Oliver Twist
Le vol dans les règles de l'art





Oliver était d'autant plus désireux de "travailler" activement, qu'il avait pu juger de l'inflexible sévérité du vieux Fagin.
Chaque fois que Jack Dawkins ou Charley Bates rentraient le soir les mains vides, il leur adressait une longue et énergique mercuriale, sur les inconvénients de la paresse et de l'oisiveté, et, pour mieux graver dans leur mémoire la nécessité d'être actifs et laborieux, il les envoyait coucher sans souper.
Il alla même une fois jusqu'à les précipiter du haut de l'escalier; mais il était rare qu'il poussât jusqu'à cette extrémité la ferveur de ses recommandations vertueuses.
Enfin, un beau matin, Oliver obtint la permission qu'il avait si vivement sollicitée ; depuis deux ou trois jours il n'y avait pas eu de mouchoirs à démarquer, et les dîners avaient été chétifs : ces motifs influèrent peut-être sur la décision du vieux Fagin; quoi qu'il en soit, il dit à Olivier qu'il pouvait sortir, et il le plaça sous la garde de Jack Dawkins dit "le Renard" et de son ami Charley Bates.
Ils partirent tous trois; le Renard, les manches retroussées et le chapeau sur l'oreille, comme d'habitude; Charley Bates flânant les mains dans les poches, et Oliver entre eux deux, se demandant où ils allaient, et quelle branche d'industrie il allait d'abord apprendre.



~ LES RÈGLES DU JEU ~

Le but avoué du jeu

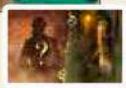
Vous faites partie d'une bande de gamins des rues à la solde de ce vieux fourbe de Fagin. Ce dernier vous donne un peu d'argent en échange du fruit de vos larcins commis dans les rues de Londres (en fait, il revend beaucoup plus cher ce que vous lui rapportez, mais bon...).
Au cours des deux manches du jeu, jour et nuit, dérobez le plus d'objets possibles afin de les revendre à Fagin tout en évitant de vous faire remarquer par la police.
Seul le plus riche (n'exagérons rien) à la fin de la partie pourra espérer recouvrer sa liberté !



BON VOL !



Le nécessaire du parfait voleur des rues

- 1 plateau de jeu recto-verso (jour / nuit)
- 1 tuile ***Chez Fagin*** 
- 13 cartes ***Personnage*** 
- 16 cartes ***Cambriolage*** 
- 1 pion ***Bande*** 
- 4 repaires à monter (voir ci-dessous)

- 88 jetons ***Monnaie*** divisés en coupures de : **1**, **5** et **10** Livres (**£**) 
- 1 sac en tissu
- 9 jetons de départ (hexagonaux) 
- 5 jetons ***Récompense*** 
- 85 jetons ronds dont 5 jetons ***Personnage*** , 10 jetons ***Outil*** ,10 jetons ***Cambriolage***  et 60 jetons ***Objet*** de 7 types différents :


12 pommes (1 ou 2 **£**)


11 mouchoirs brodés (1 ou 2 **£**)


10 broches en argent (2 **£**)

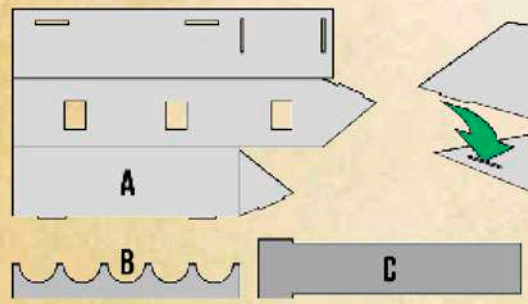

7 colliers de perles(3 **£**)

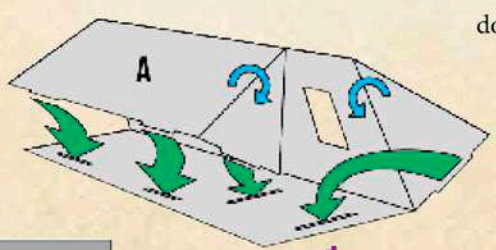

6 bagues en or (4 **£**)

