

Règles du jeu



But du jeu

Être le premier à trouver les trois objets que le chef des voleurs ordonne de dérober. Mais attention : la police mène son enquête pendant la partie ! Il faut donc parfois brouiller les pistes et échanger entre voleurs les objets à dérober, ou abandonner le vol de certains objets pour en voler d'autres.

Préparation

1. Les joueurs rassemblent les morceaux de casse-tête et construisent le plateau de jeu.
2. Ils placent les 48 cartes-objets et les 7 cartes-polices face contre table. Ils les encastrent ensuite de manière aléatoire sur les 55 cases du plateau de jeu, toujours face cachée, en s'assurant de ne pas les voir.
3. Les joueurs choisissent chacun un pion et le posent sur un des quatre espaces prévus à cet effet aux quatre coins du plateau de jeu.
4. Un des joueurs brasse les cartes-cibles et forme une pile avec celles-ci. Il en distribue trois à chaque joueur et dépose la pile près du plateau de jeu avec le dé. Chacun étale ses cartes face vers le haut devant lui : celles-ci représentent ses objets à voler.

Cartes-polices

Le joueur qui retourne la carte ci-contre sur le chemin de son pion demande à tous les joueurs de prendre une de leurs trois cartes-cibles et de la remettre au joueur à leur gauche.



Le joueur qui retourne la carte ci-contre sur le chemin de son pion doit placer une de ses cartes-cibles sous la pile et en prendre une nouvelle sur le dessus.

Déroulement

1. Le premier joueur lance le dé et déplace son pion du nombre de cases indiqué par le dé en empruntant le chemin de son choix. Au lieu de poser son pion sur la dernière case (p. ex., la sixième s'il a obtenu 6), il le place juste à côté.
2. Il retourne l'une après l'autre les cartes qui se trouvent sur la partie de chemin qu'il vient de parcourir. Il s'assure que tous les joueurs les voient puis tente de les mémoriser avant de les replacer face cachée (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu ?» dans le guide d'accompagnement).

Si l'une de ces cartes (ou même plus d'une) correspond à un des objets qu'il doit voler, il enlève la carte-objet du plateau de jeu plutôt que de la retourner puis la dépose sur la carte-cible correspondante. L'objet illustré est alors considéré comme volé.

Lorsqu'une ou plusieurs cartes-polices se trouvent sur le chemin d'un pion, le joueur doit effectuer l'action indiquée sur chacune d'elles (voir l'encadré «Cartes-polices»).

3. Le joueur termine son tour en déplaçant son pion sur la dernière case de son chemin.
4. Le joueur suivant poursuit de la même façon, en reprenant à l'étape 1. Si un joueur qui a joué avant lui a retourné une carte-objet correspondant à l'une de ses cartes-cibles, il gagne à se diriger vers celle-ci.
5. Le joueur qui réussit à voler les trois objets figurant sur ses cartes-cibles en premier remporte la partie.

