

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

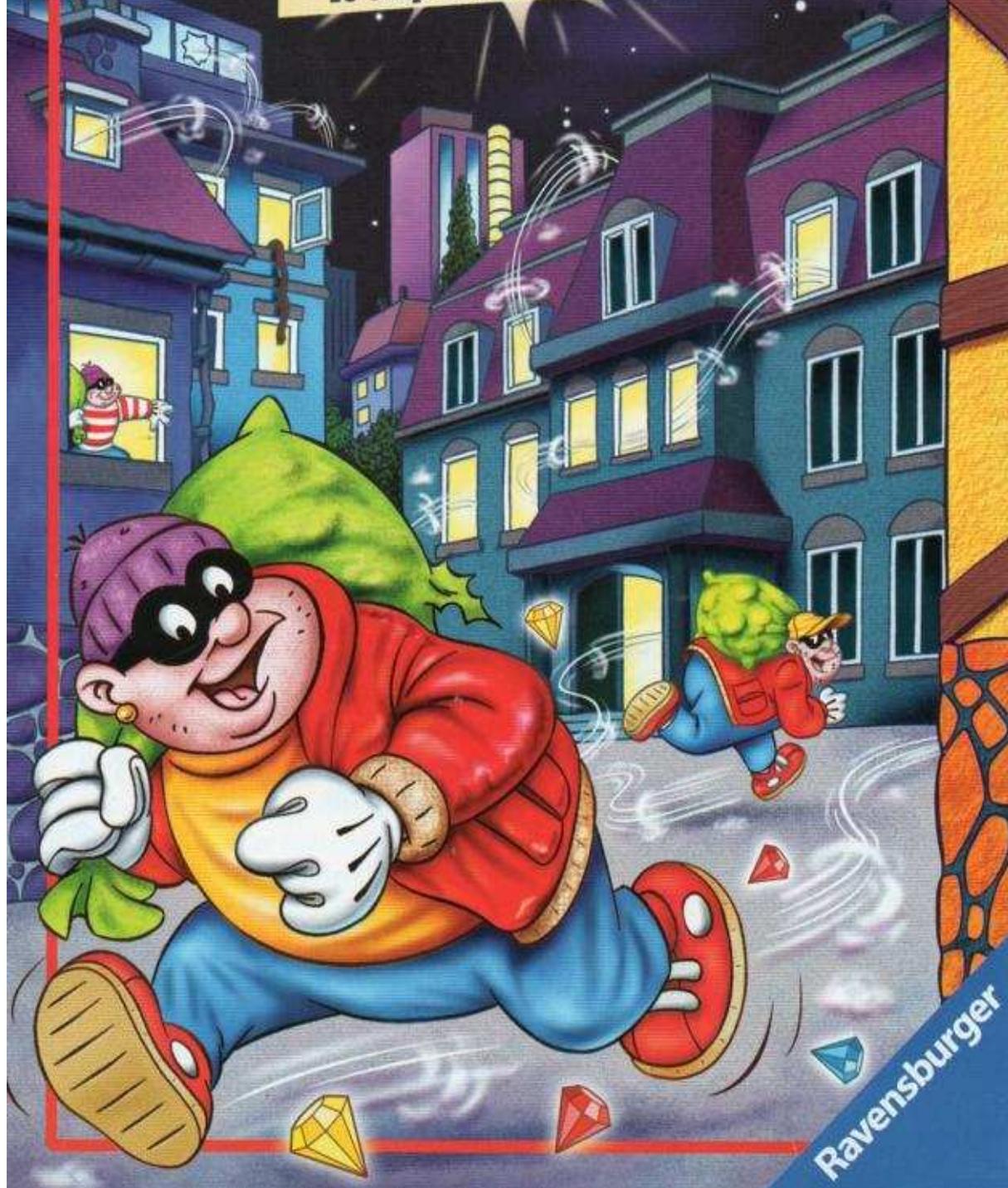
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Au voleur!

18 suspects, 3 indices, 1 seul coupable



Jeux Ravensburger® n° 21 019 0
Auteurs : D. Ehrhard & P.-N. Lapointe
Illustrations : Raymond Nicholson
Design : MikiOrangeDesign, DE Ravensburger
Photo : Becker Studios

Une course-poursuite effrénée avec des fausses pistes pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans.

Contenu

3 maisons en plastique
de 3 couleurs (rouge, bleue, verte)

36 cartes Voleur

6 cartes spéciales
(3 x Métro, 3 x Nouvelle piste)

3 dés Symboles

6 autocollants

Appel à tous les détectives : un voleur de pierres précieuses s'est enfui !

