



# Catch Don Falconi



by Stephan Moser & Vasco Estermann  
Illustration by Felice Bruno

Contenu du jeu .....	3
Le principe du jeu .....	4
Nombre de joueurs .....	4
Variantes de jeu .....	4
Pizza Margherita .....	4
Pizza Funghi .....	4
Pizza Prosciutto .....	4
Pizza Salami .....	4
Pizza Diavola .....	4
Préparation générale du jeu .....	5
But du jeu .....	5
Gameplay I – des variantes plus simples du jeu .....	6
Début du jeu I .....	7
Caractéristiques des variantes du jeu I .....	7
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Margherita“ ....	7
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Funghi“ .....	7
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Prosciutto“ .....	7
Gameplay II – variantes de jeux stratégiques.....	8
Gameplay II – Les actions .....	8
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Salami“ .....	8
Préparation supplémentaire au jeu „Pizza Diavola“.....	8
Début du jeu II .....	9
Caractéristiques des variantes du jeu II.....	10

## DON FALCONI S'ÉVADE ENCORE!

Ce matin, Don Falconi s'est encore échappé de prison!

Le mal-famé mafieux et célèbre roi de l'évasion s'était retrouvé une fois de plus derrière les barreaux à cause de sa sauce illégale „chili-boost“. Cette sauce extrêmement piquante est utilisée à mauvais escient comme additif pour l'essence et conduit à une accélération incroyable. Pour cette raison, la production et la vente de la sauce étaient interdites.

Mais bien sûr, cela n'a pas empêché Don Falconi de continuer à vendre illégalement la sauce dans sa chaîne de pizzerias „Falconi Pizzas“.

Depuis lors, il est un habitué de la prison, mais parvient toujours à s'évader. Les commissariats des trois districts sont alertés et se lancent à la poursuite de Don Falconi avant qu'il ne puisse s'échapper de la ville.

## Contenu du jeu

### 4 voitures de jeu



Police „Campagne“



Police „Port“



Police „Forêt“



Don Falconi

### 12 morceaux de bord

Les 12 morceaux de bords peuvent être assemblés et forment le bord du terrain de jeu



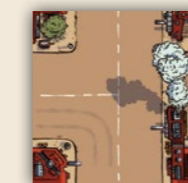
### 81 cartes des rues



Rue droite



Virage



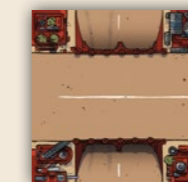
Intersection en T



Intersection en X



Demi-tour



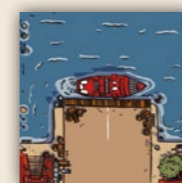
Pont / Souterrain

### 3 cartes d'évasion

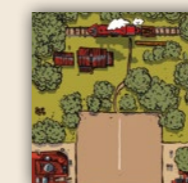
Si Don Falconi atteint une carte d'évasion, un complice attend la sur lui et il a échappé la police avec succès!



Carte de fuite  
„Campagne“



Carte de fuite  
„Port“



Carte de fuite  
„Forêt“



### 2 cartes „Chili-Bomb“

Détruisent les obstacles devant Don Falconi ou bloquent le passage derrière lui. (pour le mode de jeu I)



### 2 cartes „Chili-Boost“

Attention „chaud et rapide“! Accélèrent Don Falconi et lui permettent de sauter par-dessus les obstacles. (pour le mode de jeu II)

## Principe du jeu

„Catch Don Falconi“ comprend 5 variantes de jeu, dont certaines sont basées sur le mode de jeu plus complexe et conduisent à des actions plus exigeantes sur le plan tactique de la part des joueurs. En plus de la préparation du jeu, les règles du jeu changent également, en fonction de la variante choisie. Nous vous recommandons donc de lire attentivement les instructions et de les garder à portée de main pendant les premières parties.

## Variantes de jeu

„Catch Don Falconi“ propose 5 niveaux de piquant différents, nommés d'après les pizzas les plus populaires de la chaîne de pizzerias de Don Falconi :

Gameplay I



### Pizza Margherita

... est une variante de jeu simple et plus orientée vers la chance. C'est très jouable pour les enfants à partir de 6 ans. Chaque carte de rue tirée est placée directement sur le terrain de jeu et le joueur place sa voiture à l'extrémité souhaitée de la rue sur le plan des rues.