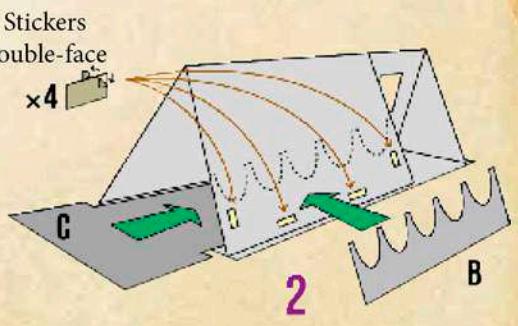

5 montres à gousset (5 **£**)


9 portefeuilles (joker)

Le Repaire

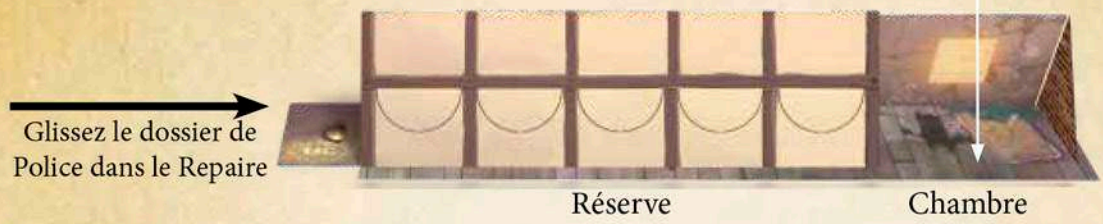






Mise en place

1. Chaque joueur prend un repaire, le place devant lui et pose 1 jeton 10 dans sa chambre.



2. Mélangez les 9 jetons de départ face cachée. Chaque joueur en prend 2 au hasard et les place dans les 2 premiers espaces de sa réserve. Les jetons de départ restants sont mis de côté et serviront pour la prochaine manche.

3. Mettez les jetons ***Cambriolage*** de côté; ils ne serviront que dans la seconde manche (Nuit).



4. Placez le plateau de jeu côté **Jour**.

5. Mélangez les jetons ***Objet, Personnage*** et ***Outil*** dans le sac puis répartissez tous ces jetons au hasard, face visible, sur toutes les cases du plateau de jeu situées au centre des rues.
À 2 joueurs*, ne posez aucun jeton dans les 2 rues comportant des cases jaunes. L'accès en est interdit pour de sombres raisons. Les jetons en trop sont laissés dans le sac.*

6. Placez le pion ***Bande*** sur la petite place pavée située au centre du plateau.



7. Posez la tuile ***Chez Fagin*** à côté du plateau puis placez les jetons ***Récompense*** en pile et face visible sur la tuile ***Chez Fagin***. Ces derniers sont empilés dans l'ordre décroissant des valeurs (6 en haut et 2 en bas).

8. Mélangez les cartes ***Personnage*** et placez-les à côté du plateau de jeu, face cachée. Faites de même avec les cartes ***Cambriolage*** qui ne serviront que dans la seconde manche (Nuit).

9. Placez les jetons ***Monnaie*** à côté du plateau afin de former la banque. Vous pourrez y faire la monnaie à tout moment de la partie.

Le dernier joueur s'étant rendu à Londres débute la partie, sinon le plus jeune.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 2 manches, l'une de **Jour**, puis l'autre de **Nuit**.
Au cours de ces 2 manches, les joueurs incarnent chacun un gamin des rues faisant partie d'une même bande. Cependant, les intérêts divergent et chacun tentera de ramener des objets de valeur à Fagin, pour son propre compte, afin de remporter la partie.
Seulement, gare à la police si vous prenez trop de risques en chapardant dans les rues ! Plus vous serez à découvert, plus les charges s'accumuleront contre vous !
Chacun leur tour, les joueurs **doivent** accomplir **1 action parmi les 3 suivantes** :

Rôder,

Aller chez Fagin,

Demander de l'aide / Se cacher.

À la fin de la partie, le joueur ayant récolté le plus d'argent l'emportera et pourra racheter sa liberté auprès de Fagin (ce vieux malin vous aura eu jusqu'au bout !).



