

Objectif

- Avoir son pion en première position à table.

Mise en place

Chaque joueur

- 2 cartes "lieu" de sa couleur
- 8 cartes "action" de sa couleur
- pion de chaque joueur sur la première case (club)
- 4 cartes "objets" au hasard

Commun

- Placement du plateau commun
- 2 piles équivalentes avec les cartes "objet" restantes, faces cachées. Les cartes du dessus sont placées faces visibles (vrai pendant toute la partie)

Déroulement d'un tour

1. Tous les joueurs : choix en secret d'un lieu (salle de vente ou château)
2. Tous les joueurs à la salle de vente : choix d'une action (chèque, voleur)
3. Tous les joueurs au château : choix d'une action (exposition, voleur, détective)

1. Choix du lieu

- Tous les joueurs choisissent secrètement un lieu (salle de vente ou château)
- Dévoilement simultané de tous les lieux
- Tous les joueurs à la salle des ventes choisissent en premier leur action, puis ensuite ceux du château (voir ci-dessous).

2. Salle de vente

- Tous les joueurs à la salle des ventes choisissent une action parmi : chèque, voleur
- Dévoilement simultané :
 - **Chèque** : le chèque le plus élevé remporte un objet au choix parmi les 2 piles
 - **Voleur** : un voleur remporte le chèque ayant payé l'objet gagné
 - **Plusieurs voleurs** se font concurrence et aucun vol n'est effectué

3. Château

- Tous les joueurs au château choisissent une action parmi : exposition, voleur, détective
- Dévoilement simultané :
 - **Exposition**
 - Chaque exposant définit secrètement sa collection (3 cartes consécutives mini, doublons possibles : exemple : DDE)
 - Dévoilement simultané des collections.
 - La plus belle collection avance du premier chiffre indiqué sur la case de son pion
 - La seconde plus belle collection avance du second chiffre sur la case de son pion.
 - **Voleur**
 - Tous les voleurs volent un objet au choix dans chacune des collections présentées (par ordre d'ancienneté).
 - Si les voleurs sont arrêtés, les objets sont quand même volés.
 - **Détective**
 - Un ou plusieurs détectives envoient les voleurs en prison (le plus ancien entre en premier).
 - Si un voleur au moins est arrêté, chaque détective avance son pion d'autant de cases que sa position (1er : une case, 2nd : 2 cases, etc.).

Plus belle collection

- Collection comportant le plus de cartes.
- Si égalité entre plusieurs collections, collection comportant l'objet le plus ancien.

Fin de partie : table du banquet

Condition

- Dès qu'un ou plusieurs joueurs ont atteint la table du banquet, la partie s'arrête.

Décompte

- La plus belle collection avance de huit cases.
- La seconde plus belle collection avance de 4 cases.
- Le vainqueur est celui qui est le plus avancé (si égalité, départage par la plus belle collection).

