



Museum Heist

Alex Randolph

2-4 Players

20 Minutes

8 years+

A world class museum exhibition of precious artworks has arrived in town. Trailing it are 7 shady characters determined to get their hands on some of these treasures. They are aware of each other's presence in town. The museum's extensive security is no match for their abilities and wits; their only obstacle is their opponents' plans and treachery.

In Museum Heist, you will use psychology, bluff, and deceit to uncover the other players' identities and get your hands on the museum's prized art objects!

CONTENTS

9 Artwork tokens



4 sets of 7 Character cards

each set has a different back color for easy sorting



The Artist

The Duchess

The Tourist

The School Girl

The Guard

The Granny

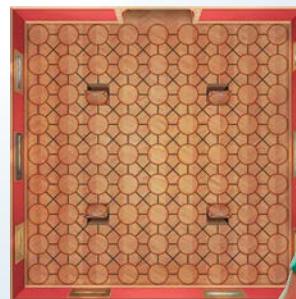
The Little Boy

7 Character pieces

with a sheet of 14 Character stickers



A Game board



8 Swap tokens



Object of the Game

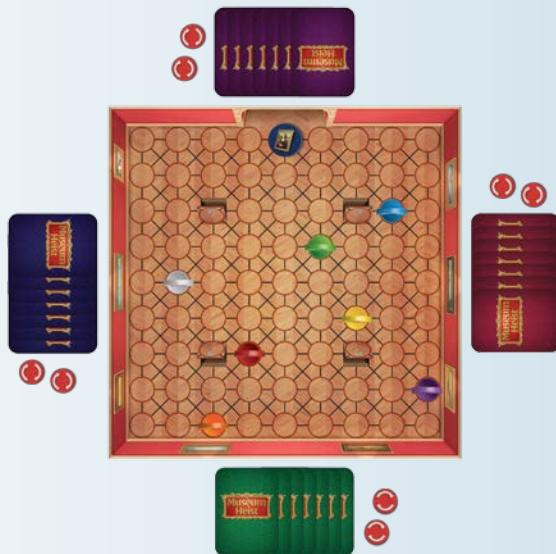
Each round, players will try to outfox their opponents and collect an Artwork token. The player who first collects 3 Artwork tokens is declared the winner. In a 2-player game, the winner is the player who has collected 4 Artwork tokens.

Game Setup

Before the first game, apply the Character stickers on both sides of the corresponding colored Character pieces.

The first round

- Each player receives an identical set of 7 Character cards and 2 Swap tokens;
- Place the board in the center of the table and distribute the 7 Character pieces randomly on any vacant playing spaces on the board;
- Select an Artwork token and place it on a vacant space non-adjacent to any Character pieces on the board. An Artwork token cannot be placed on a Secret Passage space;
- Each player secretly selects one Character card from their deck (to become their character for the round) and places it face down in front of them;
- The youngest player starts. Play continues clockwise.



Subsequent rounds

- The 7 Characters pieces remain in place from the previous round;
- Each player returns their character card used in the previous round back to their deck;
- The player to the right of the winner of the previous round places a new Artwork token on the board as per the above rules;
- Each player secretly selects a Character card (to become their character for the round);
- The winner of the previous round starts.



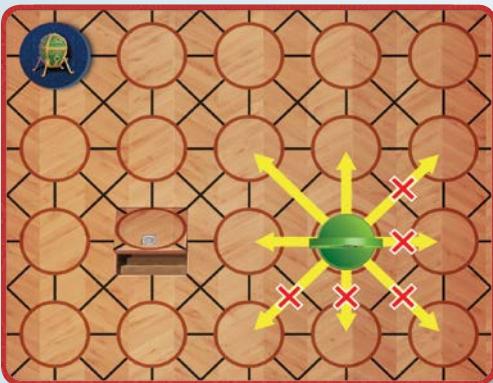
How to Play Museum Heist

On their turn, players may perform one of these three actions:

Move a Character piece

Direct move: Move any Character piece in any direction, provided that the move brings the piece closer to the Artwork token. Pieces can move into any vacant adjacent space (orthogonal or diagonal) OR jump over an adjacent piece in any direction (orthogonal or diagonal) to a vacant space. Several such jumps may be made in succession even if they are in different directions, provided that the Character piece ends up closer to the coveted Artwork token.





