > Pour une partie à 2 joueurs, utilisez les jetons Fuite 1 et 2.
 - > Pour une partie à 3 joueurs, utilisez les jetons Fuite 1, 2 et 3.
 - > Pour une partie à 4 joueurs, utilisez tous les jetons Fuite.Pour des parties à moins de 4 joueurs, les jetons Fuite inutilisés sont remis dans la boîte.
- 4 Mélangez, sans les retourner, l'ensemble des tuiles Lieu avec les jetons Fuite au centre de la table.
- 5 Installez autant de plateaux Marché Noir que le nombre de joueurs, en les posant sur la face de votre choix **D**. Pour des parties à moins de 4 joueurs, les marchés noirs inutilisés sont remis dans la boîte. De cette manière, il se peut que certains butins ne soient pas échangeables au marché noir durant toute la partie.
- 6 Mettez tous les jetons Objet d'Art dans le sac et mélangez-les **E**.
- 7 Piochez au hasard autant de jetons Objet d'Art que nécessaire pour remplir chaque emplacement correspondant sur les différents plateaux Marché Noir utilisés, en ne mettant qu'un seul jeton par emplacement **F**.
- 8 Mélangez toutes les cartes Prestige et posez-les en une pile face cachée à côté des plateaux Marché Noir **G**.
- 9 Placez, faces visibles, autant de cartes que nécessaire pour remplir chaque emplacement correspondant sur les différents plateaux Marché Noir en jeu **H**. Attention, l'un des emplacements nécessite d'y déposer un ensemble de 2 cartes Prestige, placées l'une sur l'autre.

Exemple de mise en place d'une partie à 4 joueurs :



Déroulement du jeu

Lors de plusieurs manches successives, vous allez effectuer différents larcins en tant que cambrioleurs aguerries, afin de pouvoir échanger vos précieux butins contre des oeuvres d'art. Chaque manche est constituée des trois phases suivantes :

- 1) Fouille
- 2) Fin de Fouille
- 3) Échanges

Pendant les phases **Fouille** et **Fin de Fouille**, tous les joueurs jouent simultanément.



1) Fouille

Le cambrioleur le plus jeune de la partie annonce en chuchotant «Fouillez...!». A partir de cet instant, tous les joueurs fouillent simultanément les tuiles Lieu au centre de la table afin de récupérer les différents butins qui s'y cachent au verso et de les stocker sur leur plateau Identité.

Règles de fouille :

✦ Fouillez avec une seule main, l'autre étant posée près de votre plateau Identité.

✦ Chaque cambrioleur fouille comme bon lui semble. Lorsqu'un butin vous intéresse, déposez-le dans l'un des emplacements libres de votre plateau Identité. Lorsqu'un butin ne vous intéresse pas, libre à vous de le redéposer, face visible ou face cachée, au centre de la table parmi les autres tuiles Lieu. Rappel : il est interdit de superposer les tuiles les unes sur les autres.

✦ Chaque butin nécessite un emplacement libre sur votre plateau pour pouvoir y être conservé. Vous pourrez ainsi récupérer au maximum 6 tuiles Lieu par manche. Vous pouvez stocker plusieurs exemplaires du même butin à l'exception des clés. En effet, vous n'avez le droit de récupérer qu'une seule clé en fer et qu'une seule clé en laiton lors de chaque phase **Fouille**.

✦ Attention, quand la fouille démarre, vous avez seulement accès au garage bleu qui est déjà entrouvert et ne pouvez pas encore fouiller le bureau (tuiles violettes) ni le coffre-fort (tuiles oranges).



✦ Clé en fer.

Pour avoir le droit de fouiller le bureau (tuiles violettes), vous devez récupérer l'une des clés en fer qui se trouvent dans le garage bleu. Une fois la clé en fer déposée dans un emplacement libre de votre plateau Identité, vous pouvez désormais fouiller tout le bureau (tuiles violettes).



✦ Clé en laiton.

De la même façon, pour avoir accès au coffre-fort (tuiles oranges), vous devez récupérer l'une des clés en laiton cachées dans le bureau (tuiles violettes). Une fois cette clé en laiton déposée dans un emplacement libre de votre plateau, vous avez le droit de fouiller dans le coffre-fort (tuiles oranges).



✦ À tout moment pendant la phase Fouille, vous pouvez remettre en jeu, si vous le souhaitez, un ou plusieurs butins de votre choix tant que la fouille n'est pas terminée. Pour cela, prenez les tuiles correspondantes de votre plateau Identité et déposez-les faces visibles ou faces cachées parmi les tuiles Lieu présentes au centre de la table.

