

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



CHICAGO

© 1940 Miro Company – Paris

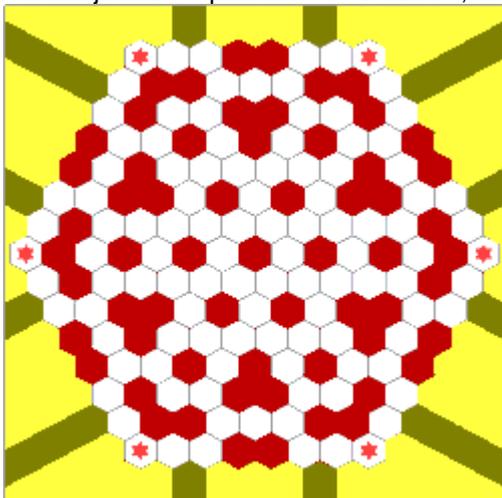
Contenu

- 24 pions "Police"
- 4 pions "Voleur" de couleurs différentes
- 59 maisons marquées réparties en :
 - 1 maison AVION
 - 2 maisons VOLEUR
 - 2 maisons ARMES
 - 4 maisons BANQUE
 - 4 maisons AUTO
 - 22 maisons POLICE
 - 8 maisons 10.000
 - 8 maisons 20.000
 - 4 maisons 50.000
 - 4 maisons 100.000
 - 2 maisons non marquées (remplacement)
- 1 Plateau de jeu
- 1 Règle du jeu.

Principe du jeu

Ce Jeu simule une ville ayant douze portes marquées " Octroi " et dont les rues sont formées par les cases claires. Les maisons sont placées au hasard, une sur chaque case foncée, avant le début de la partie, et sans que les joueurs aient connaissance des inscriptions portées sur chacune.

Un des joueurs représente la " **Police** ", tous les autres sont **les Voleurs**.



Le jeu consiste, pour les voleurs, à réaliser un butin aussi important que possible, et, pour la Police, à les cerner, avant qu'ils n'aient pu quitter la ville.

RÈGLE DU JEU

Ce jeu se joue à 3, 4 ou 5 personnes.

Partie à 3 : Les joueurs représentant les Voleurs en prennent 2 chacun ; le 3e représente la Police.

Partie à 4 : 3 joueurs représentent chacun un Voleur ; le 4e représente la Police.

Partie à 5 : 4 joueurs représentent chacun un Voleur ; le 5e représente la Police.

Voleurs et Policiers se déplacent dans les rues de la même façon d'autant de cases qu'ils le désirent, mais à la condition que ces cases soient en ligne droite.

Un joueur ne peut se placer sur une case déjà occupée et ne peut sauter ni les cases claires occupées ni, en aucun cas, les cases foncées.

Les Voleurs commencent à jouer les premiers.

Le joueur **POLICE** doit attendre pour jouer qu'un Voleur au moins ait cambriolé une maison marquée " **Police** ".

Chaque Voleur, à son tour de jeu, pénètre dans la ville par une porte de son choix.

Il peut à chaque coup soit se déplacer, soit prendre une maison placée à côté de son pion, l'ôter du jeu et la retourner pour voir ce qu'elle représente.

Dans une maison, il peut trouver :

DE L'ARGENT : qu'il prend ;

UNE AUTO : qui lui permettra, à partir de son prochain tour. de se déplacer deux fois à chaque coup. Il ne peut pas en prendre plus d'une ;

UNE BANQUE : qui vaut 200 000 F et qu'il ne peut prendre que s'il a une auto ;

UNE ARME : qui lui permettra, quand il voudra, d'enlever un policier et de le placer sur une case quelconque du jeu, mais en perdant l'arme ;

UN VOLEUR : chaque Voleur se fait alors prendre au hasard par son voisin de gauche une des maisons qui constituent son butin (toutes celles précédemment nommées)

UN AVION : qui, s'il le prend, ce qui n'est pas obligatoire, l'oblige à se retirer du jeu aussitôt.

Chaque joueur place devant lui les maisons qu'il a enlevées, sans avoir à les montrer aux autres joueurs (saut évidemment les maisons " Voleur " et " Avion "). Aucune maison retirée du tableau ne peut y être remise.

Exceptionnellement, le joueur qui découvre une Auto ou une Banque et ne peut pas la conserver, celui qui découvre un Avion et ne veut pas s'en servir, remet la maison correspondante à sa place, sans en révéler la nature aux autres joueurs. Son tour est considéré comme joué et passe au joueur suivant.

Mais le Voleur peut aussi trouver la Police.

Dans ce cas, il doit donner cette maison au joueur représentant la Police, qui introduit aussitôt un Policier dans le jeu en le plaçant sur une des cases étoilées. En outre, le Joueur Police a droit de jouer immédiatement, comme si c'était son tour, ce qui ne l'empêche pas de rejouer à son tour normal.

Dans les deux cas, il joue deux coups successifs et peut ainsi, soit déplacer un Policier deux fois, soit déplacer deux Policiers une fois, chaque déplacement se faisant en ligne droite, d'autant de cases qu'il le désire.

Les Policiers cherchent à arrêter les Voleurs, c'est-à-dire à les empêcher de se déplacer; ils doivent donc les encercler les uns après les autres. Un Voleur est considéré comme arrêté lorsqu'il lui est impossible de se déplacer, fût-ce d'une seule case. A ce moment il cesse de jouer et la Police confisque à son profit le butin qu'il a récolté. Mais les Policiers qui l'ont bloqué sont eux-mêmes immobilisés.

Les Voleurs ont le droit de quitter la ville par une des portes marquées " Octroi " dès qu'ils le désirent ; ils sont alors mis hors du jeu.

Le Gagnant est celui qui a le plus gros butin à la fin de la partie.

On peut totaliser les butins, recommencer la partie et n'arrêter le jeu que lorsque chaque joueur, à son tour, aura été la Police.