### Pizza Funghi

... est une variante de jeu plus difficile que „Pizza Margherita“. L'élément tactique du jeu prend plus de poids car le joueur a 2 cartes de réserve devant lui. Il peut choisir soit la carte tirée, soit une carte de réserve pour optimiser son déplacement.



### Pizza Prosciutto

Dans cette variante de jeu, en plus de la réserve, les 3 cartes de fuite sont ajoutées dans le jeu. Don Falconi doit donc non seulement être attrapé, mais également être empêché de s'échapper. Les cartes de fuite doivent être jouées immédiatement être placées sur le bord correspondant du terrain lorsqu'elles sont tirées par un joueur. Si Don Falconi atteint une carte de fuite sur le terrain, un complice l'attend et son évasion est réussie.



### Pizza Salami

... est la variante de jeu pour les stratèges. Chaque tour contient trois actions, dans lesquelles chaque joueur peut choisir librement entre se déplacer, placer une carte et/ou conduire. Le résultat du jeu est principalement décidé sur la base des décisions tactiques des joueurs.



### Pizza Diavola

... est la variante du jeu pour les professionnels du jeu. Identique à «Pizza Salami», chaque tour comprend trois actions, où chaque joueur peut choisir librement entre se déplacer, placer et/ou conduire. Grâce aux deux cartes «Chili Boost», Don Falconi peut aussi fuir par des impasses ou étendre soudainement son avance sur les poursuivants. De plus, un complice attend déjà Don Falconi dans un lieu secret pour lui permettre de s'échapper, et seulement Don Falconi sait où. La chasse à Don Falconi devient une entreprise diabolique pour les policiers.

Gameplay II



... est la variante du jeu pour les professionnels du jeu. Identique à «Pizza Salami», chaque tour comprend trois actions, où chaque joueur peut choisir librement entre se déplacer, placer et/ou conduire. Grâce aux deux cartes «Chili Boost», Don Falconi peut aussi fuir par des impasses ou étendre soudainement son avance sur les poursuivants. De plus, un complice attend déjà Don Falconi dans un lieu secret pour lui permettre de s'échapper, et seulement Don Falconi sait où. La chasse à Don Falconi devient une entreprise diabolique pour les policiers.

## Nombre de joueurs

Le jeu est conçu pour un maximum de 4 joueurs. Un joueur est Don Falconi, et le reste des joueurs sont des policiers. Après une partie, vous changez les rôles vers la droite ou tournez le plateau pour que chaque joueur ait le rôle de Don Falconi une fois.

Si seulement deux joueurs jouent, le policier commence dans le poste de police bleu en face de la prison où commence Don Falconi.

S'il n'y a que deux joueurs, il est également possible qu'un joueur joue Don Falconi et que l'autre joue les trois policiers ensemble.

## Préparation générale du jeu

1) Sélectionnez la variante de jeu à laquelle vous voulez jouer ... Margherita, Funghi, Prosciutto, Salami ou Diavola. Selon la variante, la préparation du jeu est un peu différente.

2) Avant le début du premier jeu, les parties de bord du plateau de jeu sont assemblées. Chaque côté est assemblé avec les couleurs assorties. En fin de compte, le terrain de jeu ressemble à ceci. (voir ci-dessous)

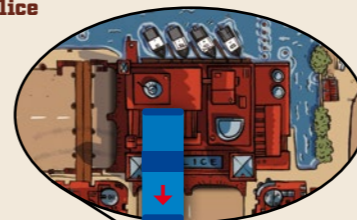
3) Déterminez qui va jouer Don Falconi pour la partie et tournez le bord du plateau pour que ce joueur ait la prison devant lui.

4) Mélangez les 81 cartes de la rue et placez-les en 2 piles ou plus aux coins du plateau.

5) Don Falconi place sa voiture de jeu noire sur la route près de la case de départ „Prison“. Les policiers placent leur voiture de jeu sur la route près de leur poste de police.

