

LE CASSE DU SIECLE



Soirée d'inauguration au musée du Duc Cambriole

Le musée du Duc Cambriole a ouvert ses portes ce soir pour la première fois, pour faire enfin découvrir sa collection inestimable, regroupant quelques-uns des tableaux les plus enviés, achetés dans les plus grandes galeries d'art à travers le monde entier.

Parmi les invités privilégiés de cette soirée, on retrouve certains des personnages les plus prestigieux du pays ayant chacun leur place à part dans le monde de l'art.

François Le Louvre est arrivé le premier, suivi peu après par Jennifer Metropolitan. Et, pendant qu'ils s'attardent devant des oeuvres d'art plus grandioses les unes que les autres, leurs confrères Ivan l'Ermitage, Greta Pinacothèque et Janet Tate se frayent un chemin à travers la foule de plus en plus compacte. Mais l'invité d'honneur de la soirée reste bien entendu le célèbre peintre José Prado dont la dernière oeuvre occupe une place d'honneur dans le hall du musée.

Cette collection exceptionnelle ne pouvait que susciter la jalousie.

Tapi dans l'ombre, un mystérieux personnage prépare sa vengeance. Depuis longtemps déjà il étudie les moyens de s'introduire dans le musée puis de s'en échapper indemne une fois sa mission accomplie.

Au moment de réaliser son rêve, des souvenirs du passé resurgissent. Il n'est pas près d'oublier en effet le jour où le Duc Cambriole lui a volé la Jauc Onde. C'est depuis ce jour-là qu'il rumine sa vengeance.

Après s'être assuré avec satisfaction que son déguisement ferait de lui un homme quasiment invisible, il décide de passer à l'action. Sans bruit, il parvient à se glisser à l'intérieur du musée par une fenêtre qu'un gardien négligeant avait laissée ouverte.

Jusque-là, tout marchait comme sur des roulettes. Il se rappelait dans les moindres détails la façon dont il devait s'y prendre pour subtiliser chaque tableau et surtout la façon dont il devait quitter le musée sans se faire prendre. Il s'arrêta pour admirer quelques peintures tout en calculant rapidement ce qu'il pourrait en retirer. C'était pour lui la chance unique de se venger et de récupérer enfin ce qui aurait dû lui revenir.

Mais, maintenant qu'il ne pouvait plus reculer, un drôle de sentiment l'envahit, une certaine forme de plaisir mêlée d'angoisse. Malgré cela, son bras ne tremblait pas, il était fin près, désormais plus rien ne pourrait l'arrêter.