Une folle course-poursuite s'engage. Mais, que se passe-t-il ? Soudain, la ville grouille de suspects en fuite ! Poursuivez le coupable en suivant les indices qui mènent jusqu'à lui. Il s'agit de bien les combiner et de réagir vite, car seul le premier joueur à retrouver le véritable voleur sera récompensé.

But du jeu

Il s'agit de retrouver le premier les voleurs recherchés pour gagner le plus de cartes Voleur.

Avant la première partie

Coller les empreintes de main et de pas sur les maisons en plastique. Détacher soigneusement les autocollants et les coller sur les pattes triangulaires des maisons : les empreintes

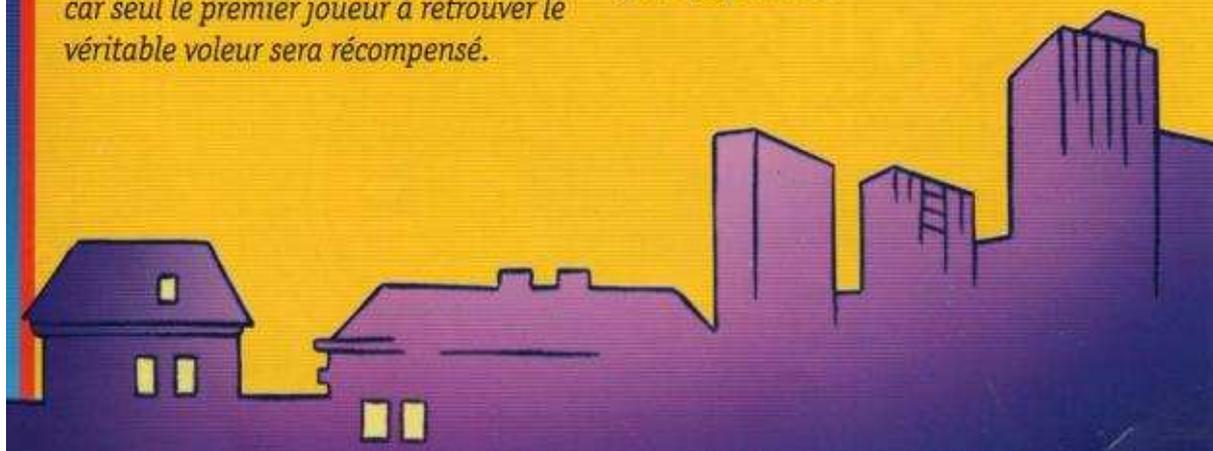
de main et de pas bleues sur la maison bleue, les rouges sur la rouge, les vertes sur la verte.

Les empreintes de main doivent

toujours être collées à droite et les empreintes de pas à gauche de la maison, en regardant la façade.



« Au voleur ! » vous propose plusieurs variantes : Voici d'abord la règle de base simple, sans les cartes spéciales. Après quelques parties, les cartes spéciales proposent de nouveaux défis et rendent la chasse au voleur encore plus palpitante.



Règle de base sans cartes spéciales

Préparation

Avant d'entamer la partie, trier les cartes et remettre les 6 cartes spéciales, avec les pierres précieuses au verso, dans la boîte. Elles ne serviront pas pour cette partie. Bien mélanger les cartes restantes.

Garder les 3 maisons à portée de main.

Former un cercle de 18 cartes, face visible, les pieds des voleurs orientés vers le centre. Placer chacune des 3 maisons entre deux cartes, au choix.



Veiller à ce que les maisons ne soient pas trop proches les unes des autres. Poser la pile de cartes Voleur restantes à proximité du cercle, face cachée. Préparer les 3 dés.

La poursuite commence

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance les 3 dés en même temps. Les dés donnent 3 indications, qui mettent les joueurs sur la piste du coupable.

Qui est recherché ?

1. Dé « Lieu du crime » :

Ce dé indique de quelle maison s'est enfui le voleur et dans quelle direction il est parti. La couleur du symbole (empreinte de main ou de pas) indique la couleur de la maison. Le symbole, lui-même, indique la direction.



Le voleur s'est enfui de la maison bleue dans la direction de l'empreinte de pas.

2. Dé « Piste » :

Dans sa fuite, le voleur perd des pierres précieuses qui mettent les joueurs sur sa piste. Ce dé « Piste » indique quelles pierres perd le fugitif : bleues, rouges ou vertes. Il ne faut donc tenir compte que des cartes Voleur, qui possèdent une pierre précieuse de la couleur indiquée par le dé, dans le coin inférieur droit. Sur certaines cartes figurent deux pierres précieuses : ces cartes sont valables pour les deux couleurs.



