

A- CONTENU DE LA BOITE : (145 éléments)

- 1 plateau de jeu
- 1 instruction de jeu
- 4 pions « Gardes »
- 4 pions « Voleurs »
- 1 set d'autocollants pour pions
- 4 portes
- 4 socles pour portes
- 44 cartes « Action »
- 16 cartes « Objectif »
- 12 couronnes « Voleurs » (3 par pion)
- 16 couronnes « Trésor »
- 32 jetons « Clé »
- 1 réglotte de tir de flèches
- 5 dés (2 noirs, 2 blancs, 1 vert)

B- BUT DU JEU :

Soyez le premier à rapporter toutes vos couronnes dans la forêt tropicale qui entoure la cité.

C- MISE EN PLACE DU JEU :

- 1- Installer le plateau de jeu.
- 2- Choisissez un pion « Voleur » par joueur et les trois couronnes « Voleurs » correspondant à sa couleur.
- 3- Mélangez les cartes « Objectif », distribuez le nombre de cartes en fonction du temps de jeu souhaité (voir tableau situé sur la boîte de jeu) et placez le reste des cartes, face cachée, à côté du plateau de jeu. Chaque joueur doit avoir des cartes « Objectif » de couleurs différentes en sa possession. En cas de couleur identique, se défausser de la carte « Objectif » en doublon et en piocher une nouvelle.
- 4- Mélangez les cartes « Action », distribuez deux cartes à chaque joueur et placez le reste des cartes, face cachée, à côté du plateau de jeu.
- 5- Placer les quatre pions « Garde » sur le plateau comme indiqué ci-après.
- 6- Placez les seize couronnes « Trésor », les trente-deux jetons « Clé », la réglotte de tir de flèches, les dés, ainsi que les quatre portes à proximité du plateau de jeu.
- 7- Le joueur ayant le plus récemment placé une couronne (ou un chapeau) sur sa tête commencera à placer son pion « Voleur » sur l'un des ronds rouges du plateau (case « Départ / Arrivée »), puis ce sera au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois les pions « Voleur » en place, le jeu peut débuter.





D- DEROULEMENT D'UN TOUR :

- 1- Récupérez les couronnes « Voleurs » que le joueur aurait placées lors de son précédent tour (voleur caché, voleur adverse bloqué, garde endormi, garde bloqué suite à une attaque).
- 2- Lancez, en même temps, le dé blanc et le dé vert.
- 3- Déplacez votre pion « Voleur » et/ou l'un des gardes, du nombre indiqué par le dé (en suivant les règles énoncées au paragraphe E).
- 4- Effectuez des attaques (en suivant les règles énoncées au paragraphe F).
- 5- Jouez jusqu'à deux cartes « Action » différentes, à n'importe quel moment de votre tour, avant de les mettre sur la pile de défausse (en suivant les règles énoncées au paragraphe G).
- 6- Dès qu'une couronne est ramenée dans la forêt, posez celle-ci sur la carte « Couronne » correspondante; face visible.
- 7- À la fin du tour, tirez une carte « Action » de la pioche. Chaque joueur peut avoir jusqu'à cinq cartes « Action » dans les mains. Si ce nombre est dépassé, le joueur doit se défausser d'une de ses cartes « Action ».



2



Voleur ^{ET} garde en divisant le nombre



Voleur uniquement



Voleur ^{ET} garde sans diviser le nombre

E- REGLE DE DEPLACEMENT :

