

LARGO WINCH

LA COMMISSION ADRIATIQUE



A la suite de l'assassinat de son père, Largo Winch se retrouve à vingt six ans à la tête d'un empire de dix milliards de dollars, le groupe W. La Commission Adriatique, une organisation secrète au pouvoir illimité, voit cette arrivée d'un mauvais œil et décide de remplacer le jeune Largo par un dirigeant plus compréhensif. Tous les coups-bas sont autorisés : élimination physique, démembrement du groupe, prise de contrôle, machination judiciaire, enlèvement des proches, etc.

Largo doit lutter sur tous les fronts, enquêter et déjouer tous les pièges. Il peut compter sur Simon, son ami de toujours, sur Joy, sa séduisante garde du corps, sur Sullivan son directeur général, sur Kerensky, l'ancien agent du KGB spécialiste high-tech et sur Cardignac, l'un des directeurs les plus influents du Groupe W.



BUT DU JEU

Les joueurs doivent récupérer puis poser un maximum de cartes Action et de cartes Enquête formant ainsi l'aventure la plus spectaculaire. A la fin de cette aventure, le joueur doit révéler quel complot de la Commission Adriatique il a réussi à déjouer.

Celui qui a réussi la plus belle Enquête ou la plus belle Action au cours de cette aventure remporte alors la partie.

Au début du jeu, chaque joueur peut faire appel aux principaux personnages de la série pour l'aider dans son aventure. Puis les personnages eux-mêmes sont activés et chaque joueur va pouvoir les incarner individuellement.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu retraçant les aventures de Largo Winch,
 - 2 dés,
 - 8 socles,
 - 1 règle de jeu,
- et 2 planches de pions comprenant :
- 6 pions silhouettes des principaux personnages,
 - 2 pions Groupe W,
 - 20 cartes Action,
 - 20 cartes Enquête,
 - 6 pions Complot de la Commission Adriatique,
 - 12 pions Bonus / Malus et différents marqueurs.

PRÉPARATION

Lors de la première partie, vous devez fixer les 6 silhouettes personnages ainsi que les 2 pions W sur leurs socles. Séparez ensuite délicatement toutes les cartes et tous les marqueurs des 2 planches de pions puis disposez le plateau de jeu au centre de la table.

Avant de débiter une partie il vous faut positionner :

- les 2 pions W sur la case inférieure droite du plateau de jeu "Winch Building".
- les 20 cartes Action (après les avoir mélangées) et les 20 cartes Enquête (après les avoir mélangées), faces cachées, sur les 2 emplacements prévus à cet effet au centre du plateau.



- les 6 pions "Commission Adriatique", faces cachées, sur chacun des rectangles rouges situés dans la partie supérieure gauche du plateau.
- les 6 pions "Indisponible" sous les images de chacun des membres du Groupe W, en bas du plateau de jeu (chaque pion "Indisponible" correspond à un personnage dont le nom est écrit en rouge au verso).



- le marqueur "Compte à rebours" en face de la case 4 située la plus à droite.
- les 12 marqueurs Bonus/Malus dans le cercle Bonus/Malus.
- les 6 silhouettes personnages sur les cases correspondantes des membres du Groupe W, en bas du plateau de jeu.

DÉBUT DU JEU

Le joueur le plus jeune débute la partie, puis ce sera la tour de son voisin de gauche, etc.

LE TOUR DE JEU

A son tour, le joueur doit successivement effectuer les actions suivantes :

- A - Déplacer le ou les pions W sur le plateau de jeu.
- B - Appliquer dans l'ordre qu'il souhaite les effets de la case ou des cases sur lesquelles il s'est arrêté. Gagner éventuellement une ou plusieurs cartes Action/Enquête.
- C - Activer éventuellement un personnage.
- D - Poser éventuellement une ou plusieurs cartes Action/Enquête.
- E - Déplacer éventuellement un personnage.

