

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

- Der Schattendieb -

(- le voleur d'ombres -)

**Un jeu de cartes pour 2 à 7 joueurs âgés de plus de 8 ans de Jürgen Grunau.
Publié par Amigo, 2001. Durée approximative : 30 minutes.**

Composition : 80 cartes de bijoux (valeur de 1 à 10), 20 cartes coffre-fort fermé (valeur de 4 à 15), 7 cartes coffre-fort ouvert, 5 cartes de voleurs.

Idee du jeu : De nombreux bijoux ont été dérobés dans l'ombre de la nuit, dans les chambres du grand hôtel. Chacun panique et cherche à mettre les bijoux restants en sécurité dans un coffre-fort ; oui, mais le voleur d'ombre frappe encore et encore. Les joueurs tentent de protéger le plus possible de bijoux, seuls ceux dans les coffres sont protégés des voleurs. Celui qui aura mis la collection la plus précieuse de bijoux en sécurité durant 3 parties gagnera !

Mise en place : chaque joueur prend une carte coffre-fort ouvert et la place devant lui. Les cartes coffre-fort ouvert inutilisées sont remises dans la boîte. Toutes les autres cartes (inclus les coffres-forts fermés) sont mélangées. Chaque joueur pioche 4 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée en une pile au centre de la table.

Le Jeu : il consiste en la succession de 7 actions, jouées les unes après les autres.

- 1^{ère} action = JOUER UNE CARTE
- 2^{ième} action = ANNULATION ('pat')
- 3^{ième} action = LES VOLEURS
- 4^{ième} action = JOUER DES CARTES SUPPLEMENTAIRES DE BIJOUX
- 5^{ième} action = ENTREPOSER DANS LE COFFRE-FORT
- 6^{ième} action = FERMER LE COFFRE-FORT
- 7^{ième} action = PIOCHER DES CARTES

- 1- **JOUER UNE CARTE** : chaque joueur choisit une de ses 4 cartes et la pose face cachée devant lui. Cela peut être un bijou, un voleur ou un coffre-fort fermé. Toutes les cartes sont révélées simultanément.
- 2- **ANNULATION** : si des cartes bijoux de **même valeur** sont jouées, elles s'annulent. Elles sont alors placées dans une pile de défausse près de la pile de pioche. (voir schéma exemple) Cette pile de défausse sera jouée carte face cachée. (voir exemple)
- 3- **LES VOLEURS** : s'il y a eu une carte 'voleur' jouée, elle agit maintenant. 4 voleurs sont spécialisés dans un type de bijoux (clairement indiqué par le petit dessin sur le voleur) ; le voleur de l'ombre, lui, peut voler tout type de bijoux. Chaque joueur ayant joué un voleur prend une carte bijou correspondante jouée ce tour et la place face visible sur son coffre-fort. Si deux voleurs ont été joués dont le voleur de l'ombre, c'est ce dernier qui choisit en premier. Si un voleur ne trouve pas de bijou adéquat, il ne vole rien. A la fin de cette phase d'action, tous les voleurs (heureux ou malheureux) sont défaussés. (voir schémas exemple)
- 4- **CARTES BIJOUX SUPPLEMENTAIRES** : les joueurs qui ont encore des bijoux devant eux, peuvent jouer des cartes additionnelles de bijoux de même type sur la carte déjà jouée. Cette action n'est pas obligatoire. (voir schémas exemple)
- 5- **REEMPLIR LE COFFRE** : toutes les cartes bijoux jouées ce tour et encore devant les joueurs sont posées face visible sur le coffre. (voir schémas exemple) Attention : une fois placées dans le coffre, les cartes bijoux y restent jusqu'à la fin du tour.
- 6- **FERMER LE COFFRE** : si un joueur a joué une carte 'coffre fermé' dont la valeur est égale ou supérieure au **nombre** de cartes de bijoux dans le coffre, il place cette carte à la suite des bijoux. (voir schémas exemple) En faisant cela il ferme son coffre. Dans ce cas toutes les cartes encore en main sont déposées face cachée sous la pile de pioche. Ce joueur ne prendra plus part au jeu jusqu'à la fin du tour. (son tour est fini)
Note : un joueur ne peut fermer son coffre que s'il a au moins 1 bijou à l'intérieur. S'il n'a pas de bijou et qu'il joue une carte 'coffre' celle-ci est défaussée. S'il joue une carte coffre de numéro inférieure au nombre de bijoux, elle va aussi à la défausse.
- 7- **PIOCHER DES CARTES** : tous les joueurs n'ayant pas encore fermé leur coffre, repiochent des cartes pour en avoir 4 en main., un nouveau tour commence avec l'action n°1.

Exception : si la pile de pioche n'a pas assez de cartes pour donner 4 cartes à chaque joueur, on ne pioche que pour avoir 3 cartes en main. Les cartes restant alors dans la pioche sont mises dans la pile de défausse. Une fois que le tas de la pioche est épuisé, la septième action ne sera plus effectuée. La pile de défausse ne devient pas une nouvelle pile de pioche.

Fin de la partie : le jeu prend fin **immédiatement** si une des 3 situations suivantes se produit :

- 1- **un** joueur **seulement** a son coffre ouvert, ce joueur ne compte pas ses bijoux, il marquera 0 point.
- 2- Tous les joueurs encore en jeu veulent tous fermer leur coffre-fort dans le tour en cours, ces joueurs ne comptent pas leurs bijoux, ils marqueront 0 point.
- 3- Une fois que la pile de pioche est épuisée, le tour prend fin immédiatement si, après la fin de l'action 4 « jouer des cartes additionnelles », aucun joueur n'a de cartes en main. Tous les joueurs qui n'auront pas encore fermé leur coffre, marqueront 0 point pour ce tour.

Score : tous les joueurs qui auront fermé leur coffre-fort au bon moment marqueront comme points la somme des valeurs de tous les bijoux mis en lieu sûr. (voir exemple)

Le vainqueur est le joueur totalisant le plus de points après 3 parties. On peut aussi se mettre d'accord pour réaliser davantage de parties...

Traduction Marc Laumonier (laumo@club-internet.fr)