- 1- En lançant le dé blanc et le dé vert, vous saurez qui pourra être déplacé et de combien :
 - Soit votre voleur (que vous déplacerez du nombre que vous voulez mais au maximum du nombre indiqué par le dé),
 - Soit votre voleur et/ou un garde (en divisant le nombre, indiqué par le dé, entre les deux personnages ou en déplaçant les deux personnages du nombre que vous voulez mais au maximum du nombre indiqué par le dé).
- 2- Le voleur peut se déplacer à travers un autre voleur mais ne peut pas passer à travers un garde, sauf si celui-ci est endormi.
- 3- Un garde peut se déplacer à travers un autre garde mais ne peut pas passer à travers un voleur, sauf si celui-ci est caché.
- 4- Il ne peut pas y avoir deux personnages sur une même case. Si cela devait être le cas, le nombre de déplacements du dernier personnage joué devrait être réduit d'un.
- 5- Les clés ou les couronnes peuvent être récupérées même si un personnage se trouve sur la case correspondante.
- 6- Si un garde est utilisé pour le tir d'une flèche ou d'un combat « corps à corps », sans pour autant être déplacé, cela compte comme un point de déplacement.
- 7- Tout déplacement peut être coupé afin d'effectuer une ou plusieurs attaque-s (voir paragraphe E).
- 8- En passant sur une case « Clé », le joueur récupère le jeton « Clé » de la couleur indiquée, sauf si celui-ci l'a déjà en sa possession.
- 9- En passant sur une case « Couronne », le joueur peut la récupérer en l'échangeant avec un jeton « Clé » de couleur identique ou en jouant une des cartes « Clé passe-partout ».
- 10- Un voleur peut se téléporter d'une case « Départ/Arrivée » (rond rouge) à une autre sans que cela ne compte comme un déplacement. Aucune attaque ne peut être faite à partir de cet emplacement.
- 11- Un voleur ne peut ramener qu'une seule couronne à la fois sur une case « Départ/Arrivée ».
- 12- Les gardes ne peuvent pas sortir à l'extérieur de la ville.



F- EFFECTUER UNE ATTAQUE :

- 1- Un voleur n'a pas le droit d'attaquer un garde. Un garde et/ou un voleur peuvent attaquer un autre voleur, à condition que le voleur attaqué soit en possession d'une couronne volée.
- 2- Il y a deux types d'attaques possibles : le combat au corps à corps ou le tir de flèche.
- 3- Durant son tour, un joueur peut effectuer au maximum une attaque de chaque type par personnage déplacé : un tir de flèche et une attaque au corps à corps.
- 4- **Attaque au « corps à corps » :**
 - a - Pour un combat au corps à corps, les deux personnages qui se battent doivent se situer sur des cases côte à côte.
 - b - Chaque joueur impliqué dans la bataille lance un dé noir. Si l'un des deux joueurs dispose d'une carte « +2 en attaque », il peut la jouer avant le lancement des dés. Cette carte permet de rajouter deux au nombre obtenu au lancé par le joueur. Pour garder sa couronne, l'attaqué doit faire un nombre égal ou supérieur à celui fait par l'attaquant.
 - c - Si l'attaquant est un garde et qu'il gagne, il retire la couronne de la tête du voleur et la remet avec les autres du stock.
 - d - Si l'attaquant est un voleur et qu'il gagne, il récupère la couronne de la tête de l'autre voleur et peut soit la mettre sur sa tête (si cette couronne fait partie de ses objectifs et qu'il n'en a pas déjà une sur la tête), soit la remettre avec les autres du stock.
 - e - Si le voleur gagne le combat contre un garde, il lui met une couronne de sa couleur sur la tête. Ce garde ne pourra plus être utilisé par les autres joueurs tant que le voleur n'aura pas joué.
- 5- **Attaque par « tir de flèche » :**
 - f - Pour un tir de flèche, l'attaquant (garde ou voleur) doit être placé sur l'une des tours de garde de l'enceinte de la ville ou doit jouer une carte « Tir d'une flèche ».
 - g - Il n'est pas possible de tirer à travers des murs ou de portes fermées.
 - h - Même s'il y a des personnages sur la trajectoire de la flèche, il est possible de tirer sur un voleur.
 - i - Il n'est pas possible de tirer une flèche sur un voleur situé sur une case couronne ou de tirer une flèche à partir d'une case couronne.
 - j - La règlette sert à connaître la distance que la flèche doit parcourir pour toucher un voleur.
 - k - Pour tirer une flèche, on lance le dé blanc et un des dés noirs. Si le joueur attaqué dispose d'une carte « Arc cassé », il peut la jouer avant le lancement des dés afin de contrer l'attaque et annuler le tir.
 - l - Si le dé blanc indique une cible et que le dé noir indique un nombre égal ou supérieur à la distance donnée par la règlette, le voleur perd sa couronne. Si le dé blanc indique un « flop » ou que le nombre est inférieur à la distance donnée par la règlette, le voleur garde sa couronne.

4 Attaque

c

d

e

5 Défense

f

g

j

l



G- LES CARTES ACTIONS :

Toutes les cartes « Action » peuvent être utilisées par un joueur et cela à n'importe quel moment de son tour. Cependant, pas plus de deux cartes « Action », ni deux fois la même carte « Action », peuvent être jouées par tour. Une fois jouées, les cartes « Action » sont mises sur la pile de défausse.

« Marche accélérée » (11 cartes) :



Permet d'ajouter 2 au déplacement maximal de son personnage.

« Clé passepartout » (4 cartes) :



Permet de récupérer une couronne sans devoir l'échanger contre un jeton « Clé ».

« Ouvrir/Fermer une porte » (4 cartes) :



Permet de mettre une porte devant l'une des douze entrées de la ville ou de retirer une porte placée précédemment.

« Voleur caché » (4 cartes) :



Permet de cacher un voleur, le temps d'un tour complet, afin que celui-ci soit protégé des attaques d'autres voleurs ou de gardes. Pour cela, une couronne de la couleur du voleur sera placée sur le haut du pion. Il est possible de superposer jusqu'à deux couronnes sur la tête d'un personnage.

« Voleur bloqué » (3 cartes) :



Permet de bloquer un voleur de son choix. Celui-ci ne pourra plus bouger le temps d'un tour complet. Pour cela, une couronne de la couleur du voleur qui bloque sera placée sur la tête du voleur bloqué. Malgré son voleur bloqué, le joueur pourra, si le dé blanc le permet, déplacer un garde lors de son tour et/ou jouer jusqu'à deux cartes « Action ».

« Garde endormi » (4 cartes) :



Permet d'endormir le garde de son choix. Celui-ci ne pourra plus être bougé le temps d'un tour complet. Pour cela, une couronne de la couleur du voleur bloquant sera placée sur la tête du garde.

« Tir d'une flèche » (4 cartes) :



Permet de tirer une flèche en direction d'un voleur muni d'une couronne volée et de la lui enlever, si le tir est concrétisé, sans pour autant devoir être sur une tour de garde (voir « attaque par tir de flèche » au paragraphe F).

« +2 en attaque » (4 cartes) :



Permet d'ajouter 2 à son dé lors d'une attaque par corps à corps (voir « attaque par corps à corps » au paragraphe F). Cette carte « Action » doit être posée avant que les deux joueurs impliqués dans le combat lancent les dés noirs.

« Arc cassé » (2 cartes) :



Permet de contrer la flèche lancée sur son voleur lors d'une attaque par tir de flèche (voir « attaque par tir de flèche » au paragraphe F). Cette carte « Action » doit être posée avant que le tireur ne lance les dés blanc et noir.

« Porte secrète » (2 cartes) :



Permet d'utiliser une porte secrète à travers le mur d'enceinte de la ville. Le déplacement à travers le mur compte pour un. Aucun voleur n'a le droit de s'arrêter dans le mur. Pour la localisation des portes secrètes, se référer au plan situé au début de ce manuel d'instructions.



« Voleur trouvé » (1 carte) :



Permet de retirer la couronne cachant un voleur. Celui-ci n'est donc plus caché et peut être à nouveau attaqué.

« Garde réveillé » (1 carte) :



Permet de retirer la couronne d'un voleur ayant endormi un garde. Le garde n'étant plus endormi, il peut à nouveau attaquer et/ou être déplacé.

H- FIN DE LA PARTIE :

Le premier joueur ayant ramené toutes les couronnes correspondant à ses cartes « Objectif » remporte la partie.