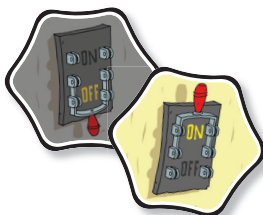


BUT DU JEU

Des voleurs sont entrés secrètement dans le musée et tentent de voler tous les diamants précieux exposés. Vous êtes les gardiens de sécurité et devez prendre les voleurs sur le fait. Le joueur qui repère les vols le premier et qui récolte le plus de cartes, devient ainsi le meilleur gardien de sécurité et remporte la partie!

MISE EN PLACE

Pose le diamant au centre de la table et place la carte Allumé/Éteint à côté (Éteint ou Allumé dépend du niveau de jeu souhaité - Voir les pages suivantes). Bats les 60 cartes restantes et distribue-les uniformément, face vers le bas, entre tous les joueurs. Chaque joueur place ses cartes empilées sur la table devant lui. C'est sa pioche.



JOUER ET S'ADAPTER

Le jeu se joue à tour de rôle.

Au début de chaque tour, tous les joueurs crient '**Haut les mains!**' et retournent simultanément leur carte du dessus pour la placer près du centre de la table. Les joueurs continuent de la sorte, de façon telle qu'aucune carte ne recouvre une carte précédemment exposée, jusqu'à ce qu'un joueur repère un '**VOL**'.

Cet événement survient **UNIQUEMENT** quand parmi les cartes retournées se trouvent **une carte voleur + une carte diamant + une carte empreinte digitale** ayant **toutes les mêmes ou toutes des quantités différentes** et qui correspondent aux conditions décrites dans les niveaux Éteint et Allumé.

Un joueur qui constate un vol en premier doit saisir le diamant. Le premier joueur à le faire a alors 5 secondes pour énumérer les 3 cartes dont il croit qu'elles créent le vol et désigner chaque carte du doigt.

Tous les joueurs vérifient et confirment alors que le vol en est bien un. Si le joueur avait raison, il récolte les 3 cartes qui créent le vol et les place dans une pile gagnante, face vers le haut, devant lui.



FAUSSE ALARME

Si un joueur avait tort ou n'a pas pu indiquer les bonnes cartes à temps, il a déclenché une '**fausse alarme**' ! Dans ce cas, il reçoit une 'pénalité' et doit jeter 2 de ses cartes 'gagnées' (s'il en a) sur une pile de défausse séparée sur le côté de la table. Ces cartes sont sorties du jeu et ne comptent plus pour le total du joueur.

De plus, le joueur qui a déclenché la 'fausse alarme' est également 'exclu du tour' et ne peut plus essayer d'identifier un autre vol dans le même tour.



Il n'y a pas de carte voleur, donc fausse alarme.



Toutes les cartes n'ont pas la même quantité d'éléments ou une quantité différente.

CONTINUER LA RECHERCHE!

Après ce premier vol, le diamant est remis sur la table et tous les joueurs continuent à chercher s'il y a un autre vol avec les cartes retournées restantes. Si un joueur pense qu'il y en a un, il saisit le diamant et procède comme décrit ci-dessus, jusqu'à ce que tous les joueurs conviennent qu'il n'y a plus de vol sur la table.

Le tour se termine ainsi et tous les joueurs commencent un nouveau tour en criant 'Haut les mains!' et en retournant une autre carte de leur pile.

CARTES SPÉCIALES

Lorsqu'on joue avec la carte Éteint, les cartes spéciales '**Lumières éteintes**' et '**Caméra de sécurité**' n'ont pas d'effet et sont seulement utilisées comme carte bonus.

Cela signifie que chaque fois qu'un joueur repère correctement un vol lorsque ces cartes sont visibles, il peut ajouter 1 de ces cartes à sa pile gagnante, comme carte bonus, en plus de ses 3 autres cartes 'gagnées'.



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!



RÈGLES DU JEU



CONTENU:

60 cartes de jeu (18 cartes diamant, 18 cartes empreintes digitales, 18 cartes voleur, 3 cartes lumières éteintes, 3 cartes caméras de sécurité), 1 carte Allumé/Éteint, 1 diamant, règles du jeu



RÈGLES 'ÉTEINT' (Niveau débutant)

Pour la première fois ou pour les joueurs plus jeunes, la carte est en mode 'Éteint'. Cela signifie que les voleurs coupent l'électricité dans le musée, si bien qu'il n'y a pas d'éclairage et que les caméras de sécurité ne fonctionnent pas. Autrement dit, à ce niveau, **les couleurs des cartes peuvent être ignorées** et un vol se produit quand l'une des 2 conditions suivantes est remplie :



Les 3 cartes ont les mêmes quantités (1, 2 ou 3), indépendamment de leur couleur.



Les 3 cartes ont des quantités différentes, indépendamment de leur couleur.



RÈGLES 'ALLUMÉ' (Niveau avancé)

Pour les joueurs plus expérimentés, passez la carte en mode 'Allumé'. Les cartes spéciales sont maintenant activées. L'amusement maximum est ACTIVÉ!

Dans ce jeu, les lumières sont allumées et les caméras de sécurité fonctionnent, donc les joueurs doivent maintenant **tenir compte de la couleur des cartes ainsi que des cartes spéciales**.

Vol :

Une combinaison d'une carte voleur + une carte empreinte digitale + une carte diamant est toujours nécessaire. Dans ce niveau, 4 options sont possibles pour avoir un vol :



Les 3 cartes ont les mêmes quantités (1, 2 ou 3) et la même couleur.



Les 3 cartes ont les mêmes quantités (1, 2 ou 3), mais 3 couleurs différentes.



Les 3 cartes ont des quantités différentes, mais la même couleur.



Les 3 cartes ont des quantités différentes et 3 couleurs différentes.

Fausse alarme (avec règles 'Allumé')



Toutes les cartes ont les mêmes quantités, mais n'ont pas la même couleur ou 3 couleurs différentes.



Toutes les cartes ont 3 couleurs différentes, mais n'ont pas les mêmes quantités ou 3 quantités différentes.

LES CARTES SPÉCIALES SONT MAINTENANT ACTIVÉES !

Ces cartes affectent le jeu tant qu'elles sont retournées et donc visibles sur la table!

CARTE 'LUMIÈRES ÉTEINTES'

Tant que cette carte est retournée sur la table, un vol peut se produire, indépendamment des couleurs des cartes (les conditions sont donc les mêmes que dans le niveau 'Éteint'). Le premier joueur à repérer correctement un vol doit également prendre 1 carte 'lumières éteintes' comme bonus. Toute carte 'Lumières éteintes' supplémentaire doit rester sur la table et 'Lumières éteintes' reste valide jusqu'au prochain vol correctement repéré.



CARTE 'CAMÉRA DE SÉCURITÉ'

La caméra de sécurité prend les voleurs sur le fait et permet aux joueurs de les attraper immédiatement. Lorsqu'une carte caméra de sécurité ET une carte voleur de la même couleur apparaissent sur la table, le premier joueur à saisir le diamant peut simplement ramasser les 2 cartes en question et les ajouter à sa pile gagnante.



NOTE Si une carte 'Lumières éteintes' est retournée sur la table, n'importe quelle caméra de sécurité peut repérer n'importe quel voleur, quelle que soit sa couleur.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque les pioches sont vides.

LE GAGNANT !

Le joueur avec le plus de cartes gagne et devient le meilleur gardien de sécurité ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de voleurs sur ses cartes gagne. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs en égalité sont considérés comme gagnants.



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



JEU DE
MÉMOIRE
'FLEX'



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



JEU DE
PLATEAU
TACTIQUE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW