

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# CATCH A THIEF – ATTRAPE UN VOLEUR (Knots) POURSUITE (Robert Laffont)

« ATTRAPE UN VOLEUR » est un jeu de stratégie dynamique et excitante, pour 2 joueurs. Dans ce jeu, le voleur essaye de se sauver de la scène du délit et d'atteindre en toute sécurité l'une des 4 cachettes avant d'être capturé par le détective lancé à sa poursuite.

## **LISTE DES PARTIES DU JEU**

- 1) Une boîte à 2 niveaux composée d'une plaque d'escapade avec un cache, et d'une plaque de poursuite. Les 2 plaques consistent en une grille carrée de 11 lignes horizontales et verticales marquées de lettres et de chiffres, aux intersections desquelles se trouvent des points violets qui sont les emplacements où l'on joue. Le centre de la grille est la scène du délit et les 4 coins sont les cachettes. Il est facile de se référer ; un emplacement où l'on joue peut être identifié sur les plaques par le chiffre et la lettre imprimés sur les côtés, par exemple : emplacement 4 H.
- 2) Des pions de voleur : 10 pions avec empreintes de pas.
- 3) Une statuette de détective.
- 4) Des pions d'indices : 10 pions de 2 couleurs, numérotés de 1 à 10.

## **POUR COMMENCER**

Les joueurs décident du rôle qu'ils tiendront, celui du voleur ou celui du détective. Les plaques de jeu sont placées entre les joueurs. L'ouverture de la plaque d'escapade avec son cache se trouvant en face du voleur, afin que le voleur puisse voir les 2 plaques et que le détective

puisse voir seulement la plaque de poursuite. Décidez aussi à quel jeu vous jouerez et le nombre pair de parties à jouer.

**RÈGLE 1** : Le voleur, à partir de la scène du délit fait son premier déplacement sur la plaque d'escapade.

**RÈGLE 2** : Après le 1<sup>er</sup> déplacement, le voleur a le droit d'avancer seulement vers les emplacements voisins le long des lignes horizontales et verticales sur la plaque d'escapade et toujours s'éloignant de la scène du délit et en allant vers la cachette la plus proche ; c'est à dire que le voleur ne peut ni se déplacer en arrière, ni rester au même emplacement.

**RÈGLE 3** : Le détective fait son 1<sup>er</sup> déplacement vers la scène du délit. Après son 1<sup>er</sup> déplacement, le détective peut bouger n'importe où sur la plaque de poursuite, excepté les cachettes. Il peut retourner plusieurs fois au même emplacement.

**RÈGLE 4** : Une fois que tous les pions ont été placés sur les plaques d'escapade et de poursuite, ils y restent d'un bout à l'autre de la partie. Les pions d'indices peuvent être placés l'un sur l'autre.

**RÈGLE 5** : Le voleur est **ATTRAPÉ** si le détective double l'emplacement occupé par le voleur, sur la plaque de poursuite, c'est à dire si son déplacement l'amène sur l'emplacement du voleur. Le voleur **ÉCHAPPE** s'il atteint en toute sécurité l'une des cachettes.

## JEU N° 1

Le voleur joue le 1<sup>er</sup> et la partie se poursuit en jouant à tour de rôle. Le voleur s'éloigne de la scène du délit et va vers l'un des 4 emplacements voisins le long des lignes horizontales et verticales (emplacements 6 G, 7 F, 6 E, 5 F). Puis le détective effectue son premier déplacement vers la scène du délit. Après ceci et après chaque déplacement du détective, le voleur enlève la statuette du détective de la plaque de poursuite et doit mettre à sa place l'un des indices suivants :

Un indice BLEU signifie que le voleur N'EST PAS situé sur les lignes verticales ou horizontales correspondantes.

Un indice ORANGE signifie que le voleur EST situé quelque part sur la ligne verticale ou la ligne horizontale correspondante, mais pas sur l'emplacement du détective.

## JEU N° 2

Ce jeu est légèrement plus difficile et diffère du jeu n° 1 seulement en la permission qu'a le voleur de faire son 1<sup>er</sup> déplacement vers n'importe lequel des 8 emplacements voisins de la scène du délit (emplacements 6 G, 7 G, 7 F, 7 E, 6 E, 5 E, 5 F et 5 G). Après le 1<sup>er</sup> déplacement, ce jeu se joue exactement comme le jeu n° 1, le voleur ne pouvant encore se déplacer que le long des lignes horizontales et verticales sur la plaque d'escapade. Ce jeu devrait

### **Ce jeu a une relation avec l'énigme suivante :**

Si les plaques d'escapade et de poursuite étaient aussi grandes qu'on le souhaiterait et si le voleur partait de la scène du délit et se déplaçait continuellement avec une égale probabilité vers n'importe lequel des 4 emplacements voisins, le long des lignes horizontales et verticales, et si le détective restait simplement

À chaque tour, on utilise les pions numérotés comme il convient.

EXEMPLE : Supposez que le voleur fasse son second déplacement vers l'emplacement 5 G. Si le détective se rend à l'emplacement 6 H, on utilise un indice bleu (n°2). Si le détective se rend à 5 F, un indice orange (n°2) est utilisé.

La partie se poursuit jusqu'à ce que le voleur soit attrapé par le détective, soit jusqu'à ce qu'il atteigne en toute sécurité l'une des 4 cachettes. Dans un cas comme dans l'autre, le voleur doit informer le détective qu'il a, ou bien été pris, ou bien échappé.

REMARQUES : Il ne faut jamais plus de 10 déplacements pour atteindre une cachette. Quelquefois le joueur jouant le rôle du détective trouve utile d'utiliser un bout de papier et d'y écrire à chaque tour les emplacements possibles du voleur.

offrir aux joueurs expérimentés un plus grand championnat.

