

Zoch zum Spielen

For 2 - 8 "Crooks"  
ages 10 and up  
Length: 60 to 70 minutes



Shrubs

Maitres Voleurs

Carné

Carné

Maitres Voleurs  
Règle



Pour 2-8 voleurs  
à partir de 10 ans  
durée : 60 - 75 min.

Zoch zum Spielen

## Idée du jeu

Panique chez les bijoutiers et les bijoutières, qui essaient de se débarrasser des faux bijoux qu'ils détiennent pendant que les contrebandiers s'organisent pour réaliser le gros coup et que les voleurs volent tous les bijoux qu'ils peuvent trouver. Vraiment tous? Non, car les «maîtres voleurs» sont les seuls à connaître l'emplacement des compartiments secrets...

Tout est possible dans le jeu MAITRES VOLEURS, mais attention à ne pas être surpris par le détective !

## Le matériel

### 1 coffret à bijoux

Il comprend 3 étages avec 12 tiroirs, dont 6 ont un compartiment secret.

### 17 coussins

8 coussins blancs  
8 coussins noirs  
1 coussin rouge

### 102 bijoux

6 rubis (rouge)  
16 saphirs (bleu)  
80 diamants (transparent)

### 48 cartes de rôle

avec 6 types de  
personnages différents

**8 tableaux sommaires** (dans les 8 couleurs des joueurs)

**8 dispositifs d'alarme** en bois

**1 règle du jeu** en 2 langues

## But du jeu

Les joueurs jouent à chaque manche le rôle de personnages différents pour profiter de leurs pouvoirs spéciaux. Chaque joueur essaie de se débarrasser de ses « faux » bijoux car en fin de partie, on reçoit des points négatifs pour ces faux. En même temps, on essaie de collectionner le plus possible de bijoux « authentiques » car ils rapportent des points positifs. Le joueur qui obtiendra le plus de points gagnera la partie.

## Le coffret à bijoux

Le coffret à bijoux consiste en 3 étages qu'on peut tourner. Dans chaque étage, il y a deux tiroirs courts et deux tiroirs longs qui sont en face l'un de l'autre. Tous les tiroirs ont un double fond. Pour cette raison, chaque tiroir a un tiroir supérieur et un tiroir inférieur (voir l'illustration 1).

illustration 1 :

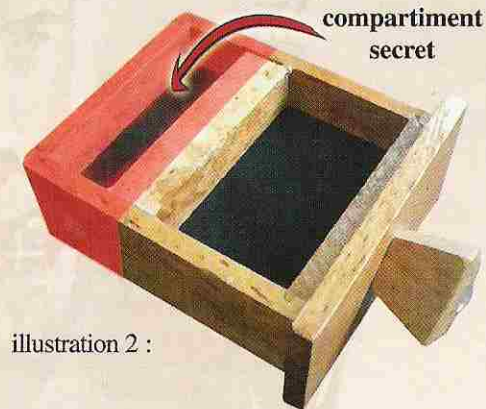
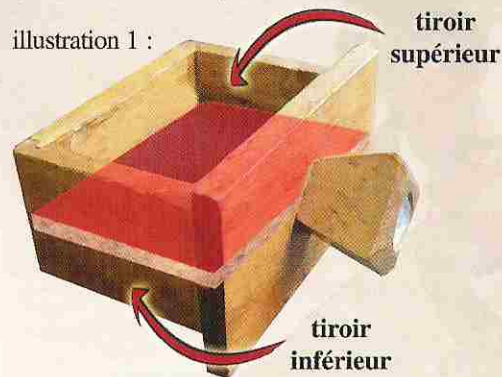


illustration 2 :

En outre, les tiroirs longs contiennent un compartiment secret (voir l'illustration 2).

## Les préparatifs

Posez le coffret à bijoux et le coussin rouge au milieu de la table de manière à ce que tout le monde puisse les atteindre.

### Les cartes

Classez les 48 cartes de rôle en fonction de leur personnage en formant 6 piles. Vous avez donc une pile avec 8 cartes de voleurs, une pile avec 8 contrebandiers, et ainsi de suite. Mélangez chacune des piles. Ensuite, chaque joueur reçoit une carte de chaque pile. S'il y a moins de 8 joueurs, vous pouvez écarter les cartes restantes. Maintenant, tout le monde possède 6 cartes de personnages différents.

## Le tableau sommaire et les dispositifs d'alarme

Chaque joueur reçoit un tableau sommaire ainsi qu'un dispositif d'alarme (jeton en bois) de sa couleur. Placez le tableau sommaire entre les coussins blanc et noir. Posez le dispositif d'alarme sur le point marqué dans la ligne du bijoutier sur le tableau sommaire (voir l'illustration 3 qui montre la situation au début de la partie).

## Les coussins et les imitations

Chaque joueur reçoit un coussin blanc et un coussin noir, puis pose ses 10 imitations (8 diamants transparents et 2 saphirs bleus) sur le coussin blanc. En début de la partie, le coussin noir reste vide.

Seul les bijoux qui se trouvent sur les coussins blancs des joueurs sont des IMITATIONS. Tous les bijoux qui se trouvent dans les tiroirs, qui tombent d'un tiroir pendant la partie ou qui sont placés sur des coussins noirs ou sur le coussin rouge sont AUTHENTIQUES et sont donc PRÉCIEUX.

illustration 3 :

### le coussin blanc



**10 imitations :**  
8 diamants transparents  
2 saphirs bleus

### le tableau sommaire



### dispositif d'alarme



### le coussin noir



**6 cartes de personnages différents**

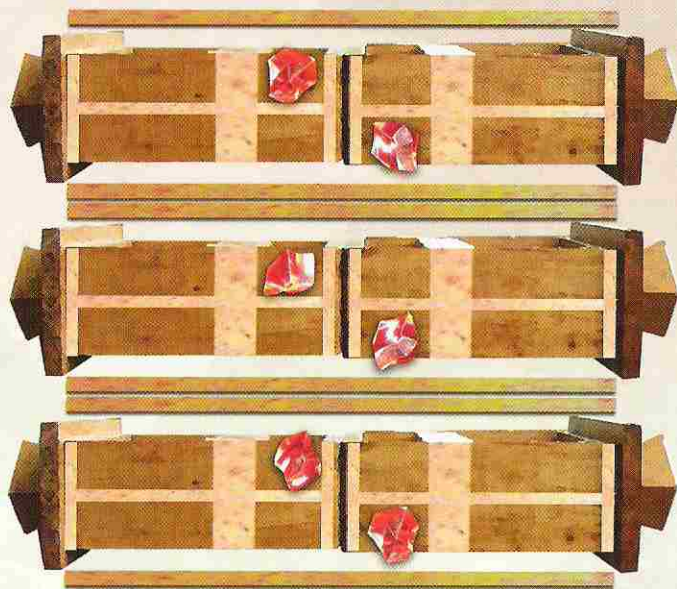
## Remplir le coffret à bijoux

Au début de la partie, placez les 6 rubis rouges dans les compartiments secrets des tiroirs longs et 12 diamants transparents dans les premiers compartiments des tiroirs.

### a) Placement des rubis

Tournez les étages du coffret à bijoux de manière à ce que les trois tiroirs longs se retrouvent l'un au-dessus de l'autre, puis posez un rubis dans chaque compartiment secret des trois tiroirs supérieurs des quatre côtés. Ensuite, tournez le coffret à bijoux de 180 degrés de manière à ce que les pieds qui étaient au-dessous soient maintenant en haut. Remplissez les trois tiroirs longs d'en face de la même manière.

illustration 4 :



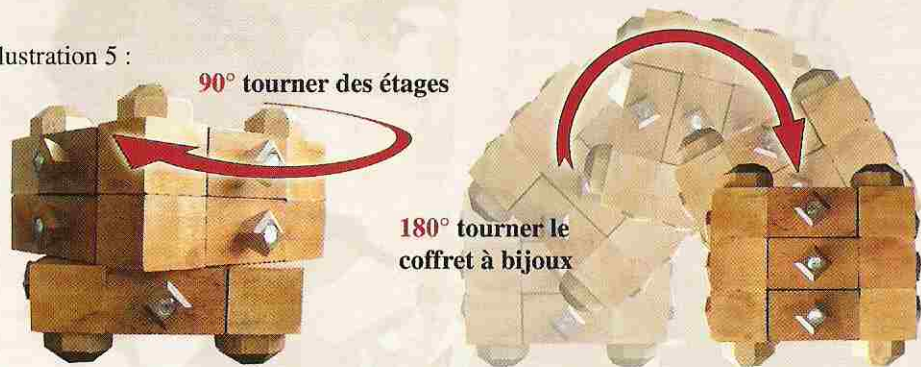
L'illustration 4 indique qu'il y a trois rubis dans un compartiment secret en haut et trois rubis dans un compartiment secret en bas.