DÉPLACEMENT SUR LE PLATEAU DE JEU

Les déplacements sur le plateau de jeu s'effectuent à l'aide des 2 pions W, qui appartiennent à tous les joueurs. A son tour de jouer, le joueur lance les deux dés et attribue soit un dé à chaque pion W, soit le total des 2 dés à un seul des pions W. Le mouvement est obligatoire. Les déplacements sur le plateau de jeu se font dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : un joueur obtient 4 et 3 en lançant les 2 dés. Il choisit quel pion W avance de 4 cases, l'autre avancera de 3 cases. Ou bien, s'il préfère, il avance le pion W de son choix de 7 cases.

Une fois son mouvement terminé, le joueur doit appliquer les effets de chacune des cases sur lesquelles il s'est arrêté. Ainsi, s'il a déplacé les 2 pions W, il devra appliquer les effets de 2 cases. Par contre, s'il n'a déplacé qu'un pion, le joueur n'aura qu'une action à effectuer.

Le joueur choisit l'ordre dans lequel il va effectuer ces actions en révélant à haute voix quelle case il traite en premier.

Si les 2 pions terminent leur déplacement sur une même case, le joueur devra appliquer deux fois les effets de cette case.

LES CASES DU PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est constitué de 32 cases réparties comme suit :

- 8 cases ACTION
- 8 cases ENQUÊTE
- 6 cases PERSONNAGE
- 4 cases QG (les 4 cases d'angle)
- 3 cases NEW YORK TRIBUNE
- 2 cases ECHANGE
- 1 case COMMISSION ADRIATIQUE.



LES CASES ACTION

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case Action, il peut tenter de récupérer une carte Action. Pour cela, il doit jeter les 2 dés et obtenir un total de 8 ou plus pour réussir.

Si le jet est réussi, il prend secrètement la carte Action du dessus de la pile.

Si le jet est raté, rien ne se passe.

Il existe 3 moyens d'influer sur le score des 2 dés :

- si le joueur ou ses adversaires ont joué pour ou contre lui un ou plusieurs pions Bonus/Malus Action (de couleur verte) avant que les dés n'aient été jetés.
- si le joueur contrôle un personnage actif qui lui donne des bonus en Action.
- si le joueur a déjà posé des cartes totalisant plus de 10 points Action, il bénéficie d'un bonus de + 1.



LES CASES ENQUÊTE

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case Enquête, il peut tenter de récupérer une carte Enquête. Pour cela, il doit jeter les 2 dés et

obtenir un total de 8 ou plus pour réussir.

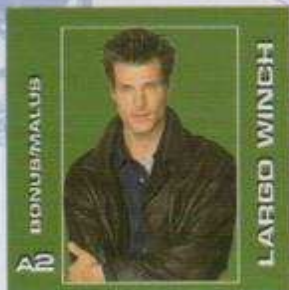
Si le jet est réussi, il prend secrètement la carte Enquête du dessus de la pile.

Si le jet est raté, rien ne se passe.

Il existe 3 moyens d'influer sur le score des 2 dés :

- si le joueur ou ses adversaires ont joué pour ou contre lui un ou plusieurs pions Bonus/Malus Enquête (de couleur bleue) avant que les dés n'aient été jetés
- si le joueur contrôle un personnage actif qui lui donne des bonus en Enquête
- si le joueur a déjà posé des cartes totalisant plus de 10 points Enquête, il bénéficie d'un bonus de + 1.





LES CASES PERSONNAGE

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case Personnage, il doit choisir entre l'une de ces 3 actions :

- prendre un pion Bonus/Malus (si ce personnage n'est pas Indisponible)
- rendre ce personnage Indisponible
- rendre Actif un personnage Indisponible (quel que soit ce personnage).

Les pions Bonus/Malus : il existe 2 types de pions Bonus/Malus : les pions Bonus/Malus Action et les pions Bonus/Malus Enquête.

Les cases personnage Largo Winch, Joy Arden et Simon Ovronnaz permettent d'obtenir un pion Bonus/Malus Action. Les cases personnage John Sullivan, Georgi Kerensky et Michel Cardignac permettent d'obtenir un pion Bonus/ Malus Enquête.

