

RÈGLES DU JEU

Dans Contract, vous incarnez d'éminents trafiquants. Pour établir vos trafics, vous devez obtenir le soutien des mafias les plus puissantes du monde. Influencez un maximum de Mafieux en leur proposant des dessous-de-table et des contrats qu'ils ne pourront pas refuser et obtenez les plus gros trafics.

1 MATÉRIEL

5 cartes joueur



15 jetons influence

3 jetons par joueur



2 pions à fixer sur les supports en plastiques fournis.

Pion Vicelard

Pion Copper



1 plateau de jeu à assembler (3 parties)
Copper > Central < Vicelard

24 cartes Mafieux



53 cartes influence

40 cartes contrats

13 cartes dollars

Dos de cartes



1 carte premier joueur

1 carte Vicelard

1 carte Copper



8 tuiles trafics

4 tuiles premier trafic

4 tuiles second trafic



6 tuiles mallettes bonus recto/verso



MISE EN PLACE



1 Assembler le plateau de jeu.

2 Mélanger et répartir **au hasard** les tuiles premier trafic à gauche du plateau et les tuiles **second trafic** à droite du plateau.

3 Mélanger et répartir **au hasard** les tuiles mallette bonus au-dessus du plateau.

4 Chaque joueur prend 1 **carte joueur** et les 3 **jetons influence** de même couleur.



5 Mélanger les **cartes Mafieux** et former une pioche au centre du plateau.

▶ À 2 ou 3 joueurs, retirer les **Mafieux de valeur 2**.

6 Disposer de gauche à droite un nombre de Mafieux en dessous du plateau.

▶ 2 joueurs > 4 cartes > Dos - Face - D - F

▶ 3 joueurs > 5 cartes > Dos - Face - D - F - D

▶ 4 joueurs > 6 cartes > Dos - Face - D - F - D - F

▶ 5 joueurs > 6 cartes > Dos - Face - D - F - D - F

7 Poser le pion **Copper** sur la carte de gauche.

8 Poser le pion **Vicelard** sur la carte de droite.

▶ Mélanger les **cartes influence** et former une pioche près du plateau (les cartes premier joueur, **Vicelard** et **Copper** sont mises de côté).

▶ Distribuer 5 **cartes influence** à chaque joueur.

▶ Définir le premier joueur. Celui-ci prend la **carte premier joueur** et retourne sa **carte joueur** sur la face 1.

▶ **Uniquement en début de partie** : Le dernier joueur (à la droite du 1^{er} joueur) prend la **carte Vicelard**.

2 ACTIONS DE TOUR

PRINCIPE DU JEU LES VALEURS DES INFLUENCES

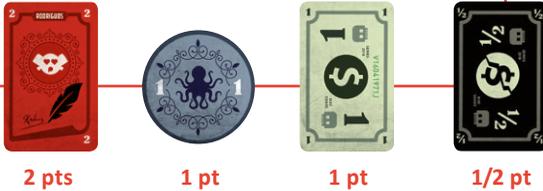
L'objectif est d'influencer un maximum de Mafieux afin d'obtenir le plus de trafics juteux et de mallettes bonus. Les trafics et bonus vous permettront de devenir le trafiquant le plus puissant du monde !

Pour influencer des Mafieux, vous devez utiliser les différentes cartes et jetons influence.

Chaque carte et jeton influence possède une valeur d'influence. Le dos des cartes possède également une valeur de 1/2 pt d'influence.

INFLUENCE

- Carte contrat > 2 pts d'influence
- Jeton influence > 1 pt d'influence
- Carte dollar > 1 pt d'influence
- Dos de carte > 1/2 pt d'influence



CINQ ACTIONS

Durant leur tour de jeu, les joueurs **doivent obligatoirement réaliser une seule action** parmi les 5 actions suivantes :

1. INFLUENCER
2. RENFORCER
3. PAYER COPPER
4. ENGAGER VICELARD
5. PASSER SON TOUR

1. ACTION

INFLUENCER UN MAFIEUX

► Jouer **obligatoirement** un ou plusieurs jetons influence accompagnés **obligatoirement** d'une ou plusieurs cartes influence sur une carte Mafieux de son choix.
Voir colonne ci-contre ►

► *Le premier joueur d'une manche doit obligatoirement influencer un Mafieux.*

2. ACTION

RENFORCER UNE INFLUENCE

► Jouer des jetons et/ou des cartes influence sur une carte Mafieux que le joueur influence déjà.

Voir colonne ci-contre ►

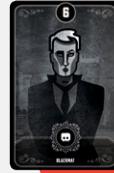
► *Un joueur peut renforcer son influence sur un Mafieux seulement si au moins 1 de ses jetons influence est déjà en jeu dessus.*

A. CONTRAT MAFIA

Se joue sur une carte Mafieux **obligatoirement** de même famille (même couleur).



Exemple : le contrat rouge ne peut être utilisé que pour influencer des Mafieux rouges.