## b) Placement des diamants

Repartissez 12 diamants (transparents) entre les joueurs. Selon le nombre de joueurs, il est possible que chacun n'ait pas le nombre identique de diamants, mais cela n'a pas d'importance. En suivant le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place ses diamants dans un ou plusieurs tiroirs de son choix et les referme à nouveau. En remplissant les tiroirs avec des diamants, on ne peut ouvrir que le premier compartiment.

Ensuite, on tourne l'étage supérieur ou les deux étages supérieurs de 90 degrés dans une direction quelconque et/ou on tourne le coffret à bijoux entier de 180 degrés. (On a le choix de tourner des étages et/ou de tourner le coffret à bijoux entier)

illustration 5 :



Si en remplissant le coffret à bijoux des diamants tombent d'un tiroir, on place ceux-ci immédiatement sur le coussin rouge.

## Déroulement du jeu

### Jouer des cartes

Tous les joueurs choisissent une carte de rôle de leur jeu et la place devant eux sur la table, face cachée. La carte jouée indique le personnage que le joueur a choisi pour la manche qui est en train de se dérouler. Chaque personnage correspond à une fonction spéciale que le joueur peut utiliser pendant son tour.

Tout d'abord, seuls les joueurs qui ont choisi un **contrebandier** retournent leur carte simultanément. Après que tous les contrebandiers ont fini leur tour, les autres joueurs retournent simultanément les cartes choisies. On réalise les tours dans l'ordre indiqué sur le tableau sommaire. S'il y a deux ou plusieurs joueurs qui ont choisi le même personnage, le nombre indiqué sur les cartes de rôle correspondantes détermine l'ordre dans lequel ces joueurs vont jouer. Plus le nombre sur la carte choisie est petit, plus tôt le joueur correspondant pourra jouer son tour.

*Exemple d'un ordre dans lequel on joue :*

*Pendant une manche avec 8 joueurs, les cartes de rôle suivantes ont été retournées :  
1 x bijoutière avec le numéro 8, 3 x contrebandiers avec les numéros 2, 5 et 8,  
1 x détective avec le numéro 4, 1 x maître voleur avec le numéro 3  
et 2 x voleurs avec les numéros 5 et 7.*

*Selon le tableau sommaire et les nombres sur les cartes correspondantes, l'ordre est le suivant :*

*D'abord, on retourne seulement les contrebandiers. Le contrebandier numéro 2 commence, ensuite jouent les contrebandiers avec les numéros 5 et 8. Puis, tous les autres joueurs retournent les cartes qu'ils ont choisies. Comme personne n'a choisi de carte de rôle indiquant un bijoutier, la bijoutière est le rôle suivant. Puis, c'est le tour du voleur – le voleur numéro 5 avant le voleur numéro 7 – et du maître voleur. A la fin, c'est le détective qui joue.*

Quand chaque joueur a réalisé son tour, la manche est finie. On ne reprend pas les cartes jouées dans son jeu : on les retourne et on les place devant soi sur la table, face cachée. Dans la manche suivante, chaque joueur ne peut choisir qu'entre 5 cartes de son jeu, dans la troisième manche entre 4 cartes et ainsi de suite. Après la sixième manche (*si toutes les cartes sont jouées*), les joueurs reprennent toutes les cartes et les donnent à leur voisin de gauche. Ensuite une nouvelle manche commence, et chacun peut choisir de nouveau une des 6 cartes de rôle.

### Vider et remplir un tiroir

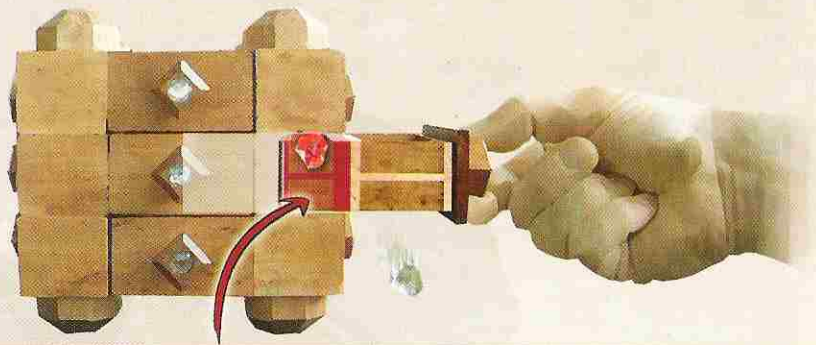
Pendant son tour, un joueur ne peut ouvrir qu'un **seul** tiroir. Peu importe le côté du coffret à bijoux sur lequel se trouve le tiroir. Mais le joueur n'a pas le droit de tourner le coffret à bijoux avant d'ouvrir un tiroir.

**Il faut** ouvrir un tiroir jusqu'à ce que le premier compartiment soit entièrement visible et que des bijoux qui se trouveraient dans le tiroir inférieur puissent tomber.

Si en ouvrant un tiroir des bijoux en tombent, le joueur n'a pas le droit de réaliser l'action du personnage choisi. Il ferme le tiroir et peut désormais tourner le coffret à bijoux (voir ci-dessous). Puis, le tour du joueur se termine (exception : la bijoutière).

(L'illustration 6 montre la manière d'ouvrir correctement un tiroir dans lequel se trouve un diamant qui en tombe.)

illustration 6 :



**Le maître voleur est le seul personnage qui a le droit d'ouvrir le compartiment secret.**

On place toujours les bijoux qui sont tombés d'un tiroir sur le coussin rouge (exception : dispositif d'alarme, voir dans le chapitre sur le bijoutier).

### Tourner le coffret à bijoux

A la fin de son tour, un joueur peut toujours réaliser **jusqu'à 2 actions** avec le coffret à bijoux : il peut faire tourner l'étage supérieur ou les deux étages supérieurs ensemble de **90 degrés** dans une direction quelconque et tourner le coffret à bijoux entier de **180 degrés** la tête en bas. Ces deux actions sont libres, de manière à ce qu'un joueur puisse renoncer à une ou à toutes les deux actions (voir l'illustration 5).

**Exception importante :** les détectives n'ont pas le droit de tourner les étages ou le coffret à bijoux entier.



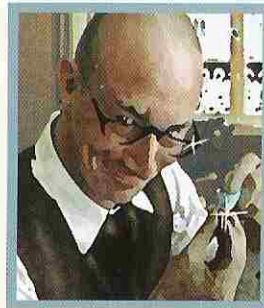
### Le contrebandier

... prend **tous** les bijoux du premier compartiment du tiroir et les place comme butin sur son coussin rouge. Ensuite, il place une imitation quelconque de son coussin blanc dans le même tiroir. Il peut aussi le faire s'il a ouvert un tiroir vide.

**Est-ce que les détectives arriveront à faire échouer la bande de contrebandiers ou est-ce que les contrebandiers se répartiront le butin ?**

Au moment où le dernier contrebandier a terminé son tour, tous les autres joueurs retournent tout de suite la carte qu'ils ont choisie. Maintenant, on vérifie s'il y a **plus de détectives** ou **plus de contrebandiers** dans cette manche-là. S'il y a plus de détectives, les contrebandiers ne reçoivent pas de bijoux. Mais s'il y a plus de contrebandiers ou le même nombre de contrebandiers que de détectives, on distribue tout de suite entre les contrebandiers tous les bijoux qui se trouvent sur le coussin rouge. Le contrebandier dont le nombre sur la carte de rôle est le plus petit est le premier à choisir un bijou, ensuite le contrebandier avec le nombre suivant et ainsi de suite. On continue de cette manière jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bijoux sur le coussin rouge.

**Attention :** si pendant le tour d'un contrebandier des bijoux tombent du tiroir, le contrebandier correspondant est **exclu** de la répartition du butin. Certes, il est compté comme contrebandier présent au moment où on détermine le nombre de contrebandiers en comparaison avec le nombre de détectives, et tous ses bijoux tombés du tiroir sont placés sur le coussin rouge – comme d'habitude –, mais il ne reçoit rien du butin.