En revanche, il est interdit de reposer une clé, quelle soit en fer ou en laiton.

Une fois placée sur votre plateau Identité, toute clé doit y rester jusqu'à la fin de la manche en cours.



2) Fin de fouille

A tout moment, lorsqu'un joueur est satisfait des 6 tuiles Lieu récupérées sur son plateau Identité, il peut mettre fin à sa fouille en prenant le jeton Fuite de plus petite valeur parmi ceux encore disponibles. Il le place devant son plateau et annonce à voix haute le numéro de ce jeton.

«Un !»



Pendant ce temps, tous les autres joueurs peuvent continuer leurs recherches ou, de la même façon, s'arrêter de fouiller lorsqu'ils sont satisfaits de leurs 6 tuiles Lieu récupérées. Ils prennent alors le prochain jeton Fuite de plus petite valeur encore disponible, le placent devant leur plateau et annoncent le numéro de ce jeton à voix haute.

La fin de fouille a lieu dès qu'il ne reste plus qu'un seul jeton Fuite disponible parmi les tuiles Lieu. Le dernier joueur encore en train de fouiller est alors obligé de s'arrêter à cet instant et de prendre ce dernier jeton, même s'il n'a pas eu le temps de récupérer 6 butins au total.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, la fin de la fouille se déclenche dès qu'un joueur prend le jeton Fuite numéro 3 en l'annonçant à voix haute. Le quatrième et dernier joueur doit alors arrêter sa fouille immédiatement et prendre le dernier jeton Fuite disponible.



3) Échanges

Une fois que tous les joueurs ont mis fin à leur fouille, il est temps pour eux d'aller revendre leurs précieux butins au marché noir. En suivant l'ordre croissant de leur jeton Fuite récupéré, chaque joueur peut, à son tour, se rendre au marché noir de son choix afin de réaliser un premier échange avec le revendeur.

Règles d'échange :

Pour réaliser un échange, un joueur doit effectuer, au choix, l'une des deux actions suivantes :

✦ **Le joueur choisit l'un des plateaux Marché Noir et paye le coût en butins figurant en haut à gauche de ce marché.** Pour cela, il prend de son plateau Identité les butins correspondants et les repose, faces lieux visibles, parmi les tuiles Lieu présentes au centre de la table.

En échange, il récupère au choix, l'une des cartes Prestige ou l'un des jetons Objet d'Art présents sur le marché concerné.

Exemple : sur ce marché noir, un joueur doit dépenser une Liasse de billets et un Lingot d'or. Pour cela, il prend ces 2 butins sur son plateau Identité et les repose, faces lieux visibles, au centre de la table.

En échange, il choisit de récupérer l'un des quatre jetons Objets d'Art ou l'une des trois cartes Prestige proposés par ce revendeur.



Important : l'un des emplacements des marchés noirs accueille 2 cartes Prestige l'une sur l'autre. Dans ce cas précis, le joueur récupère l'ensemble des 2 cartes lors de son échange.



ou bien.

✦ Le joueur échange l'une des sacoches en cuir qu'il vient de dérober lors de sa fouille. Pour cela, il prend de son plateau Identité une tuile Sacoche en cuir, puis la repose, face lieu visible, parmi les tuiles Lieu présentes au centre de la table.



En échange, le joueur pioche au hasard un jeton Objet d'Art dans le sac en tissu. Il découvre ainsi le précieux contenu que la sacoche renfermait. Le joueur place ensuite ce jeton Objet d'Art où il le souhaite :

- > soit sur son plateau Identité afin de l'utiliser ultérieurement,
- > soit sur l'une de ses cartes Collection précédemment acquises.



Cas particulier : si un joueur doit piocher un jeton Objet d'Art dans le sac et que celui-ci est vide, alors le joueur ne pioche rien. Il repose simplement la tuile Sacoche en cuir au centre de l'aire de jeu.
De plus, ce cas particulier déclenche la fin de partie qui aura lieu une fois cette ultime phase d'Échanges terminée : voir Fin de la partie.

✦ Quand tous les joueurs qui le peuvent, ont effectué un échange au marché noir, ils commencent un nouveau tour d'échanges, celui-ci se déroulant toujours dans le même ordre croissant des jetons Fuite récupérés.

✦ Si un joueur ne peut plus faire d'échange, alors il passe son tour.

✦ Les tours d'échanges se succèdent ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs passent leur tour. La phase d'Échanges est alors terminée et la manche en cours prend fin. Une nouvelle manche peut commencer.

Prestige des collectionneurs

Grâce à leurs échanges au marché noir, les cambrioleurs font l'acquisition de multiples chefs-d'œuvre : des objets d'art ou des cartes Prestige qu'ils peuvent enrichir afin de cumuler le plus de points de prestige possible.



Cartes Prestige

Elles peuvent être soit des pièces uniques, soit des collections à compléter.



✦ **Pièce unique**
(carte sans bandeau d'amélioration)
Si un joueur récupère une carte Pièce Unique, le joueur la retourne face cachée près de son plateau Identité et celle-ci lui fera gagner 3 points de prestige en fin de partie.

✦ **Collection**
(carte avec bandeau d'amélioration)

> Si un joueur récupère une carte Collection, il la place face visible à côté de son plateau Identité car elle est évolutive. Sans être améliorée, elle lui fera gagner 2 points de prestige en fin de partie.

> Si le joueur parvient à améliorer cette collection avec les jetons Objet d'Art requis, alors la carte lui rapportera le nombre de points correspondants : voir **Jetons Objet d'Art**.

Exemple : cette carte Prestige est une collection. Sans être améliorée, elle rapportera 2 points de prestige à son propriétaire en fin de partie. Si elle est complétée avec un jeton Manuscrit, alors elle rapportera 4 points de prestige au lieu de 2.



> Si tous les emplacements du bandeau d'amélioration d'une carte sont complétés avant la fin de la partie, la carte Collection est retournée face cachée près de son plateau Identité. Tous les jetons Objet d'Art de cette carte sont alors rangés dans la boîte du jeu.

Jetons Objet d'Art

Afin de cumuler davantage de prestige, les joueurs peuvent améliorer chacune de leurs collections en ajoutant des objets d'art dans le bandeau d'amélioration de leurs cartes.



✦ Dès qu'un joueur récupère un jeton Objet d'Art au marché noir, il le place où il le souhaite :



- > soit sur son plateau Identité afin de l'utiliser ultérieurement,
- > soit sur l'une de ses cartes Collection précédemment acquises.

✦ Lorsqu'un joueur décide de placer un jeton Objet d'Art sur l'une de ses cartes Collection, il doit le poser sur l'emplacement vide le plus bas du bandeau d'amélioration. Ce jeton doit correspondre à l'objet d'art requis par la carte. Il est interdit de poser un jeton différent de celui représenté. Chaque jeton posé reste alors en place jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que la collection soit complétée.

Exemple : un joueur souhaite améliorer sa carte Collection de calices. Il commence par poser son premier jeton Calice sur l'emplacement vide le plus bas du bandeau d'amélioration, c'est-à-dire celui qui rapportera 4 points de prestige. Il lui sera possible, à tout autre moment de la partie, de compléter le second emplacement avec un nouveau jeton Calice afin de remporter 7 points de prestige au lieu de 4.

Pour rappel, il est obligé d'utiliser au total 2 jetons Calice pour compléter cette collection et ne peut utiliser aucun autre objet d'art différent du calice.



★ Chaque carte Collection doit toujours être complétée dans l'ordre croissant des points de prestige qu'elle peut rapporter. Lors du décompte final, chaque collection ainsi améliorée rapportera un nombre de points de prestige égal au chiffre indiqué sur le plus haut emplacement complété.

Rappel : si une carte Collection ne comporte aucun jeton Objet d'Art en fin de partie, alors elle rapportera 2 points de prestige à son propriétaire.



Exemple : sur cette carte Collection, le joueur doit d'abord compléter le premier emplacement vide du bandeau d'amélioration à l'aide d'un jeton Parure. Sa collection lui rapportera ainsi 5 points de prestige en fin de partie au lieu de 2.

Par la suite, si le joueur désire agrandir cette collection, il devra alors compléter le deuxième emplacement avec un jeton Montre. A ce niveau d'amélioration, cette carte rapportera 9 points de prestige au lieu de 5.

Enfin, si le joueur parvient à compléter le troisième et dernier emplacement avec un jeton Tableau, alors cette collection lui fera gagner 14 points de prestige en fin de partie au lieu de 9.



Nouvelle manche

★ Les cambrioleurs préparent ensemble une nouvelle manche de la façon suivante :

> Chaque joueur repose, au centre de la table, tous ses éventuels butins non échangés au marché noir encore présents sur son plateau Identité. Les clés étant des butins, elles doivent également être reposées au centre de la table.

> Mélangez bien l'ensemble en prenant soin de laisser toutes les tuiles Garage, Bureau et Coffre-fort sur leurs faces lieux visibles, comme en début de partie. Rappel : aucune tuile ne doit se superposer à une autre.

> Sur chaque plateau Marché Noir, complétez les emplacements vides avec autant de jetons Objet d'Art que nécessaire tirés du sac et autant de cartes Prestige que nécessaire tirées de la pioche.

