

# ADEL VERPFLICHTET

Gentlemens Cambrioleurs

Klaus Teuber



## GENTLEMENS CAMBRIOLEURS

A la mode d'Arsène Lupin, faites dans le beau monde et roulez vos partenaires en toute élégance !

Ici la fin justifie les moyens : mettez col et cravate et, par le vol ou l'argent, le bluff ou l'audace, tentez d'acquérir au plus vite une collection d'objets à exposer. Ainsi, de château en château, vous progresserez, vous vous ferez un nom... et, qui sait si, en fin d'année, au banquet des privilégiés, vous ne recevrez pas l'honneur de la meilleure place.

Le principe de la course est très simple :

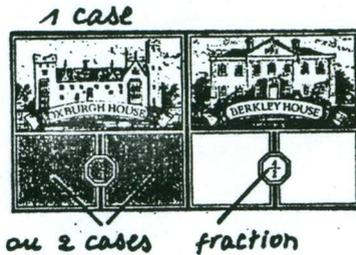
1. C'est en réalisant les meilleures expositions dans de somptueux châteaux qu'on progresse sur les cases du plan de jeu.
2. Mais qui veut exposer, doit naturellement avoir acquis des pièces à exposer. D'où la nécessité d'acheter des objets dans les salles de vente...
3. Chacun se méfiera en outre des voleurs qui rôdent, tant dans les hôtels de vente que dans les châteaux.
4. Enfin, pour être honnête, on a tendance à voler chez les autres et à coincer les voleurs des autres chez soi, en ayant ses propres détectives...

## MATERIEL DE JEU

un plan de jeu, 5 pions, 5 séries de 10 cartes (chaque série a une couleur correspondant à un pion), 45 cartes d'objets à acheter.

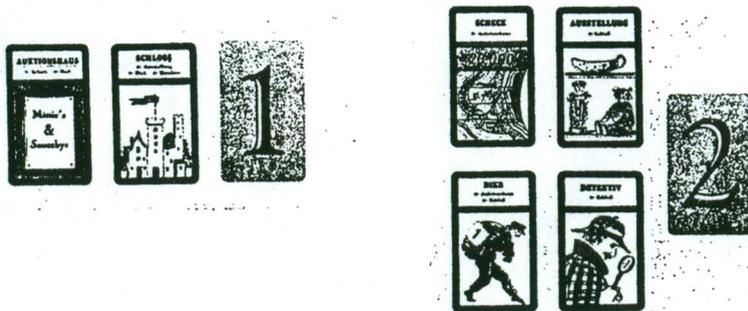
**LE PLAN DE JEU :** Il a pour case de départ le salon (avec le serveur), va de château en château et aboutit à la table.

Dans la stratégie de base, chaque château vaut pour une case. Dans la stratégie plus longue, chaque château comporte 2 ou 3 cases. Dans les 2 cas, la fraction inscrite est une indication sur le nombre de cases à avancer. Nous y reviendrons.



Chaque joueur a au départ  
Une série de 10 cartes comprend 2 cartes de lieux et 8 cartes d'action :

**LES CARTES DE LIEU :** l'une s'appelle **AUKTIONSHAUS** (salle de vente), l'autre s'appelle **SCHLOSS** (château). Ces deux cartes sont reconnaissables au chiffre "1" qu'elles portent à leur verso.



**LES CARTES D'ACTION :** les 8 cartes restantes sont des cartes d'action dont - 4 sont des chèques (d'une valeur

- de 50.000 frs répartis différemment entre les chèques selon les séries).
- 1 carte **AUSSTELLUNG** (exposition)
  - 2 cartes **DIEB** (voleur), ayant chacune une valeur différente.
  - 1 carte **DETECTIVE**.

Ces 8 cartes d'action sont reconnaissables au chiffre "2" qu'elles portent à leur verso.

**LES 45 CARTES OBJETS** représentent des objets permettant de créer des collections et donc d'exposer. Ces objets sont différemment datés (1903, 1660, ...) et marqués d'une lettre (A, B, C, D, etc...).



## Préparation du jeu

1. Tirez au hasard la couleur de chaque joueur et donnez-lui le pion et la série de 10 cartes correspondant à cette couleur.
2. Mélangez les 45 cartes objets : faces cachées, chacun en reçoit quatre. Le reste est partagé en deux tas égaux qui sont positionnés sur les cases de salles de vente : **MISTIE'S & SAUCEBYS** et **FINE ANTIQUES**. La première carte de chacun de ces deux tas est mise à découvert.
3. Les pions de tous les joueurs sont positionnés sur la case de départ (le salon avec le serveur).

## Déroulement

Chaque tour de jeu se passe en quatre phases que nous introduisons préalablement pour mieux vous en faire comprendre l'enjeu :

En commençant un tour de jeu, un joueur tente **SOIT** d'acquérir une carte objet, **SOIT** d'en exposer dans le château où se trouve son pion.

C'est un choix et chacun doit décider de l'une ou l'autre option.

Seule une exposition dans un château fait progresser un pion. Pour exposer ou renouveler ses collections d'objets, il faut en acquérir et ceci se fait dans les salles d'expositions.

En résumé, l'acquisition de cartes objets se fait dans les salles de vente (AUKTIONSHAUS) et les expositions se font dans les châteaux (SCHLOSS).

### PREMIERE PHASE

Chaque joueur décide secrètement s'il situe son action dans une salle d'exposition (AUKTIONSHAUS) ou dans un château (SCHLOSS). Il dépose la carte de son choix (verso chiffré d'un "1"), face cachée, sur la table devant lui.

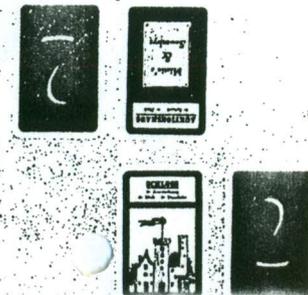


Quand tous les joueurs ont fait leur choix, toutes les cartes sont retournées et chacun peut donc voir le choix de ses adversaires.

### DEUXIEME PHASE

En fonction des cartes avancées par les autres, chacun dépose une seconde carte sur la table. Cette fois, c'est une carte action (verso chiffré d'un "2"). Cette carte est également déposée face cachée sur la table.

Quand tous les joueurs ont avancé cette seconde carte, toutes les cartes d'action sont dévoilées et l'ordre des opérations qui vont dès lors se succéder est expliqué dans la 3ème et 4ème phases.



Quelles sont les actions possibles ?

Pour celui qui a choisi la salle de vente :

- soit acheter grâce à un chèque
- soit voler le chèque de l'acheteur avec un voleur

Pour celui qui a choisi le château :

- soit exposer
- soit voler une ou plusieurs cartes objets
- soit coincer un ou plusieurs voleurs.

### TROISIEME PHASE

Cette phase se passe entre tous les joueurs qui ont choisi comme lieu la salle de vente (AUKTIONSHAUS).

Un joueur peut donc avoir avancé une carte chèque ou une carte voleur.

Celui qui a déposé le plus gros chèque, prend la carte supérieure d'un des deux tas des salles de vente. Si un tas est épuisé, on prend forcément de l'autre.

Le chèque de l'acheteur est déposé sur la caisse enregistreuse.

Celui qui a avancé un voleur peut chiper le chèque de celui qui a acheté la carte objet. mais s'il n'y a pas d'acheteur, il n'y a pas de chèque à voler; s'il y a plusieurs voleurs, le chèque ne peut être volé; on ne peut pas prendre les chèques des rounds précédents.

Pour un acheteur, l'intérêt de prendre telle ou telle carte est dicté soit par l'ancienneté de

la carte *objet*, soit par la lettre de cette carte qui permet de former ou d'augmenter une collection (voir phase 4).

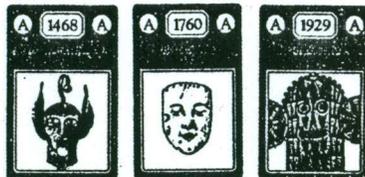
## PHASE QUATRE

Cette phase se passe entre les joueurs qui ont avancé la carte *château* (SCHLOSS).

Pour rappel, trois cartes d'action sont possibles ici : exposer (AUSTELLUNG), voler (DIEB) ou arrêter un voleur (DETECTIVE).

pour pouvoir exposer, il faut pouvoir présenter une collection de cartes *objets*. Une collection comporte au minimum trois cartes *objets* se tenant par la logique de l'alphabet :

ABC, par exemple  
CDE, autre exemple  
mais aussi  
DEE ou AAA ou BBC...



au plus une collection est grande, au plus elle a de la valeur. Ainsi AABCCC est moins grande que EEEEEFF...

Si plusieurs joueurs présentent une collection, seules les deux plus grandes collections sont récompensées. Si deux collections sont de même taille, c'est l'objet le plus ancien qui les différencie et donne priorité.

Un joueur n'est pas obligé de présenter toutes ses cartes pour produire une collection. Il sera d'ailleurs d'autant plus prudent qu'il se doute de l'existence de voleurs.

Le ou les gagnants progressent sur le plan de jeu grâce à leur collection. Celui qui a la plus grande, progresse du nombre supérieur (de la fraction) inscrit sur la case de son château.

exemple : s'il est sur la case IVERARAY, il peut progresser de 4 cases et positionner son pion sur la case CULLODEN.

Celui qui est second, progresse du nombre inférieur (donc dans le cas de 5/3, il progresse de trois cases).

Dans cette stratégie de base, considérez qu'un château vaut une case, quel que soit le nombre de cases intérieures à ce château.

pour pouvoir voler, il faut avoir avancé une carte DIEB (voleur).

- si personne n'a exposé, il n'y a rien à voler (dommage!).
- si un ou plusieurs joueurs ont exposé, le voleur peut prendre une carte au choix dans chacune des collections exposées. Il ne peut pas prendre dans les cartes du joueur qui ne sont pas exposées.
- s'il y a plusieurs voleurs, chacun peut prendre une carte dans chaque série. Mais l'habileté des voleurs indique l'ordre des priorités. Un voleur 5 passe avant un voleur 3, etc...

