

caché le trésor, on considère ce voleur comme celui qui a trouvé le trésor. Tous les autres joueurs (à l'exception de l'inspecteur) peuvent alors l'emmener dans le repaire des voleurs.

La mission de l'inspecteur est d'attraper le voleur qui a retrouvé le trésor. Naturellement, il peut aussi arrêter d'autres voleurs sur son chemin.

### Fin du jeu

La partie est terminée quand le voleur qui a trouvé le trésor a réussi à rejoindre le repaire en faisant le nombre exact de points. La partie est également terminée quand l'inspecteur a attrapé le voleur qui a trouvé le trésor ou quand l'inspecteur a pu attraper les cinq voleurs.

Les voleurs ont gagné quand ils ont réussi à emporter le trésor dans leur repaire. L'inspecteur a gagné quand il a pu attraper tous les cinq voleurs ou quand il a pu attraper le voleur qui a trouvé le trésor.

Amusez-vous bien!

### Conseils tactiques

Pour les «voleurs».

Quand un voleur a trouvé le trésor et qu'il veut l'emporter jusqu'au repaire, les autres voleurs peuvent bloquer l'inspecteur en lui barrant le chemin. Il est donc important que les voleurs se mettent d'accord entre eux avant d'avancer.

Pour l'«inspecteur»:

Le rôle de l'inspecteur est tout aussi important qu'estimable puisqu'il veut débarrasser la ville des voleurs. Aussi doit-il essayer d'attraper le plus grand nombre de voleurs. Car moins il reste de voleurs, plus il devient difficile pour eux de chercher le trésor et de s'en emparer.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger**  
Attenschwiller, France



# Inspecteur Lamalice

Jeu de tactique.

Comment déjouer le plan astucieux des voleurs?

D'après une idée de Manfred Ludwig

Jeu Ravensburger® n° 00 256 6

Jeu de dés pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

Contenu: 1 plan de jeu

6 figurines en bois (1 inspecteur, 5 voleurs)

9 maisons

3 dés (bleu, vert, rouge)

1 planche prédécoupée

(avec 9 cartes-maisons)

### Le résumé des faits

Il y a longtemps de cela, une bande de voleurs semait le désordre dans une petite ville. Juste avant d'être arrêtés par notre vigilant inspecteur Lamalice, les voleurs ont réussi à cacher leur butin dans une maison de cette ville. De nombreuses années ont passé. Les malfaiteurs ont été remis en liberté et reviennent dans la ville. Mais celle-ci a bien changé entre-temps et les voleurs ne savent plus maintenant dans quelle maison ils avaient caché leur trésor. Attention, car l'inspecteur Lamalice, qui a appris le retour de la bande, est là aussi: la poursuite est engagée!

### But du jeu

Le but du jeu, pour l'inspecteur, est d'attraper le voleur qui détient le trésor et le plus grand nombre de ses complices.

Le but du jeu, pour les voleurs, est de trouver le trésor et de l'apporter dans leur repaire.

®

Ravensburger

## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, on détache les neuf cartes de la planche (huit cartes sont rouges et une carte représente le trésor). On introduit la carte-trésor, en tournant l'image vers l'extérieur, dans le fond d'une des maisons et on enfonce de la même manière les cartes rouges dans les autres maisons. On mélange bien toutes les maisons et on les répartit dans la ville sur les emplacements blancs correspondants, sans bien sûr regarder sous les maisons. On place les cinq voleurs sur les cases situées devant le repaire des voleurs.

L'inspecteur Lamalice, lui, est placé sur la grande case située devant la prison. On décide qui joue l'inspecteur soit en se mettant d'accord, soit en jouant aux dés. Les autres joueurs, eux, reçoivent **tous** les cinq voleurs. **Toutes** les figurines sont en jeu, quel que soit le nombre des joueurs.

## Règle du jeu

On utilise différents **dés** suivant le nombre des joueurs.

**A 2 joueurs:** Dé des voleurs: bleu  
Dé de l'inspecteur: vert

**A 3 joueurs:** Dé des voleurs: bleu  
Dé de l'inspecteur: bleu

**A 4 joueurs:** Dé des voleurs: vert  
Dé de l'inspecteur: rouge

**A 5 et 6 joueurs:** Dé des voleurs: vert  
Dé de l'inspecteur: rouge et bleu

(L'inspecteur peut alors décider, chaque fois qu'il a lancé ses **deux** dés, s'il fait la **somme** des points obtenus aux deux dés ou s'il avance du nombre de points indiqués par **un seul** dé).

On joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est **toujours** le joueur assis à gauche de l'inspecteur qui commence.

## Comment faire avancer les voleurs

Il faut faire sortir du repaire tous les voleurs avant de se diriger vers une maison quelconque. Quand les joueurs ont sorti les voleurs du repaire, ils peuvent faire avancer n'importe lequel des voleurs. Les figurines représentant les voleurs n'appartiennent à aucun joueur en particulier. Tous ceux qui jouent contre l'inspecteur peuvent donc faire avancer chacun des voleurs.

On n'a **pas le droit de sauter par-dessus une figurine**, même pas celle qui représente l'inspecteur. Ainsi, les figurines peuvent bloquer certaines parties du chemin. **Si un voleur arrive directement sur une case blanche placée devant une maison**, il regarde sous cette maison et annonce à voix haute si le trésor y est caché ou non. Si le trésor ne s'y trouve pas, les voleurs continuent à se diriger vers les autres maisons. Une fois qu'on a regardé sous une maison, on la remet en place.

## Comment faire avancer l'inspecteur Lamalice

Celui qui joue l'inspecteur part de la case située devant la prison de la ville. Il prend le dé correspondant au nombre des joueurs et avance d'autant de points obtenus aux dés.

Si l'inspecteur arrive **directement sur une case** où se trouve **un voleur**, il retire celui-ci du plan de jeu et le met en prison. **Ce voleur est éliminé** pour cette partie.

Si l'inspecteur arrive sur une **case blanche** située devant une maison, il n'a **pas le droit** de regarder sous la maison, ceci étant uniquement l'affaire des voleurs. Il peut cependant en bloquer l'accès jusqu'à son prochain tour. L'inspecteur non plus n'a **pas le droit** de sauter par-dessus une autre figurine.

## On a trouvé le trésor!

La mission des voleurs est de retrouver le trésor caché dans la ville. Quand un joueur faisant avancer un voleur quelconque arrive devant la maison où est

**Chaque joueur fait avancer chaque voleur**

**Tous les points obtenus aux dés comptent**

**L'inspecteur ne regarde pas sous les maisons**