

Stefania Niccolini, Marco Canetta, Anne-Catherine Perrier et Dimitri Perrier
Illustrations: Christine Alcouffe

The Specialists



Règles du jeu



Vidéo
des règles!

HISTOIRE D'UN GANG...

7 casses pour entrer dans la légende... Le défi de toute une vie!

Pour mener à bien votre plan, repérez soigneusement les lieux, recrutez des spécialistes aux compétences variées et préparez vos équipements.

Accumulez un maximum de millions en vous appuyant sur les compétences de vos spécialistes, en devançant les gangs rivaux pour remporter les meilleures primes et en réalisant des casses aux 4 coins de la planète. Attention une règle d'or, ne jamais réaliser 2 casses dans une même ville.

Et maintenant, les dés doivent être jetés!

1 SEUL OBJECTIF...

Accumulez le **plus de millions** et entrez dans la légende.

MATÉRIEL



3 Plateaux Continent recto verso
et 1 Plateau Las Vegas recto verso



2 Plateaux Recrutement
Recto multijoueur / Verso solo



4 Plateaux Individuels
Recto multijoueur / Verso solo



1 jeton Premier
Joueur



8 cartes Aides de Jeu



21 dés



28 jetons Signature de Gang
(7 par couleur de joueur)



31x



15x



10x



10x

66 billets



72 cartes Spécialiste (12 cartes par Spécialiste)



4 marqueurs Equipement
(1 par couleur de joueur)



12 cartes Indic



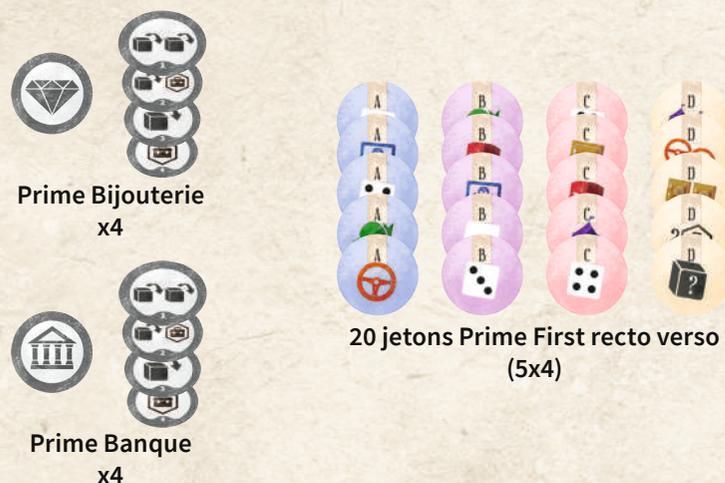
6 cartes Starter Spécialiste
et 6 jetons Compétence Starter

Tuiles et jetons Primes

Primes de recrutement



Primes de casse



Variantes

Matériel variante asymétrique



Matériel solo



CRÉDITS

Un jeu de **Stefania Niccolini, Marco Canetta, Anne-Catherine Perrier, et Dimitri Perrier.**

Développement: **Dimitri Perrier**

Illustrations: **Christine Alcouffe**

Graphisme: **Alexis Vanmeerbeek**

The Specialists est un jeu Explor8. Tous droits réservés. © Explor8 2020

Un grand merci à tous nos ambassadeurs qui sont présents à nos côtés dans ces moments compliqués, à la super équipe qui s'est mobilisée autour du projet, à tous ceux qui ont joué/testé le prototype et à tous ceux qui nous soutiennent aux 4 coins de la France et au-delà. Big bises :)

1 Placez les **plateaux Continent** et **Las Vegas** au centre de la table en respectant une combinaison **A-B-C-D** (4 possibilités). L'ordre des lettres n'a pas d'importance.

2 Placez **4 jetons Prime First** sur le **post-it de chaque continent**. Ces jetons doivent respecter la couleur et la lettre du continent. Remettez dans la boîte les 4 jetons Prime First restants.

3 À côté des plateaux continents, placez les **12 tuiles Expertise** empilées par type de compétence de Spécialiste.



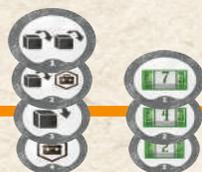
4 Placez les 2 **Plateaux Recrutement** en dessous des plateaux Continent.

