Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Matériel

GENTLEMEN CAMBRIOLEURS est un jeu de Catherine Dumas, Charles Chevallier et Pascal Pelemans, illustré par Christophe Madura ; les personnages de ce jeu sont librement inspirés de l'oeuvre de Maurice Leblanc, auteur des romans suivants dont le fameux Arsène Lupin est le héros : *La Femme aux deux sourires*, *813*, *La Comtesse de Cagliostro* et *La Demeure mystérieuse*.

5 tuiles Cambrioleur

Beaumagnan | Comtesse de Cagliostro | Arsène Lupin | Dolorès Kesselbach | Grand Paul

10 pions Coup de pouce

5 pions Alliance

1 pion Entremetteur

12 pions Spéciaux

1 Cadenas | 1 Tacot | 2 Tunnels | 8 Butins

1 pion Brigadier Béchoux

75 pions Equipement

5 tuiles Lieu

But du jeu

Avoir le plus de pions Butin à la fin du jeu pour devenir l'As de la Cambriole.

Mise en place

1. Ouvrez la boite de jeu. L'intérieur du couvercle doit être placé à portée des joueurs. Il constitue le plateau de jeu.

2. Chaque joueur prend au hasard une tuile Cambrioleur et la consulte. Celle-ci le représentera durant la partie. Ces tuiles sont placées face cachée sur la table devant chaque joueur.

3. Placez les 5 tuiles Lieu au centre de la table.

4. Placez :
   - 1 pion Tunnel à côté de la tuile Manoir (celle avec un logo Tunnel dessus),
   - 1 pion Cadenas à côté de la tuile Musée (celle avec un logo Cadenas dessus),
   - 2 pions Butin à côté de la tuile Banque (celle avec un logo Butin dessus),
   - 1 pion Tunnel , 1 pion Tacot et les 6 pions Butin restants au centre de la table.

5. Posez au hasard 2 pions Equipement, face visible, à côté de chaque tuile Lieu.

6. Mélangez les 65 pions Equipement restants et remettez-les, face cachée , dans la boîte. Ils constituent la pioche.

7. Mélangez le pion Brigadier avec les 6 derniers pions Equipement et remettez-les à la fin de la pioche.

8. Retournez face visible les 3 premiers pions Equipement. Placez-les sur le plateau de jeu à l'emplacement prévu à cet effet.

9. A deux joueurs, chacun prend 4 pions Coup de pouce ,
   A trois joueurs, chacun prend 3 pions Coup de pouce,
   A quatre joueurs, chacun prend 2pions Coup de pouce.

9
2
4
5
5
7
1
6
5
4
4
5
5
3
4
8

Tour de jeu

Un tour de jeu commence par le Choix des alliances, se poursuit par plusieurs Cambriolages et se termine par le Partage du butin. Le joueur le plus jeune débute la partie.

Choix des alliances

Le premier joueur prend le pion Entremetteur qu'il pose devant lui. Puis il prend les cinq pions Alliance et en place deux d'un côté du plateau et trois de l'autre, aux emplacements prévus à cet effet. Cela détermine les deux couleurs alliées pour tout le tour et qui seront donc opposées aux trois autres.

Attention : Il n'y a qu'un seul «Choix des alliances» par tour de jeu.

Exemple : en plaçant ses cinq pions Alliance, le premier joueur choisit ici d'allier le cambrioleur **vert** et le cambrioleur **noir** contre tous les autres.

Cambriolages

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, doit effectuer **UNE** des actions suivantes :

- **choisir un des trois pions Equipement** retournés sur le plateau de jeu (le pion sera immédiatement remplacé sur le plateau de jeu par le premier pion Equipement de la pioche) et le placer à côté d'un des cinq Lieux ;
- **piocher le premier pion Equipement** de la pioche et le placer à côté d'un des cinq Lieux ;
- **dépenser un de ses pions Coup de pouce** pour pouvoir déplacer un pion Spécial. (voir pions Spéciaux plus loin).

Attention : Il ne peut pas y avoir plus de trois pions Equipement du même type par Lieu. Par exemple : trois pions avec un masque dans la Banque (peu importe leur couleur).

Puis c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'effectuer une des actions ci-dessus. Et ainsi de suite jusqu'à ce que ce tour prenne fin (voir «Partage du butin»).

Partage du butin

Lorsqu'un Lieu possède les cinq types de pions Equipement (peu importe leur couleur), le tour prend fin (le casse a lieu) et on procède au partage du butin :

1 Tout d'abord, on détermine l'alliance majoritaire : c'est celle qui a le plus de pions Equipement à ses couleurs présents à côté de la tuile Lieu. Puis, on retourne, face cachée, tous les pions de ce Lieu (y compris les pions Butin, mais pas les Tunnels, le Cadenas et le Tacot), qui deviennent alors des pions Butin.

Exemple : l'alliance des cambrioleurs **vert**/**noir** est majoritaire puisqu'elle a 5 pions à ses couleurs dans ce Lieu contre 4 pour l'alliance des cambrioleurs **violet**/**rouge**/**jaune**.

2 Tous ces pions Butin sont distribués équitablement entre les couleurs appartenant à l'alliance majoritaire. S'il reste des pions qu'on ne peut pas diviser équitablement, ils sont perdus pour toute la partie. De même, s'il y a égalité entre les deux alliances de ce Lieu, alors tous les pions Butin sont perdus.

Exemple : au total, il y a 9 pions Butin à partager entre deux cambioleurs, soit 4 chacun et 1 pion mis de côté.

On pioche ensuite les deux premiers pions Equipement de la pioche puis on les place à côté du Lieu devenu vide.

Un nouveau tour de jeu commence. Le joueur qui possédait le pion Entremetteur le passe à son voisin de gauche qui devient le premier joueur. Celui-ci doit constituer de **nouvelles** alliances en déplaçant **au moins deux des cinq** pions Alliance.
Ensuite, le joueur à la gauche du premier joueur effectue une action de «Cambriolage» (voir ci-dessus).

Pions spéciaux

Quand c'est à lui de jouer, un joueur qui possède un pion Coup de pouce peut le dépenser pour pouvoir déplacer un pion Spécial d'un Lieu à un autre (ou du centre de la table vers un Lieu) plutôt que de poser un pion Equipement.

Les pions Tunnel permettent de relier deux tuiles Lieu qui formeront donc un même Lieu. Ce Lieu pourra contenir plus de trois pions Equipement du même type, pour peu qu'ils soient issus de deux tuiles Lieu séparées précédemment. Lorsque les conditions sont réunies dans ce nouveau Lieu pour faire un «Partage du butin», il a effet immédiatement. Le joueur qui provoque ce partage choisi un des deux pions Tunnel et le remet au centre de la table.

Le pion Tacot permet, lorsqu'il est placé dans un Lieu, de déplacer un Equipement de ce Lieu vers celui où est présent le Cadenas. On déplace donc le pion Tacot ET le pion Equipement.

Le pion Cadenas empêche de réaliser un «Partage du butin» dans le lieu où il se trouve. Les joueurs peuvent continuer à y placer des pions Equipement mais le partage n'a pas lieu. Si par contre le Cadenas est déplacé ailleurs, le partage a lieu immédiatement sur son ancien emplacement, si les conditions y sont réunies. Si deux Lieux sont réunis grâce à deux pions Tunnel, alors le pion Cadenas bloque les deux Lieux en même temps.

Les pions Butin ne comptent pas dans le décompte des pions Equipement pour déterminer la majorité, mais seront divisés entre les cambrioleurs de l'alliance majoritaire lors du «Partage du butin». Lorsqu'un joueur utilise un pion Coup de pouce, il peut déplacer un ou plusieurs pions Butin d'une tuile lieu vers une autre. Lorsqu'il ne reste plus aucun pion Butin dans les cinq Lieux, on en remet deux à côté de la tuile Banque, s'il y en a encore de disponibles.

Fin du jeu

Lorsque le pion Brigadier est tiré, la partie prend fin <u>immédiatement</u>.

Chaque joueur dévoile son identité secrète. Celui dont la couleur a remporté le plus de pions Butin (la plus haute pile de pions) devient l'As de la Cambriole. Il remporte la partie.
En cas d'égalité, celui qui a gardé le plus de pions Coup de pouce remporte la partie. S'il y a encore égalité, celui qui possède le plus de pions de sa couleur dans sa pile remporte la partie. Si rien ne départage les deux joueurs, ils doivent s'affronter à nouveau au cours d'une nouvelle partie à deux.

Variante

Afin d'obtenir une mise en place moins aléatoire (mais un peu plus longue), vous pouvez séparer les dix pions Equipement avec un contour jaune au dos des autres pions Equipement. Au lieu de placer deux pions Equipement aléatoirement sur chaque Lieu comme indiqué à l'étape 5 de la Mise en place, placez aléatoirement deux pions Equipement avec le contour jaune au dos sur chaque Lieu. Ainsi, dès le départ il y aura sur la table deux fois chacune des couleurs et deux fois chacun des types de pions Equipement.

Nuit parisienne

A la nuit venue, la Place Vendôme s'illumine. Sa silhouette se nimbe du gaz des éclairages, les ombres s'approfondissent et… le sifflet des agents de police en sature le silence habituel.

Je bondis d'une colonne au rebord d'un toit, assure ma prise et me hisse là où les vents cinglent mon long vêtement. La nuée de gendarmes s'égaie sur la place, entoure l'obélisque. Aucun ne m'aperçoit. Ils courent d'une bijouterie à l'autre, constatent les multiples effractions et se hurlent des ordres, débordent d'imprécations.
« Davantage de lumière ici ! Qu'on réveille le commissaire, son épouse, son chien, ses enfants et le ministre de la guerre ! »

D'une main je me retiens à l'une des cheminées, de l'autre soupèse ma sacoche, lourde du butin du coup de cette nuit. Trois bijouteries, rien que cela !

Puis je m'éclipse, dérangeant un chat endormi.

Crédits

Auteurs : Catherine Dumas, Charles Chevallier et Pascal Pelemans
Illustrateur : Christophe Madura
Textes d'ambiance : Thomas Hervet
Relecteurs : Laurent Pouchain et Rémy Carlier

Bombyx