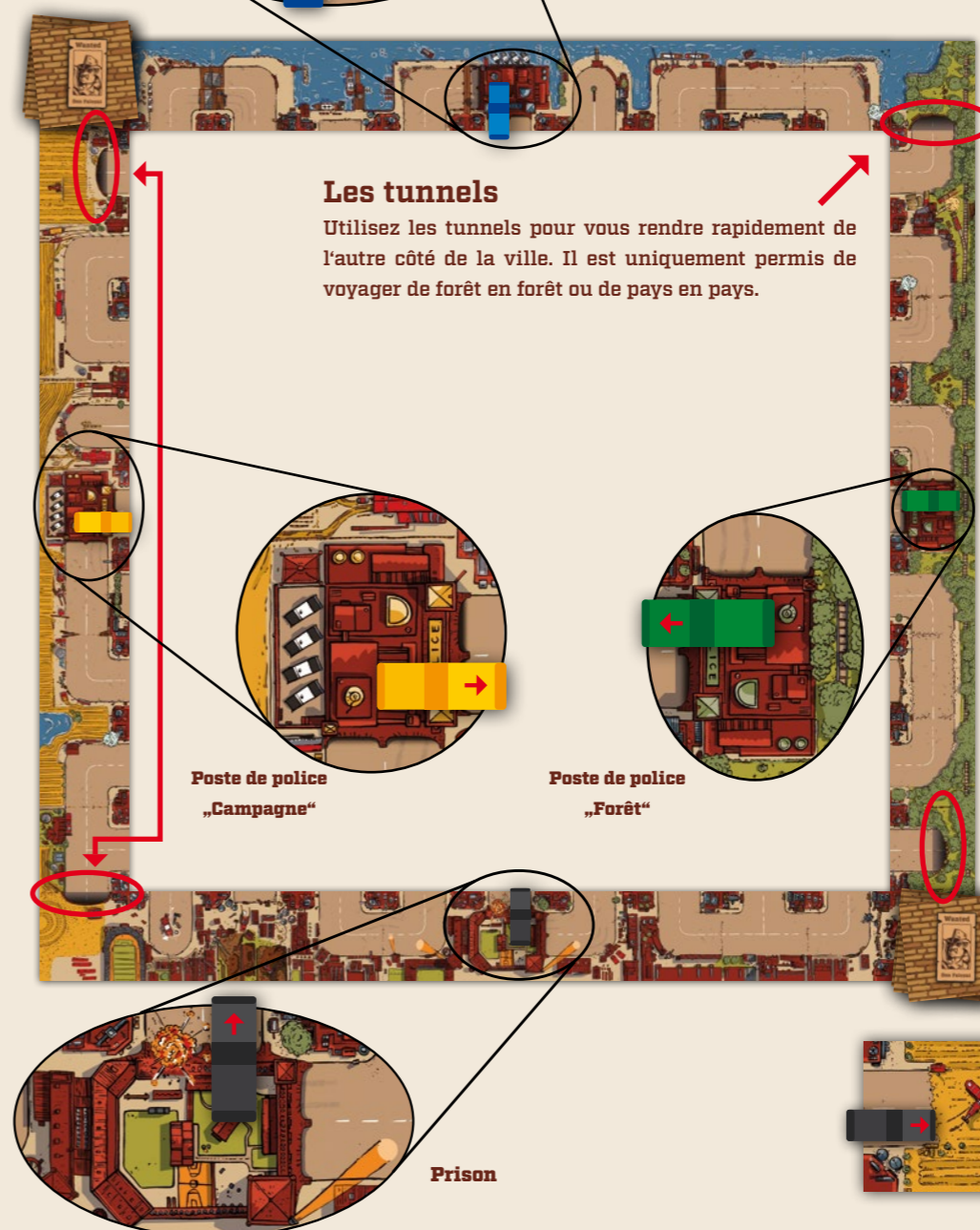
6) Vous êtes prêt à démarrer le jeu.

Poste de police  
„Port“



## But du jeu

Le but du jeu est que les policiers attrapent Don Falconi ou l'empêchent de poursuivre sa route en bloquant sa voie de fuite. Mais les policiers doivent aussi faire attention à ne pas se bloquer mutuellement ou à ne pas rouler dans une rue bloquée.

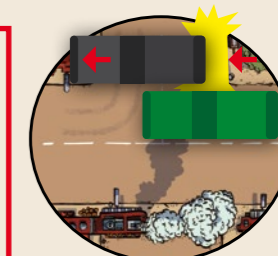


### Les tunnels

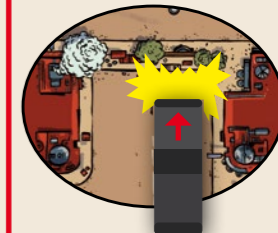
Utilisez les tunnels pour vous rendre rapidement de l'autre côté de la ville. Il est uniquement permis de voyager de forêt en forêt ou de pays en pays.

