

StOLEN PAINTINGs

UN JEU DE BRUNO FAIDUTTI

2 À 8 JOUEURS -- 30 MINUTES

Aperçu du jeu de base

À chaque manche, un joueur endosse le rôle du voleur et dérobe de 1 à 3 tableaux de l'exposition. Les autres joueurs, les détectives, tentent ensuite de repérer le(s) tableau(x) volé(s) lors de la vente aux enchères.

À partir de 4 joueurs, jouez une manche par joueur, chacun étant voleur une fois. À 2 ou 3 joueurs, jouez de façon à ce que chacun soit voleur au moins deux fois.

À chaque manche, les détectives marquent des points s'ils peuvent repérer le(s) tableau(x) volé(s), et le voleur marque des points pour les tableaux que les détectives ont manqués. Le vainqueur est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.

Mise en place

1. Mélangez toutes les cartes tableau en une seule pioche face cachée.
2. Remettez à chaque joueur une feuille de score, ainsi qu'un stylo ou un crayon (non fourni).
3. Désignez au hasard le premier voleur.

Le jeu de base

Chaque manche de Stolen Paintings (Tableaux volés) comprend deux phases : l'exposition et la vente aux enchères. Pendant l'exposition, les détectives observent et mémorisent les tableaux, puis pendant la vente aux enchères, ils tentent d'identifier le(s) tableau(x) volé(s).

Exposition

Au début de chaque manche, le voleur installe l'exposition en piochant les 24 premières cartes tableau de la pioche et en les plaçant, face visible, sur la table. Une fois toutes les cartes en place, le voleur retourne le sablier. Les détectives observent toutes les peintures jusqu'à ce que le délai soit écoulé.

Remarque : les joueurs ne doivent pas masquer ou à déplacer les tableaux pendant cette période

Contenu du jeu

- 200 cartes tableau surdimensionnées, avec un numéro d'identification
- Un catalogue avec des informations sur les peintures classées par numéro
- 12 jetons ronds numérotés de 1 à 12
- Un bloc de feuilles de score
- Un sablier



Exemple d'exposition

Lorsque le temps est écoulé, les détectives ferment les yeux. Le voleur prend alors 1, 2 ou 3 tableaux de l'exposition et les place face cachée à proximité. Le voleur rassemble les tableaux restants et les défausse face cachée dans la boîte, les retirant ainsi temporairement du jeu.

La vente aux enchères

Les détectives gardent les yeux fermés, et le voleur pioche des tableaux supplémentaires de la pioche jusqu'à ce qu'il en ait 8 au total, en comptant les tableaux volés. Le voleur place ensuite les 8 tableaux face visible, en une rangée, et utilise les jetons numérotés pour les identifier. Le voleur note sur son bloc-notes quels sont les tableaux volés. Les détectives peuvent maintenant ouvrir les yeux.



Les détectives tentent maintenant de trouver quels tableaux de la vente aux enchères d'art ont été volés lors de l'exposition. Chaque détective note secrètement ses suppositions sur sa feuille. Lorsque tous les détectives sont prêts, leurs suppositions sont révélées. Le voleur révèle alors quels tableaux avaient été volés, et les joueurs marquent des points de la manière suivante :



Exemple d'un joueur détective marquant les tableaux 1 et 3 comme volés.

- Chaque détective marque des points pour les tableaux qu'il a identifiés : 1 point pour 1 tableau, 3 points pour 2 tableaux et 6 points pour 3 tableaux.
- Quel que soit le nombre de tableaux volés, 1, 2 ou 3, un détective qui a identifié précisément tous les tableaux volés, et aucun de plus, marque un bonus de 3 points.
- Chaque détective perd 1 point pour chaque tableau qu'il avait choisi et qui n'était PAS un tableau volé.
- Le voleur marque 1 point pour chaque tableau volé que chaque détective n'a pas correctement identifié, qu'il ait tenté de l'identifier et se soit trompé, ou qu'il n'ait même pas tenté de l'identifier.

Exemples de décompte des points

Exemple de décompte des points #1

Cet exemple est pour une partie à quatre joueurs. Alex est le voleur, Rick, Ruth et Mary sont les détectives..



Les tableaux qu'Alex a volés sont les numéros 3 et 8.

Rick a supposé que les tableaux volés étaient les 3, 4 et 8. Il marque 3 points pour ses 2 bonnes réponses, mais perd également 1 point pour la mauvaise réponse supplémentaire, ce qui lui fait un total net de 2 points.