Attention : les Mafieux Blackmat (noirs) n'acceptent que les dollars (1 \$ ou 1/2 \$). Ils n'acceptent pas les contrats.



B. DOLLAR, 1/2 DOLLAR ET COPPER

Se joue sur la carte Mafieux de son choix (un membre des 4 familles ou un Blackmat).

Comme pour les dollars, **Copper** se joue sur tous les Mafieux.



Exemple : les dollars peuvent être utilisés pour influencer tous les Mafieux.

C. CONTRAT ET DOLLAR VICELARD

Se joue **obligatoirement** sur la carte Mafieux où le pion **Vicelard** est posé.

Si c'est un Blackmat, le joueur doit utiliser la face 1 \$ (pas de contrat pour les Blackmats).

Si le pion **Vicelard** est déplacé, la carte reste cependant en jeu.



*Exemple : le pion **Vicelard** se trouvant sur le Mafieux jaune, seul celui-ci pourra être influencé par la carte **Vicelard**.*

3. ACTION PAYER COPPER

- Payer 1/2 \$ pour déplacer le pion **Copper** sur n'importe quelle carte Mafieux en jeu sauf sur celle où se trouve le pion **Vicelard**.



POUVOIR DE COPPER

- En fin de tour, le Mafieux sur lequel est posé le pion **Copper** passe à table et livre à la police un membre de sa famille.
- Le joueur qui gagne cette carte Mafieux a deux choix :
 - 1 ► **Choisir** un Mafieux de même famille déjà gagné par un autre joueur et lui faire défausser.
 - ou
 - 2 ► **Prendre** la carte **Copper** pour la prochaine manche.

EXEMPLE

En fin de tour de jeu, le joueur mauve gagne la carte jaune 4 avec **6 pts** d'influence (2+2+1+1). Le pion **Copper** est sur cette carte.

- Le joueur mauve choisit de faire défausser la carte jaune 5 présente dans la zone de jeu du joueur blanc. Celui-ci, qui était le leader pour la famille Yakaz, se voit détrôné par le joueur mauve, qui devient leader des jaunes à son tour.
- Le joueur mauve ne gagne pas la carte **Copper** pour le prochain tour, car il a préféré faire défausser la carte de son adversaire.



4. ACTION ENGAGER VICELARD

- Payer 1 \$ pour déplacer le pion **Vicelard** sur n'importe quelle carte Mafieux en jeu.



POUVOIR DE VICELARD

- **Vicelard** protège de la présence de **Copper**.
- 1 ► Lorsque le pion **Vicelard** est déplacé sur une carte où se trouve **Copper**, celui-ci est contraint à partir. Le joueur actif doit alors déplacer le pion **Copper** sur une autre carte Mafieux de son choix.
- 2 ► Le pion **Copper** ne peut pas être déplacé sur la carte Mafieux où est présent le pion **Vicelard**.
- 3 ► À la fin de la manche, le joueur qui gagne le Mafieux sur lequel se trouve le pion **Vicelard**, prend la carte **Vicelard** pour la prochaine manche.



5. ACTION PASSER SON TOUR

- Un joueur peut passer son tour s'il n'a pas d'autre action à réaliser ou s'il souhaite temporiser ses actions et voir ce que font les autres joueurs. *Pour plus d'immersion, passer son tour peut être signalé en tapotant la table (comme au poker).*
 - Passer son tour n'est pas définitif. Lors de son prochain tour de jeu, le joueur pourra de nouveau refaire une action.
- Attention ! Si tous les joueurs passent successivement leur tour, la manche est terminée et on passe immédiatement au décompte des influences.**

3 FIN DE MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont passé successivement leur tour, la manche prend fin et le décompte des influences est effectué.

1. DÉCOMPTE DES INFLUENCES

En commençant **obligatoirement par la gauche**, les joueurs comptabilisent la somme des points d'influence présents sur les différentes cartes Mafieux.

Celui qui a le plus de points gagne la carte Mafieux qu'il place **directement** dans sa zone de jeu personnelle en colonne par couleur de famille.

Important ! En cas d'égalité de points d'influence, le Mafieux est considéré comme non-influencé. La carte Mafieux est alors défaussée, personne ne la remporte.

ZONE
DE
JEU
PERSO



PARTICULARITÉS

- Les cartes Blackmat (noires) ne sont pas liées à une famille. Lorsqu'un joueur gagne une carte Blackmat, il peut la placer dans n'importe quelle colonne de famille en sa possession.
- Les points d'un Blackmat s'ajoutent à la somme des points de la famille dans laquelle il se trouve.
- **Important ! On ne peut pas déplacer un Blackmat d'une colonne à une autre. S'il est engagé avec les rouges, il reste avec les rouges.**
Cependant, si toutes les cartes rouges de la colonne sont défaussées, le Blackmat rejoint immédiatement une autre famille de sa zone de jeu.
Si le joueur ne possède aucune colonne de famille, le Blackmat est conservé jusqu'au gain d'un Mafieux de couleur qu'il rejoint **obligatoirement**.

2. INFLUENCES SPÉCIALES

COPPER



- Le joueur qui gagne la carte Mafieux sur laquelle est posé **Copper** doit activer l'un de ces 2 pouvoirs.
- 1 ► Faire défausser une carte Mafieux.
- 2 ► Prendre la carte **Copper** à la fin du décompte de toutes les influences.

◀ Voir colonne ci-contre



VICELARD

- Le joueur qui gagne la carte Mafieux sur laquelle est posé **Vicelard** prend la carte **Vicelard** à la fin du décompte de toutes les influences.

◀ Voir colonne ci-contre



4 NOUVELLE MANCHE

Une fois le décompte de toutes les cartes Mafieux terminé, les joueurs préparent la nouvelle manche.

- ▶ Chaque joueur récupère **tous** ses jetons influence.
- ▶ Toutes les cartes Mafieux présentes sous le plateau et qui n'ont pas été influencées sont retirées du jeu.
- ▶ Toutes les cartes influence jouées sont défaussées.
- ▶ Disposer de gauche à droite des Mafieux en dessous du plateau.
 - ▶ 2 joueurs > **4 cartes** > dos - face - dos - face
 - ▶ 3 joueurs > **5 cartes** > dos - face - dos - face - dos
 - ▶ 4 joueurs > **6 cartes** > dos - face - dos - face - dos - face
 - ▶ 5 joueurs > **6 cartes** > dos - face - dos - face - dos - face
- ▶ Distribuer 5 nouvelles cartes influence à chaque joueurs.
Remarque : si nécessaire, on refait la pioche des cartes influence en mélangeant la défausse.

Important ! Chaque joueur peut garder sa main en fin de manche. Par exemple, s'il reste 3 cartes à un joueur, il commencera la prochaine manche avec minimum 8 cartes influence en main (maximum 10 cartes influence).

- ▶ Le premier joueur retourne sa carte sur la face standard, le joueur à sa gauche devient le premier joueur, retourne sa carte joueur sur la face 1 et prend la carte premier joueur.



- ▶ Une nouvelle manche commence.
Rappel : le premier joueur doit obligatoirement influencer un Mafieux.

JETONS BONUS

Au cours de la partie, le premier joueur à remplir les conditions peut gagner la malette bonus correspondante :

- Premier à avoir 3/4 cartes de familles différentes.
- Premier à avoir 2/3 cartes de la même famille (jaune, rouge, bleu ou vert).
- Premier à avoir 2 cartes Blackmat.
- Premier à avoir 3 cartes de force 2.
(Utilisé seulement à 4 ou 5 joueurs)

En cas d'égalité, personne ne remporte le bonus !

5 FIN DE PARTIE

- ▶ La partie s'arrête à la fin de la **dernière manche** (il n'y a plus de Mafieux à influencer).
 - ▶ **5 manches** à 2 joueurs.
 - ▶ **4 manches** à 3, 4 et 5 joueurs.
- ▶ Chaque joueur totalise la somme des points des Mafieux par couleur dans sa zone de jeu.
Rappel : les points des Blackmat s'ajoutent à la somme des points de la famille dans laquelle ils se trouvent.



- Le joueur qui totalise le plus de points dans une couleur de Mafieux gagne la tuile **premier trafic** qui correspond à la couleur de la famille sur la partie gauche du plateau. **En cas d'égalité dans une famille, le joueur qui possède la carte avec le nombre de points le plus élevé pour la couleur gagne le trafic.**
- Le joueur en deuxième position en termes de score gagne la tuile **second trafic** qui correspond à la couleur de la famille sur la partie droite du plateau. **En cas d'égalité, la même règle que pour le premier trafic s'applique.**



- ▶ Pour finir, les joueurs comptabilisent toutes les tuiles trafics et les mallettes bonus obtenues. Le joueur le plus riche gagne la partie.

En fin de partie, les joueurs peuvent gagner les malettes bonus correspondantes :

- Maximum de cartes Mafieux dans sa zone de jeu (jaune, rouge, bleu, vert et noir).
- La plus grande famille de Mafieux dans la même couleur (jaune, rouge, bleu ou vert).
- Maximum de cartes de force 3.
- Maximum de cartes de force 2.
(Utilisé seulement à 4 ou 5 joueurs)

CRÉDITS

Auteur & illustrateur : **Vincent Joassin**

Remerciements : l'équipe Yoka, Nicolas Badoux et Cédric Szydlowski. Un remerciement particulier à Houda Boubia - Arno Joassin - Ben Barbu Miclotte - Thierry Saeys & Amaya - Olivier Grégoire & Valda - Grégory De Backer - Vincent Robette - Michaël Boutriaux et tous les testeurs.



© 2018 Tsume Art. All Rights Reserved.
All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

Du même auteur ! → **MAOW**

Retrouvez-nous sur yokabytsume.com et sur les réseaux sociaux :



• VIDÉO RÈGLES •

Retrouvez les explications du jeu en vidéo sur le site nogozone.games et plus d'informations sur la page [facebook](https://www.facebook.com/yokabytsume).