REGLES DU JEU

BUT DU JEU

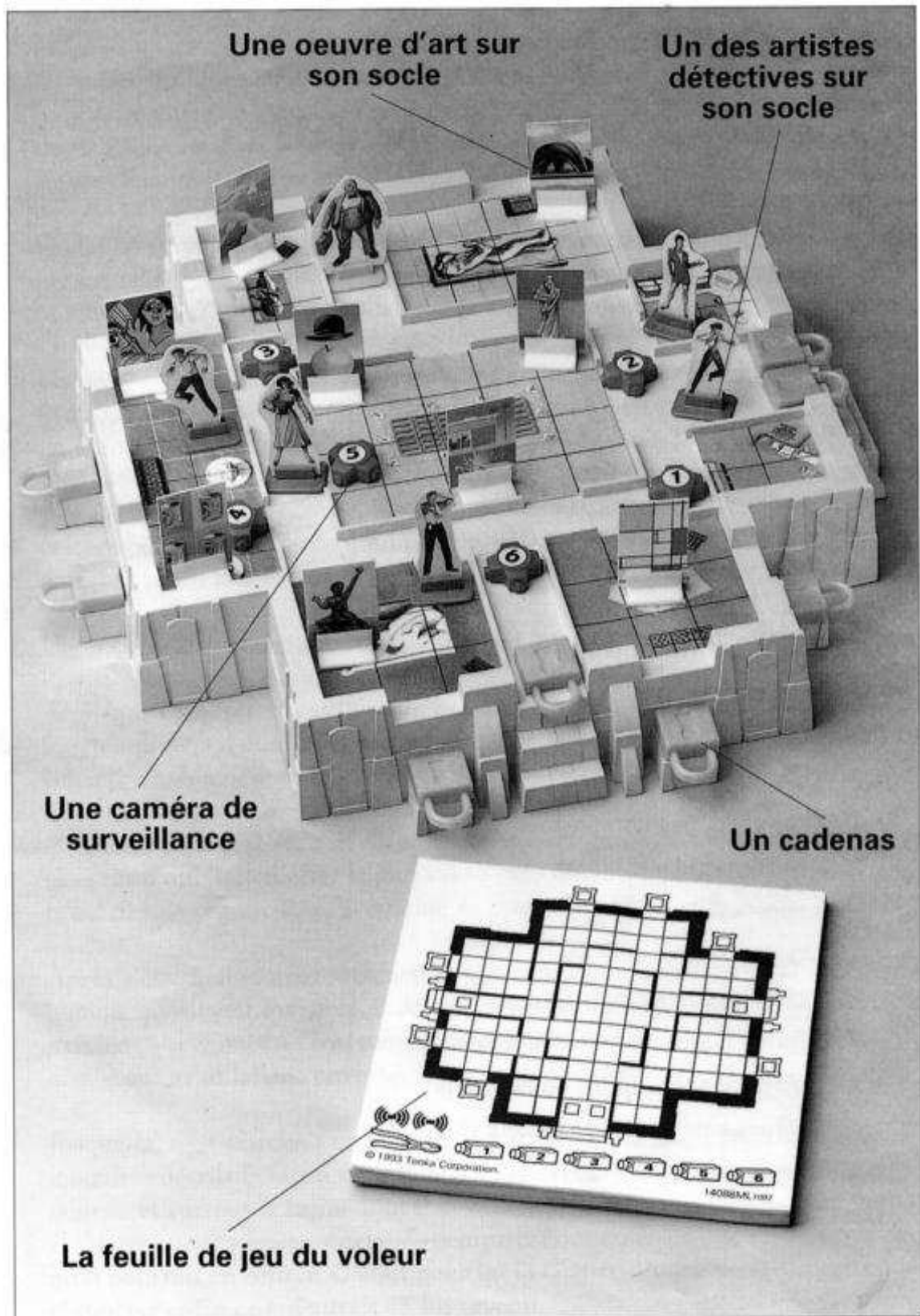
Dans le rôle du voleur, vous devez pénétrer par effraction dans le musée du Duc Cambriole pour voler un maximum d'oeuvres d'art, chacune d'une valeur inestimable; puis vous devez vous échapper par une porte dérobée, ou une fenêtre laissée ouverte, le tout, sans être détecté par l'une des caméras de surveillance, l'un des détecteurs sensoriels et sans être repéré par l'un des artistes-détectives lancés à votre poursuite.

Faites une sortie discrète et à vous la manche ! Mais si l'un des artistes-détectives vous capture il sera sans pitié et ne vous laissera que vos yeux pour pleurer !

MATERIEL

- 1 plateau de jeu en 3 dimensions
- 6 caméras de surveillance
- 11 cadenas
- 1 feuille d'autocollants
- 1 feuille pré-découpée comprenant :
 - 8 cartes représentant les salles
 - 9 oeuvres d'art
 - 1 cache réservé au voleur
 - 1 carte représentant le voleur
 - 6 cartes représentant les artistes-détectives
- 9 socles en plastique pour les oeuvres d'art
- 1 bloc de feuilles de jeu pour le voleur
- 7 socles en plastique pour les pions
- 2 dés



ASSEMBLAGE



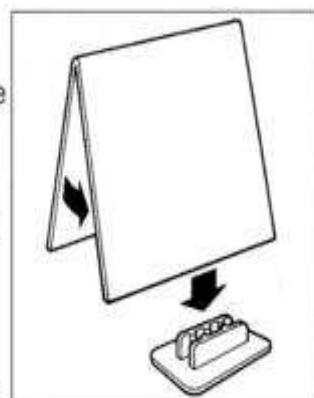
Le plateau de jeu:

1. Détachez soigneusement toutes les cartes de la feuille pré-découpée.
2. Placez les cartes représentant les salles sur le plateau de jeu.