Un joueur peut conserver des pions Bonus/Malus autant de temps qu'il le souhaite, et en cumuler autant qu'il le veut. Lorsqu'il n'y a plus de pions Bonus/Malus disponibles, ces pions ne sont plus attribués.

La case d'un personnage Indisponible ne permet pas d'obtenir de pion Bonus/Malus.

Comment jouer un pion Bonus/Malus ?

Vous pouvez jouer un pion Bonus/Malus lorsque vous ou un autre joueur tentez de récupérer une carte Action ou une carte Enquête. Un pion joué sur la face Bonus donne un bonus de +2 au jet de dé. Un pion joué sur la face Malus donne un malus de -2 au jet de dé.

Attention : les pions Bonus/Malus doivent être joués avant que les dés n'aient été jetés.

Plusieurs pions Bonus/Malus peuvent être joués par un ou plusieurs joueurs sur une même tentative.

Après avoir été joués, les pions Bonus/Malus sont dépensés et repositionnés sur la case Bonus/Malus du plateau de jeu, ils sont de nouveau disponibles pour tous les joueurs.

Rendre un personnage Indisponible : en s'arrêtant sur une case personnage, un joueur peut

décider de le rendre Indisponible. Il faut pour cela que ce personnage soit Actif (voir règle plus loin).

Lorsqu'un personnage est Indisponible :

- sa silhouette est alors couchée et le pion Indisponible est placé sur la case personnage.
 - cette case ne donne plus droit aux pions Bonus/Malus.
 - le personnage ne donne plus de bonus lors des tentatives de récupération de cartes Aventure.
 - le personnage ne peut plus être posé sur une case QG.
- Rendre Actif un personnage Indisponible : le joueur annonce qu'il rend de nouveau Actif un personnage Indisponible (ce peut être n'importe quel personnage en jeu, pas forcément celui de la case personnage où il se situe). Sa silhouette est alors redressée et le pion Indisponible est retiré de la case personnage.



LES CASES QG

Un joueur qui s'arrête sur une case QG permet au joueur de poser 1 carte Action ou Enquête. Les cases QG de couleur bleue (Winch Building et Bunker Sécurité) permettent de poser 1 carte Enquête.

Les cases QG de couleur verte (Winchair One et Big Board) permettent de poser 1 carte Action.



LES CASES NEW YORK TRIBUNE

Ces cases n'ont d'effet que lorsqu'un personnage a été posé par l'un des joueurs sur un des QG ou si un personnage est actuellement victime d'une campagne de presse. Dans le cas contraire, ces cases n'ont aucun effet.

Cases "SCANDALE AU GROUPE W" et "ENQUETE DE L'IRS" : lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une de ces cases et qu'un personnage est présent dans un QG, il peut s'il le désire lancer une campagne de presse contre ce personnage. Le pion personnage est alors transféré de la case QG jusque sur la case NEW YORK TRIBUNE où il restera bloqué et inactif jusqu'à ce qu'un joueur ne le délivre en tombant sur la case "LE GROUPE W INNOCENTÉ".



Il ne peut y avoir qu'un seul personnage bloqué dans chacune des cases "SCANDALE AU GROUPE W" et "ENQUETE DE L'IRS". Si un joueur souhaite néanmoins bloquer un personnage sur l'une de ces cases alors que celle-ci est déjà occupée, il libère immédiatement le personnage qui y était bloqué préalablement. Le pion personnage redevient actif et est remis au joueur qui le contrôlait. Il pourra de nouveau le poser sur une case QG à la fin de son prochain tour de jeu s'il le désire.

Commission Adriatique était entrain de mettre en place contre le Groupe W.

Au cours de la partie, un joueur ne peut tirer qu'un seul pion Commission Adriatique. Ce pion est très important puisqu'un joueur ne peut gagner la partie s'il n'a pas découvert le complot qui le menace (lire le paragraphe Comment remporter la partie).

Placez ce pion à la droite des cartes Aventures que vous avez déjà posées.



Tous les joueurs échangeront 1 carte avec leur voisin de gauche.

LES CASES ECHANGE

Ces échanges sont obligatoires, un joueur qui s'arrête sur une telle case est obligé de pratiquer ces échanges.

"Échangez une carte avec le joueur de votre choix" : il ne peut s'agir que de cartes non posées. Vous devez posséder au moins une carte non posée et désigner 1 autre joueur possédant lui aussi au moins 1 carte non posée. Toutes les discussions et tractations sont autorisées concernant la qualité et la couleur des cartes échangées. Néanmoins, si le joueur désigné est obligé d'échanger une carte avec vous, rien ne l'oblige (et ne vous oblige) au final d'échanger la carte que vous souhaitez. A vous d'être persuasif... ou rancunier !

"Tous les joueurs échangeront 1 carte avec leur voisin de gauche" : il ne peut s'agir que de cartes non posées. L'échange est simultané, chaque joueur posant à sa gauche la carte qu'il cède et s'emparant à sa droite de la carte qu'il récupère.

Un joueur qui n'a pas de carte ne peut pas en céder mais récupérera tout de même la carte de son voisin de droite. Il y a fort à parier que son voisin de gauche ne soit pas très satisfait de cette opération...



LES CARTES ACTION ET ENQUETE

Le jeu comprend 20 cartes Action et 20 cartes Enquête.

Les joueurs vont d'abord devoir gagner ces cartes (en s'arrêtant puis en réussissant leurs lancers de dés sur les cases Action et Enquête du plateau de jeu) puis réussir à les poser pour constituer la plus belle aventure possible. Lorsque toutes les cartes d'un même type ont été distribuées, les joueurs ne peuvent plus en acquérir (seules les cases Echange peuvent alors vous permettre de récupérer une carte détenue par un autre joueur).

Il existe 6 cartes personnages dissimulées au sein des cartes Action (Joy et Largo) et des cartes Enquête (les 4 autres personnages).



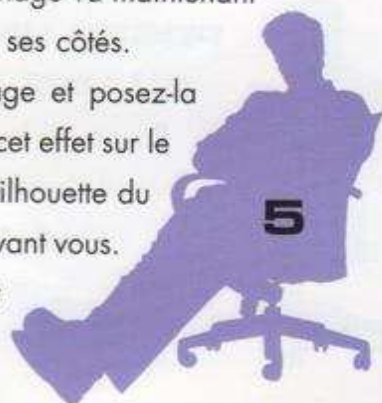
ACTIVER UN PERSONNAGE

Lorsqu'un joueur tire une carte personnage, il doit Activer ce personnage.

Cela signifie que le personnage va maintenant pouvoir agir directement à ses côtés.

Révélez la carte personnage et posez-la sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu. Prenez la silhouette du personnage et placez-la devant vous.

Vous bénéficiez maintenant des bonus de ce person-



COMLOT DE LA COMMISSION ADRIATIQUE

LA CASE COMMISSION ADRIATIQUE

Tirez au hasard un pion Commission Adriatique et vous découvrirez au verso le complot que la

nage (inscrits sur la carte et sur la silhouette) pour réussir l'acquisition de nouvelles cartes Action et Enquête. Utilisez le bonus A lorsque vous tentez de gagner une carte Action et le bonus E lorsque vous tentez de gagner une carte Enquête.

Attention : à 2 et 3 joueurs, chacun des joueurs peut Activer jusqu'à 2 personnages. A 4, 5 et 6 joueurs, chacun des joueurs ne peut activer qu'un seul personnage. Si vous tirez une nouvelle carte personnage alors que vous en possédez déjà 1 (ou 2 si vous jouez à 2 ou 3 joueurs), vous devez vous séparer de l'un des personnages au choix. La silhouette de celui-ci est alors posée sur sa case personnage du plateau de jeu, un joueur qui n'a pas atteint son quota de personnage pourra alors l'activer s'il tombe sur cette case.