The First player wants to move the Artist (green Character piece). The three possible moves are shown by the yellow arrows. The Character piece could not move to the other vacant spaces (crossed out arrows) as it would lead it further away from the Artwork token.

Moving through Secret Passages (see example on p. 4)

There are 4 Secret Passage spaces on the board. When landing a Character piece on a Secret Passage, the player may immediately move the piece to any other vacant Secret Passage space. This ends the move. Secret Passages may be integrated as an end move into jump successions, meaning that a jump or a series of jumps may end with a Secret Passage move. If a Character piece begins a round on a Secret Passage, it may use the Secret Passage as a move for their turn; choosing to use a secret passage this way ends the player's move.

Note: Players may choose not to use the Secret Passage when they move a Character piece onto a Secret Passage space.

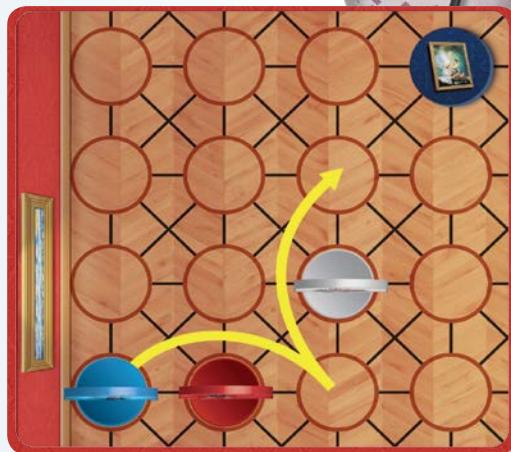
When a player lands a character on top of an Artwork token, it does not necessarily mean that player has won the Artwork.

Read "Collecting the Artwork token" (p. 4) to determine who wins the token.

Remember:

Character pieces must always end their move closer to the Artwork token than they were before the start of the move (diagonal distance is considered greater than orthogonal distance). If a series of jumps or the use of a Secret Passage would result in the Character piece ending up further away from the Artwork token, then that move is not allowed. Likewise, if through a series of jumps and/or a Secret Passage move a Character piece ends up closer to the Artwork token than where it started, the move is allowed even if sections of the movement may have temporarily brought the piece further away from the Artwork token.

Note: When considering whether a Character piece has moved closer to an Artwork token, the measure is not necessarily the number of moves the piece still needs to make in order to reach the Artwork token, but is measured geometrically. This means that a diagonal distance to the Artwork token is considered greater than an orthogonal distance.



The Second player moves the Guard (blue Character piece) by making a series of jumps over the Schoolgirl (red Character piece) and the Granny (white Character piece).

Challenge another player

A player may decide to challenge one of the other players by naming the Character card they believe the player has chosen. To resolve a challenge, read "Collecting the Artwork Token".

Swap Characters

A player may play a Swap token. This allows the player to make two Character pieces swap places on the board. Note that Swap tokens are not replenished between rounds, so each player may only perform this action twice during the entire game.

Collecting the Artwork Token

There are two ways of collecting the Artwork token, thereby ending the round:

1. By a player moving the Character piece matching their secret Character card onto the Artwork token (the player then reveals their card):

a. If the player is the only one with that Character card, that player wins the Artwork token.

b. If one more opponent has chosen an identical Character for their play, that opponent ends up collecting the Artwork token.

Example: First player moves the Artist Character piece on the Artwork token and reveals his Artist Character card. The Second player also reveals the Artist Character card. The Second player gets the Artwork token.

c. If more than one opponent have chosen the same Character card (3 or more players in total), the player that landed on the Artwork collects it.

