

DIEVEN!

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

52 speelkaarten:

26 geldkaarten



10 politieauto's



8 vluchtauto's



8 actiekaarten



KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn dieven, die proberen zoveel mogelijk geld buit te maken. De politie ligt echter op de loer en jaagt op de rijkste dief. Ontsnap jij met de grootste buit?

VOORBEREIDING

- Leg de 8 vluchtauto's even opzij.
- Schud de resterende speelkaarten goed.
- Iedere speler krijgt 3 kaarten en neemt die gedekt in de hand.

- Schud nu alle vluchtauto's door de stapel. Leg deze als gedekte trekstapel op tafel.
- Bepaal een startspeler door loting.

SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds zijn beurt uit. Een beurt bestaat uit 2 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld:

- Hand tot 4 kaarten aanvullen
- 1 kaart spelen

Fase 1: Hand tot 4 kaarten aanvullen

De speler die aan de beurt is trekt kaarten van de gedekte stapel totdat hij 4 kaarten in zijn hand heeft. Trekt hij een vluchtauto, dan legt hij deze open op tafel en trekt een vervangende kaart.

Opmerking: meestal trekt een speler in deze fase 1 kaart.

Fase 2: 1 kaart spelen

De speler die aan de beurt is, speelt in deze fase 1 kaart. Er zijn 3 verschillende soorten kaarten:



Geldkaarten (waarden 0-3): de speler kiest bij het spelen van een geldkaart uit 2 mogelijkheden:

- Hij legt de kaart gedekt voor zichzelf neer. Deze kaart is nu onderdeel van zijn buit; of
- Hij legt de kaart open bij een andere speler naar keuze. Deze kaart is nu onderdeel van de buit van de andere speler.

Het aantal **volle** zakken geld op de kaart geeft de geldwaarde ervan aan.



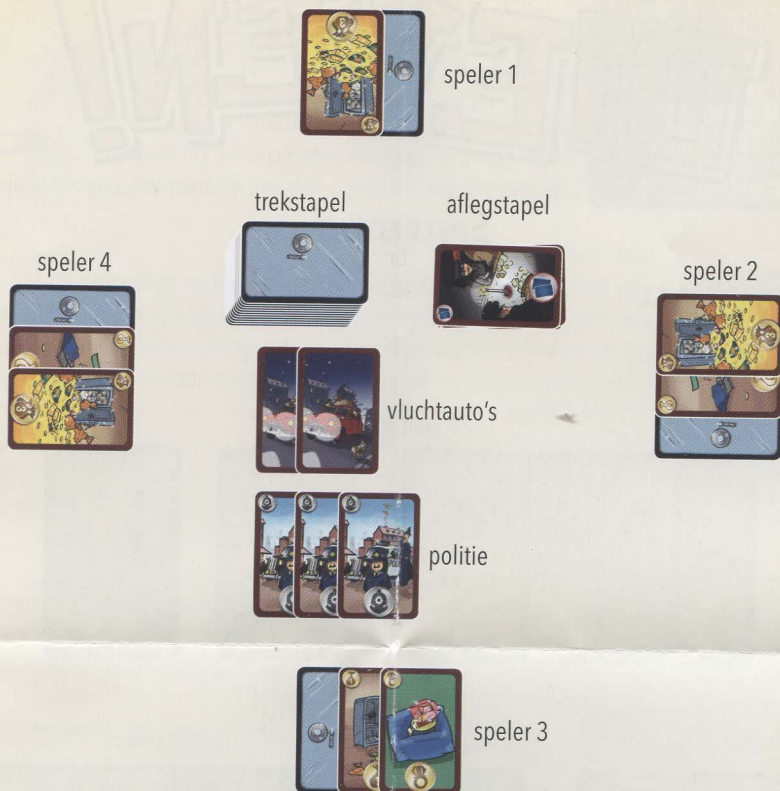
Politieauto's: de speler legt een gespeelde politieauto open op tafel. Zodra er 4 of meer politieauto's op tafel liggen (dit kan een combinatie van enkele en dubbele politieauto's zijn), vindt er direct een inval plaats:

Iedere speler draait al zijn geldkaarten in zijn buit open en telt de totale waarde ervan (let op de aangepaste waarden van de ring en het hoefijzer). De speler met de hoogste waarde moet alle kaarten van zijn buit afleggen. Schud daarna de politieauto's en de aflegstapel weer door de gedekte stapel.



Actiekaarten: de speler legt een gespeelde actiekaart af en voert direct de bijbehorende actie uit. Zie verderop een overzicht van de actiekaarten.

SPELSITUATIE:



SPECIALE GELDKAARTEN



Ring met diamant

Deze kaart is voor de politie veel waard, maar voor de dieven niet. Bij een inval heeft de ring waarde 3, maar aan het einde van het spel 1.

Hoefijzer

Deze talisman is voor de dieven veel waard, maar voor de politie niet. Bij een inval heeft het hoefijzer waarde 1, maar aan het einde van het spel 3.



OVERZICHT VAN DE ACTIEKAARTEN

VOLEURS!

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

52 cartes :

26 cartes Argent



10 voitures de police



8x

2x

8 voitures de fuite



8x

8 cartes Action



2x

2x

2x

2x

RÉSUMÉ DU JEU

Les joueurs incarnent des voleurs qui essaient de s'emparer d'un maximum d'argent. Toutefois, la police est aux aguets et traque le voleur le plus riche. Arriverez-vous à vous enfuir en emportant le plus gros butin ?

PRÉPARATION

- Écartez provisoirement les 8 voitures de fuite.
- Mélangez bien les cartes restantes.
- Chaque joueur reçoit 3 cartes et les prend en main, sans les révéler à ses adversaires.

sur la table faces cachées. Cette pile constitue la pioche.

- Déterminez le premier joueur au hasard.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun joue à son tour, en sens horaire. On finit complètement son tour avant de passer la main au suivant. Un tour se compose de deux phases qui sont effectuées dans l'ordre suivant :

- Prendre 4 cartes en main
- Jouer 1 carte

Phase 1 : Prendre 4 cartes en main

Le joueur dont c'est le tour tire des cartes de la pioche jusqu'à ce qu'il en ait 4 en main. S'il tire une voiture de fuite, il la pose face visible sur la table et tire une carte de remplacement.

Remarque : généralement durant cette phase, un joueur tire 1 carte.

Phase 2 : Jouer 1 carte

Dans cette phase, le joueur dont c'est le tour joue 1 carte. Il y a trois sortes de cartes différentes :



Cartes Argent (valeur de 0 à 3) : lorsqu'il joue une carte Argent, il a le choix entre deux possibilités :

- il place la carte face cachée devant lui. Cette carte fait à présent partie de son butin, ou
- il place la carte face visible devant autre joueur au choix. Cette carte fait à présent partie du butin de cet autre joueur.

Le nombre de sacs plein d'argent sur la carte en indique la valeur monétaire.



Voitures de police : le joueur place une voiture de police face visible sur la table. Dès qu'il y a minimum 4 voitures de police sur la table (il peut s'agir d'une combinaison de voitures de police simples ou doubles), une descente a lieu immédiatement : chaque joueur révèle toutes les cartes Argent de son butin et compte leur valeur totale (n'oubliez pas d'adapter les valeurs de la bague et du fer à cheval, voir ci-dessous). Le joueur ayant la valeur la plus élevée doit poser toutes les cartes de son butin sur la pioche. Mélangez ensuite les voitures de police et la pioche.



Cartes Action : le joueur défausse une carte Action jouée et effectue directement l'action prévue. Voir ci-après la liste des cartes Action.