

règles



Dans une médina aux confins d'un royaume, prospère un marchand malhonnête à la richesse démesurée. Pièces d'or, étoffes et tapis s'entassent dans son repaire.

Au milieu de son trésor, neuf saphirs d'une grande pureté; neuf pierres précieuses qui font rêver.

Voilà que, dans la cité, pillards, larrons et autres fripons se lancent un défi : celui qui, cette nuit, dérobera le plus de ces pierres sera couronné roi des voleurs.

Répondez-vous à l'appel?
Braverez-vous les quarante voleurs qui gardent le butin ?



matériel

- 67 tuiles
- 60 tuiles régulières
- 4 tuiles Aide-mémoire
- 3 tuiles Contes



- 15 jetons Mauvais œil



- 9 saphirs



- 1 pochette de rangement



40

aperçu et but du jeu

À tour de rôle, les joueurs tentent de dérober l'un des neuf saphirs disposés sur la table. Ces pierres précieuses sont entourées de seize tuiles posées face cachée, dissimulant un voleur ou un objet spécial. Le dos de chaque tuile est illustré d'un symbole de couleur donnant un indice sur ce qui se trouve sur la face cachée. Pour réussir un vol, le joueur actif doit former une combinaison de couleurs ou de symboles en révélant quatre tuiles entourant un saphir ou formant une ligne. Si la combinaison est bien déduite, le joueur actif remporte le saphir. En cas d'échec, le joueur reçoit un Mauvais œil (un point de victoire négatif). À l'aide des tuiles spéciales, les joueurs pourront nuire à leurs adversaires ou se protéger d'eux.

Lorsque les neuf saphirs du jeu sont volés, le jeu prend fin. Le joueur qui en possède le plus remporte la partie.

table des matières

4	Éléments du jeu
5	Les urnes
6-7	Effets des tuiles spéciales
8	Mise en place
8-9	Déroulement de la partie Faire sa main et Épier
10-11	Déroulement de la partie Action et Tenter un vol
11	Fin de la partie
11	Décompte final et vainqueur
12-13	Exemples
14-15	Règles optionnelles



éléments du jeu

Le jeu est composé de 60 tuiles.

Les tuiles Voleur (40)

Les quarante tuiles Voleur sont réparties en cinq symboles et quatre couleurs. Il y a donc deux tuiles Voleur de chaque couleur pour chacun des symboles.

Soleil



Trèfle



Lune



Main



Étoile



Les tuiles spéciales (20)

Le jeu comprend également vingt tuiles spéciales.



Lanterne

Saphir

Amulette

Poignard

Mauvais œil

les urnes

Une urne marquée d'un symbole et d'une couleur apparaît sur le dos de chacune des tuiles. Ce symbole de couleur donne un indice sur ce que cache la tuile. Celle-ci cache un voleur ou un objet spécial. Toutefois, seule l'une des deux informations (symbole ou couleur) est véridique... Ou pas!



Une urne à étoile rouge peut donc cacher:



Un voleur rouge avec le mauvais symbole



Un voleur de symbole étoile avec la mauvaise couleur



Un objet spécial sans symbole ni couleur

ATTENTION :

Chacune des combinaisons de symbole et de couleur se retrouve trois fois dans le jeu.

Par exemple, il y a trois urnes marquées d'une étoile rouge dans le jeu.



effets des tuiles spéciales

Les tuiles spéciales ont différents effets si :

- Elles sont dévoilées sur le jeu lors de la phase « Épier ».
- Elles sont jouées par un joueur à partir de sa main.
- Elles sont retournées lorsque le joueur tente un vol.