Example: The First player moves the Artist Character piece on the Artwork token and reveals his Artist Character card. The Second and Third players also reveal the Artist Character card. The First player then gets the Artwork token.

2. By challenging another player:

a. When a player challenges an opponent and correctly guesses their identity (the challenged player shows his card to the other players), the round ends and they collect the Artwork token.

b. When a player challenges an opponent and incorrectly guesses their identity, they are out of the round (the challenged player shows him his identity card). If only one player is left with their secret identity intact, the round comes to an end and they win the Artwork token.

End of Game

The game ends when a player has collected 3 Artwork tokens (or 4 Artwork tokens, in a 2-player game).



The Guard (blue Character piece) is moved one space left and lands on a Secret Passage. The player can choose to move to the vacant Secret Passage at the bottom left since it leads the Character piece closer to the Artwork token. The bottom right Secret Passage cannot be used since it is already occupied by the Granny (white Character piece). Moving on the other available Secret Passage would end its movement further away from the Artwork token.



Museum Heist

Alex Randolph

2-4 Joueurs

20 Minutes

8 ans+

Une exposition d'envergure internationale d'objets d'arts précieux est arrivée en ville. L'événement est pris pour cible par 7 personnages suspects qui sont déterminés à mettre la main sur quelques trésors. Les systèmes de sécurité les plus avancés du musée ne sont pas à l'épreuve de leurs habiletés et de leur ingéniosité. Leurs seuls véritables obstacles? Les plans surnois de leurs adversaires.

Museum Heist est un jeu astucieux de bluff et d'imposture où les joueurs choisissent une identité secrète afin de camoufler leurs mouvements jusqu'aux œuvres les plus prisées du musée.

CONTENU

9 Jetons Œuvre d'art



4 Ensembles de 7 cartes Personnages

(chaque ensemble a un endos d'une couleur différente pour faciliter le départage des cartes)



L'Artiste



La
Duchesse



Le
Touriste



L'Écolière



Le
Gardien



La
Grand-Mère



Le
Petit Garçon

7 Pions Personnages

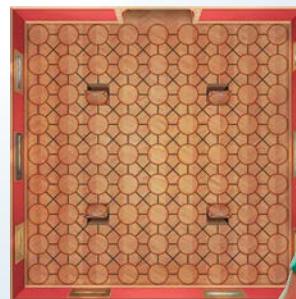
avec une feuille de
14 autocollants Personnages



8 Jetons Inversion



1 Plateau de jeu



But du jeu

À chaque ronde, les joueurs doivent faire preuve de ruse pour déjouer leurs adversaires et gagner un jeton Œuvre d'art. Le premier joueur qui accumule trois jetons Œuvre d'art est déclaré le gagnant. Dans une partie à deux joueurs, le gagnant est le joueur qui a récolté 4 jetons Œuvres d'art.

Mise en place

Avant la première partie, appliquez les autocollants correspondant à la couleur des pions Personnages sur les deux côtés du pion.

La première ronde

- Chaque joueur reçoit un ensemble identique de 7 cartes Personnages et 2 jetons Inversion;
- Placez le plateau au centre de la table et distribuez les 7 pions Personnages de manière aléatoire sur des espaces vacants du plateau de jeu;
- Sélectionnez un jeton Œuvre d'art et placez-le sur un espace vacant non-adjacent à tous les pions Personnages sur le plateau de jeu. Un jeton Œuvre d'art ne peut être placé sur un espace passage secret;
- Chaque joueur choisit secrètement une carte Personnage de leur paquet (qui deviendra alors leur personnage pour la ronde) et la place face cachée devant eux;
- Le plus jeune joueur commence et le jeu se poursuit dans le sens horaire.



Rondes subséquentes

- Les 7 pions Personnages demeurent au même endroit qu'ils ont terminé la ronde précédente;
- Chaque joueur reprend la carte Personnage utilisée à la ronde précédente et la remet dans son paquet;
- Le joueur à la droite du gagnant de la ronde précédente place le nouveau jeton Œuvre d'art sur le plateau de jeu tel qu'indiqué précédemment dans les règles;
- Chaque joueur choisit secrètement une carte Personnage;
- Le gagnant de la ronde précédente commence.

