

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 (Saône-et-Loire), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Attrape-voleurs !

Un jeu d'observation et de réflexes rapides pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Jörg Domberger
Illustration : Antje Hagemann
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Quelle pagaille dans la forêt ! Les animaux sont affolés : une bande de voleurs fait régner la terreur dans la région et dérobe tout ce qui tombe entre leurs pattes. Aidez le commissaire Blaireau à trouver et attraper les 27 voleurs ! Le joueur qui, après avoir retourné une carte, arrivera le premier à découvrir et à attraper le bon voleur sera nommé commissaire adjoint par les animaux de la forêt à la fin du jeu.

Contenu du jeu

27 cartes personnages, 9 cartes représentant une tête (dos bleu), 9 cartes représentant un ventre (dos jaune), 9 cartes représentant des pattes (dos vert), 1 dé de couleurs, 1 règle du jeu



cartes personnages



*cartes représentant
une tête*



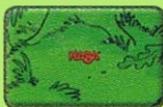
*cartes représentant
un ventre*



*cartes représentant
des pattes*

Préparatifs

Triez d'abord les cartes tête, ventre et pieds et mélangez-les séparément. Posez-les faces cachées sur la table en faisant trois piles de manière à ce que les dos des cartes représentent un arbre. Retournez la carte supérieure de chaque pile et posez-la face visible à côté :



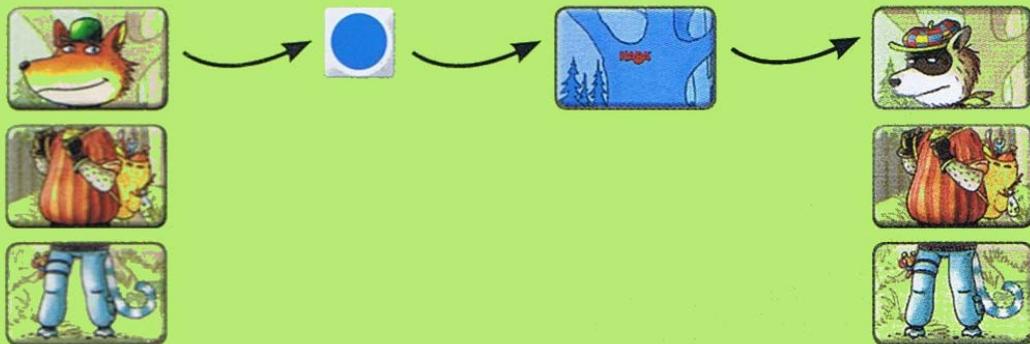
Mélangez ensuite les 27 cartes personnages et posez-les faces visibles à environ une patte (ou une main) de distance autour des trois piles pour former un cercle. Préparez le dé coloré.

Déroulement de la partie

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs mettent une main dans le dos, il ne faut jouer qu'avec l'autre main. Le joueur qui a fait une promenade en forêt en dernier commence et lance le dé.

En fonction de la couleur qu'indique le dé, tire une carte au dos bleu, jaune ou vert de la pile concernée et pose-la, face visible, sur la carte supérieure déjà retournée de cette pile. De cette manière, à chaque fois qu'un joueur lance le dé, un nouveau voleur est créé.

Il est important que tu tires rapidement la carte et que tu la montres à tout le monde en même temps:



Maintenant, tout le monde joue en même temps : parmi les cartes personnages, retrouvez aussi vite que possible ce nouveau voleur !



Les cartes personnages vous montrent toutes les combinaisons possibles pour le raton laveur, le chat et le renard lorsque vous retournez les cartes tête, ventre et pied. Le joueur qui découvre la carte personnage correspondante en premier doit rapidement poser sa main dessus. S'il s'agit de la bonne carte, le voleur est attrapé et le joueur peut poser la carte personnage face cachée devant lui.

Règles importantes pour la police de la forêt :

- À chaque tour, vous ne devez choisir qu'**une** seule carte personnage.
- Si vous avez choisi une carte qui ne correspond pas au voleur recherché, vous repartez les mains vides.
- Si plusieurs joueurs ont choisi la même carte, celui qui l'a touchée en premier remporte la carte. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ou si vous avez touché la carte en même temps, personne ne prend la carte et elle reste à sa place.
- Si les cartes tête, ventre et pied créent une combinaison qui n'existe plus parmi les cartes personnages, tu peux relancer le dé une deuxième fois et retourner une autre carte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine

- lorsqu'il n'est plus possible de tirer une carte de l'une des trois piles
- ou
- lorsqu'il n'y a plus de carte personnage.

Chaque joueur compte ensuite toutes les cartes personnages qu'il a attrapées. Le joueur possédant le plus de cartes gagne le jeu et devient le commissaire adjoint de la police de la forêt. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Attrape-voleurs ! avec option « chapardage »

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- N'empilez pas les cartes personnages faces cachées devant vous, mais empilez-les faces visibles devant vous. Votre voleur du dessus de cette pile est ainsi visible par tous.
- Si, au milieu de la table, une combinaison de cartes forme un personnage que l'un des joueurs a devant lui, il est également possible d'attraper cette carte
- Le joueur qui chaparde une carte personnage à un autre de cette manière la pose face visible **sous** les cartes de sa propre pile.