### Le bijoutier

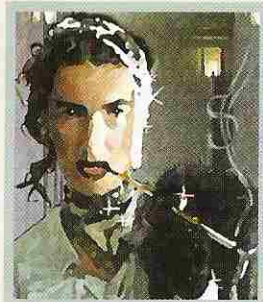
... place une imitation quelconque de son coussin blanc dans le tiroir qu'il a ouvert – même s'il y a déjà des bijoux. S'il le veut, il peut ajouter son dispositif d'alarme. Dans chaque tiroir, il ne peut y avoir qu'un seul dispositif d'alarme. S'il y a déjà un dispositif d'alarme dans un tiroir, le joueur n'a pas le droit de l'échanger contre son propre dispositif d'alarme. Si un joueur (peu importe le rôle) ouvre un tiroir dans lequel se trouve un dispositif d'alarme, il y a deux possibilités :

### 1. L'alarme n'est pas activée :

si un joueur trouve un dispositif d'alarme dans le compartiment supérieur d'un tiroir ouvert, elle n'est pas activée. Le joueur qui a ouvert le tiroir place, selon le personnage qu'il a choisi, une/des imitation(s) dans le tiroir ou retire des bijoux du tiroir. Si après son action le dispositif d'alarme se trouve sans bijoux dans le tiroir, le propriétaire récupère tout de suite son dispositif d'alarme et peut à nouveau l'utiliser.

### 2. L'alarme est activée :

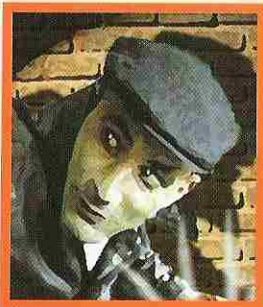
l'alarme est déclenchée si le dispositif d'alarme tombe du tiroir au moment où celui-ci est ouvert. Dans ce cas-là, on place les bijoux directement sur le coussin noir du propriétaire du dispositif d'alarme. Il récupère tout de suite son dispositif d'alarme et peut à nouveau l'utiliser. Si le propriétaire lui-même a déclenché l'alarme, on place les bijoux sur le coussin rouge (comme d'habitude), il récupère son dispositif d'alarme et peut à nouveau l'utiliser.



## La bijoutière

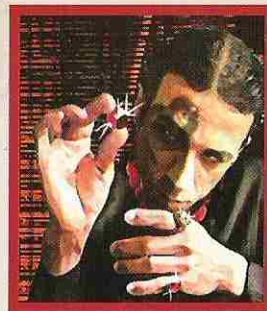
... place toujours une imitation de son coussin blanc dans le tiroir ouvert. Elle le fait aussi, si des bijoux tombent du tiroir.

Pour chaque détective qui participe à cette manche, elle peut rajouter une imitation de son coussin blanc en plus.



## Le voleur

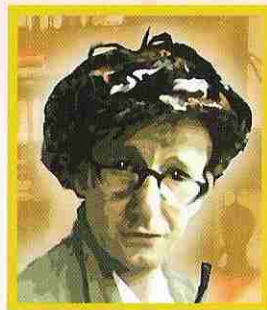
... prend tous les bijoux qui se trouvent dans le premier compartiment du tiroir qu'il a ouvert et les place sur son coussin noir.



## Le maître voleur

... est la seule personne qui a le droit d'ouvrir le compartiment secret. Il peut aussi le faire, s'il n'y a pas de bijoux dans le premier compartiment. Il peut choisir s'il veut vider le premier compartiment et refermer le tiroir ou s'il ouvre encore plus le tiroir pour examiner le compartiment secret. S'il y a un rubis rouge dans le compartiment secret, il peut le placer sur son coussin noir avec les bijoux du premier compartiment.

**Attention :** si un rubis tombe du compartiment secret inférieur, le maître voleur ne reçoit rien. On ne place pas le rubis sur le coussin rouge, mais dans le compartiment secret supérieur du tiroir ouvert avant de refermer le tiroir.



## Le détective

... observe les autres personnages et leurs actions. Il évite de toucher le coffret à bijoux pour ne pas laisser d'empreintes digitales, mais se réjouit des tentatives infructueuses des autres personnages.

A la fin d'une manche, le détective reçoit tous les bijoux qui se trouvent sur le coussin rouge. S'il y a plusieurs détectives, ils doivent se partager les bijoux. Comme pour la bande de contrebandiers, les bijoux sont partagés selon les nombres figurant sur les cartes de rôle des détectives correspondants.

Le détective dont le nombre sur la carte de rôle est le plus petit est le premier à choisir un bijou, ensuite le détective avec le nombre suivant et ainsi de suite. On continue de cette manière jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bijoux sur le coussin rouge. Si dans une manche il n'y a pas de détective, les bijoux restent sur le coussin rouge pour la manche suivante.

