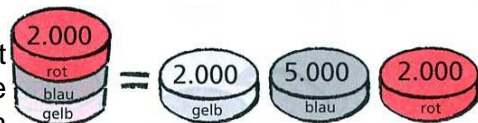


Exemple : Après ce coup, le joueur rouge obtient \$12.000 de la banque. Cependant, il doit payer les joueurs qui ont été impliqués dans le travail. Le jaune reçoit \$2000 et le bleu reçoit \$5000.

Le bénéfice net pour le rouge s'élève donc à \$5000.



Après un coup réussi, vous rendez les cambrioleurs impliqués à leurs propriétaires. La carte avec le coffre-fort percé est mise de côté et une nouvelle carte coffre-fort est découverte. Le prochain joueur prend alors son tour.

On fête la victoire

Le jeu finit dès que tous les coffres-forts sont percés. Maintenant l'argent est compté par chaque joueur. Le gagnant, qui a le plus d'argent, est félicité de manière plus ou moins envieuse par ses adversaires. De toute manière, cette victoire est brève parce que Derrick intervient et embarque tout le monde ! Alors dans le panier à salade, on peut peut-être faire une petite revanche...

Die Safeknacker



Nous avons ici une belle brochette de bandits et de cambrioleurs diplômés. Cinq familles renommée participent à un travail d'équipe forcé. Aucun coffre-fort ne peut être forcé sans l'aide d'autres familles. Chaque joueur représente une de ces familles composées de quatre cambrioleurs. Quand le travail est réussi, tous les escrocs obtiennent une part du butin. Garder la part du lion exige à la fois de l'habileté et un peu de chance. Puisque c'est un jeu... amusez-vous bien !

Ce jeu est pour 3 à 5 joueurs de 10 ans et plus. Il dure approximativement 20 minutes.



Dans ce jeu il y a :

- 12 cartes de coffre-fort
- 5 x 4 marqueurs de cambrioleur
- 5 x 4 étiquettes avec les cambrioleurs
- 50 billets de \$1000 et \$5000
- Les règles du jeu

Avant le jeu, chaque joueur choisit une couleur et prend ses quatre cambrioleurs (avec les valeurs \$2000, \$3000, \$4000 et \$5000). Ceux-ci sont laissés face visible devant chaque joueur. Les cartes coffre-fort sont mélangées et trois sont retournées au milieu de la table. Les autres cartes forment la pioche. Chaque joueur reçoit \$10.000. L'argent restant est géré par un des joueurs.

Hold-up

Celui qui agite le plus rapidement un billet de la valeur la plus élevée ou qui a apporté un vrai chalumeau débute la partie. Le jeu se poursuit alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour a le choix entre deux actions : recrutez des cambrioleurs ou essayez de percer un coffre-fort. L'une de ces deux actions doit être effectuée à chaque tour.

Exception : un joueur qui ne possède aucun cambrioleur ou gang de cambrioleurs doit passer son tour.

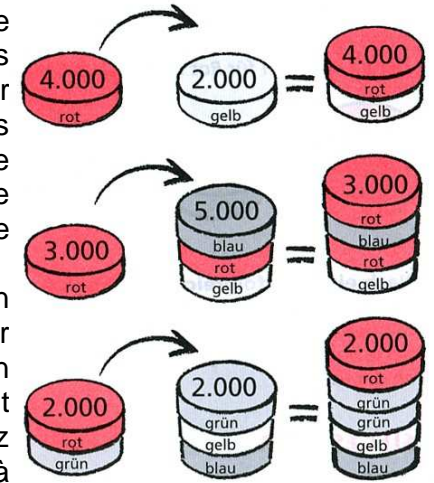


1. Recruter des cambrioleurs !

Prenez un de vos propres cambrioleurs, posez-le sur n'importe quel cambrioleur d'un autre joueur et mettez ce gang de cambrioleur devant vous. De cette façon vous pouvez constituer des gangs de cambrioleur en plus de vos propres troupes.

Note : Dès que votre marqueur est placé au-dessus de la pile, vous ne pourrez plus regarder aucun des marqueurs inférieurs pour voir quelles sont leurs valeurs. Les tours peuvent devenir aussi grandes que souhaité. Le marqueur qui se trouve sur le dessus montre qui contrôle le gang.

Exemple : Le joueur rouge met un de ses marqueurs sur le marqueur d'un autre joueur (jamais sur l'un des siens !) et met le gang devant lui. Au cours du jeu vous pouvez prendre le contrôle d'un gang déjà constitué. Vous pouvez également placer un de vos gangs sur un autre gang.



2. Percer un coffre-fort !



D'abord un regard aux cartes coffre-fort : sur chaque carte coffre-fort, la valeur que ce coffre-fort contient est imprimée (le butin). De même chaque carte indique combien de cambrioleurs doivent composer le gang afin de percer le coffre. Le gang peut également être plus grand. Avec le gang nécessaire, vous pouvez percer le coffre-fort comme suit : placez le gang de cambrioleurs sur la carte coffre-fort désirée et recevez son contenu de la banque. Démantelez le gang et donnez la valeur de chaque cambrioleur à son propriétaire respectif. Le reste est votre bénéfice. Celui qui n'a pas fait attention et qui a des collègues qui coûtent cher dans son gang aura peu de profit ou même une perte.