

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 (Bourgogne du sud), 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



Un jeu de Olivier PAUWELS

Le LARCIN du SIÈCLE

An illustration of a thief wearing a brown sweater, brown trousers, a grey flat cap, and black sunglasses. He is crouched on a dark grey tiled roof, breaking through a wooden structure with his hands. A red brick chimney is visible in the background. To the left, a green hillside and a blue body of water are visible under a dark sky. The entire scene is framed by a dark grey border with decorative white swirls in the corners.

LIVRET DE RÉGLES

En 1920, la société secrète des cambrioleurs décide d'organiser un grand concours de cambriole. Le défi : s'introduire dans les plus beaux manoirs désignés par la société et y voler le plus d'objets possible selon une liste bien précise. Mais attention, le larcin doit être réalisé avant le temps imparti. Pour prouver leur « savoir-faire » à leurs adversaires, Les meilleurs cambrioleurs de tous les pays décident de participer à ce concours que l'on appelle...

“Le larcin du siècle !”

RÉPARTITION DES 110 CARTES DU JEU DE BASE

25 Cartes « Objets » (symbolisées par un chiffre entre « 1 & 5 »).

- Oeuf sculpté (5)
- Manuscrit ancien (5)
- Statuette africaine (5)
 - Parure de bijoux (5)
 - Toile de maître (5)



61 Cartes «Événement» (symbolisées par «! »)

- Manoir (12)
- Sac de cambriole (8)
- Coup de matraque (3)
- Coup d'oeil (5)
- Confusion (5)
- Fouiller les poches (5)
- Fouiller les poubelles (6)
- Empreinte (6)
- Alarme (3)
- Chien de garde (2)
- Coffre-fort (3)
- Combinaison (3)

14 Cartes de «contre» (symbolisées par «♣ »)

- Paire de gants (6)
- Cisaille (3)
- Sablier (2)
- Pris sur le fait (3)

10 Cartes «Temps» (sans symbole)

- Montre de gousset (10)



INSTALLATION

- Désignez un donneur. Il retire de la pile autant de cartes Manoir qu'il y a de joueurs.
- Chaque joueur reçoit une carte Manoir avant le début de la partie.
- Le donneur mélange le jeu et distribue à chaque joueur 6 cartes, dans le sens des aiguilles d'une montre.

BUT DU JEU

Sortez d'un manoir avec le plus gros larcin possible, avant que la 8^{ème} carte "Montre de gousset" soit révélée !

TOUR DE JEU

Vous Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le donneur qui commence (à chaque partie, changez le donneur). (Quand c'est votre tour, on dit que vous êtes le joueur «Actif». Tous les autres sont considérés comme joueurs «Passifs».)

- Pendant votre tour vous pouvez jouer 2 actions différentes OU non.
- Quand vous avez joué vos 2 actions, votre tour est fini. C'est au joueur à votre gauche.

Les Actions :

- Piocher une carte dans la pile "Larcin".
- Piocher une carte dans la pile "Cave" si c'est possible.
- Poser une carte "Objet" ou "Événement" devant vous face cachée.
- Jouer une carte "Événement" sur vous ou sur un adversaire.
- Jouer une carte "Contre" sur vous ou sur un adversaire.



RÈGLES D'OR :

- Si vous révélez une carte "montre de gousset" vous pouvez repiocher après l'avoir déposée.
- Vous ne pouvez pas poser plus de 10 cartes devant vous (votre carte «manoir» de départ n'en faisant pas partie).
- Vous ne pouvez pas poser d'objet ou d'événement devant vous sans carte Manoir.
- Vous ne pouvez pas poser deux cartes devant vous à la suite.
 - On ne peut pas vous prendre d'objets posés devant vous si vous avez dit "Larcin !".
- Toutes vos cartes de larcin sont mises devant vous face cachée. Vous êtes le seul autorisé à les consulter.
- Vous pouvez jouer 2 actions identiques pendant votre tour.