Zone Réserve de Dés A
Zone Dés Actifs B
Zone de Recrutement C



5 Mélangez les cartes Spécialiste et formez une pile. **Révélez 6 cartes Spécialiste** pour une partie à **4 joueurs**. (5 cartes Spécialiste à 3 joueurs et 4 cartes Spécialiste à 2 joueurs).

6 Empilez les **jetons Prime faces visibles par type en respectant l'ordre 1-2-3-4** et placez les 4 piles sur les zones correspondantes sur le Plateau Recrutement.



7 Mélangez et placez les **12 cartes Indic** sur le Plateau Recrutement. **Révélez 1 carte Indic**.

N PLACE



8 Lancez 5 dés pour une partie à 4 joueurs (4 dés à 3 joueurs, 3 dés à 2 joueurs) et placez-les sur la zone Dés Actifs. Les dés restants sont placés sur l'emplacement Réserve de Dés.

9 Chaque joueur choisit une couleur et prend le **Plateau Individuel** côté multijoueurs, les **7 jetons Signature de Gang**, et **1 marqueur Équipement** de cette couleur.

10 Chaque joueur reçoit 2 dés et les lance. **Conservez les dés lancés sur leur face respective.** Le joueur dont le lancer est de plus haute valeur prend le jeton Premier Joueur. En cas d'égalité, les joueurs à égalité relancent les dés.



11 Formez 6 lots, chacun composé d'1 carte Starter et d'1 jeton Compétence Starter **tiré au hasard.** Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit et prend 1 lot. Il reçoit immédiatement **en plus** le dé correspondant au pouvoir de la carte Starter.

12 Ensuite chaque joueur place la carte Starter à côté de son Plateau Individuel et le jeton Compétence Starter dans la zone Jetons Prime. Enfin, chaque joueur **glisse ses 3 dés** dans la zone Dés Perso dans l'ordre de son choix et jusqu'à l'emplacement le plus à droite (**sans en modifier les faces**).



2 joueurs

- Retirez les cartes Spécialiste 3+ et 4.
- Retirez les jetons Prime numérotés 2 et 4.
- Retirez 1 tuile Expertise de chaque type.

3 joueurs

- Retirez les cartes Spécialiste 4.
- Retirez les jetons Prime numérotés 4.
- Retirez 3 tuiles Expertise de type différent au hasard.

APERÇU D'UNE MANCHE

The Specialists se joue en plusieurs **manches** (maximum 12), elles-mêmes **divisées en 3 étapes** :

A) Préparation de la manche

1 - Lancer les dés

Lancer **5 dés** à 4 joueurs (4 à 3 joueurs, et 3 à 2 joueurs).
Les dés lancés sont disposés dans la zone Dés Actifs du Plateau Recrutement.

2 - Nouvelles cartes Spécialiste

Révéler **6 nouvelles** cartes Spécialiste à 4 joueurs (5 à 3 joueurs, et 4 à 2 joueurs).

3 - Révéler 1 carte Indic

Elle reste valable pour toute la manche.



À partir du premier joueur, chaque joueur effectue son **tour complet**, puis c'est au joueur suivant en sens horaire de jouer.

B) TOUR D'UN JOUEUR (détail cf. p.8 et p.9)

1 - CHOISIR 1 DÉ

Choisir **1 dé** parmi ceux disponibles dans la **zone Dés Actifs**, et le **glisser dans le sens des flèches** sur la **zone Dés Perso** de son plateau individuel.



2 - UTILISER 1 CARTE

Recruter et/ou Activer 1 carte Spécialiste de la zone de Recrutement en dépensant 1 ou 2 dés de sa zone Dés Perso (2 possibilités) :

A/ **Recruter** 1 carte Spécialiste (**dé blanc**). Prendre la carte et la poser à côté de son plateau individuel. Le Spécialiste rejoint l'équipe du joueur. Puis décider d'**activer** son pouvoir ou non (**dé noir**).

B/ **Activer** directement 1 carte Spécialiste en « **one shot** » (**dé noir**) de la zone de Recrutement. Le Spécialiste ne rejoint pas l'équipe du joueur.

ou ÊTRE INDIC

Recevoir la récompense de la carte Indic.



3 - FAIRE 1 CASSE

Faire 1 casse dans une ville, gagner les millions, et les jetons Prime éventuels.

ou ÊTRE INDIC

Recevoir la récompense de la carte Indic.



