

L'as des coffres-forts



Un jeu dans lequel il va falloir deviner juste sans prendre trop de risques, pour 2 à 5 escrocs rusés de 7 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 10 minutes

Tu accompagnes Coco l'as des coffres-forts au cours de l'un de ses cambriolages ! Bijoux, pièces d'or et piles de billets sont enfermés dans les coffres-forts. Il n'y a plus qu'à les forcer ! Mais ce n'est pas si facile : si vous vous trompez dans votre estimation, le coffre-fort reste fermé. En plus, si vous ne mettez pas à temps votre butin à l'abri, la police vous prend sur le fait et vous devez redonner la totalité du butin. Soyez donc prudents et devenez les plus grands voleurs de tous les temps !

Contenu du jeu

- 1 dé à points multicolores et à symboles
- 5 sacs à butin en bois
- 4 coffres-forts
- 52 cartes de butin
- 1 règle du jeu

FRANÇAIS

carte de butin



recto



verso

coffres-forts



Idée

Chaque joueur essaye de récupérer le plus gros butin en forçant des coffres-forts. Mais attention : il ne faut pas oublier de mettre à temps son butin en lieu sûr. En plus, s'il prend trop de risques et ne peut plus forcer le prochain coffre-fort, il lui faudra redonner le butin.

Le but du jeu est de posséder le plus de cartes de butin à la fin de la partie.

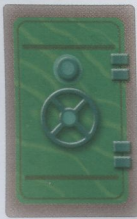
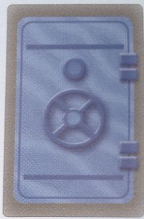
Préparatifs

Chaque joueur prend un sac à butin. Poser les quatre cartes de coffre-fort au milieu de la table en une rangée. Mélanger toutes les cartes de butin et poser une carte, face visible, en dessous de chaque coffre-fort, comme illustré ci-après. Ces cartes représentent le premier butin du coffre-fort respectif. Le butin (= nombre de cartes de butin) changera au cours de la partie à chaque fois qu'un escroc donnera son estimation, c'est-à-dire qu'il grossira ou diminuera.

Poser les cartes restantes à côté en une pile de pioche, faces cachées, comme montré ci-après. Préparer le dé.

Installation

FRANCAIS



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui portera les plus gros bijoux clinquants commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**

Cette couleur t'indique quel coffre-fort tu vas forcer.

- **Un sac rempli d'argent**

Quelle chance ! Tu as le droit de choisir le coffre-fort que tu vas forcer. Nomme une des quatre couleurs de coffre-fort.



Comment force-t-on les coffres-forts ?

Pour forcer un coffre-fort, tu dois deviner si le nombre indiqué sur la carte de butin de la pioche que tu vas retourner est supérieur ou inférieur au nombre marqué sur la carte de butin visible du coffre-fort que tu es en train de forcer. Pose un doigt sur le coffre-fort et dis : « supérieur » ou « inférieur ». Prends la carte de butin posée en haut de la pile de pioche et retourne-la.

As-tu bien deviné ?

- **Oui**

Super ! En récompense, tu récupères toutes les cartes de butin du coffre-fort correspondant et les poses devant toi, faces visibles. Ensuite, tu poses la carte que tu viens de retourner à la place vide sous le coffre-fort que tu viens de forcer.

- **Non**

Pas de chance ! Tu poses la carte de butin sur la/les carte(s) de butin de ce coffre-fort.

Mais attention :

si tu as déjà récupéré des cartes de butin mais ne les as encore mises à l'abri, tu les perds toutes ! Remets-les en dessous de la pile de pioche, faces cachées. Pour savoir comment mettre ton butin à l'abri, lis les explications données plus bas.

Exemple :



Les cartes de butin sont numérotées de 1 à 52.

Philippe lance le dé sur le rouge. La carte de butin en dessous du coffre-fort rouge indique le nombre 10. A côté, il y a le coffre-fort jaune avec le nombre 11 en dessous. Il doit donc deviner si le nombre indiqué sur la prochaine carte de la pioche qu'il va retourner est compris entre 1 et 9 ou 12 et 52. Il dit « supérieur » et retourne la carte posée en haut de la pile de pioche.

La carte retournée indique le nombre 38. Il a donc bien deviné et récupère toutes les cartes du coffre-fort rouge. Il pose ensuite la carte avec le 38 à l'emplacement vide en dessous du coffre-fort rouge.

C'est alors au tour de Tim de lancer le dé. Il obtient la couleur bleue. Il dit « inférieur » et tire la carte de butin suivante. Elle indique le nombre 51. Dommage ! Il n'a pas eu de chance en donnant son estimation. Il pose la carte qu'il vient de retourner sur la carte de butin du coffre-fort bleu. S'il a déjà récupéré des cartes de butin mais ne les a pas mises à l'abri, il doit les glisser en dessous de la pile de pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Comment mettre son butin à l'abri ?

Quand c'est à ton tour de jouer, tu peux choisir de ne pas lancer le dé, mais de mettre ton butin à l'abri. Retourne tes cartes de butin récupérées et empile-les : au dos de ces cartes, on voit un escroc. Mets la pile de côté et mets-la en sécurité en posant ton sac à butin dessus. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Attention :

Si tu n'as pas mis à temps ton butin à l'abri et si tu te trompes en donnant ton estimation, tu perds toutes tes cartes de butin récupérées au cours des tours précédents !

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte de butin de la pioche est retournée et récupérée. Chacun compte les cartes de butin qu'il a récupérées.

Le joueur ayant le plus de cartes de butin gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui aura la carte indiquant le plus grand nombre.