## Gagner une partie

Une partie se termine...



1) ... lorsqu'une voiture de police parvient à percuter Don Falconi par l'arrière. Le policier correspondant a gagné la partie.



2) ... lorsque la poursuite du trajet de Don Falconi est bloquée. Dans ce cas, tous les policiers encore présents dans la partie ont gagné.

3) ... lorsque tous les policiers sont bloqués dans leur progression. Dans ce cas, Don Falconi a gagné la partie.

4) ... lorsque Don Falconi s'échappe vers une carte de fuite (variantes de jeu „Pizza Prosciutto“, „Pizza Salami“ et „Pizza Diavola“) au bord du terrain de jeu. Dans ce cas, Don Falconi a gagné la partie.

Prison

## Principe du jeu I des variantes de jeu plus simples



Pizza Margherita



Pizza Funghi



Pizza Prosciutto

### Règles générales du jeu I



Si un policier parvient à relier sa route à celle de Don Falconi, le policier peut se déplacer sur la route existante dans le même tour mouvement vers Don Falconi et l'attraper.



1) Cela n'est possible que si le policier roule du même côté de la route que Don Falconi. Si le policier se trouve du côté opposé, il ne peut attraper Don Falconi qu'en changeant de côté de route dans le système routier existant (par ex. au moyen d'une carte U-Turn).



2) Si un policier parvient à se rendre chez Don Falconi, ce dernier peut, tant qu'il possède encore une de ses „bombes chili“, même si ne s'est pas son tour, la placer derrière lui. La route est ainsi détruite et le policier ne peut pas le rejoindre. Il doit se rendre à une autre sortie de route qui lui est accessible.



3) Si, après que Don Falconi a posé une „bombe chili“ derrière lui, il n'y a plus aucune sortie de route accessible pour le policier, celui-ci est éliminé du jeu, car sa progression est bloquée.



4) Si Don Falconi atteint une fin de route bloquée, il a perdu la partie et sa fuite a échoué, à moins qu'il ne possède encore une „bombe chili“. Avec celle-ci, il peut se frayer un chemin s'il y a une route derrière le barrage. Pour cela, il pose la bombe sur le barrage. Mais attention: la voie est maintenant libre pour les policiers qui suivent.

## Préparation supplémentaire au jeu

### Pizza Margherita

1) Don Falconi reçoit 2 „bombes de chili“ qu'il dépose devant lui.

### Pizza Funghi

1) Don Falconi reçoit 2 „bombes de chili“ qu'il dépose devant lui.  
2) Avant le début de la partie, chaque joueur tire 2 cartes route de la pile, qu'il peut utiliser à la place de la carte route qu'il tire pendant la partie. Tous les joueurs placent ces 2 cartes de réserve devant eux, face visible.

### Pizza Prosciutto

1) Don Falconi reçoit 2 „bombes de chili“ qu'il dépose devant lui.  
2) Avant le début de la partie, chaque joueur tire 2 cartes route de la pile, qu'il peut utiliser à la place de la carte route qu'il tire pendant la partie. Tous les joueurs placent ces 2 cartes de réserve devant eux, face visible.  
3) Dans les piles de cartes route restantes, on mélange les 3 cartes de fuite.

## Début du jeu I des variantes de jeu plus simples



Pizza Margherita



Pizza Funghi



Pizza Prosciutto



1) Le premier coup appartient à Don Falconi. Il tire une carte route de la pile. Il la pose devant la prison de manière à ce que la route continue à être construite et se rend avec sa voiture de jeu à son bout de rue. Aux croisements, Don Falconi peut choisir lui-même le bout de rue qu'il va emprunter. Le tour est ainsi terminé.



2) Vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est maintenant au tour du premier policier de tirer une carte route de la pile. Il la pose sur son poste de police et se rend avec sa voiture au bout de la rue. Aux intersections, le policier peut choisir lui-même le bout de la rue qu'il va emprunter. Le tour est ainsi terminé.



3) Ensuite, c'est au tour des autres policiers jusqu'à ce que Don Falconi soit à nouveau le prochain à jouer

4) Chaque carte de jeu doit être placée par le joueur au bout de la rue où se trouve actuellement sa voiture.