Les caméras, les cadenas, les oeuvres d'art et le cache réservé au voleur :

1. Décollez soigneusement les autocollants portant les numéros des caméras et placez chacun d'eux sur une caméra.
2. Décollez et placez un autocollant  (fermé) ou  (ouvert) à l'intérieur de chacun des 11 cadenas.

3. Détachez soigneusement les cartes représentant les oeuvres d'art; pliez-les en deux et insérez chacune d'entre elles dans un socle en plastique comme indiqué sur le schéma ci-contre.



4. Détachez et pliez le cache réservé au voleur de façon à ce qu'il tienne debout.

5. Détachez et pliez en deux les cartes représentant le voleur et les artistes-détectives. Placez la carte représentant le voleur sur le socle en plastique noir et les cartes représentant les artistes-détectives sur les autres socles en plastique.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Il y a deux façons de jouer au CASSE DU SIECLE :

La version longue :

Chaque joueur est à tour de rôle le voleur; ainsi, par exemple, dans une partie à cinq joueurs, vous jouerez cinq manches différentes. Le gagnant est le joueur qui aura volé le plus grand nombre d'oeuvres d'art sans se faire prendre à l'issue des cinq manches.

La version courte :

Elle se joue en une seule manche : la personne qui tient le rôle du voleur doit s'échapper avec au moins trois oeuvres d'art. Mais, pour des parties encore plus passionnantes, vous pouvez décider qu'avant de prendre la fuite, le voleur doit rester dans le musée jusqu'à ce qu'il soit repéré par l'un de ses poursuivants. Alors, s'il réussit à s'échapper, il gagne la partie. Mais, s'il est pris avant, c'est l'équipe d'artistes-détectives qui gagne.

PREPARATION DU JEU

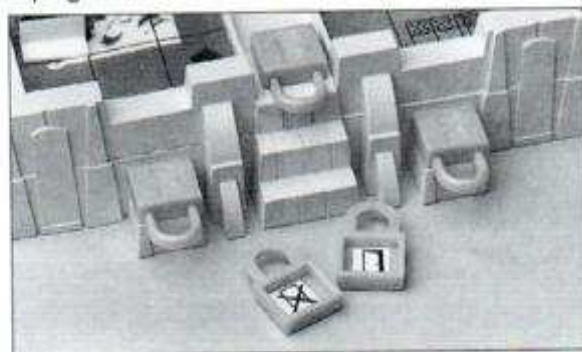
Commencez par désigner le joueur qui, le premier, tiendra le rôle du voleur, les autres tiendront les rôles des détectives.

Note pour une partie à 2 joueurs : un joueur est le voleur, l'autre tient le rôle de 2 détectives et joue pour chacun d'eux séparément.

Au début de chaque manche, les oeuvres d'art et les caméras de surveillance sont placées à des endroits différents du plateau de jeu. L'exemple de la page 9 montre une situation de jeu possible, après que le voleur a joué quatre fois.

Dans un premier temps, les artistes-détectives doivent préparer le musée de façon à ce que le voleur ait le moins de chances possibles de s'en échapper en emportant des oeuvres d'art. Ils installent ensuite leur pion à n'importe quel endroit du musée, sauf sur les cases situées juste devant les fenêtres et les portes ou dans la salle du générateur (voir page 8).

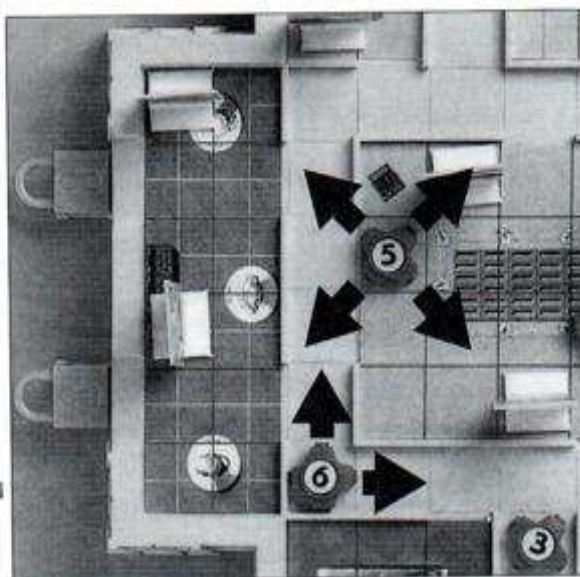
1. Les cadenas : retournez tous les cadenas à l'envers, mélangez-les et placez-les au hasard dans chacun des emplacements qui leur sont réservés à proximité des portes et des fenêtres comme indiqué sur le schéma.