Une fois que chaque joueur a joué, on passe à l'étape de fin de manche.

C) Fin de la manche

Une fois que tous les joueurs ont joué, la **carte Indic et les cartes Spécialiste restantes sont défaussées**. Le dé restant est replacé sur la zone Réserve des Dés.

Le joueur à gauche du premier joueur reçoit le jeton Premier Joueur et devient le nouveau premier joueur pour la prochaine manche.



ANATOMIE DES CARTES SPÉCIALISTE

NOM de code du Spécialiste et rappel de sa Compétence.



Valeur de dé pour **RECRUTER** la carte Spécialiste. Recruter permet d'obtenir définitivement le Spécialiste pour toute la partie. Il fait partie de **vo**tre équipe.

Ex. : Pour recruter l'actrice, dépensez un dé de valeur 2.



Valeur de dé pour **ACTIVER** la carte Spécialiste. Activer permet de déclencher le **pouvoir du Spécialiste** ou d'**activer le Spécialiste** en «one shot».

Ex. : Pour activer l'actrice, dépensez un dé de valeur 5.

COMPÉTENCE du Spécialiste nécessaire pour les casses.

POUVOIR DU SPÉCIALISTE

Quand la carte Spécialiste est activée, gagnez le pouvoir: argent, équipements ou dés.

Ex. : Gagnez 2 millions.

Chaque Spécialiste est **toujours** recruté avec le **même dé**.



Ms. Blue Hackeuse



Ms. Red Actrice



Mr. Yellow Perceur de coffre



Mr. Green Costaud



Mr. Purple Contorsionniste



Ms. Orange Pilote



ICONOGRAPHIE



Compétences des Spécialistes



Un Spécialiste



Recruter 1 Spécialiste



Activer 1 Spécialiste



Activer 1 Spécialiste de façon isolée



1 Équipement



1 Équipement **par icône**
Compétence en sa possession
Ex: 1 Équipement par icône actrice en sa possession



1 Million **par casse** du type de bâtiment réalisé
Ex: 1 Million par casse de banque réalisé



Bijouterie



Banque



Casino



Casse de Bijouterie réalisé



Casse de Banque réalisé



Casse de Casino réalisé



1 Million



1 Million



Dé de valeur 5



Recevoir 1 dé de la valeur de son choix



Recevoir et lancer 1 dé



Défausser 1 dé



Modificateur + ou -1 sur la valeur d'1 dé



Modificateur +1 sur la valeur d'1 dé



Jeton Compétence Starter



Prendre 1 carte Spécialiste Starter



Jeton Compétence Asymétrique



Jeton Dé Joker Asymétrique



Jeton Compétence Joker Asymétrique



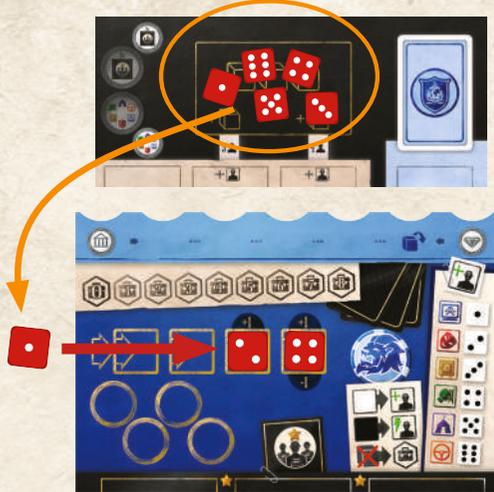
Éléments de jeu pour la variante solo

DÉTAIL DU TOUR D'UN

1 CHOISIR 1 DÉ

À son tour, le joueur commence par **choisir 1 dé parmi ceux disponibles** dans la zone Dés Actifs du tour **et le glisse dans** la zone Dés perso de son plateau individuel **en suivant le sens des flèches**.

Si les 4 emplacements de dés sont occupés, le dé sélectionné reste près du plateau du joueur et peut être utilisé normalement pendant le tour du joueur.

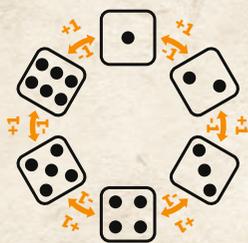


tionné reste près du plateau du joueur et peut être utilisé normalement pendant le tour du joueur.

Le dé le plus à droite, quand il est utilisé, peut bénéficier d'un modificateur +1 ou -1 (par exemple le dé « 4 » peut valoir « 5 » ou « 3 »). Le deuxième dé à droite, quand il est utilisé, peut quand à lui bénéficier d'un modificateur +1.

Important : La valeur du dé cycle.

- Un dé 6 avec un modificateur +1 devient un dé de valeur 1.
- Un dé 1 avec un modificateur -1 devient un dé de valeur 6.



Les dés de la zone Dés Perso vont permettre d'utiliser 1 carte Spécialiste ou pourront être défaussés contre des équipements pendant l'action «FAIRE 1 CASSE».

2 UTILISER 1 CARTE SPECIALISTE

A/ RECRUTER 1 SPECIALISTE

Il rejoint l'équipe du joueur pour toute la partie. Choisir 1 carte Spécialiste **parmi celles révélées**.

Dépenser le dé correspondant au recrutement (dé blanc) et placer la carte Spécialiste à côté de son plateau individuel.

Le dé utilisé retourne dans la Réserve de Dés.



Si le joueur a déjà des Spécialistes avec des compétences identiques, il place la nouvelle carte sur les précédentes en les couvrant partiellement (les pouvoirs des Spécialistes précédents doivent rester visibles).

Puis, le joueur peut **ACTIVER LE SPECIALISTE RECRUTÉ**

Dépenser le dé correspondant à l'activation (dé noir).

Le dé utilisé retourne dans la zone Réserve de Dés, ensuite :

a/ Si le Spécialiste activé est **le seul avec cette compétence dans l'équipe**, alors le joueur gagne immédiatement **1 fois son pouvoir**. (Ex. : 2 équipements)

b/ Si le Spécialiste activé **rejoint un ou plusieurs Spécialistes avec la même compétence dans l'équipe**, alors le joueur **choisit de gagner** immédiatement :

- soit **1 fois le pouvoir de tous les Spécialistes de la même compétence dans l'équipe**. (Ex. : 2 équipements + 1 dé 5)
- soit **X fois le pouvoir du dernier Spécialiste recruté**. X étant le nombre de cartes Spécialiste de cette compétence dans l'équipe. (Ex. : 2 x 2 équipements)

OU B/ ACTIVER 1 SPECIALISTE en « ONE SHOT »

Il ne rejoint pas l'équipe du joueur.

Choisir 1 carte Spécialiste **parmi celles révélées**.

Placer le dé correspondant à l'activation (dé noir) sur la carte Spécialiste ciblée.



Récupérer immédiatement le pouvoir du Spécialiste ciblé sans prendre la carte.

(Ex. : 2 équipements)

Bénéficier ensuite **jusqu'à la fin du tour** de la compétence du Spécialiste «one shot» pour faire un casse (cf. 3. Faire 1 Casse).

Ex. : Compétence Ms Blue

À la fin du tour du joueur, la carte Spécialiste est défaussée et le dé utilisé retourne dans la zone Réserve de Dés.

PRIMES DE RECRUTEMENT (cf. p12)

Le joueur peut obtenir des primes en fonction de la constitution de son équipe.

Prime Équipe Idéale



Avoir recruté un Spécialiste de **chacune des 6 compétences**.

Tuile Expertise



Avoir recruté **3 Spécialistes** de la même compétence.

Prime Super Expertise



Avoir gagné **3 tuiles Expertise**.

OU ÊTRE INDIC

Si le joueur n'utilise pas ou ne veut pas utiliser 1 carte Spécialiste lors de son tour, il devient obligatoirement Indic ce tour-ci. Il reçoit alors la récompense de la carte Indic de la manche.



LE JOUEUR (3 actions successives)

3

FAIRE 1 CASSE



Premièrement, CHOISIR UNE VILLE.

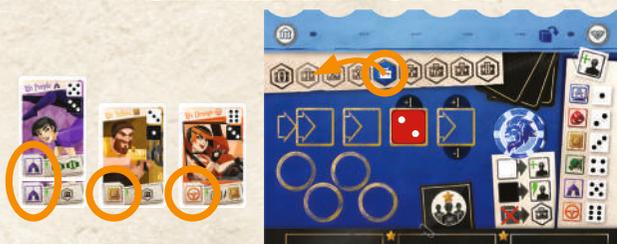
Choisir une ville dans laquelle le joueur n'a pas encore fait de casse.

