

ART ROBBERY

Le casse d'œuvres d'art était simple, mais il reste le plus grand défi : se partager le butin.

HEL VETIQ

Auteur
Reiner Knizia

Design
Petra Eriksson



2-5



20'



8-99

PRINCIPE DU JEU

Vous venez de dérober différentes œuvres d'art dans un musée. Il ne vous reste plus qu'un défi, et il est de taille : se répartir le butin. Serez-vous celui ou celle qui rentrera avec le plus gros pactole ? À moins que la police ne vous arrête avant...

BUT DU JEU

Terminez la partie avec le plus de points à la fin des quatre manches. Mais n'oubliez pas de récolter des Alibis pour que la police ne vous attrape pas !

MISE EN PLACE

Triez les jetons Butin en quatre piles selon leur verso (Esquisses, Sculptures, Antiquités, Tableaux). Placez le Chien de Garde au centre de la zone de jeu. Mélangez les cartes et distribuez-en cinq à chaque adversaire. Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en quatre manches, appelées raids. Au début de chaque raid, disposez tous les jetons Butin du même type numéros visibles sur la table. Les raids se jouent dans l'ordre suivant :



Raid 1
Esquisses



Raid 2
Sculptures



Raid 3
Antiquités



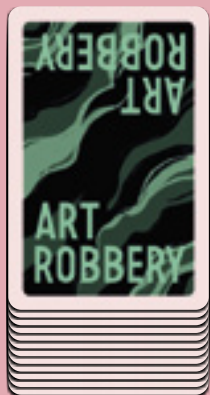
Raid 4
Tableaux

La dernière personne à avoir visité un musée commence la partie, puis les tours s'enchaînent dans le sens horaire. À votre tour, jouez une carte de votre main face visible sur la défausse. Prenez ensuite le jeton représenté sur la carte du centre de la table. S'il n'y en a plus, alors volez-le à un.e de vos adversaires (au choix). Placez le jeton devant vous, face visible. Terminez votre tour en piochant une carte pour compléter votre main de cinq cartes. Quand la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour en former une nouvelle.

Si vous jouez une carte et que le jeton correspondant n'est disponible ni au centre de la table, ni chez un.e adversaire, alors rien ne se passe.

MATÉRIEL

- **55 cartes :**
 - 36 cartes Numéro allant de 0 à 5
 - 6 cartes Boss
 - 6 cartes Chien de Garde
 - 7 cartes Voleur cupide
- 36 jetons Butin (9 jetons par raid)
- 1 pion Chien de Garde
- 1 règle du jeu



Pioche



Raid 2



Raid 3



Raid 4

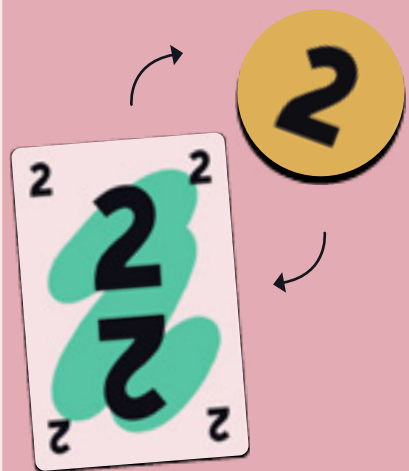


Raid 1



Chien de Garde





NUMÉROS

Lorsque vous jouez une carte Numéro, prenez le jeton Butin correspondant au centre de la table. S'il y en a plusieurs, choisissez-en un. S'il n'y en a plus, volez un jeton de cette valeur à une adversaire.



CHIEN DE GARDE

Si vous volez un jeton à l'adversaire possédant le Chien de Garde, cette personne peut décider de vous le donner à la place du jeton.

Si vous jouez une carte Chien de Garde, vous recevez le pion Chien de Garde, peu importe où il se trouve.



VOLEUR CUPIDE

Si vous jouez une carte Voleur cupide, prenez le jeton de votre choix du centre de la table. Vous ne pouvez pas voler un jeton à vos adversaires avec cette carte.



LA BOSS

Si vous jouez une carte Boss, prenez le jeton Boss. À la fin de la manche, vous ne pourrez garder ce jeton que si vous possédez également un 4 ou un 5 du même raid. Autrement, ce jeton est perdu et remis dans la boîte de jeu.



ALIBIS

Sur certains jetons Butin, par exemple les numéros 0, se trouvent des points blancs appelés Alibis. Vous devez en collecter autant que possible lors de chaque manche. Chaque point blanc compte comme un Alibi. À la fin du jeu, la personne possédant le moins d'Alibis se fera attraper par la police, et sera éliminée du jeu.

FIN D'UN RAID

Un raid se termine dès qu'il n'y a plus de jetons au centre de la table.

La personne qui possède le jeton Boss le remet dans la boîte de jeu si elle n'a pas pris au moins un jeton 4 ou 5 lors de cette manche.

Tous les jetons Butins gagnés sont mis en pile devant soi, face cachée. Ils ne pourront plus être volés et seront comptés dans votre score final.

Préparez ensuite le raid suivant : disposez les jetons correspondants numéros visibles au centre de la table. Les cartes ne sont pas redistribuées et la pioche n'est pas mélangée entre les manches.

La première personne à jouer est celle qui possède le Chien de Garde devant elle. Si personne n'a le Chien de Garde, alors c'est la personne à la gauche de la dernière à avoir joué qui commence.

FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin du quatrième raid.

Alibis : tout d'abord comptez le nombre total d'Alibis qui se trouvent sur vos jetons. Dans une partie à trois personnes ou plus, celui ou celle possédant le moins d'Alibis se fait prendre par la police et perd l'intégralité de son butin, terminant ainsi la partie avec un score de 0 point. En cas d'égalité, tous les adversaires possédant le moins d'Alibis perdent leur butin. Dans une partie à 2, celui ou celle qui possède le moins d'Alibis perd 10 points.

Butin : Additionnez ensuite les valeurs de vos jetons Butin restants. Les jetons Boss valent 5 points.

C'est l'adversaire avec le plus grand score qui gagne la partie !

En cas d'égalité, c'est l'adversaire qui a le plus d'Alibis qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, partagez-vous la victoire.



Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastea, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson.

© Dr. Reiner Knizia
Tous droits réservés.