

SNEAKY

Jannik Walter

Aujourd'hui on sort – pour jouer et chercher du trésor !



Joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : à partir de 8 ans

Durée : 20 minutes

MATERIAL

7 dés



avec les couleurs jaune, rouge,
vert, bleu, gris et violet

24 voleurs avec les valeurs 1, 2 et 3



avec chacun 1, 2 ou 3 dés dans
les 6 couleurs des dés

20 menottes



toutes
identiques

BUT DU JEU

Quand on arrive à attraper avec les dés un voleur du centre de la table, on le prend pour soi. Les voleurs de valeur 1 sont immédiatement sécurisés et posés face cachée. Les voleurs de valeur 2 et 3 sont placés sur une pile face visible devant soi (dans une partie à deux joueurs il y a deux piles). La carte du dessus de chaque pile peut être pillée et reprise par les autres joueurs. À la fin, celui qui possède le plus de points de voleurs gagne (celui qui a le plus de menottes reçoit 5 points bonus supplémentaires).

PRÉPARATION DU JEU

Trois voleurs de couleurs de dés différentes sont posés face visible côte à côte au centre de la table : un voleur avec le chiffre 1, un avec le chiffre 2 et un avec le chiffre 3. Les 21 voleurs restants sont mélangés et posés en pile face cachée à côté. Chaque joueur reçoit 2 cartes Menottes qu'il dépose devant lui. Les menottes restantes sont placées en pile au centre de la table.

Centre de la table



par joueur



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui commence est tiré au sort. Il prend alors les 7 dés et les lance. Il doit ensuite poser au moins un dé sur une carte voleur de la même couleur (de préférence au centre de la carte). Sur les cartes rouges, seuls les dés rouges peuvent être placés, sur les cartes jaunes uniquement les dés jaunes, etc. Il peut répartir plusieurs dés (autant qu'il veut) sur différentes cartes, comme il le souhaite. Un dé doit obligatoirement être posé, plusieurs dés peuvent l'être.

Attention : Si le joueur ne peut poser aucun dé, son tour s'arrête immédiatement sans succès et il ne fait aucun butin.

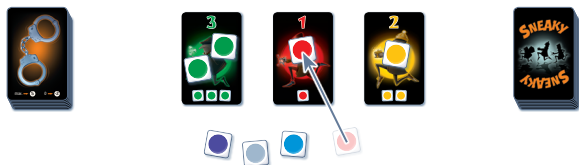


Exemple : Sarah lance les 7 dés et place deux dés verts sur la carte verte de valeur 3, ainsi qu'un dé jaune sur la carte jaune de valeur 2.

Après avoir posé ses dés sur la ou les cartes, le joueur doit décider s'il s'arrête ou s'il continue. S'il continue, il doit relancer tous les dés qui n'ont pas encore été placés sur des cartes.

Attention : Il n'est jamais permis de retirer des dés déjà posés sur des cartes pour les relancer. Ce qui est posé reste posé !

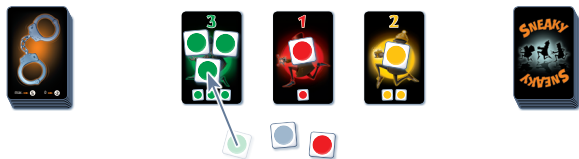
Le joueur doit à nouveau poser au moins un dé (ou davantage) sur au moins une carte, ou répartir plusieurs dés comme il le souhaite. S'il ne peut poser aucun dé, son tour s'arrête immédiatement sans succès et il ne fait alors aucun butin. C'est au joueur suivant de jouer.



Exemple : Sarah choisit de continuer. Elle relance les quatre dés restants et place un dé rouge sur la carte rouge de valeur 1.

Le joueur peut continuer tant qu'après son lancer il peut poser au moins un dé. Si, après le lancer, cela n'est pas possible, son tour s'arrête immédiatement sans succès et il ne fait alors aucun butin.

Attention : Si une carte est complètement remplie (par exemple une carte verte de valeur 2 avec deux dés verts), aucun autre dé ne peut y être placé.



Exemple : Sarah choisit de continuer et relance les trois dés restants. Elle place un dé vert sur la carte verte de valeur 3. La carte verte de valeur 3 est maintenant complète. Aucun autre dé vert ne peut y être ajouté.