> Attention : si cette mise en place ne déclenche pas la fin de partie (voir **Fin de la Partie**), chaque joueur repose également son jeton Fuite parmi les tuiles Lieu.

★ Jouez alors une nouvelle manche, en commençant par sa phase **Fouille**, jusqu'à la phase **Fin de fouille** et en terminant par la phase d'**Échanges**.

★ Continuez ainsi de jouer plusieurs manches successives jusqu'à ce que la partie prenne fin.

Fin de la Partie

La partie prend fin dès que l'une des deux situations suivantes se présente :

★ **il n'y a plus aucun jeton Objet d'Art dans le sac.**

> Si cette situation a lieu lors de la mise en place d'une nouvelle manche, la partie prend fin immédiatement.

> Si cette situation a lieu pendant une phase d'Échanges, au moment où un joueur doit piocher un jeton Objet d'Art dans le sac, alors ce joueur ne pioche rien. Il repose simplement sa tuile Sacoche en cuir au centre de la table. Tous les joueurs terminent cette ultime phase d'Échanges à l'issue de laquelle la partie prend fin.

ou bien,

★ **il n'y a plus assez de cartes Prestige pour remplir la totalité des plateaux Marché Noir lors de la mise en place d'une nouvelle manche.**

Chaque joueur révèle alors toutes ses cartes Prestige faces visibles, et on procède au décompte final des points accumulés par les différents cambrioleurs. Chaque joueur gagne :

> 1 point de prestige par jeton Objet d'Art argenté (Manuscrit, Calice ou Statuette) encore présent sur son plateau Identité,

> 2 points de prestige par jeton Objet d'Art doré (Parure, Montre ou Tableau) encore présent sur son plateau Identité,

> 3 points de prestige pour chaque carte Pièce Unique remportée,

> pour chaque carte Collection entièrement complétée, un niveau de prestige égal au chiffre indiqué tout en haut du bandeau d'amélioration,

> et pour chaque carte Collection incomplète, un niveau de prestige égal au chiffre indiqué sur le plus haut emplacement complété dans son bandeau d'amélioration.

Les sacoches en cuir ne rapportent aucun point de prestige en fin de partie.

Le joueur ayant le plus grand total de points de prestige remporte la partie et devient le plus respecté des collectionneurs !

En cas d'égalité, le joueur qui s'est emparé du jeton Fuite avec le plus petit numéro lors de la dernière manche remporte la partie.





Exemple pour le joueur incarnant le cambrioleur violet. Il cumule les points de prestige suivants :

- ★ 1 point de prestige pour le jeton argenté Calice et 4 points de prestige pour les jetons dorés Parure et Montre encore présents sur son plateau Identité.
- ★ 3 points de prestige pour sa pièce unique Statuette de Pharaon remportée.
- ★ 5 points de prestige pour sa collection de bijoux entièrement complétée.
- ★ 11 points de prestige pour sa collection de manuscrits entièrement complétée.
- ★ 4 points de prestige pour sa collection incomplète de statuettes.
- ★ et 9 points de prestige pour sa vitrine d'oeuvres d'art incomplète.

Ce cambrioleur cumule donc un total de 37 points de prestige pour l'ensemble de ses collections d'œuvres d'art.

Répartition des butins au verso des tuiles Lieu



Garage (bleu)

Les bijoux et les liasses de billets sont présents dans tous les lieux : 4 exemplaires par lieu.



Les sacs en cuir sont cachés dans tous les lieux : 2 exemplaires par lieu.



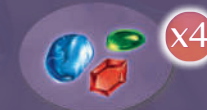
Une fois déposée dans un emplacement libre de votre plateau Identité, chaque clé vous donne accès à la pièce de fouille de niveau supérieur.



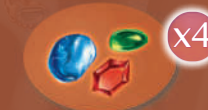
Une clé en fer trouvée dans le garage (bleu) vous donne accès au bureau (violet) : 4 exemplaires.



Une clé en laiton trouvée dans le bureau (violet) vous donne accès au coffre-fort (orange) : 4 exemplaires.



Les pierres précieuses sont présentes dans le bureau (violet) et dans le coffre-fort (orange) : 4 exemplaires par lieu.



Présents uniquement dans le garage (bleu), quelques tiroirs vides vous feront perdre un temps de fouille très précieux, ou au contraire, vous aideront à compléter votre plateau Identité plus rapidement : 4 exemplaires.



Les lingots d'or ne sont présents que dans le coffre-fort (orange) : 4 exemplaires.



© 2020 Blue Orange Edition. Midnight Exchange et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France.
Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu