

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Halte



voleurs

Un grand jeu
d'action, d'observation
et de mémoire



But du jeu

Etre le premier policier à atteindre la dernière case du plateau de jeu pour y arrêter le voleur.

Préparation du jeu

- Avant de jouer pour la première fois, montez le jeu comme indiqué dans les instructions de montage pages 5 et 6.
- Pour démarrer la partie, choisissez une couleur.
- Prenez le policier et les quatre barreaux de prison de la couleur que vous avez choisie, et installez-vous du côté du plateau de jeu correspondant à cette couleur.
- Mélangez les cartes "Voleur" et placez-les à côté du plateau de jeu. Placez les policiers en jeu sur la case Départ. Cette case est symbolisée par un policier montrant du doigt la direction prise par le voleur.

Comment jouer?

Le joueur le plus jeune commence à jouer et ce sera ensuite au joueur qui est à sa gauche de jouer. A chaque tour de jeu, le joueur en jeu lance le dé et avance son policier du nombre de cases correspondantes. Il peut s'arrêter sur 5 types de cases. Les pages suivantes vous expliquent les instructions à suivre pour chacune d'elles.

Les cases "Voleur"



Ces cases donnent aux autres joueurs la possibilité de se rapprocher du voleur. Quand vous tombez sur cette case, tournez le socle central du jeu afin que la partie plate de la barrière circulaire soit face à vous; puis, déplacez le chien se trouvant en bas du socle vers la gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous entendiez un "clic". Prenez

maintenant la carte "Voleur" du dessus du paquet de cartes et, sans la montrer aux autres joueurs, glissez-la dans l'espace prévu à cet effet sur la barrière.

Dès que tous les autres joueurs sont prêts, tapotez sur le dos du chien. Le voleur se met à tourner et effectue alors un tour complet permettant à chaque joueur d'y jeter un bref coup d'œil.

C'est aux autres joueurs d'identifier le voleur. Pour cela, ils doivent se souvenir de 4 caractéristiques précises du voleur; ils peuvent retrouver ces caractéristiques sur le plateau de jeu, en face d'eux. Ils placent alors secrètement leurs quatre barreaux de prison sur les 4 caractéristiques qu'ils croient avoir identifiées au passage du voleur.

Quand tous les joueurs ont placé leurs barreaux, le joueur qui a placé la carte "Voleur" regarde les caractéristiques identifiées par chacun des joueurs pour déterminer combien d'entre elles ont été reconnues par chacun. Pour chaque caractéristique correctement identifiée, chaque joueur déplace son Policier d'une case sur le plateau.

Conseil:

même si vous ne vous souvenez pas des 4 caractéristiques du voleur, il vaut toujours mieux en proposer 4 !



Exemple

Au passage du voleur, vous vous souvenez qu'il portait un pantalon bleu, et qu'il avait une barbe. Vous pensez vous souvenir qu'il portait des bottes, et qu'il tenait une torche. Placez vos barreaux de prison sur ces quatre éléments, devant vous.

Vous aviez raison pour le pantalon et la barbe du voleur, mais pas pour les bottes et la torche: vous avancerez alors de deux cases.





Case "Casquette"

C'est ici que vous retrouvez votre casquette si vous l'avez perdue. Sinon, si vous tombez directement sur cette case, elle n'a aucun effet.



Case "Perte de casquette"

En arrivant sur cette case, vous vous rendez compte que vous avez perdu votre casquette. Retournez à la précédente case "Casquette" pour la retrouver



Case "Faux témoin"

Vous rencontrez quelqu'un qui vous donne de mauvais renseignements; lancez le dé à nouveau et reculez du nombre de cases correspondantes.



Case "Indice"

Sur cette case, vous trouvez un indice pour capturer le voleur. Déplacez-vous directement sur la première case libre devant

le joueur qui est en tête. Si cela vous amène sur la dernière case, vous gagnez la partie. Si vous êtes déjà en tête, restez où vous êtes.



Case "Sécurité"

Sur cette case, tout est calme. Restez-y tranquillement jusqu'à votre prochain tour de jeu mais...gardez à l'œil le voleur!

Attention: Vous ne devez suivre les instructions relatives à une case que si vous y êtes arrivé après avoir lancé le dé. Votre tour de jeu se termine donc sur la case où vous arrivez suite aux instructions données par la case précédente.

Le gagnant

Pour gagner, vous devez être le premier Policier à arriver sur la dernière case du plateau de jeu pour arrêter le voleur. Si, après un tour de jeu sur la case "Voleur", 2 Policiers ou plus tombent sur cette case en même temps, c'est celui qui a identifié le plus de caractéristiques du voleur qui gagne! Si ces Policiers ont identifié le même nombre de caractéristiques, c'est un cas d'égalité.



