

Jeu Habermaaß n° 4209

# Le détective malin

Un jeu de dé avec un plateau de jeu basculant, pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

**Idee :** Manfred Ludwig  
**Illustration :** Martina Leykamm  
**Durée d'une partie :** env. 15 minutes

Un bandit a pris la fuite et s'est caché dans le parc municipal. Quel détective va être particulièrement chanceux pour le retrouver ?

## Contenu :

- 1 bandit
- 4 détectives
- 1 plateau de jeu
- 1 dé (de 1 à 3 points)
- 13 cartes-récompenses (rapportant de 0 à 3 points)

**Règle résumée :**  
attraper le bandit

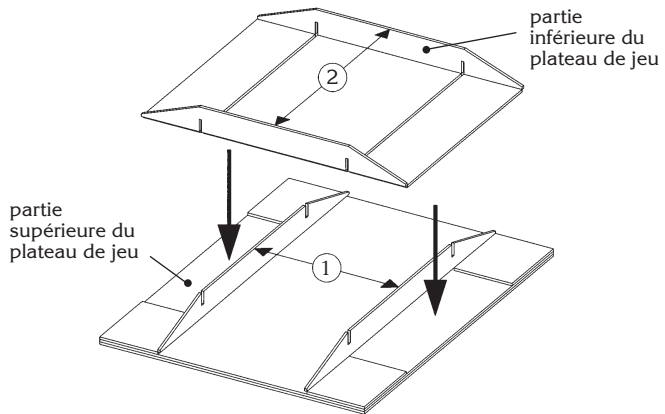
## But du jeu :

Quel détective va pouvoir récupérer le plus de points possibles pendant la chasse au bandit ?

assembler le  
plateau de jeu

## Préparatifs :

Avant de pouvoir commencer à jouer, assembler les pièces du plateau de jeu.



Poser la partie supérieure du plateau de jeu sur la table, avec le dos tourné vers le haut. Rabattre les deux languettes (1) vers le haut. Rabattre aussi les languettes de la partie inférieure du plateau de jeu (2) vers le haut. Emboîter les deux parties de manière à ce que les encoches viennent coïncider.

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table.

Le plateau de jeu illustre le **parc municipal** qui est divisé en différentes **cases** par un quadrillage.

- **S'il y a deux joueurs**, chacun d'eux prend **deux détectives**.
- **S'il y a trois ou quatre joueurs**, chacun prend **un détective**.

Poser les **détectives** sur n'importe quelles cases situées **au bord du parc municipal**. Attention : on n'a pas le droit de poser de détective sur les cases situées aux quatre coins.

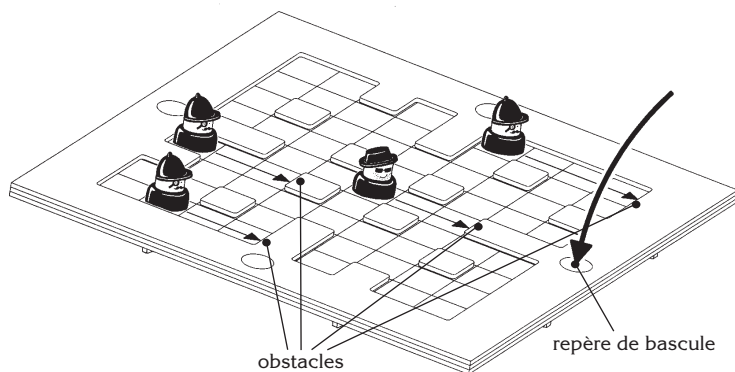
Poser le **bandit** noir au milieu du parc municipal sur la case au repère correspondant.

## Comment déplacer les pions

Le bandit et les détectives sont déplacés en **faisant basculer le plateau de jeu**.

Avant de commencer la partie, chacun des joueurs devra essayer de faire basculer le plateau.

Appuyer légèrement sur l'un des **quatre repères de bascule** placés **au bord du plateau de jeu** pour que celui-ci s'enfonce. Les pions se mettent alors tous à bouger et glissent en ligne droite jusqu'au prochain obstacle.



Après avoir été basculés, les pions devront tous se trouver au **milieu d'une case**. Si l'un des pions dépasse la limite d'une case, il est remis au **milieu de cette case** avant de continuer le jeu.

Lorsque l'un des détectives et le bandit atterrissent sur des **cases avoisinantes**, ce détective attrape le bandit.

- **Mais attention** : comme cases avoisinantes, on **ne compte que** les cases verticales ou horizontales qui se trouvent à côté de cette case. Une case en diagonale **ne compte pas** comme case avoisinante.

Le détective qui a attrapé le bandit prend alors une **carte-récompense**.

## Les cartes-récompenses

cartes

Bien observer les cartes-récompenses. Elles ont des points de différentes valeurs : zéro, un, deux ou trois points.



*Celui qui prend p. ex. une carte-récompense de 3 points a eu la chance d'attraper un grand criminel.*



*S'il y a zéro point sur la carte-récompense, c'est un citoyen totalement innocent qui a été attrapé accidentellement et, bien évidemment, il n'y a pas de récompense pour le joueur dans ce cas-là!*

Mélanger les **cartes-récompenses** et en faire un **tas retourné** qui sera posé à côté du plateau de jeu.

dé

Préparer le **dé**.

### Déroulement du jeu :

lancer le dé

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lequel des joueurs a les plus grands yeux ? Tu commences en lançant le dé.

### Sur quoi est tombé le dé ?

faire basculer le plateau de jeu

- **Un point :**  
Fais basculer le plateau de jeu en appuyant légèrement sur l'un des quatre repères pour qu'il s'enfonce. Appuie jusqu'à ce que tous les pions aient glissé jusqu'au prochain obstacle.
- **Deux ou trois points :**  
Tu as le droit de faire basculer le plateau de jeu deux ou trois fois en appuyant sur les repères.  
**Attention :** dès qu'un détective a attrapé le bandit, les points restants sont perdus.

### Le bandit est attrapé :

Ton détective a attrapé le bandit :

- C'est à ton tour de jouer et ton détective a attrapé le bandit ?**
- Ton détective et le bandit ont atterri sur des cases avoisinantes ? C'est ton détective qui a attrapé le bandit.

- En récompense, tu prends la **carte-récompense posée en haut du tas**.
- Le joueur assis à ta droite pose **ton détective** sur n'importe quelle case – bien sûr le plus loin possible du bandit. Le **bandit** reste là où il est.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant de jeter le dé.

### **C'est à ton tour de jouer et un autre détective a attrapé le bandit ?**

- Si pendant ton tour, un **autre détective** atterrit à côté du bandit, c'est le **joueur correspondant** qui prend une carte-récompense dans le tas.
- C'est alors **toi** qui pose ce détective sur une case de ton choix. Le **bandit** reste là où il est.
- Si tu as encore des points restants, tu as le droit de **terminer ton tour**.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant de jeter le dé.

### **Fin du jeu :**

Dès qu'un détective a récupéré en premier **troisième cartes-récompenses**, la partie est terminée.

Chacun des joueurs compte alors les **points de ses cartes**.

Celui qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.



Anschrift aufbewahren! Retain address!  
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermas GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**www.haba.de**

Made in Germany

TL 61843

Aufl. 2003/1