## Particularités des variantes de jeu I

### Pizza Margherita

Aucunes, vous jouez selon les „Règles générales du jeu I“ jusqu'à ce que Don Falconi soit arrêté, bloqué ou que tous les policiers soient bloqués.

### Pizza Funghi

+ **La carte de réserve:** À chaque tour, le joueur peut décider s'il pose la carte route qu'il vient de tirer ou une carte de réserve qu'il a tirée avant le début du jeu. Si il pose la carte de réserve, il pose la carte route actuellement tirée devant lui, de sorte à toujours avoir deux cartes de réserve devant lui.



### Pizza Prosciutto

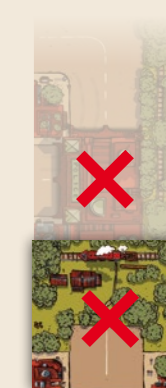
+ **La carte de réserve**  
+ **Carte de fuite:** Lorsqu'un joueur tire une carte de fuite de la pile, il la place n'importe où sur le morceau de bord de la couleur correspondante. Les cartes de fuite ne peuvent pas être placées parmi les cartes de réserve, mais doivent être posées immédiatement sur le bord du plateau de jeu. Pour la carte de fuite, un complice attend maintenant Don Falconi pour lui permettre de s'échapper. Le joueur peut ensuite effectuer un nouveau tour.



### Carte de fuite

La carte de fuite ne peut pas être placée sur un poste de police ou sur un tunnel. La route doit être orientée vers le terrain de jeu.

Il est permis de poser une carte de fuite de manière à ce qu'elle soit bloquée par des cartes routières déjà posées. En employant une „bombe chili“, Don Falconi peut toujours accéder à la carte de fuite en faisant sauter le blocage. Si Don Falconi parvient à atteindre une carte de fuite par une route, il peut fuir la ville. Il a alors échappé à la police et gagné la partie.



## Règles générales du jeu II

### les variantes de jeu stratégiques



Pizza Salami



Pizza Diavola

### Règles générales du jeu II



- 1) Chaque joueur doit effectuer 3 actions par tour. (voir à droite)
- 2) Le joueur peut effectuer chaque action plusieurs fois, mais ne peut effectuer que 3 actions au total par tour.

- 3) Au début du jeu, chaque joueur reçoit 2 cartes de réserve qu'il pose devant lui. Les policiers posent les cartes de réserve face visible, Don Falconi face cachée.

Chaque joueur peut avoir un maximum de 2 cartes de réserve au cours de la partie, mais il peut avoir moins de 2 cartes de réserve en posant, par exemple, 2 cartes route pendant un tour.



- 4) Si un policier rejoint le réseau routier de Don Falconi, il ne peut pas aller directement jusqu'à Don Falconi, mais peut seulement essayer de le rattraper avec les actions dont il dispose. Il peut donc se rendre au maximum 3 fois à la carte de rue la plus proche par tour.



- 5) Si un policier parvient à percuter Don Falconi pendant son tour, il a capturé Don Falconi et gagné. Il n'est pas obligé d'utiliser les trois actions de son tour pour cela.

## Préparation supplémentaire au jeu

### Pizza Salami

- + **La carte de réserve:** avant le début de la partie, chaque joueur tire 2 cartes route de la pile, qu'il peut utiliser à la place de la carte route qu'il tire pendant la partie. Les policiers placent les 2 cartes de réserve devant eux, face visible. Don Falconi place les 2 cartes de réserve face cachée devant lui.

- + **Les cartes de fuite:**

Les 3 cartes de fuite sont mélangées dans les piles de cartes de route.

### Pizza Diavola

- + **La carte de réserve**
- + **Les cartes de fuite**

- + **Chili-Boost:** Don Falconi reçoit les 2 cartes „Chili-Boost“.

## Les actions



### Tirer une carte de rue

Ajoute une carte à tes cartes de réserve [max 2] Coût: 1 action



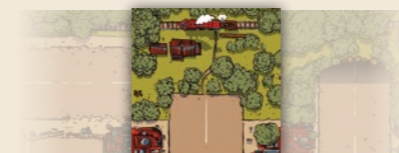
### Conduire la voiture

Conduis la voiture sur la prochaine carte de route. Coût: 1 action



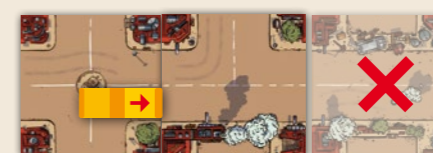
### Demi-tour en trois temps

Chaque joueur a la possibilité de faire demi-tour sur la carte de rue sur laquelle il se trouve actuellement. Coût: 3 actions.