Ruth a supposé que les tableaux volés étaient les 1 et 3. Elle obtient 1 point pour sa bonne réponse et perd 1 point pour sa mauvaise réponse. Elle obtient donc un score total de 0 pour cette manche.

StOLeN PAINTInGs									Points
1	2	3	4	5	6	7	8	0	
1	2	3	4	5	6	7	8		

StOLeN PAINTInGs									Points
1	2	3	4	5	6	7	8	1	
1	2	3	4	5	6	7	8		

Mary a juste deviné le numéro 3. Elle obtient 1 point pour sa première bonne réponse, mais ne perd aucun point puisqu'elle n'a pas tenté d'identifier le deuxième tableau volé. Elle marque donc 1 point pour cette manche.

Enfin, chaque tableau volé par Alex lui rapporte 1 point pour chaque détective qui n'a pas réussi à l'identifier. Le tableau 8 a été manqué par Ruth et Mary, soit 2 points. Le tableau 3 ne lui rapporte rien, ayant été repéré par tous les joueurs. Alex marque donc 2 points.

StOLeN PAINTInGs									Points
1	2	3	4	5	6	7	8	2	
1	2	3	4	5	6	7	8		

Exemple de décompte des points #2

Cet exemple est pour une partie à cinq joueurs. Randal est le voleur, Joanne, Brandon, Genny et Jason sont les détectives. Randal a volé les tableaux 2, 6 et 7.



StOLeN PAINTInGs									Points
1	2	3	4	5	6	7	8	3	
1	2	3	4	5	6	7	8		

Joanne a supposé que les tableaux volés étaient les 2 et 6, et marque donc 3 points pour ses 2 suppositions correctes. Elle n'est pas pénalisée pour ne pas avoir fait une troisième supposition, et gagne un total de 3 points pour cette manche.

Brandon a supposé que les tableaux volés étaient les 3, 4 et 7, tous faux. Il perd 3 points pour ses 3 suppositions incorrectes et son score est de -3 pour cette manche.

StOLeN PAINTInGs									Points
1	2	3	4	5	6	7	8	-3	
1	2	3	4	5	6	7	8		

StOLeN PAINTInGs									Points
1	2	3	4	5	6	7	8	-1	
1	2	3	4	5	6	7	8		

Genny a choisi les tableaux 2, 4 et 5. Elle marque 1 point pour sa première bonne réponse, mais perd 2 points pour ses deux mauvaises réponses, soit un total net de -1 point pour cette manche.

Jason a supposé que les tableaux volés étaient les 2, 6 et 7, tous corrects ! Il marque 6 points pour ses 3 bonnes réponses, et un bonus de 3 points pour avoir repéré tous les tableaux volés sans erreur, soit un total de 9 points.

StOLeN PAINTInGs									Points
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	2	3	4	5	6	7	8		

StOLeN PAINTInGs									Points
1	2	3	4	5	6	7	8	6	
1	2	3	4	5	6	7	8		

Enfin, chaque tableau que Randal a volé lui rapporte 1 point pour chaque détective qui ne l'a pas identifié. Randal marque 6 points pour ce tour, sur les 12 qu'il aurait pu obtenir au maximum si les détectives s'étaient tous trompés sur les trois tableaux.

Fin de la manche

Défaussez tous les tableaux restants de la vente aux enchères et de l'exposition et remettez-les dans la boîte. Le joueur à gauche du voleur devient le nouveau voleur pour la prochaine manche. Si vous n'avez plus de tableaux lors de la préparation de la prochaine manche, mélangez toutes les cartes défaussées de la boîte pour former une nouvelle pioche.

Après la dernière manche, tous les joueurs comptent leurs points, et celui qui en a le plus gagne ! En cas d'égalité, le joueur qui a marqué le plus de points lorsqu'il a joué le rôle du voleur gagne. S'il y a toujours égalité, savourez votre vol ensemble !

Le jeu avancé

Avec l'expérience du jeu, les joueurs peuvent souhaiter des défis plus difficiles. Pour augmenter la difficulté, avant chaque manche, les joueurs peuvent prendre dans la boîte 10-20 des cartes face cachée défaussées lors des manches précédentes, mélanger à nouveau ces cartes dans les 30 ou 40 premières cartes du paquet, puis constituer l'exposition à partir de ce paquet de cartes. Cela permet d'avoir dans l'exposition quelques cartes déjà vues, et non uniquement de nouvelles cartes à chaque manche. Cela rend le jeu plus difficile, mais aussi plus gratifiant..