Variante : Pour compliquer un petit peu le jeu, les artistes-détectives peuvent décider de regarder les positions des cadenas et ainsi de choisir quelle porte ou fenêtre ouvrir ou fermer .

2. Les oeuvres d'art : placez les 9 oeuvres d'art dans les pièces principales (vous pouvez éventuellement en mettre dans la petite salle, mais vous ne pouvez pas en mettre dans la salle du générateur ou dans les couloirs). Il doit en outre y avoir au moins une oeuvre d'art par pièce (certaines en auront plus); mais vous ne pouvez en mettre aucune juste devant une porte ou une fenêtre.

3. Les caméras : placez vos caméras de surveillance, numérotés sur le dessus, sur des cases non-occupées par des oeuvres d'art. Ces caméras peuvent être dirigées verticalement ou horizontalement, voire en diagonale si vous les disposez de façon adéquate (voir schéma). Pour être plus efficace, dirigez les caméras vers des endroits clés, par exemple le long d'un couloir ou à l'intérieur d'une pièce.



Pendant ce temps-là, le voleur doit préparer son attaque.

1. Installez tout d'abord le cache en face de vous et placez votre feuille de jeu derrière. Tournez le plateau de jeu de façon à ce que les escaliers de l'entrée générale, près du générateur, soient devant vous, comme sur votre feuille de jeu.
2. Puis, une fois que les artistes-détectives ont terminé d'installer les oeuvres d'art, les caméras, les cadenas et leurs pions, marquez votre feuille de jeu d'une croix aux emplacements des tableaux et d'un chiffre entouré aux emplacements des caméras (Voir schéma page 9).
Note : au bas de la feuille de jeu, inscrire un (D) sous les numéros des caméras qui peuvent "voir" en diagonale.
3. Vous marquerez vos déplacements sur votre feuille de jeu, de façon à ce que personne d'autre que vous ne sache où vous êtes, sauf si vous êtes repéré et que vous êtes alors obligé de mettre votre pion sur le plateau de jeu. Mais ceci n'intervient que lorsque l'un des détectives vous a repéré "de ses propres yeux" (voir page 11).

L'HEURE DU CASSE EST A PRESENT ARRIVEE...

Une fois que tous les artistes-détectives ont été placés sur le plateau de jeu, le voleur peut pénétrer dans le musée. Il marque alors un "E" sur sa feuille de jeu à l'emplacement correspondant à la fenêtre ou à la porte par laquelle il est entré. Il ne tiendra compte de la position des cadenas que lorsqu'il s'agira de quitter le musée. Mais attention, toute sortie est définitive !

Le voleur se déplace le premier. Ensuite il se déplace après chaque tour de jeu de chacun des artistes-détectives qui jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour se déplacer, il n'utilise jamais le dé (même lorsque son pion figure sur le plateau de jeu), mais marque tous ses mouvements sur sa feuille de jeu de manière à ce que personne ne sache où il se trouve. Cependant une fois qu'il a été repéré (comme expliqué page 11), il place son pion sur la case du plateau de jeu où il a été vu et, à partir de ce moment, il se déplace avec son pion.

Une fois dans la place, le voleur peut se déplacer d'au maximum 3 cases (vers l'avant, vers l'arrière ou sur les côtés) avant que le premier détective ne bouge. Il peut tourner à angle droit, mais ne peut se déplacer en diagonale. Quand il se déplace, il doit tracer sur sa feuille de jeu une ligne au travers des cases qu'il traverse et marquer d'un point (●) la case où il s'arrête. Dans le même tour de jeu, il ne peut repasser sur la même case et doit éviter dans la mesure du possible d'atterrir sur une case occupée par l'un des artistes-détectives, car il est alors aussitôt "pris".