QUITTER UN MANOIR

- Pour quitter un manoir il vous faut au moins 1 carte Manoir.
- Quand vous estimez être en mesure de gagner dites "Larcin !". Vous quittez alors le manoir ou vous vous trouviez. Vous ne pouvez plus y retourner jusqu'à la fin de la partie.
- Si personne ne sort après vous et avant la révélation de la 8^{ème} carte "Montre de gousset", vous remportez la partie.
- Si une personne sort après vous avec plus d'objets (en valeur), il est le nouveau vainqueur.
- Si vous sortez avec une carte Coffre fort et une carte "Combinaison", tous vos objets en double comptent pour leur valeur initiale.
- Si aucun des joueurs ne sort avant la révélation des 8 cartes "Montre de gousset", aucun joueur n'est déclaré vainqueur.
- Si vous dites "Larcin !" alors que vous aviez une carte empreinte sans posséder une carte "Paire de gants" alors vous retournez dans le manoir. Toutes vos cartes sont alors placées face visible.
- Quand tout le monde est sorti chacun révèle les cartes posées devant lui. On compte le nombre de points en haut à gauche (en respectant la règles des doubles).
- Si un joueur quitte un manoir avec au moins 1 carte « Montre de gousset » en main, il est éliminé.

GAGNER LA PARTIE

- La partie s'arrête quand un des joueurs pose sa dixième carte avant la révélation des 8 montres de gousset.
- On fini alors le tour de table puis on compte les points de chaque joueur.
- Le vainqueur est celui qui sort avec le plus de points avant que les 8 cartes «montre de gousset» soient révélées.
- Ce n'est donc pas forcément le premier sorti qui remporte la partie.

BONUS

- Sortir le premier rapporte 2 points supplémentaires.
- Sortir avec au moins 5 objets différents rapporte 2 points supplémentaires.

IMPORTANT :

- Si au cours de la partie, vous perdez votre carte Manoir (exemple : quelqu'un a joué une carte d'événement "Alarme !" contre vous), vous ne pouvez plus déposer de cartes Objet ou Événement devant vous.

Pour poursuivre votre larcin, vous devez repiocher une carte manoir dans la pile «Larcin» ou la pile «Cave» et la déposer devant vous. Par contre, il est toujours possible de jouer des cartes « événement » et « contre » de votre main.

Quand vous quittez un manoir définitivement :

- Quand vous dites "Larcin !", la partie n'est pas fini, vous pouvez toujours piocher à chacun de vos tours et jouer les cartes de votre main.
- Vous ne pouvez plus poser de cartes devant vous.
- Si au moment de votre pioche vous tombez sur une carte "Montre de gousset", vous êtes obligé de la révéler (la mettre face visible au centre de la table), mais vous ne repiochez pas.

GLOSSAIRE

La pile Larcin :

C'est la pile de pioche dans laquelle se trouve le reste des cartes.

La pile Cave :

C'est la pile de défausse.

Votre main :

Ce sont les cartes en votre possession mais non posées devant vous. Elles ne comptent pas pour le décompte final.

Important : Votre main ne peut pas dépasser 6 cartes à la fin de votre tour.

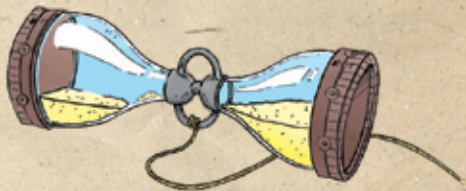
Si votre main de départ comporte des montres de gousset, remettez-les dans la pile et reprenez autant de cartes. Mélangez la pile.

Devant vous :

C'est votre larcin. Il contient toutes les cartes avec lesquelles vous comptez sortir d'un manoir. Il ne peut pas dépasser 10 cartes (hormis le manoir)

Les doublés :

- Les objets en double dans votre larcin comptent pour des objets mais ils valent chacun 1 point quel que soit la valeur de l'objet initiale.
- Le coffre + la combinaison ne rapportent aucun point. Par contre, quand vous possédez les deux dans votre larcin, tous vos objets en double rapportent chacun leur valeur de point initiale.



Les cartes «contre» :

- Elles se jouent pendant votre tour ou pendant le tour des autres joueurs.
- Dans le cas où vous êtes joueur « Passif », vous jouez gratuitement autant de cartes contre que vous le voulez.
- Les contres ont priorité sur le jeu. Elle annulent l'effet de la carte qui est contrée.



Le LARCIN du SIÈCLE

Retrouvez l'actualité du jeu sur
www.larcin-lejeu.com