



# Allez les Bleus

## Cartes Police et Cartes Banlieue

Le jeu comporte deux types de cartes : Police et Banlieue.

Chaque joueur a à sa disposition deux decks, un pour chaque type de carte. Quand une carte est être ajoutée à un deck, elle doit être placée dans la défausse du paquet correspondant.

Les cartes Police sont achetées avec du Financement (€).

Les cartes Banlieue sont achetées avec de la Tension (⚡).

## Installation du jeu

Allez les Bleus peut se jouer de 2 à 5 joueurs.

Distribuez pour chaque joueur 7 cartes *Contrôle au faciès* et 3 *Intervention*, et mélangez-les pour former leur deck *Police*. Puis distribuez leur 6 cartes *Belle journée* qui formeront leur deck *Banlieue*.

Ensuite séparez les autres cartes pour former des piles individuelles, une par carte, faces vers le haut, que vous placez au centre de la table. C'est la réserve de cartes que les joueurs pourront acheter pour ajouter à leurs decks.

Placez les 10 cartes *Racaille* pour former une pile, puis faites de même avec les cartes *Malfaiteur* et *Gangster*. Continuez à former d'autres piles pour le reste des cartes *Banlieue*, arrangées par ordre croissant de coût.

Maintenant, arrangez les cartes *Police* en piles de 10 cartes, arrangées par ordre croissant de coût.

Formez une dernière pile avec le reste des cartes *Belle journée*.

## Déroulement d'un tour

Les joueurs jouent leurs tours les uns après les autres, en procédant comme suit :

- Piochez cinq cartes du deck Police, elles forment votre main.
- Révélez trois cartes du deck Banlieue, en résolvant les effets d'Escalade, et placez-les en ligne devant vous.
- Résolez les autres effets des cartes Banlieue.
- Jouez des cartes de votre main, autant que vous le désirez et dans l'ordre de votre choix.
- Une fois leurs effets résolus, les cartes jouées sont placées dans la défausse de leur deck respectif. Quand la dernière carte d'un deck est piochée, sa défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche.
- Quand un joueur à fini son tour, ses cartes non-jouées (de sa main et de sa Banlieue) sont placées dans la défausse de leur deck respectif. Aucune carte ne peut être conservée d'un tour sur l'autre.

# Effets des cartes

## **- Renfort et Escalade**

Ceux sont des effets de pioche : Pour chaque mention de Renfort piochez une carte de votre deck Police et ajoutez-la à votre main ; pour chaque mention d'Escalade piochez une carte de votre deck Banlieue, placez-la sur la table et résolvez ses effets.

*exemple : Si une carte mentionne "Renfort 2", piochez deux cartes Police et ajoutez-les à votre main.*

## **- Force de frappe et Arrestation**

Certaines cartes Police indiquent une valeur de Force de frappe, et certaines carte Banlieue une valeur d'Arrestation suivie d'un effet.

Pour bénéficier de l'effet suivant la mention "Arrestation X :" vous devez utiliser un total de Force de frappe de valeur X.

*exemple : Si une carte mentionne "Arrestation 1 : Financement 2", pour obtenir les deux points de Financement vous pouvez utiliser une carte "Intervention", fournissant "Force de frappe 1".*

## **- Financement et Tension**

Les cartes Police ont un coût en Financement (€) et les cartes Banlieue un coût en Tension (🌪). Certains effets génèrent du Financement ou de la Tension, ces deux valeurs servent de monnaies pour ajouter de nouvelles cartes dans leur deck respectif.

## **- Achat de nouvelles cartes**

Le coût d'une carte est indiqué en bas à droite.

Pour acheter une carte vous devez dépenser un total de Financement ou de Tension, obtenus en jouant des cartes, correspondant à son coût. Vous placez ensuite cette carte dans la défausse du deck correspondant, les cartes ayant un coût en Financement iront toutes dans le deck police et celle ayant un coût en Tension iront toutes dans le deck Banlieue.

*exemple : Le joueur joue 2 Contrôle au faciès de sa main, ce qui lui donne 2 points de Tension. Il les dépense pour ajouter un Dealer à sa Banlieue, il place la carte dans la défausse correspondante. La nouvelle carte se retrouvera dans le deck Banlieue quand la défausse sera mélangée pour former une nouvelle pioche. (remarque : il ne peut acheter un GLI-F4, car cette carte a un coût en Financement, alors qu'il n'a généré que de la Tension ce tour.)*

# Points de victoire

Les points de victoire sont obtenus en arrêtant des Racailles, Malfaiteurs et Gangsters, qui rapportent respectivement 1, 2 et 3 points de victoire.

N'oubliez pas que même une fois arrêtées les cartes retournent dans la défausse du deck Banlieue, le total des points de victoire doit donc être enregistré, vous pouvez utiliser des jetons ou en prendre note.

Dès qu'un joueur atteint 15 points de victoire, les joueurs finissent le tour, de manière que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours, et la partie s'arrête.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire l'emporte.

Vous pouvez décider avant de commencer la partie du nombre de points de victoire qui déclenchera la fin de partie, pour ajuster la durée de jeu à votre préférence.

# Explication des cartes

## **- Discourt Sécuritaire**

*"Défaussez jusqu'à 2 cartes pour gagner autant de Financement."*

Quand vous jouez cette carte, vous pouvez vous défausser d'une ou deux cartes Police, non-jouées, de votre main pour gagner 1 ou 2 points de Financement. (La valeur des cartes défaussées ne compte pas.)

## **- Médiateur**

*"Placez une carte Belle journée dans la défausse Banlieue d'un adversaire."*

Quand vous jouez cette carte, prenez une carte Belle journée de la réserve et placez-la dans la défausse du deck Banlieue d'un adversaire de votre choix. S'il n'y a plus de carte Belle journée disponible, le Médiateur est sans effet.

## **- Promotion**

*"Retirez de la partie une de vos cartes Police et gagnez-en une dont le coût lui est supérieur de 2."*

Quand une carte est retirée de la partie, elle n'est pas placée dans une défausse, mais à l'écart de la zone de jeu. Elle ne sera donc pas remélangée dans son deck.

La carte que vous gagnez doit être de coût exactement supérieur de 2 au coût de la carte retirée. Vous ne pouvez pas choisir une carte de coût inférieur et vous ne pouvez pas ajouter d'autres points de Financement pour obtenir une carte de valeur supérieure.

La carte gagnée est placée dans la défausse de votre deck Police comme si vous l'aviez achetée normalement.

## **- Accident**

*"Retirez une carte Banlieue que vous venez d'arrêter de la partie pour gagner Tension 2. Escalade 2"*

Quand une carte est retirée de la partie, elle n'est pas placée dans une défausse, mais à l'écart de la zone de jeu. Elle ne sera donc pas remélangée dans son deck.

Pour être retirée de la partie la carte doit avoir été arrêtée. Cet effet ne peut donc être utilisé sur une carte qui n'a pas de mention Arrestation et vous devez avoir la Force de frappe nécessaire pour en déclencher l'effet au préalable.

L'Escalade 2 est obtenu que vous retiriez une carte de la partie ou non.