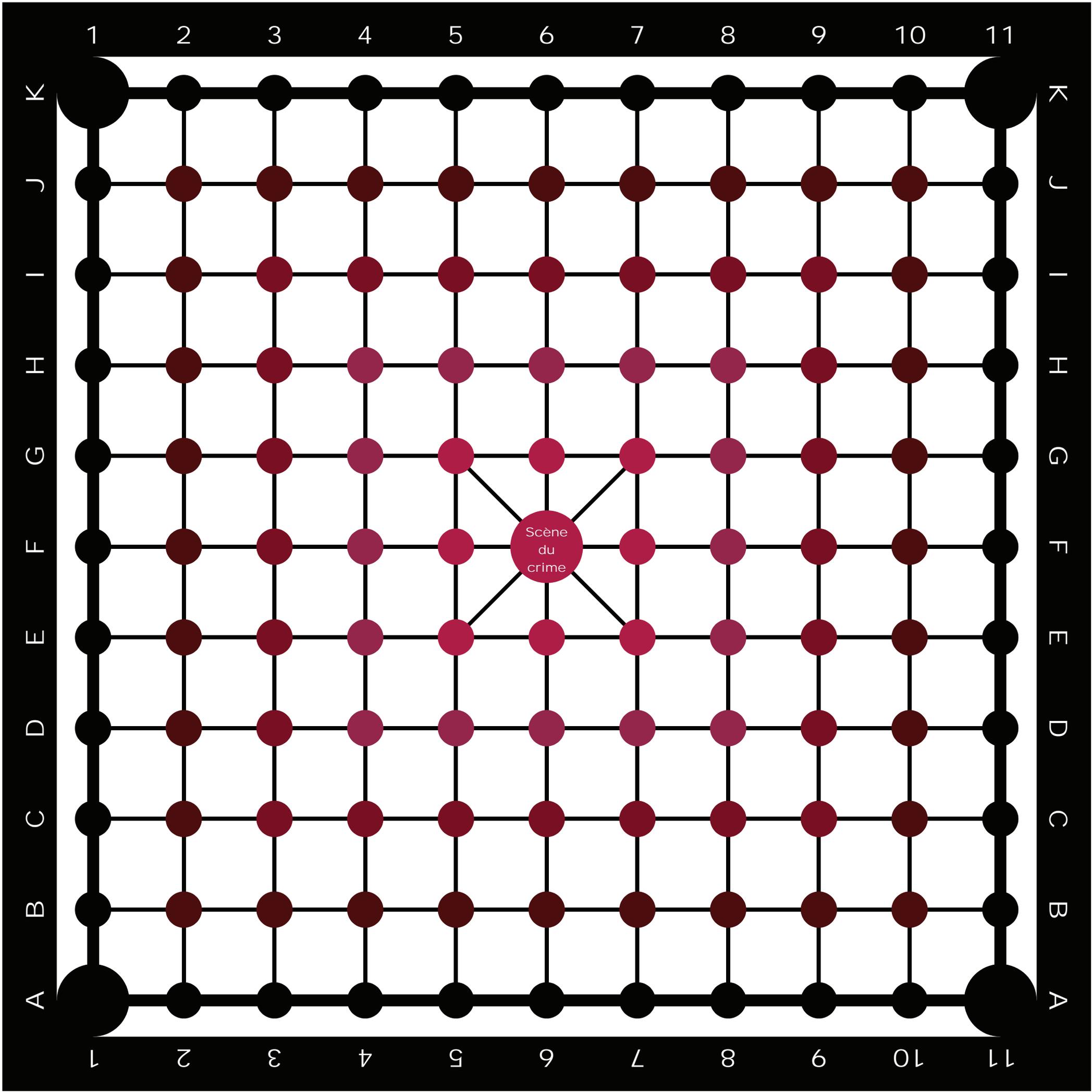
### **SCORE**

A la fin de chaque partie, le détective compte le nombre de tours qu'il lui a fallu pour attraper le voleur, un point pour chaque tour. Si le voleur s'est rendu à une cachette le détective marque 10 points. À la fin de la série de parties, le gagnant est le joueur qui a le moins de points.

autour de la scène du délit, le détective attraperait-il jamais le voleur ?

Réponse :

Finalement le voleur retournera à la scène du délit et sera attrapé par le détective ! (Mais qui en a le temps ?)



**POURSUITE**

The image features a background of vertical brown lines. Scattered throughout the scene are numerous yellow circles of varying diameters, some appearing as pairs or small groups, creating a dynamic, abstract pattern.

A collection of yellow circles and ovals of various sizes scattered across the top of the page.

*Un jeu d'astuce et de déduction  
pour 2 joueurs – à partir de 10 ans*

*Vous êtes le chef d'un service de contre-espionnage, désigné dans notre jeu par l'appellation **contre-espion**, et un espion vient de s'emparer dans votre territoire d'importants documents secrets avec lesquels il prend la fuite. Vous devez le poursuivre et le rattraper avant qu'il n'ait réussi à sortir du territoire sur lequel vous pouvez opérer.*

*Attention, au 10<sup>e</sup> coup, il sera hors d'atteinte et dans ce cas vous aurez perdu la partie.*

*Si vous l'avez rejoint avant qu'il ait réussi à se mettre à l'abri, dans une de ses 4 cachettes, vous serez le vainqueur.*

*Au coup suivant, les rôles seront intervertis. C'est vous qui deviendrez l'espion et c'est votre adversaire qui devra vous rattraper pour récupérer les documents secrets.*

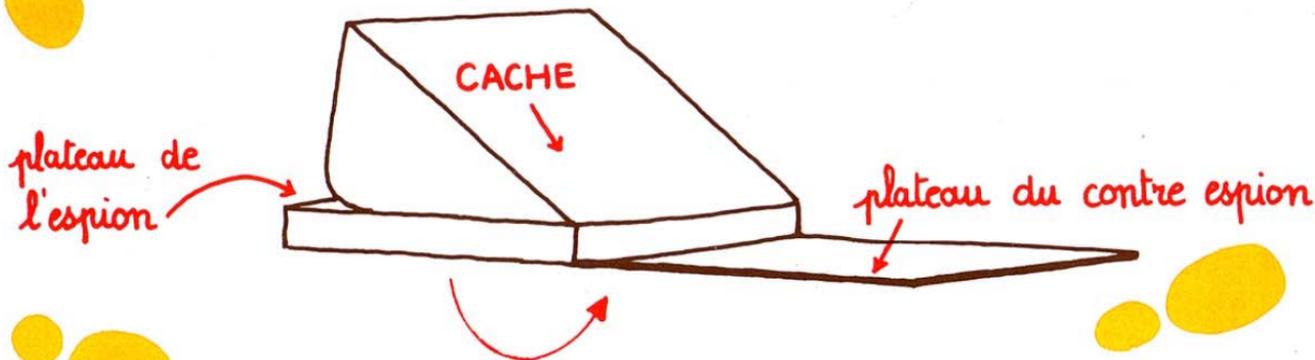
## MATÉRIEL :

La boîte de POURSUITE comprend :

- 2 PLATEAUX DE JEU. Un pour l'espion et un pour celui qui le poursuit.