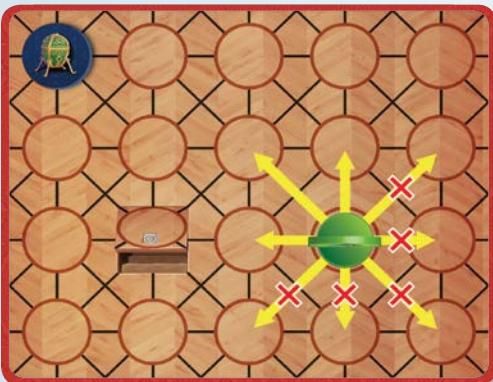
Jouer à Museum Heist

À leur tour, les joueurs peuvent effectuer l'une de trois actions suivantes:

Déplacer un pion Personnage

Déplacement standard : Déplacez un pion Personnage dans n'importe quelle direction à la condition de rapprocher ce pion du jeton Œuvre d'art. Les pions peuvent se déplacer dans tout espace vacant adjacent (orthogonal ou diagonal) OU sauter par-dessus une pièce adjacente dans n'importe quelle direction (orthogonale ou diagonale) dans un espace de jeu vacant. Plusieurs sauts peuvent être faits en succession, même s'ils sont dans différentes directions, tant et aussi longtemps que le pion termine son mouvement plus près du jeton Œuvre d'art.





Le premier joueur veut déplacer l'Artiste (pion Personnage vert). Les trois déplacements possibles sont montrés par les flèches vertes. Le pion Personnage ne peut pas être déplacé sur les autres espaces vacants, car cela éloignerait le pion du jeton Œuvre d'art.

Déplacement par un passage secret (voir l'exemple à la page 4)

Il y a quatre espaces passages secrets sur le plateau de jeu. Lorsqu'un pion Personnage termine son déplacement sur un passage secret, le joueur peut immédiatement bouger la pièce dans n'importe quel autre espace passage secret vacant. Ce déplacement termine le tour du joueur. Un passage secret peut faire partie de la fin d'un déplacement constitué d'un ou d'une série de sauts. Si un pion Personnage commence son tour sur un passage secret, le joueur peut déplacer le pion vers un autre espace passage secret lors de son tour; ce mouvement met fin au tour du joueur.

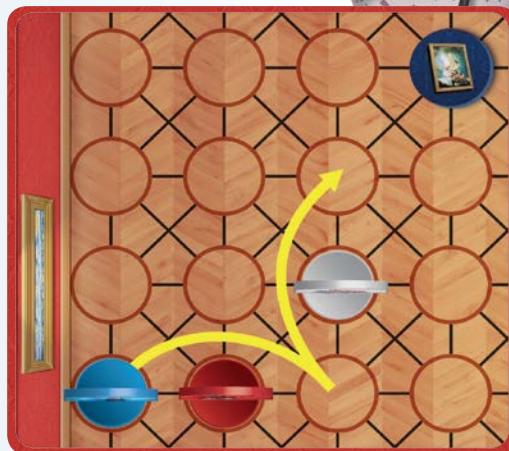
Note: Les joueurs peuvent choisir de ne pas utiliser le passage secret quand ils déplacent un pion Personnage sur un espace de passage secret.

Lorsqu'un personnage termine son déplacement sur un jeton Œuvre d'art, cela ne veut pas nécessairement dire que le joueur gagne le jeton. Lire « Rempporter le jeton Œuvre d'art » pour déterminer qui gagne le jeton.