Si le joueur décide finalement de s'arrêter (après avoir posé au moins un dé), il prend toutes les cartes qu'il a entièrement remplies avec les dés requis :

- Les cartes de valeur 1 récupérées sont placées face cachée à côté de lui (elles sont immédiatement sécurisées pour le reste de la partie).
- Les cartes de valeur 2 et 3 récupérées sont placées face visible devant lui, sur sa propre pile personnelle.

Remarque : si un joueur récupère plusieurs cartes de valeur 2 et 3 pendant son tour, il les place toutes sur sa pile personnelle. Il peut choisir librement laquelle de ces cartes sera placée tout en haut de la pile.

Variante pour le jeu à deux joueurs : Chaque joueur constitue deux piles séparées devant lui : une pile avec les cartes de valeur 2 récupérées et une pile avec les cartes de valeur 3 récupérées.



Exemple : Sarah décide de s'arrêter, car un nouveau lancer serait trop risqué. Elle prend la carte rouge de valeur 1 et la carte verte de valeur 3. La carte de valeur 1 est placée face cachée à côté d'elle, tandis que la carte de valeur 3 est posée face visible (comme début de sa pile).

LES MENOTTES : BONUS RÉUSSI !

Si un joueur parvient, pendant son tour, à récupérer au moins deux voleurs **du centre de la table**, il reçoit immédiatement en récompense une carte Menottes de la pile, qu'il place à côté de lui. Il doit toujours être clairement visible combien de cartes Menottes chaque joueur possède. **Remarque :** Pour obtenir une carte Menottes, seuls les voleurs du centre de la table comptent, et non ceux qui, au cours du jeu, sont posés face visible devant les autres joueurs et éventuellement repris.

Très important : Si un joueur, pendant son tour, ne récupère **aucun voleur du centre de la table**, il doit rendre une carte Menottes de sa réserve. S'il n'en possède plus, il n'a rien à rendre. Là encore, seuls les voleurs du centre de la table sont pris en compte.



Exemple : Dans l'exemple ci-dessus, Sarah a récupéré deux cartes du centre de la table. Elle reçoit donc une carte Menottes qu'elle place à côté d'elle. Elle possède désormais trois cartes Menottes.

SUITE DU DÉROULEMENT DU JEU

Après que le joueur a terminé son tour, les cartes voleurs au centre de la table sont à nouveau complétées à trois voleurs, en retournant autant de cartes de la pioche que nécessaire. Le jeu continue ensuite de la même manière, chacun à son tour.

Très important : La carte supérieure de chaque pile face visible des autres joueurs peut (en plus des cartes voleurs au centre de la table) être marquée avec des dés et éventuellement récupérée. On peut donc piller les piles de tous les autres joueurs.

Remarque : On ne peut jamais poser de dés sur sa propre pile.



Exemple : Tim joue et lance les 7 dés. Il place un dé vert sur le voleur vert de valeur 3 de Sarah, ainsi qu'un dé bleu et un dé vert sur les cartes au centre de la table. Il ne souhaite pas poser le dé jaune. Il choisit de continuer, relance les quatre dés restants, et ainsi de suite.

Si le joueur (après avoir posé au moins un dé) choisit finalement de s'arrêter, il prend toutes les cartes qu'il a entièrement couvertes avec les dés requis, aussi bien celles du centre de la table que celles des autres joueurs. Les cartes récupérées chez les adversaires sont toujours placées face visible sur sa propre pile.

Ainsi, il peut arriver que les cartes de valeur 2 et 3 changent régulièrement de propriétaire.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu continue de la manière décrite, chacun à son tour. Lorsque, après un tour, le dernier voleur de la pile est révélé et placé au centre de la table, il reste exactement un tour complet à jouer – chaque joueur lance donc encore une fois les dés.

Il peut arriver qu'au début du dernier tour, il y ait moins de trois voleurs au centre de la table. Après ce dernier tour, la partie prend fin. S'il reste alors des voleurs au centre de la table, ils sont remis dans la boîte.

- Chaque joueur additionne les valeurs de tous les voleurs qu'il possède à ce moment-là, c'est-à-dire ses voleurs cachés de valeur 1 ainsi que les voleurs de valeur 2 et 3 de sa propre pile.
- Le joueur qui possède le plus de menottes reçoit 5 points de bonus supplémentaires. Si plusieurs joueurs ont autant de menottes, chacun d'eux reçoit 5 points de bonus.

Remarque : Si un joueur ne possède aucune carte Menottes, il reçoit 2 points de pénalité. Celui qui a le plus de points au total gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

