

Les Jeux de NIM

Une traduction libre
de Nicolas Maréchal
© Jeux de NIM

v1.3 Mars 2007

Razzia !
Publié par Amigo (2004)
Auteur : Reiner Knizia

Razzia !

2-5 joueurs – à partir de 12 ans

Chaque joueur est à la tête d'une famille de la Mafia et doit enrichir son trésor de guerre. Au cours des 3 manches de la partie, les joueurs disposent de chèques pour acheter des lots de cartes de butin aux enchères. La taille des lots grandit progressivement jusqu'à ce qu'un joueur décide de provoquer une enchère ou qu'un policier soit pioché. La tentation est grande d'attendre que la taille des lots augmente, mais il ne faut pas trop attendre car la manche prend fin immédiatement dès que 7 policiers sont piochés.

Le matériel de jeu

- 99 cartes « butin », dont :

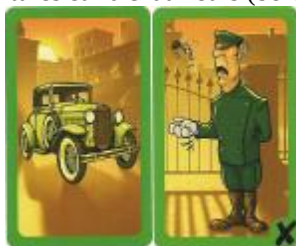
20 bibelots (bord rouge)



3 pièces d'or (bord jaune)



16 voitures et 10 chauffeurs (bord vert)



16 gardes du corps (bord violet)



6 voleurs (bord bleu)



28 entreprises (bord brun)

casino, transport, film, course de chevaux, immobilier, boîte de nuit)



- 21 cartes « police » marquées « Razzia! »
- 6 cartes d'aide des scores
- 16 chèques d'une valeur de 1000 à 16000
- 1 languette "plateau de jeu"

Préparation de la partie

- Placer le plateau de jeu au centre de la table.
- Mélanger ensemble les 99 cartes « butin » et 21 cartes « police ». Diviser le tas approximativement en deux piles égales et les placer à côté du plateau de jeu.
- Chaque joueur prend des chèques et les place devant lui, faces visibles, selon la distribution suivante:

	3 joueurs				4 joueurs				5 joueurs		
Joueur 1	2.000	5.000	8.000	13.000	2.000	6.000	13.000		2.000	7.000	16.000
Joueur 2	3.000	6.000	9.000	12.000	3.000	7.000	12.000		3.000	8.000	15.000
Joueur 3	4.000	7.000	10.000	11.000	4.000	8.000	11.000		4.000	9.000	14.000
Joueur 4					5.000	9.000	10.000		5.000	10.000	13.000
Joueur 5									6.000	11.000	12.000

- Placer le chèque de valeur 1000 face à la flèche du plateau de jeu.

Description d'une manche

Le joueur qui a le chèque **le plus élevé** commence la manche. Le tour de jeu se poursuit selon le sens horaire.

Le tour de jeu

Chaque joueur qui possède encore au moins un chèque doit réaliser une action parmi les trois suivantes:

- **Piocher une carte** sur une des piles à côté du plateau (voir « *Piocher une carte* »).
- **Employer un (ou plusieurs) voleur** de son domaine pour dérober une carte de butin disponible (voir « *Employer le voleur* »).
- **Déclencher une enchère volontaire** (voir « *Déroulement d'une enchère* »).

Les joueurs qui n'ont plus de chèque disponible doivent attendre la fin de la manche sans plus effectuer d'action.

Piocher une carte

Si la carte est un butin:

- **Le joueur ajoute la carte** près du plateau de jeu, sous le chèque, à côté des autres cartes « butin » déjà piochées.
- **Si le butin est le septième** à apparaître, une enchère forcée a lieu (voir « *Déroulement d'une enchère* »).

Si la carte est un policier:

- **Le joueur ajoute la carte** près du plateau de jeu, au-dessus du chèque, à côté des autres cartes « policier » déjà piochées.
- **Si le policier est le septième** à apparaître, la manche prend fin immédiatement (voir « *Fin de la manche* »).
- **Si le policier n'est pas le septième**, une enchère forcée a lieu (voir « *Déroulement d'une enchère* »).

Employer le voleur

Le joueur peut **défausser une carte « voleur »** de son domaine et **dérober l'une des cartes « butin »** disponibles.

Le joueur ajoute la carte « butin » à son domaine, face visible.

Si le joueur possède plusieurs cartes « voleur », il **peut** en utiliser plusieurs sur le même tour, s'il le souhaite.

Déroulement d'une enchère

L'enchère dure **un seul tour** et commence par **le joueur qui suit celui qui a déclenché l'enchère** (qu'elle soit volontaire ou forcée), et se termine par ce dernier.

Le choix des joueurs

Chaque joueur peut:

- **Faire une offre:** le joueur met en jeu un et un seul de ses chèques disponibles. Si un chèque était déjà proposé par un joueur précédent, la nouvelle offre doit être supérieure.
- **Passer:** si le joueur n'a plus de chèque, ou pas de chèque supérieur à l'offre en cours, ou ne désire simplement pas participer à l'enchère.