6

	LANTERNE	SAPHIR
Effet si dévoilées sur le jeu lors de la phase « Épier »	<p>Le joueur doit dévoiler la tuile Lanterne à tous les autres joueurs.</p> <p>Le joueur dévoile à tous trois tuiles adjacentes à la tuile Lanterne.</p> <p>Le joueur n'est pas affecté par les tuiles Poignard découvertes sur la table grâce à la Lanterne. Toutefois, il ramasse les tuiles saphirs qu'il découvre.</p>	<p>Le joueur doit dévoiler la tuile Saphir à tous les autres joueurs.</p> <p>Le joueur met la tuile Saphir dans sa réserve (son butin).</p> <p>Le joueur remplace la tuile Saphir par une tuile de la pioche et la place face cachée sur le jeu (sans la regarder).</p> <p>Le joueur continue son tour à la phase « Action ».</p>
Effet si jouées par un joueur à partir de sa main	<p>Jouée lors de la phase « Épier ».</p> <p>Le joueur peut « épier » secrètement deux tuiles adjacentes au lieu d'une seule.</p> <p>Le joueur n'est pas affecté par les tuiles Poignards découvertes sur la table grâce à la Lanterne. Si une autre tuile Lanterne est découverte, elle n'a pas d'effet.</p> <p>Toutefois, le joueur ramasse les tuiles saphirs qu'il découvre.</p>	<p>Jouée lors de la phase « Action »</p> <p>Permet au joueur de voler un saphir à un adversaire ou sur le jeu.</p>
Effet si dévoilées lors de la phase « Tenter un vol »	<p>Le joueur rate son vol, car la tuile n'est pas une tuile Voleur ou une tuile Amulette. Le joueur retourne les tuiles face cachée. Le joueur prend un Mauvais œil pour sa tentative de vol ratée.</p>	<p>Le joueur rate son vol, car la tuile n'est pas une tuile Voleur ou une tuile Amulette. Le joueur retourne les tuiles face cachée. Le joueur prend un Mauvais œil pour sa tentative de vol ratée.</p>

7

AMULETTE	POIGNARD	MAUVAIS ŒIL
<p>La tuile Amulette n'a aucun effet lors de la phase « Épier ». Le joueur garde l'information secrète.</p> <p>Il s'agit d'une frime. Lors de la phase « Tenter un vol », la tuile Amulette pourra être utilisée à titre de tuile Voleur de n'importe quel symbole et couleur.</p>	<p>Le joueur doit dévoiler la tuile Poignard à tous les autres joueurs.</p> <p>Le joueur doit défausser immédiatement toutes les tuiles qu'il a en main.</p> <p>Le joueur continue son tour à la phase « Action ».</p>	<p>La tuile Mauvais œil n'a aucun effet lors de la phase « Épier ». Le joueur garde l'information secrète.</p>
<p>Jouée lors de la phase « Action »</p> <p>Le joueur se départit de l'un de ses Mauvais œil. (tuile ou jeton)</p>	<p>Jouée à tout moment</p> <p>Permet au joueur d'annuler une tuile spéciale jouée par un adversaire. Une tuile Poignard peut annuler une autre tuile Poignard.</p>	<p>Jouée lors de la phase « Action »</p> <p>Permet au joueur de donner la tuile Mauvais œil à un adversaire. L'adversaire met la tuile dans sa réserve (son butin).</p>
<p>Si la tuile Amulette est jumelée correctement, le joueur réussit son vol et dérobe un saphir.</p>	<p>Le joueur rate son vol, car la tuile n'est pas une tuile Voleur ou une tuile Amulette. Le joueur retourne les tuiles face cachée. Le joueur prend un Mauvais œil pour sa tentative de vol ratée.</p>	<p>Le joueur rate son vol, car la tuile n'est pas une tuile Voleur ou une tuile Amulette. Le joueur retourne les tuiles face cachée. Le joueur prend un Mauvais œil pour sa tentative de vol ratée.</p>

Mise en place

- Mélangez toutes les tuiles de jeu.
- Déposez seize tuiles au hasard et face cachée sur la table de manière à former quatre rangées de quatre tuiles disposées en quatre colonnes.

Règles de disposition des tuiles : Lorsqu'il y a plusieurs tuiles à déposer sur la table, il faut toujours procéder de la gauche vers la droite, ligne par ligne, de haut en bas.

- Déposez les neuf saphirs de manière à ce que chaque saphir soit encadré de quatre tuiles.
- Distribuer trois tuiles à chaque joueur.
- Déposez les tuiles restantes dans une pile (la pioche) et placez celle-ci à proximité de tous les joueurs.
- Déposez les jetons Mauvais œil à proximité de tous les joueurs; ils seront remis aux joueurs pour chaque tentative de vol ratée. En fin de partie, chaque Mauvais œil déduira un saphir du butin du joueur.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun leur tour, et c'est le joueur avec le plus de richesses sur lui qui commence (bijoux, montre, argent, etc.). Ceux-ci doivent réaliser les phases de jeu dans l'ordre. Ils doivent exécuter la phase 1, mais ils ne sont pas obligés d'effectuer les autres phases.