Pour voler une oeuvre d'art, le voleur doit atterrir exactement sur la case où cette oeuvre d'art est située et tracer un cercle autour de la croix (X) figurant sur sa feuille de jeu à l'emplacement de l'oeuvre volée. C'est seulement lors de son prochain tour de jeu et lorsqu'il se sera déplacé qu'il retirera l'oeuvre d'art du plateau de jeu (ce délai empêche les artistes-détectives de connaître la position exacte du voleur, tout en leur indiquant qu'il n'est pas à plus de 3 cases de distance).

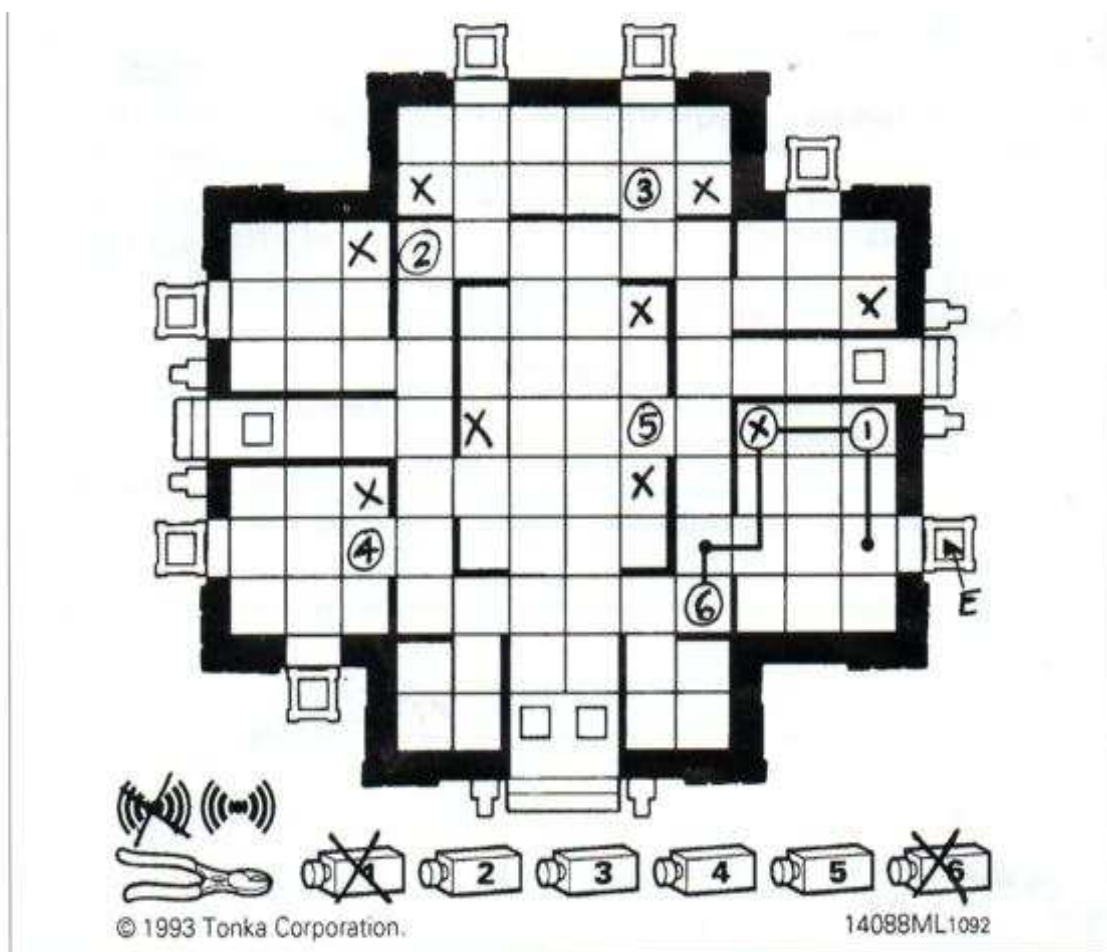
*** Les caméras de surveillance** : pour que ses mouvements restent encore plus secrets, le voleur peut s'arrêter sur une case occupée par une caméra de surveillance et la détruire. Il doit ensuite rayer d'une croix sur sa feuille de jeu, le dessin de la caméra correspondante, pour signifier que cette caméra ne fonctionne plus. Le voleur n'a pour autant pas à prévenir les détectives de cette destruction, à moins que l'un d'entre eux ne décide d'interroger le voleur sur le fonctionnement de cette caméra ou de sonder le fonctionnement de l'ensemble des caméras (voir page 11).