Cette première manche se déroule du côté **Jour** du plateau et prendra fin lorsqu'un des joueurs ne pourra plus accomplir d'action.

Le tour de jeu

À votre tour de jeu, vous devez réaliser **l'une des 3 actions** (Rôder - Aller chez Fagin - Demander de l'aide / Se cacher), puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre :

Rôder

♦ Déplacez le pion ***Bande*** et **prenez n'importe lequel des 4 premiers jetons d'une série de jetons en contact avec le pion *Bande*** (une série est une suite de jetons adjacents pouvant être constituée de moins de 4 jetons). **Il est interdit de traverser des cases vides** lors du déplacement du pion *Bande*.
♦ Placez le jeton choisi dans un espace libre de votre réserve (ou dès le 6ème jeton, à cheval sur 2 jetons déjà en place, il y a ainsi de la place pour 9 jetons au maximum).
♦ Si vous prenez un autre jeton que le premier de la série situé devant le pion *Bande*, **tous les jetons situés entre le point de départ du pion *Bande* et le jeton choisi doivent être glissés dans votre dossier de police** situé sur la gauche de votre repaire, à l'abri des regards. Vous avez pris plus de risques et votre manque de discrétion a attiré l'attention de la police !

Note : le contenu de votre dossier de police demeure caché jusqu'à la fin de la manche.

*Dans cet exemple, les pions entourés de **vert** sont accessibles contrairement aux **rouges**.*





Le joueur décide de déplacer le pion Bande sur la montre. Il place cette dernière dans sa réserve, en chevauchement car c'est le 7ème jeton qu'il acquiert. Les 2 jetons, Outil et Personnage, sont quant à eux placés dans le dossier de police du joueur.

Cas spéciaux :

* Si vous prenez un jeton ***Outil***, posez-le devant votre repaire à la vue de tous.



* Si vous prenez un jeton ***Personnage***, défaussez le jeton dans le sac et piochez la première carte ***Personnage*** de la pioche. Prenez-en connaissance et posez-la devant vous face cachée.



* Si le pion ***Bande*** n'est adjacent à aucun jeton mais que vous voulez ou devez effectuer l'action Rôder, placez le jeton ***Bande*** sur une case libre de votre choix, n'importe où sur le plateau mais obligatoirement adjacente à un jeton. La police vous a remarqué mais accepte de vous laisser libre contre **2 £**, payables à la banque. Ensuite de quoi, déplacez le pion *Bande* normalement pour prendre un jeton.



* Si vous prenez un jeton et que votre réserve est pleine (5 jetons dans les alvéoles et 4 à cheval sur ces derniers), déplacez n'importe lequel des jetons de votre réserve vers votre dossier de police et remplacez-le par le nouveau jeton.

Aller chez Fagin

Depuis votre réserve, ramenez à Fagin un set composé **d'au moins 3 jetons *Objet* d'un même type** et recevez de la banque un total de **£** correspondant à la somme de toutes les pièces visibles sur les jetons formant le set (ces derniers sont défaussés dans le sac).

Exemples :

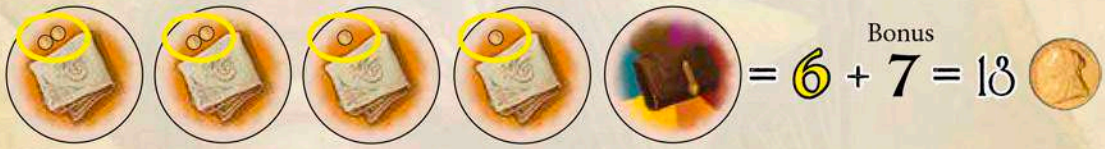


* Un jeton ***Portefeuille*** ne rapporte pas de **£**, mais c'est un **joker** qui peut remplacer n'importe quel jeton afin de former un set.



* Si vous réussissez à ramener un set d'**au moins 5 jetons à Fagin**, vous gagnez un bonus de **7 £**. Il est permis d'avoir un ou plusieurs jetons ***Portefeuille*** parmi les 5 jetons (ou plus) déclenchant ce bonus.





Les récompenses de Fagin :

Dans sa grande bonté, Fagin récompense les voleurs les plus rapides. Dès qu'un joueur rapporte un set de jetons à Fagin, il reçoit (en plus de ses gains) le jeton ***Récompense*** situé en haut de la pile. Plus vous serez rapide, plus la récompense sera copieuse ! Recevez la somme en **£** indiquée par le jeton ***Récompense*** de la part de la banque puis défaussez ce dernier à côté de la tuile *Chez Fagin*.



Note : S'il n'y a plus de jeton Récompense disponible, vous pouvez toujours apporter des sets à Fagin d'au moins 3 jetons ou d'au moins 5 jetons pour toucher le bonus de 7 £. Ce dernier est permanent et cumulable avec les autres gains.

Demander de l'aide / se cacher

Si vous possédez une ou plusieurs cartes ***Personnage*** (suite à la prise de jetons *Personnage* lors de tours précédents), **vous pouvez jouer l'une de ces cartes de 2 manières** :

♦ ***appliquez l'effet du personnage qui vous vient en aide puis défaussez la carte à côté du plateau face visible,*** **ou**

♦ ***défaussez la carte pour vous cacher des autorités et donc passer votre tour (cela permet de passer la main à votre charmant(e) voisin(e) de gauche).***

Fin de la première manche et tombée du jour

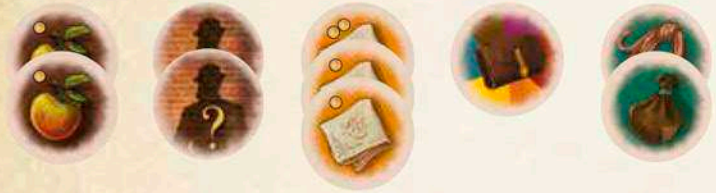
Si à son tour un joueur ne peut plus Rôder ou Aller chez Fagin, il doit payer 4 £ à la police et la manche s'arrête immédiatement, sauf s'il choisit de jouer une de ses cartes *Personnage* en réserve (pour son effet, ou pour simplement passer la patate chaude au joueur suivant). Ensuite, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Les joueurs possédant encore des sets de même type et de minimum 3 jetons dans leur réserve (*Porte-feuille* compris) les défaussent dans le sac. Chaque set ainsi défaussé ne rapporte que **la valeur du meilleur jeton de la série**. Par exemple :



Au lieu de 5 £ si le set avait été rapporté à Fagin en cours de jeu (Aller chez Fagin).

2. Les éventuels jetons restants de la réserve sont placés dans le dossier de police.
3. Chacun tire la languette de son dossier de police et compare ensuite le nombre de jetons qu'il contient (*Objet*, *Outil*, *Personnage*) avec ceux des autres joueurs. **Le joueur qui a le plus de jetons se fait attraper par la police et paie une amende à la banque égale à 1 £ pour chaque type différent de jetons** qu'il possède. En cas d'égalité entre joueurs qui ont le plus de jetons, ces derniers payent tous leur amende.



Dans l'exemple ci-contre, Fred possède plus de jetons que les autres joueurs dans son dossier de police (10 jetons). Il doit donc payer 5 £ d'amende à la banque car il possède 5 types différents de jetons.

Note : les jetons Outil comptent comme un seul et même type. Les jetons Cambriolage comptent comme un type durant la nuit.

4. Mettez tous les jetons ronds dans le sac exceptés les jetons *Outil* qui ont été placés devant le repaire des joueurs durant cette manche. Ils restent en place. Vous pouvez maintenant passer à la mise en place de la deuxième manche, la nuit.



Mise en place

► Retournez le plateau afin de révéler son côté nocturne .

► Mélangez les 9 jetons de départ face cachée. Chaque joueur en prend 2 au hasard et les place dans les 2 premiers espaces de sa réserve.

► Dans le sac, ajoutez les jetons ***Cambriolage*** et mélangez tous les jetons (sauf les jetons *Outil* qui ont été placés devant le repaire des joueurs durant la première manche).

