

Le Petit Journal

5centimes

Les règles illustrées

5centimes

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

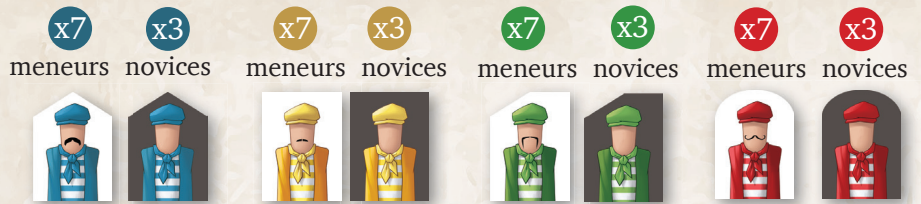
Matériel du jeu



Plateau de jeu



Porte-monnaie



10 Apaches
Les Costauds de la Villette

10 Apaches
Les Monte-en-l'air des Batignoles

10 Apaches
Tatoués d'Ivry

10 Apaches
Les Mohicans de Montpar



Les bourgeois



Les recrues



Pion interdiction



60 Billets



1^{er} joueur



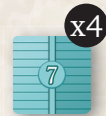
x6



x5



x5



x4



x4



x4



x3

31 planques de 7 couleurs différentes

1. Mise en place

- Placer le plateau au centre de la table.
- Mélanger les planques, toitures visibles sur les quartiers de leur couleur en 1 tas (pas sur leurs emplacements).
- 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 et 3 novices (sur fond gris) et 500F qu'il place sous son portefeuille.

CHOIX DES CONFIGURATIONS :

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	Quartier receleur
Nombre de maisons	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.

Enlever une planque au hasard 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.

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 mais dans un seul quartier par tour.

> On ne peut placer des Apaches sur un quartier que si on ne crée pas d'égalité en nombre d'Apaches dans le quartier.

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

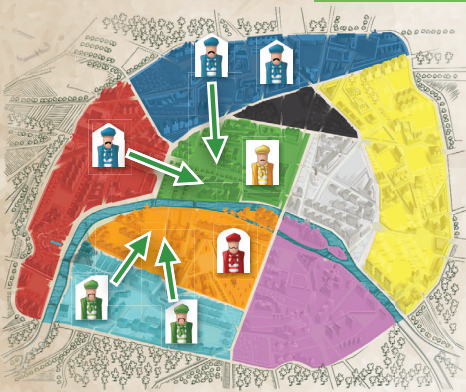
Il est possible de déplacer 1 ou 2 Apaches issus du même quartier ou pas, vers un même quartier ou pas. Pour cela, il faut :

> que les quartiers soient contigus

> que le joueur ne crée aucune égalité que ce soit dans un quartier quitté ou dans un quartier d'arrivée*.

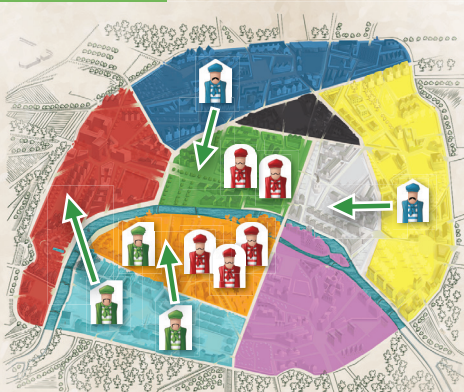
*On peut, suite à un déplacement, laisser un quartier vide d'Apaches.

Déplacements possibles



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

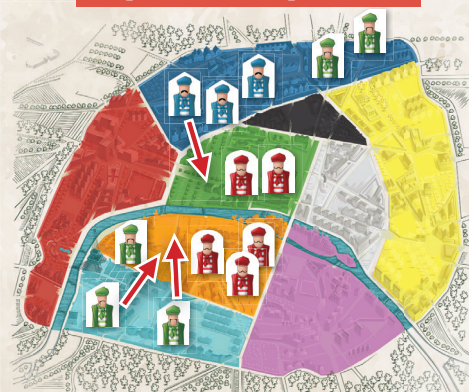
Déplacement des Apaches bleus : les 2 Apaches bleus créent une majorité dans le quartier vert en venant de 2 quartiers différents.



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

Déplacement des Apaches bleus : Les 2 Apaches bleus 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 bleus : en se déplaçant, l'Apache bleu 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 costauds de la Villette place un Apache bleu 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 Monte-en-l'air des Batignolles place 3 Apaches jaunes 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 (fond gris) ont la même valeur que les meneurs (fond blanc) mais :

- > Ils sont utilisés une 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 dans un quartier seul à condition de rejoindre au moins un meneur de leur gang.



4. Durée de la manche

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

5. Gains et pertes

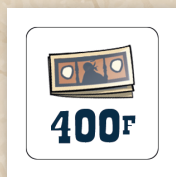
A la fin de chaque manche, le joueur majoritaire en Apaches (meneurs, novices, recrues) dans un quartier remporte le contenu de la « planque » encore visible dans le quartier (non recouverte).

A la fin de la manche, la planque avec 400F est visible

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



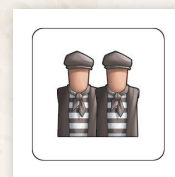
Les gains



Gagner de 200 à 500F **Cambrioler** des objets de valeur de 100 à 400F



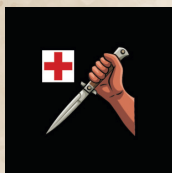
Voler les autres gangs
Le joueur qui vole les autres gangs reçoit de chacun :
> 300F à 2 joueurs
> 200F à 3 joueurs
> 150F à 4 joueurs



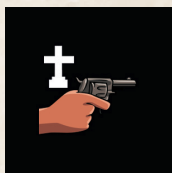
Récupérer 2 renforts utilisables obligatoirement à la manche suivante. Le renfort a les mêmes caractéristiques qu'un novice.

Les pertes

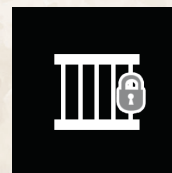
Seuls les meneurs peuvent être sanctionnés



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 jusqu'à la fin de la partie.



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 150F 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 du receleur (quartier numéro 9)

Le joueur majoritaire dans le quartier du receleur à la fin d'une manche récupère > 250 F par cambriolage réussi lors de cette manche.

et

> Une recrue utilisable obligatoirement à la prochaine manche.



2. 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. Les identités de chacun ne sont visibles 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.



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 + recrues) 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 et défaussent les novices et les renforts utilisés. Le pion « 1^{er} joueur » change de main dans le sens horaire. Les planques sont toutes regroupées par couleur, mélangées puis on retire 1 maison par quartier et une nouvelle manche peut commencer.

9. Fin de partie

A la fin de la 3^{ème} manche :

- > On résout les gains et les pertes de la 3^{ème} manche
- > Les bourgeois sont dévoilés
- > Ensuite, chaque joueur reçoit 50F par Apache opérationnel.

Ex. :

Un joueur récupère à la 3^{ème} manche 5 meneurs qui lui restent. Il a de plus récupéré 2 recrues 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 400F.

* 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 qui seraient emprisonnés, blessé ou tués suite à la 3^{ème} manche ne seraient pas comptabilisés comme opérationnels.

Les bourgeois sont dévoilés :



Chaque gang gagne
200F par bourgeois.



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

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

