



AU VOLEUR (Räubern – RAVENSBURGER 1985)
Sce Tricrac.net – mise en forme [Clom](#)

Jeu de tactique pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.
Contenu : 44 cartes ; la règle du jeu

But du jeu

S'approprier le plus de tas de cartes possible. Un joueur prend un tas lorsqu'il pose une carte identique à celle qui se trouve sur le dessus de ce tas. Par exemple, la malle aux trésors sur une autre malle aux trésors.

Les tas de cartes changent continuellement de propriétaires car chacun des 11 motifs est présent 4 fois.

Préparation du jeu

8 cartes sont placées face visible sur la table, les unes à côté des autres. Aucun motif ne peut être présent 2 fois.

Les cartes restantes sont mélangées, face cachée, et chaque joueur en reçoit 5, qu'il tient en main.

Le reste des cartes forme un tas posé, face cachée, à côté des cartes visibles.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et pose une de ses cartes avec le motif visible sur une des cartes à face visible.

- **Si le motif est le même**, il peut prendre les 2 cartes et les poser, face visible, devant lui. Les cartes ne sont pas séparées mais forment un tas ensemble.
- **Si les motifs sont différents**, les cartes restent posées sur un tas et ne peuvent pas être « pillées » au cours de ce tour.

Le joueur reprend ensuite une carte du tas des cartes face cachée pour avoir à nouveau 5 cartes en main.

Puis c'est le tour du joueur suivant.

On peut piller (= prendre pour soi) une carte ou un tas de cartes soit du milieu, soit d'un autre joueur en déposant une carte de même motif, cette fois sur la carte (ou le tas de cartes) d'un joueur.

On peut déposer ses cartes sur n'importe quel tas (le sien, celui du milieu ou d'un autre joueur).

Ce qu'un bon piller doit encore savoir

- Les tas gagnés ne doivent jamais être posés les uns sur les autres mais toujours à côté de ses autres tas. De cette manière, il y a toujours 8 tas séparés, de hauteurs différentes pendant toute la durée du jeu.
- Lorsqu'un tas change souvent de propriétaire, le butin devient évidemment plus attrayant puisqu'en ajoutant des cartes sur le tas, celui-ci devient toujours plus haut.
- Il peut arriver que pendant le déroulement du jeu, 2 ou plusieurs tas représentent le même motif.

Fin du jeu

Quand le tas de cartes cachées est épuisé, on continue à jouer jusqu'à ce que la dernière carte en main ait été posée.

Le gagnant

Chaque joueur pose maintenant ses tas séparés les uns sur les autres en un seul tas.

Les hauteurs de tas de tous les joueurs sont comparées. Le gagnant est celui qui a le plus haut tas.

Conseils tactiques

Un joueur peut piller le tas élevé d'un autre joueur même s'il n'a pas la carte avec le motif qui se trouve sur le tas.

Pour cela, il doit avoir en main 2 autres motifs identiques.

Lorsque c'est son tour de jouer, ce joueur pose un de ses motifs identiques sur le tas de l'autre joueur.

Au tour suivant, il pose l'autre carte au même motif sur le même tas et pille celui-ci.

Mais cette astuce ne fonctionne que si les 2 autres cartes avec ce motif ont déjà été posées (chaque motif est disponible 4 fois), sinon le tas risque d'être dérobé par un autre joueur.