



BUT DU JEU :

Dérober le plus de butins sans se faire arrêter.

Le joueur qui a amassé la plus grosse somme remporte la partie.

JOUER AU CASSE DU SIÈCLE :

Dans Le Casse Du Siècle, vous devez amassez le plus de gain.

Tous les coups sont permis ! Utilisez les cartes actions pour voler, piéger ou voler vos rivaux... Et échappez vous avant l'arrivée de la police !

MISE EN PLACE :

- 1. Placez les différents types de cartes sur les emplacements correspondants.**
- 2. Chaque joueur pioche 3 cartes Actions.**
- 3. Chaque joueur positionne son pion devant une entrée :**
 - La porte (rectangle marron)**
 - Les grandes fenêtres (rectangle bleu, 2 cases de long)**
- 4. Le joueur le plus jeune commence la partie !**

LORS DE VOTRE TOUR :

- 1. Déplacez-vous de 0 à 3 cases.**
- 2. Lorsque vous passez sur une case Événement : piochez une carte événement et lisez-là à haute voix. Suivez ses instructions.**
- 3. Lorsque vous tombez sur une case Butin : arrêtez-vous et piochez une carte butin. Ajoutez-la à votre main.**
- 4. Vous pouvez utiliser une de vos 3 cartes Actions avant de terminer votre tour, et en piocher une autre pour en garder 3 au total.**

ALARME :

Lorsque vous piochez une carte Alarme, placez la en dehors du plateau de manière visible.

Lorsque 3 cartes Alarme ont été piochées, l'alarme est déclenchée et la police est en chemin. Les joueurs n'ont plus que 3 tours pour s'évader par une fenêtre ou la porte. Si un joueur ne s'échappe pas à temps, il est éliminé.

COLLECTIONS :

Lors du calcul de la somme des butins :

Si le joueur a trois fois le même butin, la valeur de ces trois butin est multipliée par deux.



$$= (1000 \times 3) \times 2 = 6000$$

ECHANGES:

Les joueurs qui se sont échappés peuvent alors troquer leur cartes butins afin de réunir une collection et rassembler un maximum d'argent !

FIN DE PARTIE :

Le joueur ayant la plus grande valeur de butin a gagné.

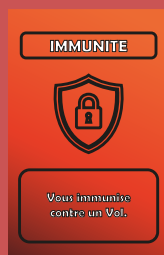
NOTES :

- Chaque joueur ne peut activer qu'une fois chaque case Butin et Evénement.
- Si un joueur atterit sur une case Butin/Evénement après une permutation, les cases sont ignorées.
- Un joueur peut sauter un autre pion, mais pas s'arrêter sur la même case.

LISTE DES CARTES ACTION :



VOL : Choisissez un joueur se situant dans la même pièce et piochez une de ses



IMMUNITE AU VOL :
Carte à jouer lorsque l'on essaie de vous voler.
Le vol est annulé.



RALENTI :
Choisissez un joueur. Son déplacement sera limité à une seule case lors de son prochain tour.



IMMUNITE AU PIEGE :
Carte à jouer lorsque l'on marche sur piège.
Le piège n'a aucun effet et est détruit.



COURSE :
Déplacez-vous de 2 cases supplémentaires.



CLEF DU COFFRE :
Cette clef permet d'ouvrir un des coffres de la maison et d'obtenir deux butins.

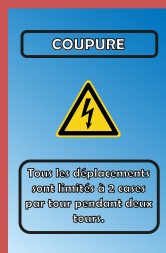


LAMPE-TORCHE :
Vous n'êtes pas affecté par les restrictions de la Coupure de courant.



PIEGE :
Dans un rayon de 3 cases, placez un jeton piège qui immobilisera le premier joueur à marcher dessus pendant 1 tour.
Le piège est détruit une fois activé.

LISTE DES CARTES EVENEMENT:



COUPURE DE COURANT :
Le déplacement des joueurs est limité à 2 cases pendant 2 tours.



PETIT BUTIN :
Cette carte équivaut une carte butin. Il faut la conserver.



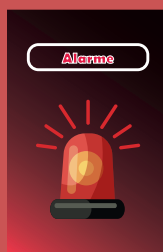
TELEPORTATION :
Le joueur se téléporte à l'entrée d'une autre pièce.



PERMUTATION :
Le joueur change de position avec le joueur le plus proche.



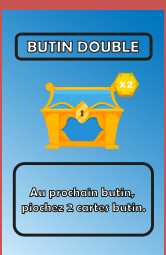
PASSE-PASSE ACTION :
Les joueurs piochent au hasard une carte action dans la main du joueur à leur droite.



ALARME :
Voir la section «Alarme».



PASSE-PASSE BUTIN :
Les joueurs piochent au hasard une carte butin dans la main du joueur à leur droite.



BUTIN DOUBLE :
Sur la prochaine case butin, le joueur pioche 2 butins.