**Important :** le détective n'a pas le droit de tourner le coffret à bijoux.

## Fin de la partie et victoire

La partie se termine au moment où à la fin d'une manche un joueur n'a plus d'imitation sur son coussin blanc ou si quelqu'un retire le sixième et dernier rubis d'un compartiment secret. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. On compte de la manière suivante :

### Points positifs (coussin noir):

diamants (transparent) +1 point  
saphirs (bleu) +2 points  
rubis (rouge) +4 points

Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui a le plus grand nombre de rubis qui gagne. Si après cela, il y a encore égalité, le joueur qui a le plus grand nombre de saphirs gagne la partie. *Amusez-vous bien !*

Le coffret à bijoux est un produit en bois. Chaque tiroir a sa propre veinure. Profitez de cette particularité pour différencier les tiroirs.

Dans le chapitre « Vider et remplir un tiroir » vous pouvez lire qu'on doit toujours ouvrir un tiroir jusqu'à ce que des bijoux qui se trouvent dans le premier tiroir inférieur puissent en tomber. Il n'est donc pas possible qu'il y ait des bijoux **sur les deux côtés** d'un tiroir. Mais dans certains cas, il est possible qu'un joueur ouvre un tiroir d'une manière non convenable. Pour cette raison, on pourrait trouver du butin dans le tiroir supérieur, tandis qu'un ou plusieurs bijoux tombent du tiroir inférieur. Dans ce cas-là, le joueur peut réaliser son action dans le tiroir ouvert (cas de doute, on décide en faveur de l'accusé). On place des bijoux qui sont tombés du tiroir sur le coussin rouge.

## Variante

Si vous préférez un jeu plus facile, vous pouvez limiter les deux actions consistant à tourner le coffret à bijoux à une seule action. A la fin de son tour, chaque joueur peut ou bien faire tourner jusqu'à deux étages supérieurs ensemble de **90 degrés** dans une direction quelconque ou bien tourner le coffret à bijoux entier de **180 degrés** la tête en bas.

Éditeur : **Zoch Verlag**, Copyright: 2004  
Auteur, illustrations & mise en page : **Czarné**  
Traduction : **Birgit Janka**

Distribution Française :  
**GIGAMIC** - BP 30 -  
F 62930 Wimereux  
e-mail : [gigamic@gigamic.com](mailto:gigamic@gigamic.com)

L'éditeur et l'auteur remercient les joueurs testeurs de leur idées et propositions. Un remerciement spécial pour les personnes qui servaient de modèle pour des personnages et qui donnaient ainsi au jeu son charme extraordinaire. Merci beaucoup aux entrepreneurs et producteurs de ce coffret à bijoux merveilleux !

## Game end and winner!

The game is over at the end of a round when one or more players have no imitation gems left on their white pillows. The winner is the player who scores the most points. Players score points as follows:

**Black pillow**  
Each white diamond: +1  
Each blue sapphire: +2  
Each red ruby: +4

**White pillow**  
Each white diamond: -1  
Each blue sapphire: -2

If players tie with the most points, the player among them with the most rubies is the winner. If there is still a tie for winner, the player among them with the most sapphires is the winner. The jewelry box is a wooden product and as such each drawer looks unique. This could be a valuable help in remembering a certain drawer.

In theory it is not possible to have gems in the top and bottom compartments of a drawer at the same time. However, it could sometimes happen that a drawer is not opened correctly and thus no gems or just some fall out. This means that at a later time when opening that drawer you could find a nice booty on the top part and still have some gems falling from the bottom part. If this is the case, you are allowed to perform the ability of your played character just as normal. The gems that fell out are placed on the red pillow.

## Game Variation

If the "Rotate and Turn" rule is causing too much confusion, you can simplify gameplay by performing **only one** of these actions per turn. In other words, at the end of your turn you can either rotate **or** turn the box.

published by **Zoch Verlag**, Copyright: 2004  
Author, illustration & design: **Czarné**

Distribution USA :  
**RIO GRANDE GAMES**  
Rio Rancho - NM 87124  
[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

Publisher and Author

... would like to thank the many test players for their ideas and suggestions. We especially thank the players who are the models for the characters. Finally, we thank the production manager for the unique and beautiful jewelry box.