

LE DERNIER CASSE

Un jeu de Benoît Rémy,

illustré par Christine Deschamps & Maëva Da Silva.

Pour 2 à 4 joueurs / 7 ans et + / de 20-30 min.

Après un casse au magot juteux, les cambrioleurs se partagent respectivement le butin. Chaque cambrioleur répartit ensuite ses précieux lingots dans ses coffres, chaque coffre étant protégé par un code à un chiffre. La confiance ne sera pas de mise et chacun se laissera aller à son propre profit afin de crocheter les coffres de ses adversaires. **Tel est le milieu des cambrioleurs !**



MATÉRIEL

- 12 coffres
- 40 lingots d'or (cubes jaunes)
- 40 cartes Indice (noires) : valeurs 1, 2, 19, 20 en 1 exemplaire ; valeurs 3 à 8 et 13 à 18 en 2 ex ; valeurs 9 à 12 en 3 ex.
- 20 cartes Code (rouges) numérotées de 1 à 20.
- Les règles de jeu



BUT DU JEU

Ouvrir les coffres de tous vos adversaires ou, à défaut, être le plus riche en fin de partie.

MISE EN PLACE

1. DISTRIBUTION DES COFFRES



- À 2 joueurs : Chaque joueur récupère 4 cartes COFFRE de couleurs différentes. (Lors de votre première partie, pliez les cartes pour créer des coffres en 3D).



- À 3 et 4 joueurs : Chaque joueur récupère 3 cartes COFFRE de la couleur de son choix.

2. DISTRIBUTION DES CARTES CODE



- À 2 joueurs : 4 cartes CODE faces cachées par joueur, le reste des cartes CODE est défaussé.

- À 3 et 4 joueurs : 3 cartes CODE faces cachées par joueur, le reste des cartes CODE est défaussé.

Chaque joueur va **secrètement** prendre connaissance des cartes CODE et les associer à ses coffres ; chaque carte CODE est associée à un seul coffre pour toute la partie. Disposez les cartes CODE faces cachées à côté des coffres.



PRÉCISION : les cartes CODE peuvent être consultées à tout moment par leur propriétaire.

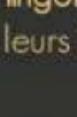
3. DISTRIBUTION DES LINGOTS



- À 2 joueurs : 12 lingots par joueur, dont 8 à répartir au choix secrètement dans leurs 4 coffres et 4 à mettre de côté pour faire des paris (lingots paris)

- À 3 et 4 joueurs : 10 lingots par joueur, dont 6 à répartir au choix secrètement dans leurs 3 coffres et 4 lingots paris.

4. CARTES INDICE



Mélangez les cartes INDICE puis formez une pioche face cachée au centre de la table.

À 3 joueurs, défaussez définitivement 4 cartes au hasard avant de commencer la partie.

Une partie se déroule en plusieurs manches :

- À 3 joueurs, 9 manches (soit toutes les cartes INDICE).

- À 2 et 4 joueurs, 8 manches (soit toutes les cartes INDICE).

En début de partie, un premier joueur pour la première manche est désigné au hasard.

Une manche se déroule en 2 phases.

PHASE 1 : CARTES INDICE



Le Premier joueur pioche des cartes INDICE et les place faces visibles au centre de la table :

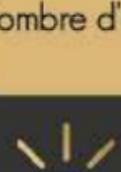
- 4 cartes à 3 joueurs.

- 5 cartes à 2 et 4 joueurs.

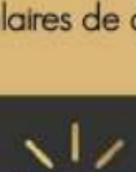
Le premier joueur choisit une des cartes INDICE visibles et la donne au joueur à sa gauche ou à sa droite ; si le premier joueur décide de donner une carte à son voisin de droite, alors pendant toute la manche les autres joueurs devront donner leur carte à leur voisin de droite ; la même procédure se fera dans l'autre sens si le premier joueur décide de donner sa carte à son voisin de gauche.

Attention à 2 joueurs, chaque joueur doit donner à son tour deux cartes INDICE à son adversaire.

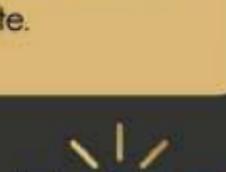
INFO : chaque carte INDICE est marquée pour connaître le nombre d'exemplaires de cette carte.



exemplaire unique



2 exemplaires



3 exemplaires

Lorsqu'un joueur reçoit une carte INDICE, il doit immédiatement la placer devant ou derrière un de ses coffres en respectant les règles suivantes :

• Derrière son coffre si le chiffre de la carte **INDICE** est supérieur au code du coffre.



• Devant son coffre si le chiffre de la carte **INDICE** est inférieur au code du coffre.

• Si un joueur reçoit une carte **INDICE** correspondant au **CODE** d'un de ses coffres, il place la carte **INDICE** à côté de ses coffres. Il indique ainsi qu'un de ses coffres possède ce code.



IMPORTANT : La carte **INDICE** doit être placée en priorité dans un emplacement libre.

Si la carte **INDICE** ne peut être placée dans un emplacement libre, alors le joueur doit réduire la fourchette d'un coffre.

S'il n'y a pas d'emplacement libre alors le joueur doit réduire la fourchette d'un coffre.

Après avoir respecté ces conditions, si la carte ne peut être placée, alors la carte est défaussée.

Ex : Joueur 1 reçoit la carte **INDICE** #5. Il choisit son coffre au code secret #10. Ce coffre est entouré des cartes **INDICE** #14 et #2, il réduit donc la fourchette en #14 et #5.



Lorsque tous les joueurs ont donné une carte **INDICE**, la phase 1 est terminée. La dernière carte **INDICE** face visible est défaussée.

PHASE 2 : PARIER SUR UN COFFRE OU POSTULER POUR ÊTRE PREMIER JOUEUR OU PASSER SON TOUR

En commençant par le premier joueur et dans le sens du tour du jeu en cours, les joueurs doivent, soit **parier** sur le **CODE** d'un coffre adverse, soit **postuler** pour être premier joueur, soit **passer**.

CHOIX 1 : PARIER

À son tour, un joueur peut choisir de parier sur un coffre adverse. Il ne peut réaliser cette action qu'une fois par manche. Il prend alors un de ses **lingots paris** et le place au centre de la table ; il désigne le coffre d'un de ses adversaires et propose un chiffre.

• Si le chiffre annoncé par le parieur est bien le code du coffre, le propriétaire du coffre doit révéler sa carte **CODE** et ouvrir son coffre. Le parieur dérobe les lingots du coffre et récupère son **lingot pari**. Tous les lingots (*lingot pari compris*) doivent immédiatement être répartis **secrètement** dans les coffres du parieur.



IMPORTANT : Quand un coffre est ouvert, le propriétaire doit laisser la carte **CODE** et les cartes **INDICE** visibles de tous.

• Si le chiffre annoncé par le parieur n'est pas le code du coffre, le propriétaire du coffre doit simplement lui répondre **non**. Ce dernier récupère le **lingot pari** et le place **secrètement** dans l'un de ses coffres.

PRÉCISION : les **lingots paris** sont à usage unique, utilisez-les à bon escient !

CHOIX 2 : PREMIER JOUEUR ?

À son tour de jeu, un joueur peut choisir de demander à être le **premier joueur** de la manche suivante. Il ne pourra donc pas parier sur un coffre.

CHOIX 3 : PASSER

Un joueur peut décider de **passer**, dans ce cas il ne fait pas de pari et ne postule pas pour être premier joueur.

Le **dernier joueur** à avoir **postulé** pour être premier joueur commence la nouvelle manche en tant que premier joueur ; si personne ne s'était déclaré premier joueur, le premier joueur de la manche précédente commence la nouvelle manche. Il pioche à nouveau des cartes **INDICE** au centre de la table...

FIN DE PARTIE

Quand tous les coffres d'un joueur ont été forcés, ce dernier est immédiatement éliminé de la partie, même s'il lui reste des **lingots paris**.

Il y a trois conditions de fin de partie :

• S'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu (avec au moins un coffre scellé), il est alors déclaré vainqueur.

• Si les joueurs n'ont plus de **lingot pari**. Les joueurs comptabilisent les lingots de leurs coffres, le **plus riche** est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur avec le plus de coffres scellés.

• Si **toutes** les cartes **INDICE** ont été jouées et que les deux premières conditions ne sont pas remplies. Les joueurs comptabilisent les **lingots de leurs coffres**, le **plus riche** est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur avec le plus de coffres scellés.