© 1994 Tonka Corporation.
Service Consommateurs:
Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin.
Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut,
écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre
achat et envoyez votre lettre, avec vos nom et adresse à:

Pour la France:
Kenner Parker France S.A.,
14 rue Scandicci,
93500 Pantin.

Pour la Belgique:
S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles.

Pour la Suisse:
Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.

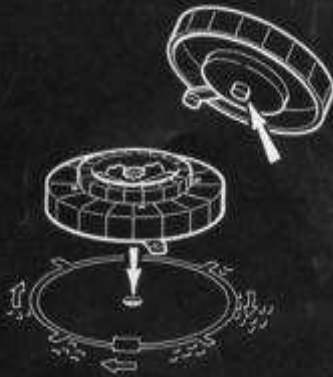




Instructions de montage

1

Détacher toutes les pièces en plastique de couleur de leur support. Enfoncer le cercle pré-découpé au milieu du plateau de jeu pour créer un trou.

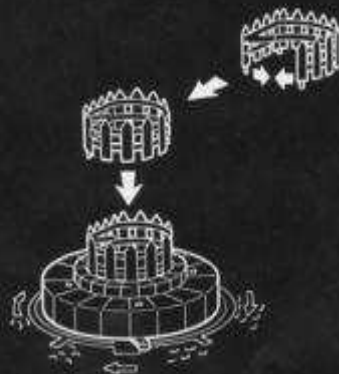


2

Placer le socle tournant au centre du plateau de jeu afin que la pointe de la base rentre dans le trou.

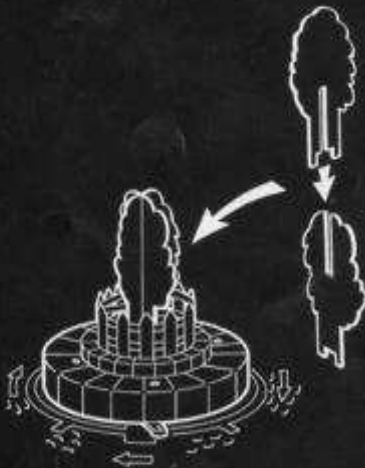
3

Plier la barrière jaune en lui donnant la forme d'un D en créant un côté plat et enfoncer les poteaux de celle-ci dans les trous du socle tournant prévus à cet effet.



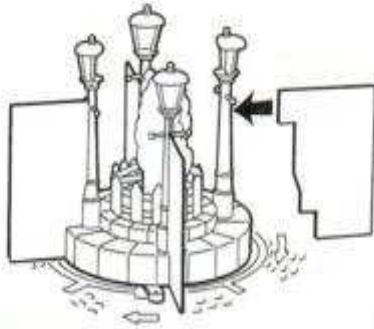
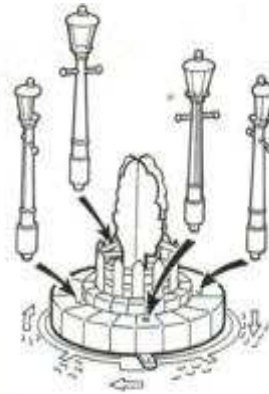
4

Détacher les 2 supports qui représentent des arbres et les assembler en forme de croix. Placer cette croix au centre du socle tournant



5

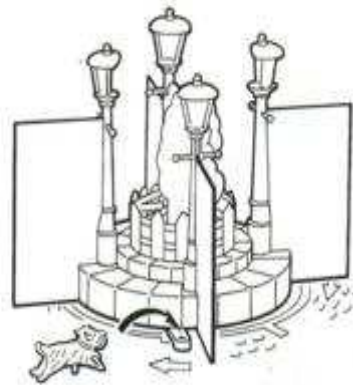
Enfoncer fermement les lampadaires dans les emplacements prévus à cet effet sur les côtés du socle tournant.

**6**

Détacher les 4 panneaux de séparation et les glisser dans les fentes le long des lampadaires. La partie plate du socle tournant ne doit être visible que par un seul joueur en même temps.

7

Enfin, enfoncer doucement le chien sur le levier au bas du socle tournant.



Matériel

1 plateau de jeu, le socle tournant, 4 pions policiers, 16 barreaux de prison: 4 rouges, 4 bleus, 4 jaunes, 4 verts; 4 lampadaires, 1 barrière, 1 chien et 1 support pré-découpé contenant: 4 panneaux de séparation, 2 supports en forme d'arbre, 15 cartes Voleur.

Rangement

Avant de ranger le jeu, enlever l'arbre, détacher les poteaux de la barrière du socle tournant et les lampadaires. Oter le socle tournant du plateau de jeu. Ce n'est pas la peine de détacher les panneaux de séparation des lampadaires.