JOUER UN PERSONNAGE ACTIVÉ

Tant que vous conservez la silhouette d'un personnage devant vous, celui-ci ne vous apporte que ses bonus pour gagner des cartes. Il est par contre vulnérable si un joueur décide le rendre Indisponible.

A la fin de votre tour de jeu, vous avez la possibilité de placer votre personnage sur l'un des QG du plateau de jeu. Vous ne bénéficiez plus des bonus de ce personnage pour gagner de nouvelles cartes, il ne peut plus être rendu Indisponible, mais peut être victime d'une campagne de presse (voir Cases New York Tribune).

Un personnage placé sur un QG vous permet le tour suivant de poser une carte Action ou une carte Enquête (suivant la couleur du QG) pendant votre tour de jeu.

A la fin de votre tour de jeu, vous pouvez laisser votre personnage sur ce QG ou le déplacer sur un autre QG ou le récupérer pour le poser devant vous et bénéficier le tour suivant de ses bonus.

POSER UNE CARTE ACTION OU UNE CARTE ENQUETE

Pour avoir le droit de poser une carte, il faut soit s'arrêter sur une case QG, soit avoir posé un personnage Activé sur une des cartes QG.

Les cases QG de couleur

bleue (Winch Building et Bunker Sécurité) permettent de poser 1 carte Enquête.

Les cases QG de couleur verte (Winchair One et Big Board) permettent de poser 1 carte Action.

Pour débiter votre aventure, vous pouvez poser la carte de votre choix. La couleur de celle-ci n'a pas d'importance.

La "couleur" d'une carte est la couleur de la bande verticale située à sa gauche. Chaque carte possède une couleur et indique sur la bande verticale de droite les 2 couleurs possibles de la carte qui sera posée à sa suite.



Exemple : ce joueur ne peut poser qu'une carte vert-clair ou vert-foncé après cette carte Enquête. Il ne peut pas poser de carte bleue.

Vous pouvez donc vous retrouver bloqué si vous ne possédez pas de carte de la bonne couleur pour poursuivre votre aventure. Un conseil, pensez alors aux cases Echange du plateau de jeu !

Attention : vous pouvez poser votre carte aussi bien devant vous pour compléter votre aventure que sur l'aventure d'un joueur adverse. Il existe en effet des cartes Action qui font perdre des points et qu'il peut être judicieux de jouer chez vos adversaires !

Une fois posée, une carte ne peut plus être échangée. Elle ne peut pas non plus être récupérée par le joueur qui l'a jouée ou l'un de ses adversaires. Les points Action et Enquête sont donc marqués de manière définitive.

Dès qu'un joueur cumule plus de 10 points Action dans son Aventure, il bénéficie d'un bonus de +1 pour gagner de nouvelles cartes Action.

Dès qu'un joueur cumule plus de 10 points Enquête dans son Aventure, il bénéficie d'un bonus de +1 pour gagner de nouvelles cartes Enquête.

LE COMPTE À REBOURS

Le jeu s'arrête exactement 4 tours après que la dernière carte ait été tirée par l'un des joueurs. Activez le marqueur Compte à rebours sur le plateau de jeu dès que la dernière carte est tirée.

La partie s'arrête 4 tours plus tard, à la fin du tour du joueur qui avait tiré la dernière carte.

On peut alors compter les points d'aventure de chacun.