Jeu coopératif

Les règles sont identiques, mais les détectives travaillent tous ensemble, en équipe. Pendant la vente aux enchères, les détectives peuvent discuter librement et doivent ensuite se mettre d'accord sur leur(s) hypothèse(s). Les détectives ne gagnent que s'ils devinent tous les tableaux volés, pas un de plus, pas un de moins. Sinon, le voleur gagne.

Pour les débutants et les jeunes joueurs

Pour les familles, et lorsque vous jouez avec des joueurs plus jeunes, vous pouvez facilement modifier la difficulté du jeu de base. Pour un jeu plus facile pour les jeunes joueurs, vous pouvez réduire le nombre de cartes dans la galerie à 20, voire 12. Inversement, vous pouvez rendre les choses plus difficiles en augmentant le nombre de cartes dans la Galerie.

Jeux bonus pour Stolen Paintings

Comme vous l'avez certainement constaté, Stolen Paintings comprend 200 cartes qui présentent des œuvres d'art. Nous avons intentionnellement omis de mentionner l'artiste, le titre et d'autres informations sur les cartes. Grâce au numéro d'identification à 4 chiffres figurant sur la carte, vous pouvez trouver dans le catalogue ci-joint des informations sur chaque tableau. Cela permet d'utiliser les cartes/peintures pour d'autres jeux plus ou moins pédagogiques. En voici quelques-uns auxquels nous avons pensé. Vous pouvez en imaginer d'autres et les partager avec nous. Si nous utilisons vos idées dans de futures réimpressions, nous reconnaitrons votre contribution.

Jeu chronologique

(Un jeu de l'auteur Bruno Faidutti)

Piochez 8 tableaux au hasard et placez-les en ligne avec 8 jetons numérotés en dessous. Chaque joueur écrit sur son bloc-notes ce qu'il pense être l'ordre chronologique d'achèvement de ces tableaux. Ensuite, on vérifie les dates de chaque tableau dans le catalogue et on place les tableaux dans l'ordre chronologique, en conservant le jeton numéroté avec le tableau associé. Chaque joueur doit alors rayer le moins de numéros possible dans sa liste pour que tous les tableaux restants soient en ordre chronologique. Les joueurs marquent un point pour chaque tableau restant dans leur liste (c'est-à-dire les tableaux non rayés), pour un score maximum de 8 points. Si plusieurs peintures ont la même année, elles peuvent être placées dans n'importe quel ordre.

Jeu chronologique solo

Dans ce jeu solo, vous tenterez de placer les tableaux dans l'ordre chronologique. Distribuez 10 cartes face visible sur la table et réorganisez-les dans un ordre chronologique, de la plus ancienne date d'achèvement à la plus récente. Utilisez le catalogue pour vérifier ensuite l'ordre correct de ces tableaux. Vous marquez des points pour la plus longue série de peintures que vous avez dans l'ordre chronologique correct de la manière suivante :

Tableaux	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

Jouez trois manches de cette façon et comptez vos points pour voir votre niveau de réussite ! 0-10 Novice en art, 11-19 Fan d'art, 20-34 Apprenti en art, 35-49 - Amateur d'art, 50-99 Expert en art, 100+ Un maître en art !

Jeu de paris

Vous pouvez introduire les paris dans le jeu de différentes manières possibles en donnant à chaque joueur un nombre égal de « +1/-1 jeton de pari » (des objets comme des centimes ou des jetons de poker). À chaque manche, un joueur peut dépenser un de ses jetons pour marquer un de ses tableaux pour lequel il est sûr d'avoir raison. Lors du décompte des points, si le tableau marqué est correct, le joueur marque un point supplémentaire ; dans le cas contraire, il perd un point supplémentaire.

Amateurs d'art et de musique

(Autre jeu proposé par Bruno Faidutti et Rick Soued)

Piochez 8 tableaux au hasard et placez-les en ligne avec 8 jetons numérotés en dessous. À chaque manche, un joueur est le passionné d'art et de musique et les autres joueurs tenteront de deviner ses goûts. L'amateur d'art note le numéro du tableau qu'il préfère parmi les huit, et indique également un titre de chanson qui, selon lui, aidera les autres joueurs à identifier l'œuvre d'art qu'il a sélectionnée. Chaque joueur écrit le numéro de la peinture qu'il pense être celle que l'amateur d'art préfère. Ensuite, les joueurs révèlent leurs suppositions et l'amateur d'art révèle son choix.