Ainsi si trois joueurs exposent et que deux autres volent dans les châteaux, chacun des deux voleurs recevra 3 cartes. Ça devient intéressant, d'autant plus que c'est le voleur qui choisit la carte et non l'exposant !

Mais voler n'est pas sans risque :  
pour arrêter un voleur, il faut avoir avancé  
une carte DETECTIVE.

Les voleurs, s'il y en a, sont coincés par le ou  
les détectives et vont en prison. Il y a cinq  
prisons : un voleur par prison et on s'y pousse  
les uns les autres. Cela veut dire qu'un voleur  
qui arrive dans la prison 1, pousse celui qui y  
était dans la prison 2 et ainsi de suite...  
jusqu'à la prison 5 d'où l'on sort libre dès  
qu'il y a un sixième larron en circuit.  
Si plusieurs voleurs sont pris en même temps,  
c'est le plus petit qui rentre d'abord.  
Il n'y a cependant pas plus de prisons que de  
joueurs. Si vous jouez à trois, vous n'employez  
que les trois premières prisons...

Enfin le détective est récompensé : le pion de  
ce joueur progresse sur le plan de jeu d'autant  
de cases que le rang qu'il occupe au moment de  
sa prise. Exemple, s'il est en troisième  
position, il peut avancer de trois cases...



entrez en prison ...

## remarques

Il est possible que durant un tour :

soit personne n'ait joué l'un ou l'autre lieu;  
soit qu'on soit tout seul à avoir joué un lieu :  
dans ce cas, la situation est très intéressante  
pour le joueur et à lui d'en tirer profit !

Quand les quatre phases ont été jouées, un  
nouveau tour commence. Chacun reprend sa carte  
de lieu et sa carte d'action. Et on recommence  
par une nouvelle première phase...

## fin de jeu

Dès qu'un joueur parvient avec son pion sur une  
des cases de la table, en fin de parcours, le  
jeu s'arrête après que les quatre phases en  
cours aient été achevées.

Une surprise attend cependant les joueurs : un  
bonus de 8 cases est accordé au joueur avançant  
la carte objet la plus ancienne; un bonus de  
quatre cases pour le suivant.

Celui qui occupe la meilleure place à table,  
gagne la partie.

## VARIANTE

Si vous désirez un jeu nettement plus long,  
comptez autant de cases qu'il y a de divisions  
sur les châteaux. Sur un château, les  
différentes cases sont régies par la même  
fraction en ce qui concerne l'avancée de ceux  
qui font une exposition.

### Autre variante

Pour contrebalancer le poids évident de la carte 1468, un bonus de 75 ans d'âge est ajoutable à sa carte la plus ancienne et cela autant de fois qu'on possède de cartes situées dans les années 1900.

*exemple : ma carte la plus ancienne est 1748 mais je possède également 6 cartes situées en 1900 (1903, 1945, 1946, 1963, 1967, 1969) : dans ce cas, je peux ajouter 6 X 75 ans, soit 450 ans à ma carte la plus ancienne, ce qui donne une ancienneté de 1748 + 450, soit 1298.*

### note pour les familles nombreuses :

En fabriquant des séries de 10 cartes dans d'autres couleurs correspondants à des pions, vous jouerez aisément à 6, 7, 8, 9 et même 10 joueurs. Les interactions risquent d'être très drôles. Vous devrez cependant créer une quinzaine de cartes *objets* en plus.

SI VOUS AVEZ AIME CE JEU,  
Vous aimerez aussi :

## LE LIEVRE ET LE HERISSON

Meilleur jeu de l'année 1979 en Allemagne, à partir de 12 ans et ADULTES. 4 à 6 joueurs.

Une course étonnante où il faut conjuguer la puissance du lièvre et la lenteur du hérisson. Pas de dé mais de l'énergie carotte. Un chef d'oeuvre !

## MALEFIZ

plateau en bois, 2 à 4 joueurs, aussi appelé *Barricades*, à partir de 8 ans et ADULTES.

Un excellent jeu de couple où ce ne sont pas spécialement les forts aux échecs qui l'emportent !

## LA DANSE DES SORCIERES

nommé dans les 12 meilleurs jeux de 1990, 3 à 6 joueurs. 8 ans - ADULTES. 20 à 40 minutes.

Un moment de rire garanti où chacun, dans cette ronde infernale, se demande où ont disparu ses sorcières !

## L'AMULETTE BLEUE

fait partie d'une trilogie dont la beauté de chaque jeu vous étonnera. Embarquez-vous au coeur d'un conte, prenez en main ces superbes pièces en bois, méfiez-vous des puissances du mal... 45 minutes, 10 ans - adultes.

chez CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alseberg 76

1060 Bruxelles

L.

tel. 02.537.83.92 - 10-18h - fermé le lundi