Un tour se déroule en quatre phases

Phase 1 : Faire sa main

Le joueur doit piocher des tuiles afin d'en avoir trois en main. Si le joueur a déjà des tuiles en main, il peut défausser le nombre de tuiles qu'il désire afin de refaire sa main.

Phase 2 : Épier (facultative)

Le joueur peut épier de deux façons :

1-Épier une tuile sur le jeu

Le joueur peut regarder secrètement ce qui est dissimulé sous l'une des tuiles. Il devra en révéler le contenu à ses adversaires s'il est affecté par une tuile Poignard, Saphir ou Lanterne.

2-Épier à l'aide d'une tuile Lanterne jouée de la main du joueur

Le joueur peut également se servir d'une tuile Lanterne qu'il a en main pour épier secrètement deux jarres adjacentes.

Épier une tuile sur le jeu - effets

- **Une tuile Voleur, Amulette ou Mauvais œil :** le joueur prend connaissance de la tuile et la remet face cachée sur le jeu sans la dévoiler à ses adversaires.
- **Une tuile Poignard :** le joueur doit dévoiler la tuile à tous les autres joueurs et défausser immédiatement toutes ses tuiles en main. Il devra terminer son tour sans tuile. Il replace ensuite la tuile Poignard, face cachée, au même endroit sur le jeu.
- **Une tuile Saphir :** le joueur doit dévoiler la tuile à tous les autres joueurs et prendre possession de la tuile Saphir en l'ajoutant à sa réserve. Il remplace la tuile Saphir par une nouvelle tuile de la pioche, face cachée. Le joueur peut poursuivre son tour.
- **Une tuile Lanterne :** le joueur doit dévoiler la tuile à tous les autres joueurs ainsi que trois tuiles adjacentes à la tuile Lanterne.

Par la suite, le joueur doit retourner toutes les tuiles qui ont été dévoilées. Le joueur peut poursuivre son tour.

ATTENTION :

S'il y a moins de trois tuiles cachées adjacentes à la tuile Lanterne, le joueur ne révèle que ces tuiles.

Si la Lanterne révèle une ou plusieurs tuiles Saphir, le joueur les ramasse et les remplace par des nouvelles tuiles de la pioche, face cachée. Le joueur peut poursuivre son tour.

Si une ou plusieurs tuiles Poignard sont retournées grâce à la tuile Lanterne, celles-ci n'affectent pas le joueur.

Si la tuile Lanterne révèle une seconde tuile Lanterne, le joueur n'en tient pas compte. Elle n'a aucun effet.

Épier à l'aide d'une tuile Lanterne jouée de la main du joueur - effets

- **Une tuile Voleur, Amulette, Lanterne, Poignard ou Mauvais œil :** le joueur prend connaissance de la tuile et la remet face cachée sur le jeu sans la dévoiler à ses adversaires.
- **Une tuile Saphir :** le joueur doit dévoiler la tuile à tous les autres joueurs et prendre possession de la tuile Saphir en l'ajoutant à

sa réserve. Il remplace la tuile Saphir par une nouvelle tuile de la pioche, face cachée. Le joueur peut poursuivre son tour.

ATTENTION :

Les tuiles Poignard et Lanterne n'ont aucun effet lorsqu'elles sont révélées par une tuile Lanterne.



Phase 3 : Action (facultative)

Le joueur peut faire une seule des actions suivantes :

- Remplacer une tuile présente sur la table par une tuile de sa main. Le joueur place alors sa tuile face cachée et met la tuile qui était sur le jeu dans sa main.
- Échanger deux tuiles adjacentes présentes sur le jeu (haut/bas/gauche/droite/diagonale).
- Jouer une tuile spéciale qu'il possède en main (Amulette, Saphir ou Mauvais œil).

Phase 4 : Tenter un vol (facultative)

Le joueur peut décider de tenter un vol. Afin de dérober un saphir, le joueur doit annoncer où il fera sa tentative de vol. Ensuite, il doit révéler à tous les joueurs quatre tuiles sur le jeu.

ATTENTION : Il est important d'annoncer l'endroit où la tentative de vol sera réalisée, car il est possible de voler plusieurs saphirs en un seul coup. Pour que ces vols soient valides, le vol annoncé doit absolument être un succès (voir exemple à la page 13).

Afin de réussir le vol d'un saphir, le joueur doit former l'une des combinaisons suivantes :

Quatre tuiles de couleur identique

Quatre tuiles de couleurs différentes

Quatre tuiles avec des symboles identiques

Quatre tuiles avec des symboles différents

Deux options pour réussir un vol :

1. Encadrer un saphir avec une bonne combinaison de quatre tuiles ;
2. Former une ligne avec une bonne combinaison de quatre tuiles.

1. Encadrer un saphir



Le joueur encadre un saphir avec quatre tuiles formant l'une des combinaisons valides (couleurs ou symboles).

Le joueur s'empare du saphir s'il a fait une bonne déduction et son tour est terminé. **Les tuiles sont laissées face visible sur le jeu.**

Si sa déduction est mauvaise, le joueur remet les tuiles faces cachées. Il doit également prendre un Mauvais œil en guise de châtiment. Ceci met fin à son tour.

ATTENTION : Les tuiles laissées face visible peuvent être utilisées de la même manière que les tuiles face cachée. Les joueurs peuvent les remplacer et les échanger comme ils le veulent.

2. Former une ligne



Le joueur forme une ligne avec quatre tuiles formant l'une des combinaisons valides (couleurs ou symboles).

La ligne peut être horizontale, verticale ou diagonale.

Si sa déduction est bonne, le joueur vole immédiatement un saphir qui touche à la ligne. Si aucun saphir ne touche à la ligne, le joueur peut voler un saphir de son choix, sur le jeu ou dans le butin d'un adversaire. Le joueur défause ensuite toutes les tuiles qui composent la ligne et les remplace par quatre nouvelles tuiles de la pioche, face cachée. L'action met fin à son tour.

Si sa déduction est mauvaise, le joueur remet les tuiles face cachée. Il doit également prendre un Mauvais œil en guise de châtiment. Ceci met fin à son tour.

fin de la partie

Lorsque le dernier saphir présent sur le jeu est dérobé, la partie est terminée.

décompte final et vainqueur

Les joueurs soustraient de leur butin un saphir (pierre ou tuile) pour chaque Mauvais œil (jeton ou tuile) qu'ils possèdent. Celui qui a le plus de saphirs remporte la partie et il est déclaré le roi des voleurs.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le moins de Mauvais œil remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, celui qui possède le plus de « vrais saphirs » remporte la partie.

Si les joueurs n'arrivent toujours pas à se départager, ils remportent tous la victoire.

ASTUCE LORS DE LA PHASE « TENTER UN VOL »

Il est possible de voler plusieurs saphirs dans un seul tour. Si des combinaisons possibles se créent de manière indirecte (d'autres saphirs encadrés ou d'autres lignes formant une combinaison valide), le joueur peut effectuer tous les vols en une seule déduction.

ATTENTION : La déduction initiale doit être réussie afin de bénéficier des combinaisons indirectes.

précisions sur le jeu

Tentative de vol ratée

Mauvaise combinaison de couleurs et de symboles qui encadrent un saphir



Mauvaise combinaison due au dévoilement d'une tuile spéciale autre que la tuile Amulette



12

Le joueur n'a pas retourné des tuiles de quatre couleurs différentes ou identiques ni des tuiles réunissant quatre symboles différents ou identiques. Le joueur a donc raté sa déduction.

Il doit retourner les tuiles face cachée et prendre un Mauvais œil pour sa tentative de vol ratée.



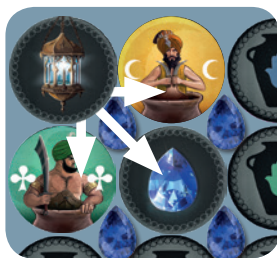
Dans cet exemple, le joueur n'a pas l'une des conditions de réussite, car la tuile Saphir n'est pas une tuile Voleur.

Par conséquent, il doit retourner les tuiles face cachée et prendre un Mauvais œil pour sa tentative de vol ratée.

N. B. La présence d'une tuile Poignard, Lanterne ou Mauvais œil aurait eu le même effet.

Épier

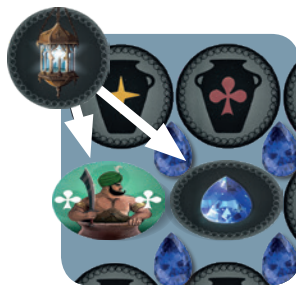
Révéler une tuile spéciale avec une tuile Lanterne sur le jeu.



Lors de la phase « Épier », le joueur découvre une tuile Lanterne. Il dévoile à tous ses adversaires trois tuiles adjacentes. Les tuiles spéciales révélées n'ont aucun effet, à l'exception des tuiles Saphir. Le joueur prend possession de toutes les tuiles Saphir en les ajoutant à son butin. Il remplace les tuiles manquantes par d'autres tuiles de la pioche, face cachée. Le joueur peut poursuivre son tour.



Révéler une tuile spéciale avec une tuile Lanterne jouée de sa main.



Lors de la phase « Épier », le joueur joue de sa main une tuile Lanterne et regarde secrètement deux tuiles adjacentes. Les tuiles spéciales ainsi révélées n'ont aucun effet, à l'exception des tuiles Saphir. Le joueur prend possession des tuiles Saphir en les ajoutant à son butin. Il remplace les tuiles manquantes par d'autres tuiles de la pioche, face cachée. Le joueur peut poursuivre son tour.

Exemple de vols multiples

Dans l'exemple suivant, les deux tuiles de Voleur vertes (fig. 1) étaient déjà face visible sur la table. Le joueur a tenté un vol en retournant les quatre tuiles en haut à gauche. Les quatre tuiles sont de couleurs différentes (la tuile Amulette étant une frime). Le joueur peut donc dérober le saphir qui est encadré par ces quatre tuiles. Lorsqu'il a effectué son vol, une ligne s'est formée, composée de quatre tuiles de couleur identique. Le joueur dérobe ainsi un deuxième saphir touchant à la ligne. Si aucun saphir ne touche à la ligne, il peut, au choix, dérober un saphir sur le jeu ou dans le butin d'un adversaire.



- ➡ Vol 1 : Le joueur dérobe le saphir qui est encadré par les tuiles.
- ➡ Vol 2 : Le joueur dérobe le saphir qui touche à la ligne.

13

Règles optionnelles

ATTENTION : Les règles optionnelles ont été testées pour être jouées séparément les unes des autres. Vous pouvez essayer d'en jouer plus d'une à la fois. Le plaisir sera de la partie, mais le jeu risque d'être moins équilibré.

Les chefs des voleurs

Il existe quatre tuiles Chef des voleurs dans le jeu. Ces tuiles font partie des 40 tuiles de voleurs du jeu de base. Il y a une tuile Chef des voleurs par couleur. Ces tuiles sont identifiées par le Faravahar (symbole perse) :



Ces tuiles sont des voleurs. Tout comme les tuiles régulières de Voleurs, elles possèdent une couleur et un symbole. Elles peuvent donc être utilisées lors de la phase « Tenter un vol ».

La règle « chefs des voleurs » leur octroie deux pouvoirs spéciaux.

1. Si le joueur possède une tuile Chef des voleurs dans ses mains, il peut la jouer lors de la phase « Action ». Il dévoile alors la tuile aux autres joueurs, remplace une tuile sur le jeu par la tuile Chef des voleurs et peut procéder à une seconde action.

ATTENTION : La tuile Chef des voleurs est placée sur la table face visible.

Une seule tuile Chef des voleurs peut être jouée par un joueur dans un tour.

La tuile Chef des voleurs ne peut pas être annulée par la tuile Poignard.

2. Si un joueur effectue une ligne ou un carré formé de quatre tuiles Chef des voleurs, le joueur dérobe tous les saphirs encore présents sur le jeu.

Il n'y a aucune modification à faire lors de la mise en place du jeu.

Les phases de jeu ne sont pas affectées par cette règle.

Les trois contes

Lors de la mise en place, ajoutez les trois tuiles dorées avant de mélanger les tuiles.

L'effet de ces tuiles est activé immédiatement dès :

- Qu'elles sont piochées par un joueur.
- Qu'elles sont révélées par un joueur si elles sont sur la table.

Tuile Marchand malhonnête

Cette tuile est tirée du récit d'Ali Baba et les 40 voleurs.

Dès que cette tuile est activée, elle doit être placée au coin inférieur gauche par rapport au joueur actif.

Voir image page suivante.



Le joueur actif doit alors poursuivre son tour de jeu selon les règles habituelles. À la fin de son tour (après la phase « Tenter un vol »), le marchand malhonnête dérobe le saphir du coin s'il est encore présent. Dans ce cas, le saphir est retiré du jeu et déposé sur la tuile Marchand malhonnête. Si le saphir a déjà été dérobé, le marchand malhonnête ne vole pas de saphir, mais reste en jeu.