Chaque joueur marque un point s'il a bien deviné. L'amateur d'art marque autant de points que les joueurs qui ont deviné juste. Cependant, si tous les joueurs devinent juste, l'amateur d'art n'obtient aucun point. Chaque joueur joue à son tour le rôle de l'amateur d'art.

Le joueur ayant marqué le plus de points gagne. Vous pouvez également utiliser des titres de films ou des citations si vous jouez plutôt avec des amateurs de cinéma.

Les célèbres faussaires

(Un jeu pour 2-4 joueurs de Matthew Mayes)

Distribuez à chaque joueur une main de 5 cartes. Ensuite, disposez 24 cartes face visible dans une grille de 4x6. Choisissez un joueur au hasard qui devient le premier faussaire. Le faussaire veut se faufiler dans le musée pour échanger ses faux tableaux avec les tableaux du musée sans se faire prendre. Tous les joueurs disposent de 30 secondes pour examiner la grille de tableaux. Ensuite, le faussaire demande à tous les autres joueurs de fermer les yeux. Le faussaire échange une carte de sa main avec une carte de la grille pour chaque autre joueur présent dans la partie (c'est-à-dire que dans une partie à 4 joueurs, le faussaire échangera 3 cartes). Le faussaire peut également intervertir deux cartes déjà présentes dans la grille pour ajouter à la confusion.

Ensuite, tous les autres joueurs ouvrent les yeux et, en commençant par le joueur à gauche du faussaire, chaque autre joueur tente de trouver un des faux tableaux. Si le joueur repère correctement un faux, le faux est retiré de la table et le faussaire remet un de ses tableaux volés au joueur qui a deviné correctement, en gardant la carte sur la table comme point. Si le joueur ne repère pas de faux, le faussaire garde un tableau volé comme point pour lui-même.

Exemple : Matthew est le faussaire dans cette partie à 4 joueurs. Il échange 3 cartes de sa main avec 3 cartes de la grille. Alex est à gauche de Matthew et montre du doigt le tableau qu'il croit être un faux. Il a raison et prend un des tableaux volés à Matthew.

David est à gauche d'Alex. C'est maintenant son tour. Il montre du doigt un tableau qu'il croit être un faux, mais il se trompe, et il ne récupère pas de carte. Enfin, c'est au tour de Randal. Randal montre une carte qu'il pense être un faux et il a raison, Matthew remet à Randal un des tableaux volés. Matthew a encore un tableau qui lui a échappé et qu'il garde face cachée devant lui, valant 1 point, Alex et Randal ont chacun 1 point également, David a 0 point. C'est maintenant au tour d'Alex de devenir le faussaire.

Après que tous les joueurs ont essayé de deviner, remplissez à nouveau les trous dans la grille de l'exposition du musée avec 24 tableaux, demandez au faussaire de refaire sa main avec 5 tableaux et commencez une nouvelle manche. Le jeu se poursuit en sens horaire, chaque joueur à son tour étant le faussaire. La partie se termine lorsqu'un joueur a devant lui un total de 10 tableaux volés.

Le dialogue

(Un jeu pour 3 joueurs et plus de Rick Soued)

Il y a plus de 70 cartes Portraits ou cartes ressemblant à des portraits dans le jeu Stolen Paintings. Choisissez et distribuez 12 de ces Portraits et numérotez-les à l'aide des jetons. Le jeu se joue en simultané.

Chaque joueur écrit un « dialogue » simple, court et créatif. Il n'y a aucune limite à la créativité. Le dialogue peut se limiter à quelques mots, à une énigme, à une question et une réponse, à une blague du type « Toc-toc » ou à tout échange d'une ou deux phrases qu'ils imaginent entre deux des personnages représentés dans ces « portraits ». Notez le dialogue imaginé et les numéros de jeton des deux participants. Chaque joueur lit ensuite à tour de rôle son dialogue à haute voix, sans préciser de quels portraits il s'agit. Les autres joueurs notent tous leurs suppositions concernant les peintures utilisées pour ce dialogue et marquent 1 point s'ils ont correctement deviné les deux peintures. L'auteur du dialogue marque alors 1 point pour chaque joueur qui a eu la bonne réponse, à moins que tous les joueurs n'aient deviné correctement, auquel cas l'auteur ne marque aucun point.