Cas particulier d'une enchère volontaire

Le joueur qui a déclenché l'enchère volontaire est **obligé** de faire une offre **si tous ses adversaires ont passé**.

Cas particulier d'une enchère forcée

Dans une enchère forcée, il peut arriver que tous les joueurs passent. Dans ce cas :

- S'il y a **7 cartes « butin » en jeu**, elles sont **défaussées** et la manche se poursuit.
- Si pas, les cartes « butin » **restent en place** et la manche se poursuit.

Le vainqueur de l'enchère

Le joueur qui a proposé l'offre la plus élevée gagne l'enchère. Il doit:

- **Prendre toutes les cartes « butin »** et les ajouter dans son domaine.
- **Prendre le chèque disponible** près du plateau de jeu et le placer **face cachée** dans son domaine. Ce chèque ne peut plus être utilisé dans la manche courante, mais il pourra l'être lors de la prochaine.
- **Placer le chèque qu'il a mis en jeu** près du plateau de jeu (il fera donc partie du prochain lot d'enchère).

Les autres joueurs récupèrent simplement leur chèque mis en jeu.

Fin de la manche

Une manche s'arrête:

- Immédiatement lorsque **7 policiers sont piochés**. Dans ce cas toutes les cartes « butin » disponibles sont défaussées.
- Lorsque tous les joueurs ont utilisé **tous leurs chèques**.

Décompte de fin de manche

Les joueurs procèdent au décompte de fin de manche (après la première, deuxième et troisième manche):

- **Bibelots (bord rouge)**
 - Si le joueur ne possède aucun bibelot, il perd 5PV.
 - Si le joueur possède 3 types de bibelots, il gagne 5PV.
 - Si le joueur possède 4 types de bibelots, il gagne 10PV.
 - Si le joueur possède les 5 types de bibelots, il gagne 15PV.
- **Pièces d'or (bord jaune)**
 - Chaque pièce d'or rapporte 3PV.
- **Voitures et chauffeurs (bord vert)**
 - Si le joueur possède au moins un chauffeur, alors chaque voiture et chauffeur rapporte 1PV.
- **Gardes du corps (bord violet)**
 - Le ou les joueurs qui en possèdent le plus gagnent 5 PV.
 - Le ou les joueurs qui en possèdent le moins perdent 2PV.
- **Voleurs (bord bleu)**
 - Chaque voleur non utilisé pour dérober une carte « butin » rapporte 2 PV.

Réorganisation du domaine

- Les joueurs doivent **défausser** toutes les cartes « butin » **marquées d'une croix** (bibelots, pièces d'or, chauffeurs, voleurs).
- Les joueurs **retournent** faces visibles **tous les chèques** de leur domaine.
- Les joueurs commencent alors la manche suivante (la partie comporte 3 manches).

Fin de la partie

La partie se termine après le décompte de la troisième manche.

Décompte de fin de partie

Les joueurs procèdent au décompte supplémentaire de fin de partie:

- **Entreprises (bord brun)**
 - Si le joueur possède de 1 à 6 types d'entreprises, il gagne de 1 à 6 PV.
 - Si le joueur possède les 7 types d'entreprises, il gagne 10PV.
 - Pour chaque entreprise dont le joueur possède 3 cartes, il gagne 5PV.
 - Pour chaque entreprise dont le joueur possède 4 cartes, il gagne 10PV.
- **Chèques**
 - Le ou les joueurs les plus riches gagnent 5PV.
 - Le ou les joueurs les moins riches perdent 5PV.

Le **grand vainqueur** est le joueur qui possède le plus de PV.

Variante pour 2 joueurs

Les joueurs se répartissent les chèques de la manière suivante:

2 joueurs

Joueur 1	2.000	5.000	6.000	9.000
Joueur 2	3.000	4.000	7.000	8.000

Une manche se termine lorsque l'on découvre 5 policiers.

Toutes les autres règles sont identiques.

Aide de jeu: les plateaux de jeu individuels par Jeux de NIM

- Téléchargez le plateau de jeu individuel proposé sur le site Jeux de NIM. Rendez-vous sur la fiche de Razzia (http://www.jeuxdenim.be/fiche_Razzia.htm) et suivez les consignes de téléchargement.
- Le plateau de jeu individuel permet de ranger les cartes « butin » et rappelle le calcul des PV lors des décomptes. Il est idéal pour s'accoutumer rapidement au jeu.

Aide de jeu: les feuilles de score par Jeux de NIM

- Téléchargez la feuille de score proposée sur le site Jeux de NIM. Rendez-vous sur la fiche de Razzia (http://www.jeuxdenim.be/fiche_Razzia.htm) et suivez les consignes de téléchargement.
- La feuille de score rappelle le calcul des PV et permet d'enregistrer le résultat de 5 joueurs. Elle est idéale pour simplifier les décomptes en fin de manche et en fin de partie.