Avant le début du tour du joueur suivant, la tuile Marchand malhonnête poursuit son chemin jusqu'au prochain coin dans le sens horaire. Le marchand dérobera le saphir s'il est présent dans ce coin à la fin du tour.

Le marchand fera ainsi pour les deux autres coins.

À la fin du 5^e tour, si le saphir du centre est toujours en jeu, le marchand malhonnête le dérobera et mettra fin à la partie. **Tous les joueurs ont perdu.** En cas contraire, les joueurs continuent la partie et la tuile Marchand malhonnête reste en jeu, mais ne se déplace plus.

N. B. Les saphirs dérobés par le marchand restent toujours disponibles au vol. Ils peuvent être dérobés par une tuile Saphir ou lorsqu'un joueur forme une ligne.

Tuile Génie

Cette tuile est tirée du récit d'Aladin et la lampe merveilleuse.

Dès que cette tuile est activée, le joueur actif peut choisir l'un des souhaits suivants :

- Se débarrasser de tous ses Mauvais œil.
- Terminer normalement son tour et en jouer un 2^e immédiatement.
- Se débarrasser du marchand malhonnête et dérober son butin (les saphirs qu'il a dérobés).



Tuile Sindbad

Cette tuile est tirée du récit des Sept voyages de Sindbad le marin.

Dès que cette tuile est activée, tous les joueurs doivent faire circuler leur main sept fois dans le sens horaire.

Chaque joueur passe donc ses tuiles à son voisin de gauche et reçoit les tuiles de son voisin de droite à sept reprises.



Règle simplifiée pour la famille et les enfants

Lors de la mise en place, enlevez toutes les tuiles spéciales du jeu. Vous devez garder et mélanger uniquement les 40 tuiles de voleurs. Les phases de jeu ne sont pas affectées par cette règle. L'absence de tuiles spéciales diminue grandement la difficulté du jeu, rendant les déductions plus faciles.

Phases de jeu

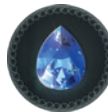
À tour de rôle, chaque joueur peut effectuer les phases suivantes :

- 1. Faire sa main** (seule phase obligatoire): Le joueur pioche des tuiles afin d'en avoir trois en main.
- 2. Épier** : Le joueur peut regarder ce qui est dissimulé dans l'une des jarres (regarder sous l'une des tuiles) sans en dévoiler le contenu aux adversaires.
- 3. Action** : Le joueur peut poser une action sur l'une des tuiles en jeu ou jouer une tuile qu'il a en main.
- 4. Tenter un vol** : Le joueur peut essayer de voler un saphir. S'il échoue, il reçoit un Mauvais œil.

Résumé des tuiles spéciales



Épier : Dévoilez 3 tuiles adjacentes.
Action : Épiez secrètement 2 tuiles.
Vol : Échec du vol.



Épier : Rempportez un saphir.
Action : Volez un saphir sur le jeu ou à un adversaire.
Vol : Échec du vol.



Épier : Aucun effet.
Action : Retirez vous un Mauvais œil.
Vol : Équivaut à un voleur.



Épier : Défausser votre main.
Action : Bloquez une tuile spéciale jouée par un adversaire.
Vol : Échec du vol.



Épier : Aucun effet.
Action : Donnez un Mauvais œil à un adversaire.
Vol : Échec du vol

Auteurs: Éric Poulin, Etienne Rioux et Jean-Thomas Rioux

Illustrations et graphisme: Etienne Rioux

Remerciements spéciaux pour tous les efforts investis dans notre projet :

Isabelle Geoffroy, Carl Rocheleau, Jean-Philippe Auclair - BoardGame Québec, nos familles et nos testeurs.

Autres remerciements :

JP Doyon - L'École du jeu
Kevin Scott Delp et Melissa Johnson Delp - Tantrum House
Leon Schmitz - Geek City USA
Ferdinand Andrew Capitulo - The Cardboard Stacker
Australian Tabletop Gaming Network
Tabletop Games UK
Professeur Boardgame
Le beau jeu
Daniel Zayas - The Daniel Zayas Company

Nous tenons à remercier tous nos «backers» de Kickstarters. Sans vous, il n'y aurait pas de jeu !



info@jackbro.com • www.jackbro.com
www.facebook.com/jackbrogames