Autres jeux

Bruno Faidutti suggère également de jouer à d'autres jeux avec les cartes de Stolen Paintings, par exemple :

Si vous possédez une copie de Codenames, un excellent jeu de déduction par équipe conçu par Vlaada Chvatil, vous pouvez jouer à **Codenames** en utilisant les cartes de Stolen Paintings. Vous aurez besoin d'une copie de Codenames pour les cartes de la grille.

Similo est un tout nouveau (2019) jeu de cartes de déduction très simple conçu par Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi et Martino Chiacchiera. Il est simple et amusant, et vous pouvez également y jouer avec les cartes de Stolen Paintings.

L'équipe de Eagle Gryphon Games recommande également **Dixit**, un grand jeu conçu par Jean-Louis Roubira et publié par Libellud. Si vous avez un exemplaire de Dixit, vous pouvez ajouter beaucoup de cartes de Stolen Paintings à la pioche. Nous vous recommandons de n'ajouter qu'une partie des tableaux, car Dixit fonctionne mieux lorsqu'il n'y a pas de cartes extrêmement similaires.

Utilisations pédagogiques des cartes de Stolen Paintings

Les possibilités d'utilisation de ces cartes pour l'enseignement et l'éducation sont nombreuses. Voici quelques exercices possibles que les enseignants peuvent utiliser avec leurs élèves.

- 1) Cartes flash. En utilisant le catalogue de références, un enseignant peut montrer les cartes une à une pour interroger les élèves sur les noms, les artistes ou les dates des peintures.
- 2) Cartes Flash comme ci-dessus, mais avec un groupe - de façon ordonnée ou non. Les points sont attribués pour chaque élève ou équipe lorsqu'ils identifient correctement les éléments mentionnés ci-dessus.
- 3) Identifiez les « personnages » (si possible) représentés dans les Portraits (se référer au Catalogue pour plus d'informations sur les cartes à utiliser à cet effet).
- 4) Demandez aux élèves d'essayer de séparer les œuvres figurant sur les cartes selon les écoles d'art (par exemple, l'impressionnisme). Identifiez les noms et les dates des œuvres ; et les artistes. Les points et le décompte des points sont facultatifs.
- 5) Intégrez les cartes dans un jeu de société de type Trivial existant et jouez en équipe ou individuellement. Établissez les catégories pour les quiz tels que les noms des œuvres, les dates des œuvres, les noms des artistes, les dates des artistes, les noms des personnages du portrait, les pays des artistes, les écoles d'art (notez que ces deux dernières catégories ne sont pas indiquées dans le catalogue).

Une fois de plus, nous vous encourageons à expérimenter, on peut faire plein de choses différentes avec les cartes de Stolen Paintings. Faites nous part de vos succès dans ce domaine et nous ne manquerons pas de vous accorder le crédit de vos idées si nous les utilisons dans de futures réimpressions de ce jeu.

Amusez-vous bien et prenez beaucoup de plaisir à jouer à Stolen Paintings !

Conception du jeu : Bruno Faidutti

Art et graphisme : De nombreux maîtres et Alex Colby

Illustration de la couverture : James Churchill

Développement : Rick Soued, Randal Lloyd et Matthew Mayes

www.Eagle-Gryphon.com

2020 FRED Distribution Inc. Tous droits réservés.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant, Thierry Vareillaud, Runes Editions

StOLEN PAINTING's

RÉSUMÉ DES RÈGLES

1. Le voleur place 24 cartes tableau sur la table
2. Les détectives ont jusqu'à la fin du sablier pour mémoriser les tableaux présentés
3. Les détectives ferment les yeux et le voleur vole 1 à 3 tableaux, remettant le reste dans la boîte de jeu
4. Le voleur pioche des cartes de la pioche jusqu'à ce qu'il ait 8 tableaux au total
5. Le voleur place ses 8 tableaux avec les jetons numérotés, en notant secrètement lesquels sont les tableaux volés
6. Les détectives notent leurs suppositions quant aux tableaux qui sont volés
7. Les détectives marquent des points :

1 tableau trouvé	+ 1 Point
2 tableaux trouvés	+ 3 Points
3 tableaux trouvés	+ 6 Points
Bonus pour avoir tout trouvé sans erreur	+ 3 Points
Chaque tableau incorrect	- 1 Point

8. Le voleur marque 1 point pour chaque tableau volé que chaque détective n'a pas identifié correctement.
9. Le rôle du voleur passe à gauche. Jouez jusqu'à ce que tous les joueurs aient été voleur une fois (deux fois à 2 ou 3 joueurs).
10. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie !