

Adel Verpflichtet

Phase 1 : Choix du lieu (salle des ventes ou château)

Phase 2 : Choix d'une action (en fonction du lieu choisi)

- Salle des ventes :

- Acquérir l'un des 2 objets avec un **chèque**
- Voler un chèque avec une carte **voleur**

- Château :

- Réaliser une **exposition** (au moins 3 cartes)
- **Voler** un objet dans chaque collection exposée
- Mettre en prison tous les voleurs avec un **détective**

Phase 3 : Résolution des actions dans la salle des ventes

- Acquisition d'un objet de son choix par le joueur ayant misé le **plus gros** chèque, les autres les récupèrent
- Vol d'un chèque : si un **seul** voleur est présent, il prend l'éventuel chèque joué ce tour-ci par un autre joueur. Si plusieurs voleurs sont présents, ils rentrent tous bredouilles

Phase 4 : Résolution des actions dans le château

- Les joueurs concernés préparent une **exposition** puis les 2 plus belles permettent de **déplacer** les pions des joueurs
- Dans l'ordre de leur ancienneté, les **voleurs** prennent un **objet** dans **chaque** exposition
- Si au moins un **détective** est présent, tous les voleurs vont en **prison** dans l'ordre inverse de leur ancienneté et les détectives avancent leur pion d'un nombre de cases égal à leur rang

Fin du jeu : dès qu'un pion a atteint le banquet

- Chacun présente sa plus belle exposition
- La plus belle permet d'avancer de 8 cases, la 2ème de 4 cases
- Le gagnant est celui qui est le plus loin autour de la table (égalité : plus belle collection).

Aide de jeu conçue et réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>

Adel Verpflichtet

Phase 1 : Choix du lieu (salle des ventes ou château)

Phase 2 : Choix d'une action (en fonction du lieu choisi)

- Salle des ventes :

- Acquérir l'un des 2 objets avec un **chèque**
- Voler un chèque avec une carte **voleur**

- Château :

- Réaliser une **exposition** (au moins 3 cartes)
- **Voler** un objet dans chaque collection exposée
- Mettre en prison tous les voleurs avec un **détective**

Phase 3 : Résolution des actions dans la salle des ventes

- Acquisition d'un objet de son choix par le joueur ayant misé le **plus gros** chèque, les autres les récupèrent
- Vol d'un chèque : si un **seul** voleur est présent, il prend l'éventuel chèque joué ce tour-ci par un autre joueur. Si plusieurs voleurs sont présents, ils rentrent tous bredouilles

Phase 4 : Résolution des actions dans le château

- Les joueurs concernés préparent une **exposition** puis les 2 plus belles permettent de **déplacer** les pions des joueurs
- Dans l'ordre de leur ancienneté, les **voleurs** prennent un **objet** dans **chaque** exposition
- Si au moins un **détective** est présent, tous les voleurs vont en **prison** dans l'ordre inverse de leur ancienneté et les détectives avancent leur pion d'un nombre de cases égal à leur rang

Fin du jeu : dès qu'un pion a atteint le banquet

- Chacun présente sa plus belle exposition
- La plus belle permet d'avancer de 8 cases, la 2ème de 4 cases
- Le gagnant est celui qui est le plus loin autour de la table (égalité : plus belle collection).

Aide de jeu conçue et réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>

Adel Verpflichtet

Phase 1 : Choix du lieu (salle des ventes ou château)

Phase 2 : Choix d'une action (en fonction du lieu choisi)

- Salle des ventes :

- Acquérir l'un des 2 objets avec un **chèque**
- Voler un chèque avec une carte **voleur**

- Château :

- Réaliser une **exposition** (au moins 3 cartes)
- **Voler** un objet dans chaque collection exposée
- Mettre en prison tous les voleurs avec un **détective**

Phase 3 : Résolution des actions dans la salle des ventes

- Acquisition d'un objet de son choix par le joueur ayant misé le **plus gros** chèque, les autres les récupèrent
- Vol d'un chèque : si un **seul** voleur est présent, il prend l'éventuel chèque joué ce tour-ci par un autre joueur. Si plusieurs voleurs sont présents, ils rentrent tous bredouilles

Phase 4 : Résolution des actions dans le château

- Les joueurs concernés préparent une **exposition** puis les 2 plus belles permettent de **déplacer** les pions des joueurs
- Dans l'ordre de leur ancienneté, les **voleurs** prennent un **objet** dans **chaque** exposition
- Si au moins un **détective** est présent, tous les voleurs vont en **prison** dans l'ordre inverse de leur ancienneté et les détectives avancent leur pion d'un nombre de cases égal à leur rang

Fin du jeu : dès qu'un pion a atteint le banquet

- Chacun présente sa plus belle exposition
- La plus belle permet d'avancer de 8 cases, la 2ème de 4 cases
- Le gagnant est celui qui est le plus loin autour de la table (égalité : plus belle collection).

Aide de jeu conçue et réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>

Adel Verpflichtet

Phase 1 : Choix du lieu (salle des ventes ou château)

Phase 2 : Choix d'une action (en fonction du lieu choisi)

- Salle des ventes :

- Acquérir l'un des 2 objets avec un **chèque**
- Voler un chèque avec une carte **voleur**

- Château :

- Réaliser une **exposition** (au moins 3 cartes)
- **Voler** un objet dans chaque collection exposée
- Mettre en prison tous les voleurs avec un **détective**

Phase 3 : Résolution des actions dans la salle des ventes

- Acquisition d'un objet de son choix par le joueur ayant misé le **plus gros** chèque, les autres les récupèrent
- Vol d'un chèque : si un **seul** voleur est présent, il prend l'éventuel chèque joué ce tour-ci par un autre joueur. Si plusieurs voleurs sont présents, ils rentrent tous bredouilles

Phase 4 : Résolution des actions dans le château

- Les joueurs concernés préparent une **exposition** puis les 2 plus belles permettent de **déplacer** les pions des joueurs
- Dans l'ordre de leur ancienneté, les **voleurs** prennent un **objet** dans **chaque** exposition
- Si au moins un **détective** est présent, tous les voleurs vont en **prison** dans l'ordre inverse de leur ancienneté et les détectives avancent leur pion d'un nombre de cases égal à leur rang

Fin du jeu : dès qu'un pion a atteint le banquet

- Chacun présente sa plus belle exposition
- La plus belle permet d'avancer de 8 cases, la 2ème de 4 cases
- Le gagnant est celui qui est le plus loin autour de la table (égalité : plus belle collection).

Aide de jeu conçue et réalisée par Ludo le gars – <http://lgimet.free.fr>