Le premier plateau, celui utilisé par l'espion, est imprimé à même le fond de la boîte. Il est protégé des regards du joueur adverse par le couvercle de la boîte, qui sert de cache. Ce couvercle est amovible et deux languettes permettent de le fixer sur les deux côtés de la boîte. Le plateau du contre-espion est placé **sous** la boîte de jeu. Il suffit, pour le mettre en place, de le déplier comme indiqué dans le dessin ci-dessous.

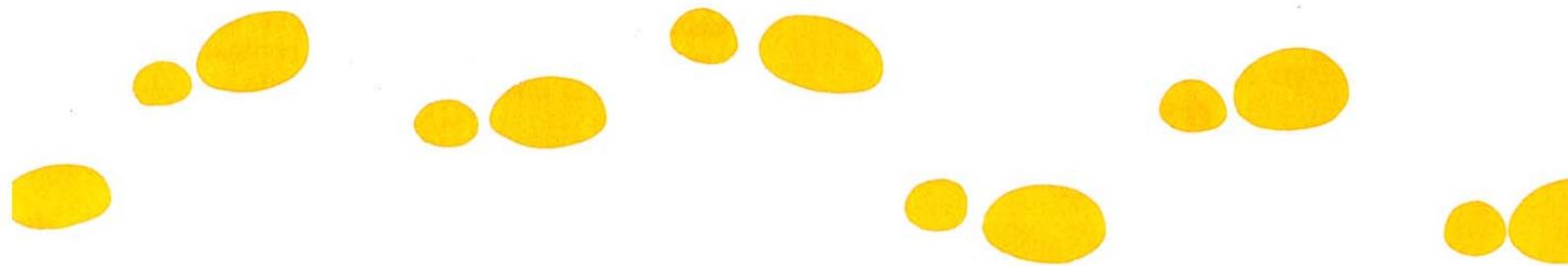
### MISE EN PLACE DES PLATEAUX DE JEU :



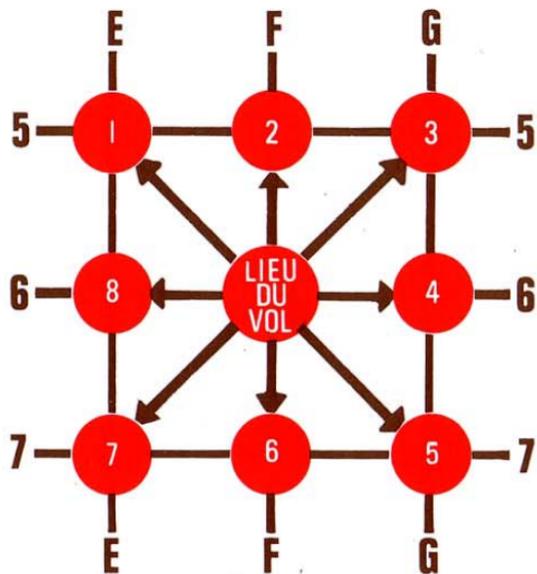
- **UNE PIÈCE BLANCHE** qui est utilisée par le contre-espion pour indiquer ses déplacements sur son plateau de jeu.
- **10 PIONS BLANCS MARQUÉS PAR DES EMPREINTES DE PAS**, utilisés par l'espion pour indiquer sur son propre plateau le chemin par lequel il prend la fuite.
- **10 PIONS « INDICE »** numérotés de 1 à 10, bleus d'un côté et jaunes de l'autre. Ils sont utilisés par le contre-espion pour marquer sur son plateau de jeu, les indices concernant les déplacements de l'espion, qu'il recueille à chaque coup joué.

### **MISE EN PLACE DU MATÉRIEL :**

- Les joueurs décident de l'attribution des rôles (celui qui sera l'espion et celui qui le poursuivra, le contre-espion).
- L'espion prend les 10 pions blancs marqués d'une empreinte de pas. Il se place face à son plateau de jeu, caché à la vue de son adversaire par le couvercle amovible qui sert d'écran protecteur. L'espion peut donc voir les deux tapis de jeu, alors que le contre-espion ne peut voir que le sien.



## Déplacement de l'espion en début de partie



L'espion peut en début de partie, poser son 1<sup>er</sup> pion sur l'un des 8 points suivants :

G5 - G6 - G7  
E5 - E6 - E7  
F5 et F7

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

- 1 L'ESPION COMMENCE TOUJOURS LA PARTIE LE PREMIER.

Il est supposé avoir dérobé des documents secrets dans la case centrale **F6 MARQUÉE LIEU DU VOL**, et joue son premier coup en se déplaçant à partir de ce point vers l'une des cases voisines situées le long des lignes horizontales et verticales **G6, G7, G5, F5, F7, E5, E6, E7**.

L'espion a donc, en début de partie, le choix entre 8 points différents sur lesquels il peut venir se poser. (voir dessin)

Pour matérialiser ce déplacement, l'espion pose un pion blanc marqué d'une empreinte de pas sur le point où il s'arrête. Il agira de même à chacun de ses déplacements pour que, une fois la partie terminée, il n'y ait aucune contestation possible sur le chemin qu'il a parcouru.

## **2 LE CONTRE-ESPION PREND LE DÉPART A SON TOUR ET PEUT PLACER SUR SON PATEAU DE JEU, SA PIÈCE BLANCHE OU IL LE DÉSIRE.**

### **Règles de déplacement de l'espion et du contre-espion.**

Il est important de bien comprendre que les 2 joueurs ne se déplacent pas de la même façon.

- **L'espion** doit obligatoirement se déplacer verticalement ou horizontalement **vers le point le plus proche par rapport au point où il se trouve, sans jamais revenir en arrière, ni rester plus d'un tour sur la même case.** Il ne dispose que de **10 coups** pour atteindre, dans les angles du plateau de jeu, **l'un des 4 points de sortie (CACHETTE)** au-delà duquel il sera hors de portée de son adversaire. Les 4 points de sortie sont **A1, A11, K1 et K11**. Ils sont reconnaissables au fait qu'ils sont plus gros que les autres.
- **Le contre-espion**, qui poursuit l'espion, n'est soumis à aucune règle précise de déplacement. A chaque coup joué, **il peut placer sa pièce blanche où il le veut, à l'exception des CACHETTES**, et cerner ainsi, par déduction successives, la position exacte occupée par l'espion. Le contre-espion a le droit, s'il le veut, de revenir **plusieurs fois sur une même case.**

- 3** Quand le contre-espion, déplace sa pièce blanche, **IL DOIT ANNONCER A SON ADVERSAIRE LA DÉFINITION DU POINT SUR LEQUEL IL SE POSE** (par exemple, H8 ou J2).
- 4** Si l'espion se trouve **EXACTEMENT** sur le point annoncé par le contre-espion, il le fait savoir à son adversaire. Dans ce cas, **la partie s'arrête et l'espion a perdu la partie.**
- 5** Si l'espion se trouve **horizontalement ou verticalement à l'intersection de l'une des 2 lignes annoncées par son adversaire**, il le lui fait savoir, sans toutefois préciser la ligne dont il s'agit. Le contre-espion **place alors sur son plateau de jeu, au point indiqué, 1 PION « INDICE » DU COTE JAUNE.** Le chiffre porté par ce pion doit correspondre au nombre de coups joués (un pion 1 pour le premier coup joué, un pion 2 pour le deuxième coup joué, etc.).

**EXEMPLE :**

L'espion place sa première empreinte de pas sur le point G 5.

Le contre-espion annonce qu'il a placé sa pièce blanche sur le point E 5. L'espion lui répond que, dans ce cas, une des données est exacte, sans préciser naturellement laquelle (la ligne verticale 5).

Le contre-espion place alors sur son plateau de jeu, au point E 5, un jeton « INDICE » côté jaune portant le chiffre 1.

- 6** Si la position annoncée par le contre-espion ne correspond **ni verticalement ni horizontalement à une ligne sur laquelle se trouve l'espion à ce moment-là**, celui-ci l'indique à son adversaire. Dans ce cas, le contre-espion place sur son plateau de jeu, au point indiqué, **1 PION « INDICE », COTE BLEU**, correspondant par le chiffre qu'il porte au nombre de coups joués. (un pion 3 si c'est le troisième coup joué, etc.).