### Placer une carte de fuite

Placer une carte de fuite sur le bord correspondant. (voir page 7)  
Coût: 1 action.



### Placer une carte de rue

Une carte route peut être placée autour de la carte route sur laquelle se trouve actuellement ta voiture de jeu. Elle peut être tournée de n'importe quelle manière et placée devant, à côté ou derrière toi. Tu peux ainsi continuer à construire ton chemin ou bloquer la route pour les autres. Coût: 1 action



## Début du jeu II

### les variantes de jeu stratégiques



Pizza Salami



Pizza Diavola



- 1) Le premier tour appartient à Don Falconi. Il effectue 3 actions (par ex. tirer une carte de route, poser une carte de route, se rendre au prochain bout de route). Ensuite, le tour est terminé. Les voitures peuvent démarrer à deux sorties.

- 2) Vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est maintenant au tour du premier policier d'effectuer ses 3 actions. Le tour est ensuite terminé.



- 3) Ensuite, c'est au tour des autres policiers jusqu'à ce que Don Falconi soit à nouveau le prochain à jouer.

- 4) Lorsqu'un policier pioche une carte de fuite de la pile, il la place n'importe où sur le bord de la carte de la couleur correspondante. Les cartes d'évasion ne peuvent pas être gardées comme cartes de réserve, mais doivent être immédiatement posées sur le bord du terrain de jeu. À l'endroit de la carte de fuite, un complice attend maintenant Don Falconi, pour l'aider à s'échapper. Coût: 1 action



- 5) Si Don Falconi pioche une carte de fuite, il peut la mettre avec ses cartes de réserve et utiliser une autre carte pendant son tour. Ici aussi, aucun joueur ne peut avoir plus de 2 cartes de réserve. Coût: 1 action

## Particularités des variantes de jeu II



Pizza Salami



Pizza Diavola

### Pizza Salami

Aucune, vous jouez selon les „Règles générales du jeu II“ jusqu'à ce que Don Falconi soit attrapé ou qu'il ait pu s'échapper de la ville grâce à une carte de fuite.



### Pizza Diavola

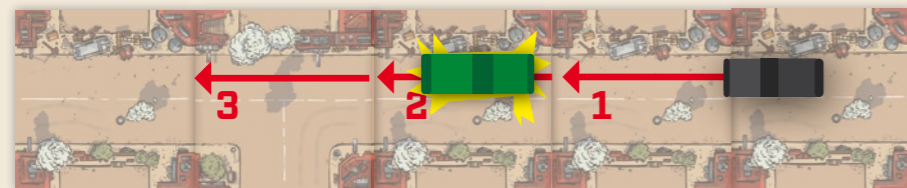
**Chili-Boost:** Don Falconi a 2 cartes „Chili-Boost“. Il peut les utiliser chacune pour 1 action „Conduire“ pour soit:



... parcourir 3 cartes de rue en une seule action...