***Les détecteurs sensoriels** sont cachés dans les murs du musée mais le voleur peut les déconnecter pour échapper par exemple à un détective qui aurait, grâce au symbole obtenu par son dé, la possibilité de s'en servir (voir page 12). Ainsi si l'un des artistes-détectives demande au voleur la couleur de la case sur laquelle il se trouve, le voleur peut soit révéler la couleur de cette case, soit débrancher le détecteur sensoriel. Pour le débrancher, il doit rayer l'un des 2 symboles correspondant aux détecteurs sur sa feuille de jeu. Attention il ne peut réaliser cette opération que 2 fois au cours du jeu.



***Le générateur** est situé dans la salle des commandes, la petite pièce grise juste à côté de l'entrée principale du musée. C'est là que le voleur peut débrancher toutes les caméras de surveillance et tous les détecteurs sensoriels. Pour cela, il doit s'arrêter exactement sur la case du générateur. Il n'a l'obligation d'annoncer son méfait que lorsque l'un des artistes-détectives cherche à utiliser l'une des caméras ou l'un des détecteurs. Il faut alors qu'un artiste-détective parvienne jusqu'à la case marquée d'un ⚡ qui rebranchera l'électricité et fera de nouveau fonctionner les caméras de surveillance et les détecteurs sensoriels.





Exemple de feuille de jeu du voleur après 4 déplacements :

Vous avez déconnecté 2 caméras : la 1 et la 6.

Vous avez déconnecté les détecteurs sensoriels 1 fois.

Vous avez dérobé 1 oeuvre d'art.

Si le voleur est "vu" directement par un artiste-détective, c'est-à-dire sans l'intermédiaire d'une caméra vidéo, il doit alors placer son pion sur le plateau de jeu et se déplacer dorénavant au vu et au su de tous les joueurs. Il continue cependant à marquer ses déplacements sur sa feuille de jeu.

Une fois qu'il a été "découvert", il doit essayer d'atteindre la case qui se situe devant une fenêtre ou une porte, la plus proche de l'endroit où il se trouve. Si la porte ou la fenêtre est fermée lorsqu'il retourne le cadenas s'y trouvant (cadenas sur position ) (fermé)) il doit rester dans le musée et essayer de trouver une autre issue ouverte avant que l'un des artistes-détectives n'atterrisse sur sa case. Cependant, si la porte ou la fenêtre qu'il a choisie est ouverte (cadenas sur position ) (ouvert)) il peut s'échapper et alors remporter la manche.

LA TRAQUE

Les artistes-détectives forment une équipe qui poursuit le même objectif : parcourir le musée pour essayer d'attraper le voleur. Ils peuvent, pour mener à bien leur mission, s'aider de caméras vidéo et de détecteurs sensoriels placés à différents endroits du musée, mais aussi de leurs propres yeux pour sonder pièces et couloirs. Une fois que l'un des artistes-détectives a repéré le voleur de ses propres yeux, la chasse peut commencer pour empêcher ce dernier de s'échapper avec son butin.

Les artistes-détectives jouent à tour de rôle après chaque déplacement du voleur. La partie se déroule donc comme suit : un détective joue, puis c'est au tour du voleur et ainsi de suite. Les artistes-détectives peuvent se déplacer en avant, en arrière ou sur les côtés mais jamais en diagonale.

- * Deux détectives ne peuvent occuper une même place en même temps.
- * Les détectives peuvent s'arrêter sur une case occupée par une caméra vidéo, mais jamais sur une case occupée par une oeuvre d'art.
- * Un détective peut soit se déplacer d'abord et observer ensuite ou alors observer d'abord et se déplacer ensuite.

