

PILLEURS de BANQUES

- Connectez-vous avec votre **Nom d'équipe**, le **CODE Session** et cliquez sur **login**
- Les 2 indicateurs sont au vert ? (*attention désactivez le wifi*)
- Tout le monde est prêt ? ALLEZ-Y.

Login

LOC

Data

Start

Personnages

	Chaque équipe de joueurs a son propre « personnage / figurine » sur l'écran avec son cercle d'action.
POLICIERS	Dans le jeu, deux agents de police qui effectuent des patrouilles peuvent vous arrêter . Cela arrive quand un agent de police entre dans votre cercle d'action . Si vous êtes arrêté, vous pouvez soudoyer la police avec la somme de 50 k€ pour être libéré (<i>automatique</i>).
FOURGON	Un fourgon de transport de fonds, qui peut être attaqué, circule aux alentours. Cela rapporte 100 k€ . Vous pouvez attaquer le fourgon lorsqu'il se trouve dans votre <i>cercle d'action</i> et que vous êtes en possession d'un bazooka .

Ouvrir des coffres

Le but du jeu est d'amasser autant d'argent que possible. Pour ce faire, vous devez ouvrir des coffres-forts. Un « **cercle d'action** » est indiqué autour de votre personnage. Veillez à ce que le coffre que vous voulez dévaliser se trouve bien dans le cercle d'action. Pour dérober le contenu du coffre-fort, vous avez besoin de **dynamite**. Si vous avez suffisamment de dynamite, vous pouvez vider le coffre. Si vous dérobez un coffre, les autres joueurs ne peuvent plus ouvrir ce coffre pendant un temps déterminé.

Symbole	Quoi	Dynamite	Butin
	Argent	besoin 1x	10 k€
	Bijoux	besoin 2x	25 k€
	Or	besoin 3x	40 k€
	Diamants	besoin 4x	60 k€

Dynamite

	Votre quantité de dynamite est indiquée avec le chiffre sous le symbole. Votre inventaire peut contenir un maximum de 9 bâtons !
	Pour obtenir plus de dynamite, vous devez vider des caisses. Si vous êtes suffisamment proche d'une caisse, celle-ci est ouverte <i>automatiquement</i> . Elle ne s'ouvre pas si vous possédez déjà 9 bâtons.

Objets

Au moment où vous ouvrez une caisse, vous ne recevez pas uniquement de la dynamite, mais aussi un **objet**. Cliquez dessus pour le consulter ou l'utiliser. **1 seul exemplaire** de chaque type d'objet simultanément.

Objets	Nom	Description
	Grand sac	Avec le grand sac, le prochain cambriolage vous rapporte 2x plus d'argent. (automatique)
	Mitrailleuse	Avec la mitrailleuse, vous pouvez voler 50k€ à l'adversaire. Vous recevez 50k€ . Cliquez sur l' adversaire quand celui-ci entre dans votre cercle d'action . L'équipe attaquée est également neutralisée pendant 60 secondes.
	Fusil	Cette arme a une grande portée. Cliquez sur l' adversaire pour le sélectionner et veillez à ce qu'il se trouve entre le cercle intérieur et extérieur . Neutralisation 60 secondes.
	Grenade fumigène	Elle vous rend invisible pendant 5 minutes pour les adversaires et la police et vous ne pouvez pas être volé. Cliquez pour l'activer. <i>Votre personnage est également coloré plus clairement.</i>
	Bazooka	Le bazooka vous permet d'attaquer le fourgon . Pour ce faire, cliquez sur le fourgon dans votre cercle d'action . Cela rapporte 100k€ !
	Veste en Kevlar	Le gilet pare-balle vous protège d'une attaque (mitrailleuse ou fusil) d'un adversaire. Vous ne perdrez donc pas d'argent. Durée d'utilisation limitée.
	Mine antipersonnel	Posez une mine antipersonnel sur le chemin de l'adversaire. Cliquez et vous larguez la bombe invisible à l'endroit où vous vous trouvez. Après 1 minute, elle s'active : lorsque la police ou un adversaire marche dessus, il perd 50k€ et est neutralisé pendant 60 secondes. PS : Sauvez-vous ! L'argent arrive sur votre compte. La mine antipersonnel disparaît alors du jeu.

Pour **consulter** le score des adversaires et connaître votre classement.



Centrez votre position sur l'écran
Messages - Zoom Out – Zoom In

LOC

Data

Indicateurs GPS et connexion internet les 2 doivent être au **vert** pour commencer.