Rappel:

Les pions Personnages doivent toujours terminer leurs déplacements plus près du jeton Œuvre d'art qu'ils ne l'étaient au début de leur tour (la distance en diagonale est plus grande que la distance orthogonale). Si une série de sauts ou l'utilisation d'un passage secret éloigne un pion Personnage du jeton Œuvre d'art, ce déplacement n'est pas permis. Si une série de sauts et/ou un déplacement dans un passage secret rapproche le pion Personnage du jeton Œuvre d'art par rapport à son point de départ, le déplacement est permis même si certaines portions du déplacement ont temporairement éloigné la pièce du jeton Œuvre d'art.

Note: Lorsqu'il faut évaluer si un pion Personnage s'est rapproché d'un jeton Œuvre d'art, la distance n'est pas forcément mesurée par le nombre de mouvements que la pièce doit faire pour atteindre le jeton, mais plutôt par la distance géométrique. Une distance diagonale par rapport au jeton Œuvre d'art est plus grande qu'une distance orthogonale.



Le deuxième joueur déplace le Gardien (pion Personnage bleu) en faisant une série de sauts par-dessus l'Écolière (le pion Personnage rouge) et la Grand-Mère (le pion Personnage blanc).

Défier un autre joueur

Un joueur peut décider de défier un autre joueur en nommant la carte Personnage qu'il croit que cet adversaire a choisi. Pour la résolution du défi, lire « Rempoter le jeton Œuvre d'art ».

Inverser deux pions Personnage

Un joueur peut défausser un jeton Inversion pour inverser la position de deux pions Personnages sur le plateau. Notez que les jetons Inversion ne sont pas repris à la fin des rondes; chaque joueur ne peut donc réaliser cette action que deux fois durant une partie complète.

Remporter le jeton Œuvre d'art

Il y a deux façons de gagner un jeton Œuvre d'art, ce qui met fin à la ronde de jeu:

1. Lorsqu'un joueur déplace un pion Personnage correspondant à la couleur de sa carte Personnage sur le jeton Œuvre d'art (Le joueur révèle alors sa carte).

a. Si le joueur est le seul possédant cette carte personnage, ce joueur remporte le jeton Œuvre d'art.

b. Si un adversaire a choisi la même carte Personnage, cet adversaire remporte le jeton Œuvre d'art.

Exemple : Le premier joueur déplace le pion Artiste (pion Personnage vert) sur le jeton Œuvre d'art et dévoile sa carte Personnage Artiste. Un deuxième joueur dévoile également la carte Personnage Artiste. Ce deuxième joueur remporte le jeton Œuvre d'art.

c. Si plus d'un joueur adverse a choisi la même carte Personnage (3 joueurs et plus au total), le joueur qui a déplacé le pion sur le jeton Œuvre d'art le remporte.

Exemple : Le premier joueur déplace l'Artiste (pion Personnage vert) et dévoile sa carte Personnage Artiste. Deux autres joueurs dévoilent également la carte Personnage Artiste. Le premier joueur remporte alors le jeton Œuvre d'art

2. Lorsqu'un joueur défie un adversaire.

a. Lorsqu'un joueur défie un adversaire et réussit à deviner son identité, (le joueur défié montre sa carte aux autres joueurs), la ronde prend fin et ce joueur remporte le jeton Œuvre d'art.

b. Lorsqu'un joueur défie un adversaire et se trompe sur son l'identité, il est éliminé de la ronde (Le joueur défié montre secrètement sa carte au joueur adverse). S'il reste seulement un joueur dont l'identité secrète est intacte, la ronde prend fin et le joueur gagne le jeton Œuvre d'art. Œuvre d'art.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur remporte 3 jetons Œuvre d'art (ou 4 jetons Œuvre d'art dans une partie à deux joueurs).



Le Gardien (pion Personnage bleu) est déplacé d'une case à gauche et atterri sur un passage secret. Le joueur peut choisir de déplacer le pion sur la case passage secret du bas à gauche puisque cela le rapproche du jeton Œuvre d'art. La case passage secret du bas à droite ne peut pas être utilisée, car elle est déjà occupée par la Grand-Mère (pion Personnage blanc). Un déplacement dans l'autre passage secret disponible n'est pas permis, car cela éloignerait le pion du jeton Œuvre d'art.