A votre tour de jeu, lancez les 2 dés :

Le dé avec les 6 chiffres vous donne le nombre de cases maximum dont vous pouvez vous déplacer; vous pouvez toutefois vous déplacer d'autant de cases que vous le souhaitez (avec un maximum indiqué par le dé).

En fonction des symboles que vous obtenez avec l'autre dé, plusieurs possibilités s'offrent à vous.



Si vous obtenez le symbole de "l'oeil", vous pouvez décider au choix de regarder soit par l'intermédiaire d'une caméra, soit directement de vos propres yeux ce qui se passe dans un endroit précis du musée.

Si vous souhaitez utiliser la caméra 3, vous demanderez au voleur :

1. "La caméra numéro 3 est-elle encore branchée ?". Si la réponse est "non", cela signifie que :

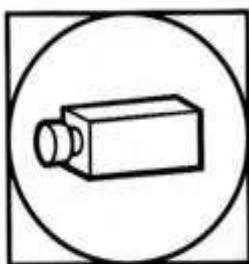
- soit le voleur a précédemment détruit la caméra en se positionnant dessus et doit alors la retirer du plateau de jeu,
- soit le voleur a coupé le générateur; la caméra n'est que momentanément inutilisable. Il la retourne donc pour symboliser son non-fonctionnement momentané qui indique en fait le non-fonctionnement de l'ensemble des caméras. Pour rebrancher la caméra, il faut que l'un des artistes-détectives se rende dans la salle du générateur (voir page 8). Le jeu continue alors normalement.

Si la réponse est "oui" demandez-lui :

2. "La caméra numéro 3 te voit-elle ?". Si le voleur répond "non", il reste en sécurité, invisible; s'il répond "oui" il n'a pas pour autant à révéler sa position exacte mais cela vous donne un indice sur sa position. Une caméra peut voir à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale selon son orientation de départ.

Si vous utilisez vos propres yeux, vous demanderez au voleur : "Puis-je te voir ?" (en d'autres termes, le voleur est-il dans votre champ de vision, soit devant ou derrière vous soit sur les côtés; vous ne pouvez pas observer en diagonale). Si la réponse est "oui", le voleur doit placer son pion sur le plateau de jeu à l'emplacement correspondant à celui qu'il occupe sur sa feuille de jeu. C'est alors que la poursuite peut réellement commencer (voir page 9) ! Si la réponse est non, la partie continue normalement.

Note : ni les caméras, ni vos propres yeux ne peuvent voir au travers des personnages ou des murs.



Si vous obtenez le symbole de la "sonde", demandez au voleur :

1. "Toutes les caméras sont-elles encore branchées?". Si la réponse est "oui", demandez lui alors : "Quelles sont les caméras qui peuvent te voir?" !

Si la réponse est "non", vous ne pouvez pas utiliser les caméras que le voleur avait secrètement détruites. Ce dernier doit alors retirer les caméras détruites pour symboliser leur non-fonctionnement définitif. Vous pouvez néanmoins lui demander :

2. "L'une des caméras encore branchées peut-elle te voir ?" Si la réponse est "oui", le voleur doit révéler les numéros de toutes les caméras branchées qui peuvent le voir. Sinon la partie continue sans que le voleur soit inquiet.



Si vous obtenez le symbole des "détecteurs

sensoriels", demandez alors au voleur : "Quelle est la couleur de la case sur laquelle tu te trouves?". Le voleur doit alors soit révéler la couleur de cette case, soit débrancher les détecteurs sensoriels et rayer l'un des 2 symboles correspondant aux détecteurs (voir page 9).

Pour attraper le voleur :

Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des détectives s'arrête sur la case occupée par le voleur, même si celui-ci n'a pas son pion sur le plateau de jeu. Le voleur doit alors se rendre et c'est l'équipe d'artistes-détectives qui gagne la manche.

LE GAGNANT

Le gagnant est soit le voleur qui aura réussi à s'échapper sans être pris avec au moins 3 oeuvres d'art, soit l'équipe d'artistes-détectives qui aura réussi à attraper le voleur.