**EXEMPLE :**

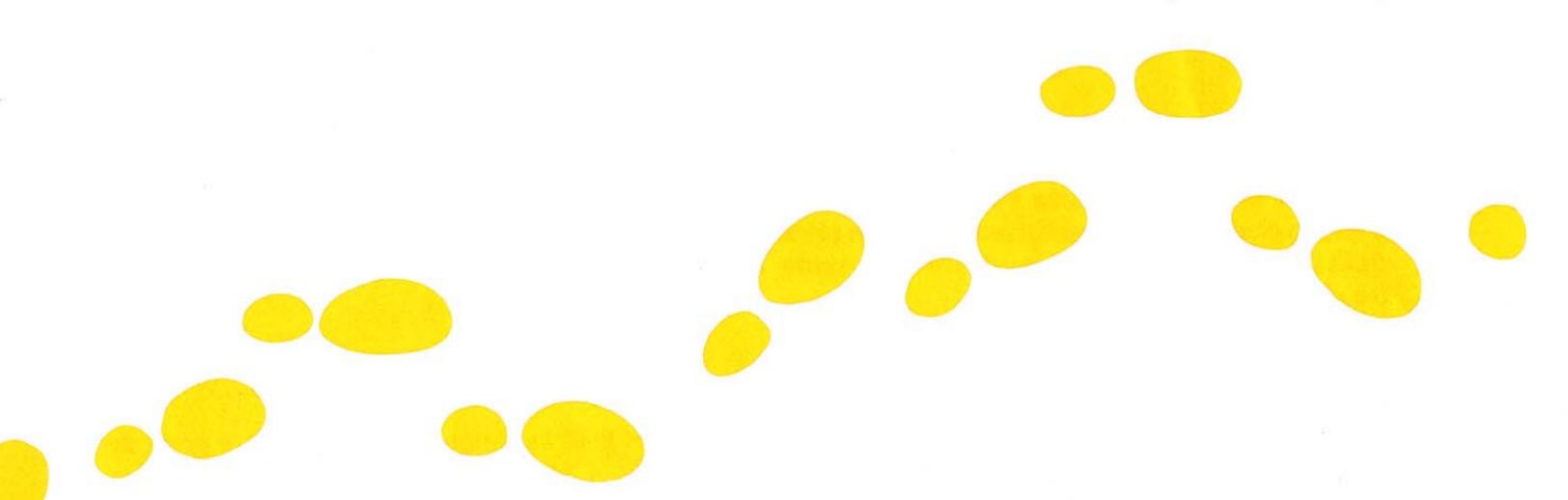
L'espion place sa deuxième empreinte de pas sur le point H 5 et se dirige de ce fait vers le point de sortie K 1.

Le contre-espion annonce qu'il a placé sa pièce sur le point D 4.

L'espion lui répond qu'aucune des données n'est exacte.

De ce fait, le contre-espion place sur le point D 4, 1 pion « INDICE » côté bleu, portant le chiffre 2.

- 7** Les joueurs poursuivent ainsi la partie en se déplaçant, bien sûr, à tour de rôle. Deux cas permettent à la partie de s'arrêter :
- l'espion est capturé par son adversaire : les joueurs refont alors une autre partie où les rôles sont inversés ;
  - l'espion arrive, en 10 déplacements au plus, à atteindre sans se faire prendre, une des 4 cachettes : il a donc gagné la partie (comme précédemment indiqué, les joueurs refont alors une autre partie en inversant les rôles).



## MARQUAGE DE POINTS :

- 1) Quand le contre-espion réussit à capturer l'espion, il marque autant de points qu'il lui restait de coups à jouer.  
Ex : Le contre-espion capture l'espion au 4<sup>e</sup> coup joué :  $10 - 4 = 6$  points.
- 2) Si l'espion réussit à rejoindre sa cachette sans se faire prendre, il marque **10 points**.
- 3) Les rôles étant à chaque partie inversés, c'est le joueur qui aura le plus de points à la fin d'une série de parties, qui sera le gagnant.  
Bien entendu, pour que le résultat d'une série de parties soient équitables. Il faut que cette série comporte un nombre de partie pair. De cette façon chacun des deux joueurs aura été autant de fois que son adversaire espion et contre-espion.