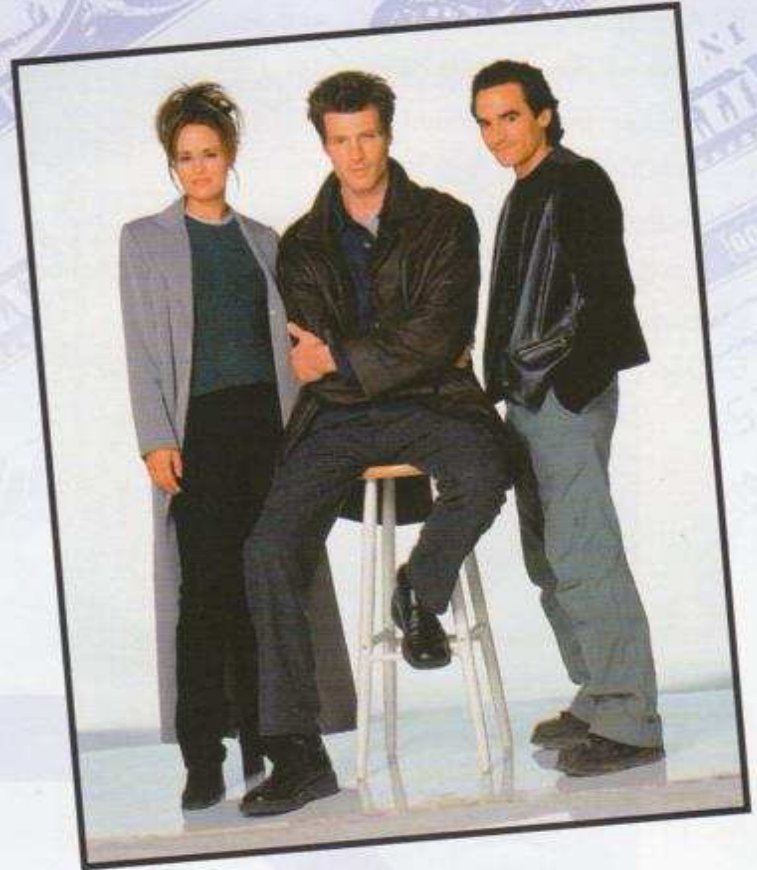
QUI GAGNE ?

Ne peuvent prétendre à la victoire que les joueurs qui ont réussi à déjouer un complot de la Commission Adriatique (qui possèdent un pion Commission Adriatique), les autres mêmes s'ils ont vécu une superbe aventure ont perdu.

Chacun des joueurs fait le cumul des points Action de toutes ses cartes posées devant lui et le cumul des points Enquête. Il ne prend alors en compte que le total le plus élevé (soit celui des points Action, soit celui des points Enquête).

Le joueur qui a le total le plus élevé et qui a déjoué un complot remporte la partie.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, on additionne les points éventuels de leurs cartes non posées. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs gagnants.



$$3 + 0 + 4 + 2 + 3 = 12$$

$$0 + 2 + 2 + 2 + 0 = 6$$

Exemple : ce joueur a réussi à constituer une aventure composée de 5 cartes qui totalisent 12 points d'Action et 6 points d'Enquête. Seul le meilleur total est pris en compte, ce joueur marque donc 12 points de victoire.



LE TOUR DE JEU

À son tour, le joueur doit successivement effectuer les actions suivantes :

- A- Déplacer le ou les pions W sur le plateau de jeu
- B- Appliquer dans l'ordre qu'il souhaite les effets de la case ou des cases sur lesquelles il s'est arrêté.
Gagner éventuellement une ou plusieurs cartes Action/Enquête.
- C- Activer éventuellement un personnage
- D- Poser éventuellement une ou plusieurs cartes Action/Enquête
- E- Déplacer éventuellement un personnage.



LARGO WINCH

La Commission Adriatique

est un jeu édité par :

TILSIT
ÉDITIONS

8, place Marcel Rebuffat
ZA Courtaboeuf n°7
91 971 - VILLEJUST Cédex
France

Fax : 01 69 31 56 57

INFOS EN DIRECT : www.tilsit.fr

E-mail : contact@tilsit.fr

Développement : TILSIT Team

Maquette : TILSIT Studio

© TILSIT Éditions 2002.

© 2002 Dupuis / M6 / Muse.

N° Ref. Article : 2020304.F

Code Produit : ESSLAWVF

Ne pas mettre à la portée d'enfants de moins de 36 mois, certaines petites pièces pouvant être avalées.

Inspiré des personnages de la BD créée par le scénariste Jean Van Hamme et dessinée par Philippe Francq.



Fabriqué en France

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : www.tilsit.fr