Dans la version du jeu la plus longue, le gagnant est le joueur qui aura réussi à s'échapper sans être pris en volant le plus d'oeuvres d'art au cours de la partie.

Conseils :

*Quand vous tenez le rôle du **voleur** :*

essayez de vous échapper par une pièce avec 2 issues. De cette façon, si l'une est verrouillée il y aura toujours une autre issue possible pas loin !

*Quand vous tenez le rôle d'un **artiste-détective** :*

parce que vous travaillez en équipe, il est bien au début de la partie de se disséminer sur le plateau de jeu, jusqu'à ce que vous ayez repéré le voleur !

**IMPORTANT! A Garder.
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.
Service Consommateurs
14 rue Scandicci
33500 Pantin

Pour la Belgique:

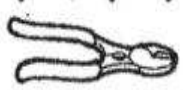
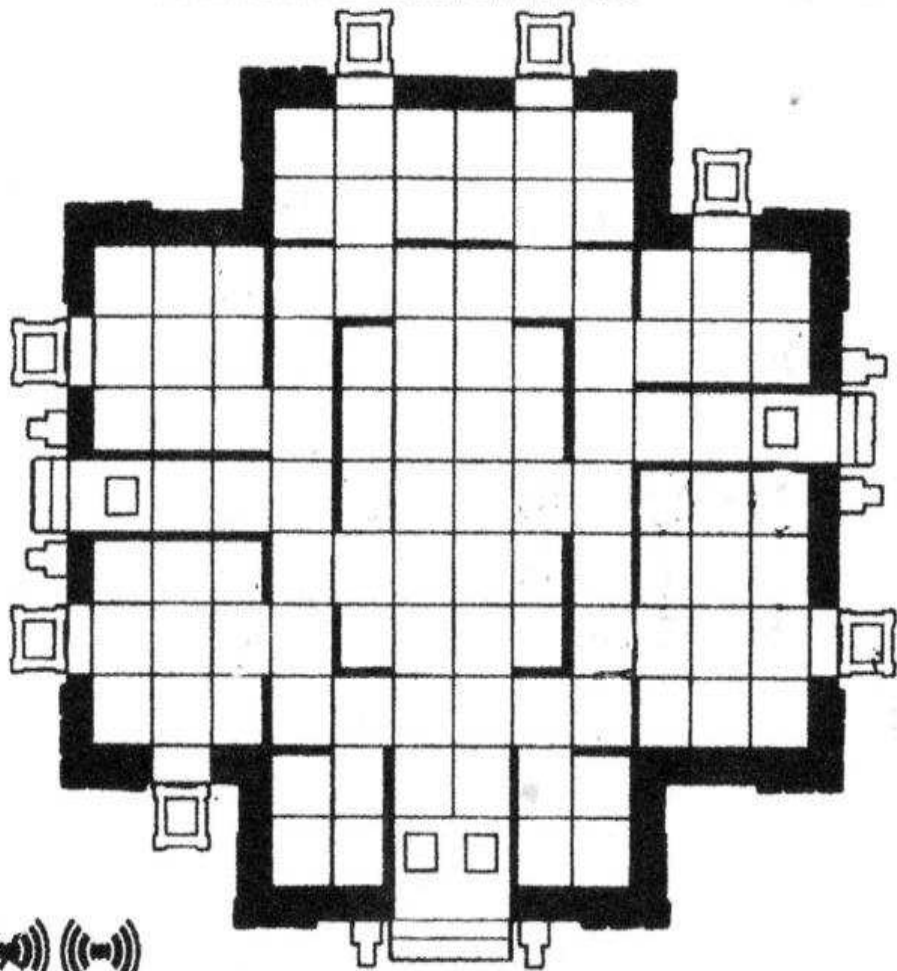
S.A. Hasbro N.V.
Boulevard International 55/4
1070 Bruxelles

Pour la Suisse:

MB (Switzerland) AG
Alte Bremgartenstraße 2
CH-8968 Mutschellen



14088F1192



© 1993 Tonka Corporation.

14088ML1092