3. Dé « Indice » :

Ce troisième dé donne un précieux indice sur le voleur recherché. Il existe 3 indices différents :

- 1) casquette
- 2) T-shirt rayé
- 3) bottes

Il faut donc retrouver un suspect qui possède l'indice indiqué par le dé. Tous les autres voleurs sont innocents dans ce tour.

Comment se déroule la poursuite

Il s'agit maintenant de combiner les indications des trois dés et de mettre le plus vite possible la main sur le voleur répondant aux trois indications.

Dès qu'un joueur a lancé les dés, tous les joueurs en même temps recherchent la maison indiquée par le dé « Lieu du crime ». Ils suivent alors des yeux les cartes en direction de l'empreinte de main ou de pas. Où se trouve le premier voleur qui a perdu les pierres et qui répond à l'indice recherché ?

Dès qu'un joueur pense avoir retrouvé le bon voleur, il tape sur la carte correspondante. Tous les joueurs vérifient alors s'il s'agit du véritable voleur.

Si le joueur a raison, il pose cette carte devant lui. Il pioche ensuite une nouvelle carte Voleur et la place, face visible, à l'emplacement devenu libre. Le joueur suivant lance les dés et une nouvelle chasse commence.

Si le joueur s'est trompé de voleur, la chasse continue sans lui jusqu'à ce que le bon voleur ait été découvert...

Exemple :



Fin de la partie

Une fois que la dernière carte Voleur a été piochée et placée dans le cercle, une ultime course-poursuite a lieu. Le joueur qui possède alors le plus de cartes Voleur devant lui gagne la partie. En cas d'égalité, tous ces joueurs ont gagné.

Règle avec cartes spéciales

Vous avez déjà arrêté plusieurs voleurs ? Les cartes spéciales vous proposent de nouveaux défis.

Préparation

Trier les cartes en deux paquets selon leur verso : les cartes Voleur (voleur au verso) d'un côté, les cartes spéciales (pierres précieuses au verso) de l'autre. Mélanger bien chacun des deux paquets.

Là aussi, former un cercle avec les cartes. Il doit toujours y avoir une carte spéciale, suivie de deux cartes Voleur... Les trois maisons sont considérées comme des cartes spéciales : les inclure à n'importe quel endroit, à la place d'une carte spéciale. Cependant, veiller également à ce que les trois maisons ne soient pas trop proches les unes des autres.

Continuer le cercle jusqu'à ce que toutes les cartes spéciales et les maisons soient en place. Le cercle est maintenant composé de 18 cartes Voleur, 6 cartes spéciales et des 3 maisons. (Voir dos de la boîte).

Déroulement de la partie

Le principe du jeu est le même que dans la règle de base. Mais quelques obstacles viennent se dresser en travers du chemin menant au coupable.

Nouvelle piste :

Si, lors de leur poursuite, les joueurs atteignent une carte « Nouvelle piste », dans le coin inférieur droit de laquelle figure une pierre précieuse de la couleur recherchée, la couleur des pierres précieuses à suivre change à partir de maintenant. La couleur de pierres précieuses peut ainsi changer plusieurs fois dans le tour.

Les joueurs poursuivent un coupable qui perd des pierres précieuses bleues. S'ils atteignent cette carte « Pierre précieuse », le voleur perd désormais des pierres rouges.



Station de métro :

Si les joueurs atteignent une carte Métro, sur laquelle figure une pierre précieuse de la couleur recherchée, le voleur s'enfuit par le métro. Cela signifie qu'il disparaît dans la station de métro pour réapparaître à la station suivante, dans la même direction. Les cartes situées entre les deux stations sont alors ignorées dans la poursuite.

Bien sûr, il est possible d'accroître la difficulté progressivement et de ne jouer qu'avec un type de cartes spéciales au début (soit « Nouvelle piste », soit « Métro »). Dans ce cas, placer les cartes comme dans la règle de base et insérer les 3 cartes spéciales à trois endroits au hasard dans le cercle.

Exemple :



Cas particuliers :

- Dans de rares cas, il peut arriver qu'aucun voleur du cercle ne réponde à la combinaison des dés. Le premier joueur qui le remarque crie alors « Volatilisé ! ». S'il a raison, il gagne une carte Voleur de la pioche. Sinon, la poursuite continue sans lui.
- Si les joueurs ne veulent pas aller jusqu'au bout de la pioche, il leur suffit, dans ce cas, de fixer le nombre de cartes Voleur à gagner avant le début de la partie.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
F-60111 MERU Cedex
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)

Distr. CH : Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



Ravensburger