► Videz le sac puis répartissez tous les jetons au hasard et face cachée sur les cases du plateau. S'il y a des jetons en trop, remettez-les dans la boîte.

► Les cartes ***Personnage*** acquises et non jouées en première manche restent en possession des joueurs. La pioche et la défausse des cartes *Personnage* restent telles quelles. Les cartes *Cambriolage* serviront durant cette manche.

► Répétez les étapes **6** et **7** de la mise en place initiale.

Le tour de jeu

La nuit suit exactement les même règles que le jour avec quelques aménagements :

♦ Avant de commencer, chacun compte son pécule et annonce son total actuel de **£**.

♦ Le joueur possédant le moins de **£** (en cas d'égalité le plus jeune) retourne ensuite face visible **12 jetons contigus** du plateau, en commençant par celui qui se trouve devant le pion *Bande*, près de la case de départ. Il crée ainsi une première file de jetons disponibles, selon la direction de son choix.

♦ Ce même joueur désigne ensuite qui va commencer la manche de nuit (il peut se choisir lui-même).

♦ Si vous déplacez le pion *Bande* pour prendre un jeton (Rôder), **vous ne pouvez prendre qu'un jeton visible**. Il se peut donc qu'en fin de file vous n'ayez plus que 1, 2 ou 3 jetons à disposition.

♦ Si vous voulez prendre un jeton (Rôder) et que le pion *Bande* est adjacent à un jeton caché, vous devez en révéler 12 en partant de ce jeton. En les révélant, vous avez le choix de bifurquer comme bon vous semble à une intersection, quitte à ce que la série comporte au final moins de 12 jetons. Puis effectuez l'action Rôder.



Dans l'exemple ci-contre, le joueur actif accomplit l'action Rôder mais il n'y a plus de jetons visibles devant le pion Bande. S'il prend la rue du bas, il ne dévoilera que 3 jetons alors que celle du haut lui permet de dévoiler 10 ou 12 jetons.

♦ Lorsque vous prenez un jeton *Cambriolage* , défaussez-le et effectuez un cambriolage :

- piochez 1 carte *Cambriolage* + **1 carte par type d'outils différent** que vous possédez devant votre repaire (sans outil, vous n'avez donc droit qu'à une seule carte, la première de la pioche);
- parmi ces cartes, **choisissez la carte** qui vous intéresse et posez-la face cachée près de votre chambre (*les cartes Cambriolage sont des gains ou des pertes de £ applicables lors du décompte final*);
- remettez les cartes non choisies dans la pioche et **mélangez-la**;
- **défaussez un jeton *Outil***, si vous en avez encore.

Exemple :



♦ Lors de l'action Rôder, si vous sautez par-dessus un jeton *Cambriolage* pour prendre un jeton situé plus loin, le jeton *Cambriolage* finit dans votre dossier de police, au même titre que les autres jetons (*Objet*, *Outil* ou *Personnage*).

♦ Lors de l'action Rôder, si le pion ***Bande*** n'est adjacent à aucun jeton, placez le jeton ***Bande*** sur une case libre de votre choix, n'importe où sur le plateau mais obligatoirement adjacente à un jeton. La police vous a remarqué mais accepte de vous laisser libre contre **2 £**, payables à la banque. **De plus, consultez secrètement 2 jetons cachés n'importe où sur le plateau de jeu avant de placer le pion *Bande*** (). Ensuite de quoi, déplacez le pion *Bande* normalement pour prendre un jeton.

Fin de la manche et fin de la partie

La nuit s'achève de la même manière que le jour, et on procède aux mêmes démarches qu'à la fin de la première manche en répétant les étapes 1 à 3 (voir Fin de la première manche et tombée du jour).

Puis chacun compte ses **£** et y ajoute ou retranche la valeur des éventuelles cartes *Cambriolage* acquises. Le plus riche remporte la partie et quitte la bande de Fagin vers de nouveaux horizons bien moins sombres.

Exemple de décompte : 63 + 22 = 85 £

