

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PROHIS



Auteur : Marc BRUNNENKANT - Illustrateur : Tony Rochon  
3 à 6 joueurs - Age : + 10 ans - Durée : 20 min

## INTRODUCTION

Incarnez un contrebandier et tentez de faire fortune en convoyant des marchandises légales et illégales. Un transport fortement périlleux puisque les autres joueurs vont avoir la possibilité de contrôler vos cargaisons et même de les confisquer s'ils trouvent des marchandises douteuses. Bluff et négociations vous permettront peut-être de régner en maître sur la prohibition !

## MATÉRIEL DE JEU - 110 CARTES

- 58 cartes marchandises légales.
- 30 cartes marchandises illégales.
- 20 cartes "contrôleur" (8 cartes "Lieutenant", 6 cartes "Capitaine" et 6 cartes "Inspecteur").
- 2 cartes aide de jeu

## BUT DU JEU

Devenir le plus riche des contrebandiers en faisant passer des convois plus ou moins légaux au nez et à la barbe des adversaires.

## PRÉPARATION

A 3 ou 4 joueurs, retirez 18 cartes marchandises légales, 10 marchandises illégales ainsi que 2 cartes "Lieutenant", elles ne seront pas utilisées pour la partie.

Distribuez une carte "Capitaine" et une carte "Inspecteur" à chacun des joueurs. Les cartes restantes (Capitaine et Inspecteur) sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pour la partie.

Mélangez les cartes "marchandises" (légales et illégales) avec les cartes "Lieutenant".

Distribuez 4 cartes à chaque joueur.

Les cartes restantes sont posées face cachée au centre de la table

et constituent la pioche. Piochez 4 cartes et disposez-les face visible dans le prolongement de la pioche.



Un premier joueur est désigné et la partie peut commencer en respectant le sens horaire.

## **TOUR DE JEU**

A votre tour de jeu, vous devez effectuer une des 2 actions suivantes :

**A) Piocher 1 ou 2 cartes**

**B) Tenter de faire passer un convoi (côté camion)**

**A) Piocher 1 ou 2 cartes**

Les joueurs peuvent au choix :

- Prendre 2 cartes face visible OU 1 carte face visible et 1 carte de la pioche.

- Ou prendre 1 carte soit face visible soit face cachée (cas rare utilisé le plus souvent en fin de partie).

Dès qu'une carte face visible est prise par un joueur, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche.

Si un joueur a déjà 8 cartes en main avant de piocher, il ne peut pas effectuer cette action.

**Exception :**

En fin de partie, un joueur peut ne pas avoir d'intérêt à piocher ou tenter un convoi. Il peut alors décider de passer son tour.

Si tous les joueurs passent, la partie prend fin.

**B) Tenter de faire passer un convoi**

Vous posez face cachée 2, 3 ou 4 cartes de votre main devant vous. Ces cartes constituent votre convoi.

## **CONSTITUTION D'UN CONVOI :**

Un convoi comporte des marchandises légales et/ou illégales. Il peut aussi contenir une ou plusieurs cartes "contrôleurs" (voir explications ci-dessous).

Une fois le convoi constitué, les joueurs adverses décident ou non d'effectuer un contrôle :

1) **Aucun joueur ne contrôle votre convoi.** Celui-ci parvient donc à votre entrepôt sans embûche. Vous pouvez alors y stocker vos marchandises (empilez les cartes face cachée à côté de vous).

2) **Un ou plusieurs joueurs décident de contrôler votre marchandise en jouant une carte contrôleur de leur main.**

Qui contrôle ?

Il existe 3 types de contrôleurs :

- Le lieutenant (le moins gradé) peut contrôler 1 carte.
- Le capitaine peut contrôler 2 cartes.
- L'inspecteur (le plus gradé) peut contrôler 3 cartes.



Si plusieurs joueurs souhaitent effectuer un contrôle, le plus gradé procède à l'inspection. Si les contrôleurs sont de même grade, le plus rapide à abattre sa carte effectue le contrôle.

Le ou les autres joueurs reprennent leur contrôleur en main.

### **POT-DE-VIN**

Le joueur dont le convoi va être inspecté peut - à ce moment là - décider de proposer un pot-de-vin au joueur qui souhaite effectuer le contrôle. Il peut prendre une ou plusieurs cartes de sa main et les proposer au contrôleur, qui en prend connaissance.

Le "contrôleur" peut ensuite :

- Accepter le pot-de-vin : il place la ou les cartes proposées dans son entrepôt et reprend en main sa carte contrôleur. Le joueur actif peut alors stocker son convoi dans son entrepôt.

- Refuser le pot-de-vin : le joueur actif reprend son pot-de-vin en main et le joueur contrôleur doit effectuer un contrôle normalement (voir ci-dessous).

Attention. Si aucun pot-de-vin n'est proposé, le joueur qui effectue le contrôle peut finalement (après de possibles négociations) décider de ne pas inspecter le convoi. Il met alors sa carte contrôleur dans son entrepôt. Le convoi passe alors sans encombre.

### **CONTRÔLER LE CONVOI**

Le joueur qui effectue le contrôle retourne 1 à 3 cartes du convoi selon le grade du contrôleur joué, une carte par une carte.

### **RÉSULTAT DU CONTRÔLE**

- Si le contrôleur n'a retourné que de la marchandise légale, le convoi est réussi et le joueur actif peut stocker les cartes qui le constituent dans son entrepôt. Il récupère la carte contrôleur de son adversaire dans sa main.

- Si le contrôleur a retourné une carte marchandise illégale, l'inspection s'arrête immédiatement. Il saisit toutes les cartes du convoi et les stocke dans son entrepôt ainsi que sa carte contrôleur.

- Si le contrôleur retourne une carte "contrôleur", l'inspection s'arrête immédiatement (l'indicateur a été repéré, la mission d'infiltration est donc un échec). Le convoi est réussi et le joueur actif peut stocker sa marchandise dans son entrepôt. Il récupère la carte contrôleur de son adversaire dans sa main.





## FIN DU JEU

Lorsque la pioche est épuisée et que l'on ne peut plus mettre 4 cartes face visible au centre de la table, on entame un dernier tour de jeu. Le dernier joueur à jouer sera celui qui a épuisé la pioche au tour précédent.

Si lors d'un même tour, tous les joueurs passent, la partie se termine immédiatement.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur compte les points des cartes de son entrepôt.

- Carte légale : 1000\$ - Carte illégale : 4000\$
- Lieutenant : 3000\$ - Capitaine : 4000\$ - Inspecteur : 5000\$

Chaque carte "contrôleur" encore en main rapporte :

- Lieutenant : 1000\$ - Capitaine : 2000\$ - Inspecteur : 3000\$

Pour chaque carte "Illégale" encore en main, les joueurs déduisent 4000\$ à leur total.

Les cartes légales encore en main ne valent rien.