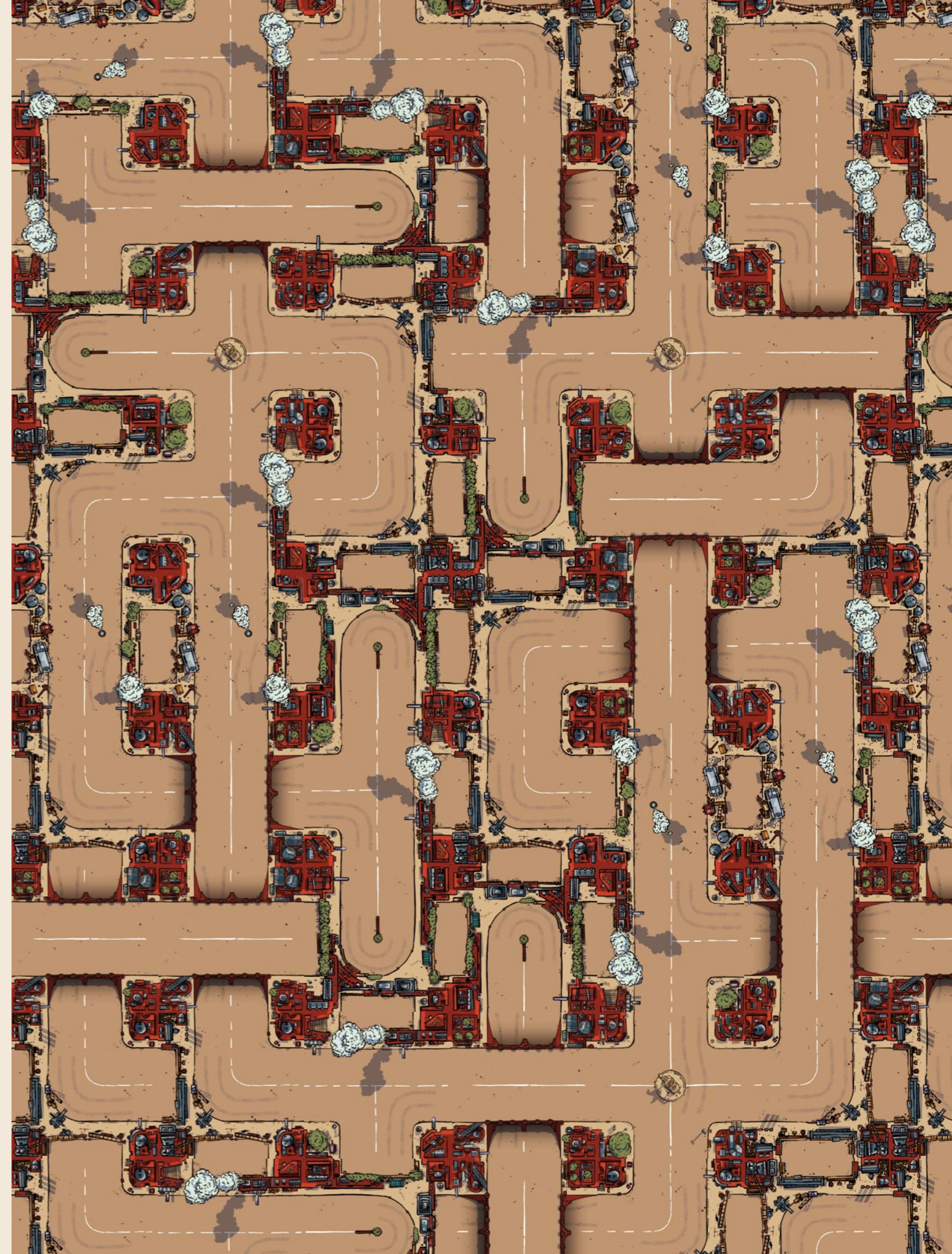


...ou pour éliminer un barrage routier. Ensuite, les policiers peuvent aussi le suivre à travers le barrage. S'il y a d'autres cartes routières après avoir éliminé le blocus, il peut encore utiliser 3 fois l'action „conduire“.



... ou vous pouvez également éliminer une voiture de police du jeu en la dépassant à l'aide d'un „chili boost“.

**La carte de fuite:** Don Falconi peut utiliser sa carte d'évasion secrète à tout moment lorsque c'est son tour. Il doit la placer au début de son tour. Après avoir placé la carte d'évasion, Don Falconi dispose encore de ses 2 actions pour ce tour.



# DON FALCONI S'ÉVADE ENCORE!!

Ce matin, Don Falconi s'est encore échappé de prison!

Le mal-famé mafieux et célèbre roi de l'évasion s'était retrouvé une fois de plus derrière les barreaux à cause de sa sauce illégale „chili-boost“. Cette sauce extrêmement piquante est utilisée à mauvais escient comme additif pour l'essence et conduit à une accélération incroyable. Pour cette raison, la production et la vente de la sauce étaient interdites.

Mais bien sûr, cela n'a pas empêché Don Falconi de continuer à vendre illégalement la sauce dans sa chaîne de pizzerias „Falconi Pizzas“.

Depuis lors, il est un habitué de la prison, mais parvient toujours à s'évader. Les commissariats des trois districts sont alertés et se lancent à la poursuite de Don Falconi avant qu'il ne puisse s'échapper de la ville.