- Disposer des **compétences et des équipements requis** (icônes Spécialiste et nombre d'équipements indiqués sur le post-it).
- Dépenser le nombre d'**équipements** en reculant son marqueur d'autant de cases que le nombre d'équipements nécessaires.

Action optionnelle : défausser 1 dé pour gagner 1 équipement, autant de fois que souhaité.

Les compétences et les équipements peuvent provenir de jetons qui sont ensuite défaussés.

Le joueur peut également utiliser les pouvoirs de ses **tuiles Expertise** (cf p.12).



Puis, CHOISIR UN BÂTIMENT ET SIGNER SON CASSE.

Choisir un bâtiment (Casino, Banque, Bijouterie) qui n'a pas encore subi de casse, et y **poser son jeton Signature de Gang**.

Important : Un joueur ne peut faire un casse qu'**1 seule fois par ville, après son Gang est repéré.**



Enfin, ENCAISSER LES MILLIONS !

Prendre les Millions correspondants au bâtiment où le casse a eu lieu (bonifié potentiellement par les **tuiles Expertise**) et les éventuels jetons **Prime First** et **Prime Banque/Bijouterie**. (cf. p.12).



À la fin du tour, les dés restants glissent vers la droite pour combler les espaces vides. Chaque joueur ne peut conserver qu'un **maximum de 4 dés d'un tour sur l'autre.**



Exemple :

Anne-Cat décide de faire 1 casse à Buenos Aires.

Elle a les compétences grâce à ses cartes Spécialiste et elle a le bon niveau d'équipement.

Elle recule son marqueur d'équipement de 3 cases et place son jeton Signature de Gang sur le Casino.

Elle encaisse immédiatement 8 Millions et choisit 1 jeton Prime First parmi les 4 disponibles sur le post-it car elle est la première à faire 1 casse à Buenos-Aires.



PRIMES DE CASSE (cf. p12)

Le joueur peut obtenir des primes en fonction des casses réalisés.

Prime First



Etre le premier à faire un casse **dans une ville** ou **faire 1 casse à Las Vegas**.

Choisir un jeton parmi les jetons disponibles sur le post-it.

Prime Banque



Lors de son **premier casse de Banque**, chaque joueur prend un jeton Prime Banque.

Prime Bijouterie



Lors de son **premier casse de Bijouterie**, chaque joueur prend un jeton Prime Bijouterie.

OU

ÊTRE INDIC

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas faire de casse lors de son tour, il devient obligatoirement Indic. Il reçoit alors la récompense de la carte Indic de la manche.



Exemple d'un tour de jeu d'un joueur

1. Choisir 1 dé

1 Stefania choisit 1 dé parmi les dés de la zone Dés Actifs.

2. Utiliser 1 carte

2 Stefania recrute Ms. Orange en dépensant 1 dé de valeur 6. Puis Stefania active Ms. Orange, qu'elle vient de recruter, en dépensant 1 dé de valeur 5.

Elle a plusieurs Ms Orange, elle a le choix entre :

- gagner 1 fois le pouvoir de tous les Spécialistes Ms. Orange qu'elle possède, c'est à dire 2 Millions + 1 dé de valeur 5 + 1 Million et 1 équipement
- ou gagner autant de fois le pouvoir de la carte Ms. Orange **recrutée ce tour-ci** qu'elle possède de Ms. Orange, c'est à dire 3 x 2 Millions.

3 Elle a 3 Ms. Orange, elle gagne la tuile Expertise Ms. Orange valable pour le tour en cours et le reste de la partie.

3. Faire 1 casse

Stefania veut faire 1 casse à la Banque de Lima.

4 Pour ce faire, elle doit posséder 2 Ms. Orange, 1 Mr. Green, 1 Mr. Purple et 3 équipements.

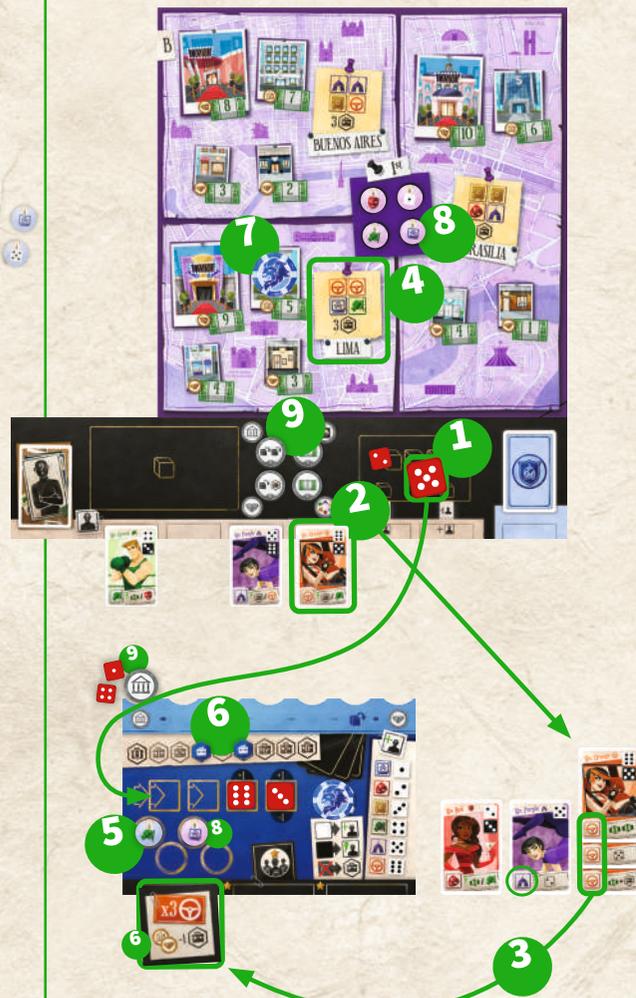
5 Elle n'a pas Mr. Green, elle utilise alors le jeton Prime First « Mr. Green » qu'elle défausse.

6 Elle dépense 2 équipements et non 3, parce qu'elle utilise le pouvoir de sa tuile Expertise Ms. Orange. Cette tuile lui permet de dépenser 1 équipement de moins pour les casses de Bijouterie et de Banque.

7 Elle place son jeton Signature de Gang sur la banque et gagne 5 Millions.

8 Elle est la première joueuse à faire 1 casse à Lima, elle choisit alors le jeton Prime First « 1 Ms Blue » qu'elle place sur son plateau individuel.

9 Il s'agit de sa première banque, elle prend donc le jeton Prime Banque et gagne immédiatement 2 dés qu'elle lance et glisse dans le sens des flèches sur son plateau individuel. Elle place le jeton Prime Banque sur le cran de son plateau individuel situé au dessus de l'icone Banque.

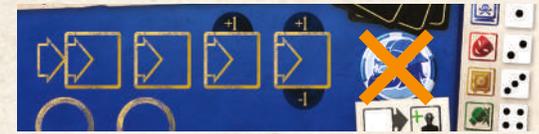


FIN DU JEU

La fin du jeu est déclenchée si l'une de ces 2 conditions est remplie :

1 - Un joueur a fait 7 casses.

La partie se termine à la fin de la manche en cours, une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour.



2 - La 12ème carte Indic est retournée.

Elle déclenche alors la dernière manche du jeu. Il



reste alors 1 tour de jeu à chaque joueur.

Chaque jeton Prime First et jeton Compétence non dépensé vaut 1 million.

Le joueur qui possède le plus de millions est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est celui qui a fait le plus de casses. Si l'égalité persiste alors la victoire est partagée.

VARIANTE

Lors de la mise en place **11**, remplacez les cartes Starter Spécialiste par les tuiles Starter Asymétrique.

Placer 1 tuile asymétrique face cachée devant chaque joueur. Le joueur qui retourne la tuile avec la plus faible valeur reçoit le jeton Premier Joueur.

Ensuite, reprendre les tuiles distribuées et les placer au centre de la table. Ajouter 2 autres tuiles. Placer sous chaque tuile, les éléments (jetons/cartes) demandés face caché puis les retourner.

Le dernier joueur choisit 1 tuile et ses éléments associés en premier, puis le joueur suivant dans l'ordre inverse du tour.



RÈGLE SOLO

Mise en place

Pour jouer en solo, mettez le jeu en place dans sa version 2-joueurs avec les modifications suivantes :

- 1. Placez votre plateau individuel sur la face **mode solo**. (Icône )

Ces jetons seront gagnés dès que le joueur réalisera 1 casse de banque ou de bijouterie.



- 2. Formez une réserve de jetons avec les 6 jetons Prime First Dés, tous les jetons Asymétriques et les 3 jetons Solo. Remettez dans la boîte les autres jetons. **Ne placez aucun jeton sur les post-it des plateaux Continent.**
- 3. Placez le Plateau Recrutement sur la **face solo** et placez y 1 seul jeton quelconque pour la Prime Banque et pour la Prime Bijouterie. Utilisés sur leur face verso, ils serviront uniquement de marqueurs.



- 4. Remplacez les 12 cartes Indic par les **12 cartes**



Corruption.

Préparation

La préparation de la manche et la fin de manche se déroulent de la même façon qu'en mode 2 joueurs.



Tour de jeu

Important : l'action Être Indic n'est jamais disponible dans le mode Solo.

1. Choisir 1 dé et déclencher un effet

Choisir 1 dé parmi les 3 et le glisser dans la zone Dés Perso de son plateau individuel en suivant le sens des flèches.



Additionner les 2 dés restants de la zone Dés Actifs et déclencher l'effet :

- Si la somme = 7, aucun effet
- Si la somme est comprise entre 2 et 6 : faire l'effet situé à gauche de la carte
- Si la somme est comprise entre 8 et 12 : faire l'effet situé à droite de la carte

2 effets possibles :

- **Récupérer la carte Corruption** et la placer devant vous **côté verso** dans le sens Pot-de-Vin. Former 1 ligne avec les cartes Corruption de façon à laisser visible le côté Pot-de-Vin.
- **Bloquer les bâtiments indiqués** avec les jetons Signature de Gang des Gangs rivaux et placer la carte Corruption devant vous **côté verso** dans le sens Gangs Rivaux. Former ainsi 1 seconde ligne avec les cartes Corruption de façon à laisser visible le côté Gangs Rivaux. Les gangs rivaux vous ont pris de vitesse pour réaliser les casses de ces bâtiments.

2. Utiliser 1 carte Spécialiste

Seule l'action UTILISER 1 CARTE est disponible. Elle se déroule de la même façon qu'en mode multijoueurs.

3. Faire 1 casse

Seule l'action FAIRE 1 CASSE est disponible et se déroule de la même façon qu'en mode multijoueurs à l'exception **qu'aucun jeton Prime First n'est gagné depuis les plateaux Continent et Las Vegas.**

Lors du premier casse de banque, le joueur prend le jeton Prime Banque et le place au-dessus du symbole Banque de son plateau individuel. **Il ne reçoit pas la récompense indiquée sur le jeton mais celle indiquée sous le cran où il vient de placer le jeton.**

Même principe pour le premier casse de bijouterie.

Lors des casses suivants de banque et de bijouterie, il déplace le jeton correspondant d'un cran et **gagne la récompense associée au nouvel emplacement.**

Fin du jeu

Le joueur perd immédiatement la partie si :

- il place une **7ème carte Corruption** côté verso dans le sens Pot-de-Vin.
- il déclenche une **5ème fois l'effet Gangs Rivaux** et a donc devant lui 5 cartes Corruption côté verso dans le sens Gangs Rivaux.

Le joueur gagne la partie si :

- il place son **7ème jeton Signature de Gang**. Il reçoit une prime de 5 Millions par carte Corruption non révélée.
- après avoir révélé la dernière carte Corruption, si le joueur n'a pas déclenché l'une des conditions de défaite, il joue ce dernier tour.

Il compte ses millions et déduit le montant des Pots-de-Vin versés :

1	2	3	4	5	6
-1	-3	-6	-10	-15	-21
M\$	M\$	M\$	M\$	M\$	M\$

Échelle de score

À quel personnage de légende pourriez vous être identifié ?

- 29 M\$:** Dalton
- 30 M\$:** Rapetou
- 35 M\$:** Fantomas
- 40 M\$:** Robin des bois
- 45 M\$:** Cats eyes
- 50 M\$:** Harley Quinn
- 55 M\$:** Arsène Lupin
- 60 M\$:** Bonnie Parker or Clyde Barrow
- 65 M\$:** Albert Spaggiari
- 80 M\$:** Danny Ocean

PRIMES DE RECRUTEMENT

PRIME EQUIPE IDEALE

(1 seul jeton par joueur).

Lorsqu'un joueur a recruté un Spécialiste de **chacune des 6 compétences**, il prend le **premier** jeton Prime Equipe Idéale de la pile disponible et gagne immédiatement la récompense (7M\$, 4M\$ ou 2M\$).



PRIME SUPER EXPERTISE

(1 seul jeton par joueur).

Lorsqu'un joueur a gagné une **3ème tuile Expertise**, il prend le **premier** jeton Prime Super Expertise de la pile disponible et gagne immédiatement la récompense (7M\$, 4M\$ ou 2M\$).

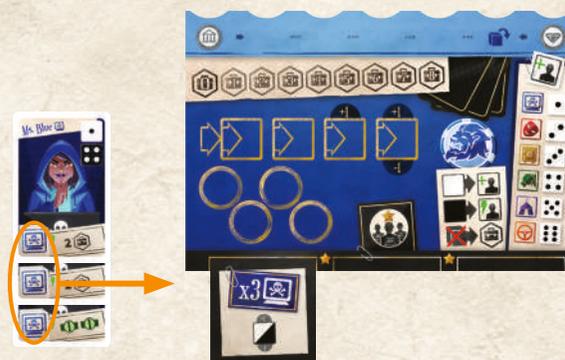


TUILES D'EXPERTISE

Lorsqu'un joueur recrute son **3ème Spécialiste** de la même compétence, il gagne la tuile Expertise correspondante à la même compétence, si la tuile Expertise est encore disponible.

Il place cette tuile sous son plateau individuel et **bénéficie immédiatement de son pouvoir** (détail ci-dessous) **pour le reste de la partie**.

Cette tuile Expertise permet au joueur de bénéficier d'un pouvoir supplémentaire jusqu'à la fin de la partie.



Expertise Hackeuse



Modifiez la valeur d'**1 seul dé de +/- une fois par tour** pendant la phase « utiliser 1 carte Spécialiste ».

Expertise Contorsionniste



Gagnez 2 Millions de plus pour vos **prochains** casses de banque.

Expertise Perceur de coffre



Dépensez 2 équipements de moins pour vos **prochains** casses de banque.

Expertise Actrice



Vous pouvez **défausser 1 dé** pour remplacer 1 compétence de votre choix lorsque vous faites un casse de **casino** (1 fois par tour).

Expertise Costaud



Gagnez 4 Millions de plus pour vos **prochains** casses de bijouterie.

Expertise Pilote



Dépensez 1 équipement de moins pour vos **prochains** casses de banque et de bijouterie.

Important : Un même joueur ne peut récupérer plus de 3 tuiles Expertise dans la partie. Les pouvoirs des tuiles Expertise sont cumulables.

PRIMES DE CASSE

PRIME FIRST



Lorsqu'un joueur réalise le **premier casse dans une ville**, il choisit **1 jeton Prime First** parmi les jetons disponibles sur le post-it du plateau Continent. Il le place sur la zone jetons Prime de son plateau individuel (4 maximum).

À Las Vegas, tous les joueurs reçoivent 1 jeton Prime First.

Les jetons Prime First ne sont utilisables qu'une fois. Ceux faisant gagner un dé sont convertibles à tout



moment.

Important : Les jetons Compétence ne comptent pas comme des membres à part entière de l'équipe. Ils ne permettent pas non plus de gagner le jeton Prime Equipe Idéale, ni les tuiles Expertise.



PRIME PREMIERE BANQUE

(1 seul jeton par joueur).

Lorsqu'un joueur fait son **premier casse de banque**, il prend le premier jeton Prime Banque disponible. Il gagne la **prime indiquée sur le jeton**. Il place le jeton en haut de son plateau individuel **face icône Banque**. Ce jeton servira par la suite de compteur pour indiquer le nombre de casses de banques réalisé par ce joueur.



PRIME PREMIERE BIJOUTERIE

(1 seul jeton par joueur).

La prime Bijouterie fonctionne de la même manière que la prime Banque. Le jeton Bijouterie servira par la suite de compteur pour indiquer le nombre de casses



de bijouteries réalisé par ce joueur.

PRIME DEUXIEME BIJOUTERIE

En réalisant un **second casse de bijouterie**, le joueur gagne **1 dé**.