



Thomas Sing

# THE KEY

## Evasions à la prison Strongwall

Un jeu d'enquête criminelle pour 1 à 4 détectives expérimentés à partir de 12 ans.

# HABA

LEVEL EXPERT

A170199 1/22

LEVEL EXPERT

Een spannend misdadaadspel voor 1-4 ervaren rechercheurs vanaf 12 jaar.

# HABA

## Strongwall uitvlucht uit

# THE KEY

Thomas Sing

LEVEL EXPERT

## Chère équipe de détectives,

Nous avons des informations strictement confidentielles à vous transmettre. Elles sont classées top secret : rien ne doit fuiter !

Des évasions en série se sont produites à la prison Strongwall. C'est du jamais vu : trois des plus dangereux détenus se sont échappés ! Les délits qu'ils ont commis vont du vol d'œuvres d'art au meurtre de sang-froid en passant par des actes de sabotage potentiellement mortels. L'ambiance électrique qui règne dans cette prison est bien connue des services de police : trois gangs rivaux s'y livrent une guerre sans merci. Les chefs de gang exigent une loyauté absolue et l'omerta règne quant à l'appartenance aux différents gangs. Et ce sont, justement ces trois chefs qui se sont échappés !

Les enquêtes préliminaires ont révélé de graves failles dans le système de sécurité : les détenus se sont évadés du quartier sécurisé de trois manières différentes. De plus, ils ont étudié les activités des blanchisseries partenaïres pour tirer parti de la situation : les fugitifs se sont cachés dans des chariots à linge pour s'évader de la prison sans être vus. Une fois à l'extérieur, ils ont neutralisé les conducteurs de camionnettes pour rejoindre différentes planques en ville. Heureusement, des imprudences commises par la suite ont permis de les appréhender en pleine rue dans les jours qui ont suivi leur évasion.

Malgré de nombreux témoignages et des analyses approfondies de la vidéosurveillance, la police n'a pas encore réussi à déterminer comment chaque détenu s'est évadé. Pour corriger les failles de sécurité, il faut déterminer comment chacun d'entre eux a quitté le quartier des cellules, le chariot à linge dans lequel il s'est caché et la planque qu'il a rejointe.

En plus, vous devrez auditionner les contacts au sein des gangs pour tirer cette affaire au clair. Nous comptons donc sur votre flair hors du commun et sur votre aide pour analyser les indices et faire la lumière sur les circonstances de ces évasions.

Nous vous remercions pour votre soutien !

## MATÉRIEL DE JEU



4 porte-documents (paravents)



4 dossiers d'enquête



4 plans de la ville



4 feutres avec une petite éponge



9 clés en bois



1 carton de solutions

## 130 grandes cartes d'enquête

### 94 cartes « témoignage »



### 36 cartes « laboratoire »



## 103 petites cartes « gang »



### 18 cartes « chariot à linge »



### 18 cartes « GPS »

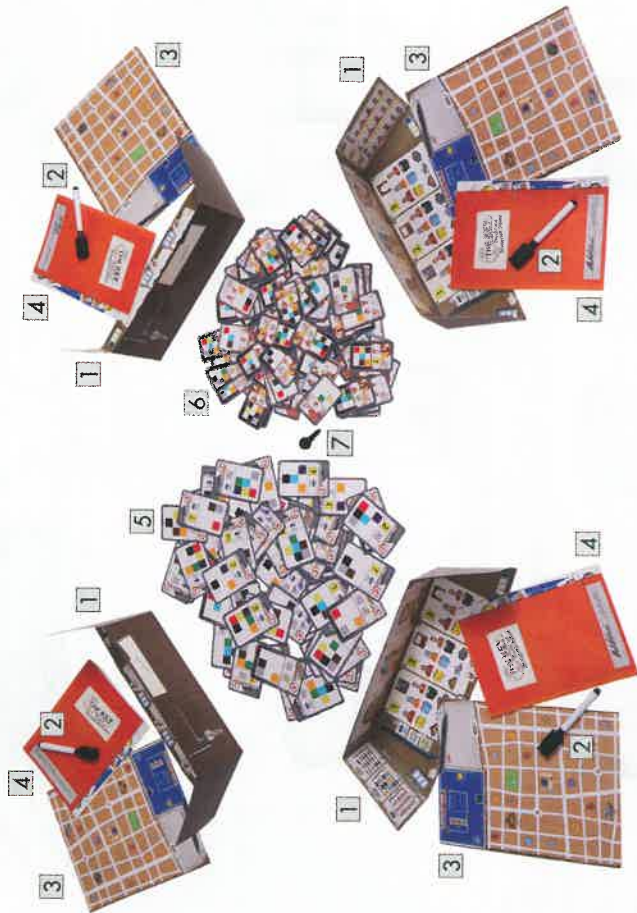


## 25 cartes « registre des cellules » 60 cartes « audition » 18 cartes « signe particulier »

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- ◆ Chaque détective prend un porte-documents **1**, l'assemble comme sur l'illustration et le place devant lui.
- ◆ Chaque détective prend également un feutre **2**, un plan de la ville **3** et un dossier d'enquête **4**.
- ◆ Mélangez toutes les grandes cartes d'enquête **5** et répartissez-les au milieu de la table faces cachées (= code de couleur visible). Les cartes peuvent se chevaucher. Tous les joueurs doivent pouvoir les atteindre facilement.
- ◆ Faites la même chose avec toutes les petites cartes « gang » **6**. Posez-les à côté sur la table de façon à former un second tas.
- ◆ Dans un premier temps, laissez le carton de solutions dans la boîte et ne le regardez pas. Vous ne l'utiliserez qu'à la fin de la partie.

- ◆ Choisissez une clé **7** ensemble et posez-la entre les deux tas de cartes au centre de la table. La couleur de la clé indique l'affaire sur laquelle vous allez enquêter dans cette manche.



Le reste du matériel de jeu peut être rangé dans la boîte.

Chaque détective tente d'établir correctement et rapidement un lien entre les témoignages, les analyses de laboratoire et les cartes « gang » pour élucider totalement l'affaire. Le gagnant est celui qui parvient à trouver rapidement le bon code en utilisant un minimum d'indices.

### Informations importantes pour mener l'enquête :

**Lieux d'évasion** : voici comment les détenus se sont échappés du quartier sécurisé des cellules :

- Une personne a percé la **porte blindée**. **1**  Ce **petit trou** lui a permis d'ouvrir la porte par l'autre côté.
- Une autre personne a découpé un **trou de taille moyenne** dans le grillage sécurisé d'une **2**  **fenêtre de la prison**.
- Une dernière personne a fait un **grand trou** dans le **mur**, **3**  pour sortir du quartier des cellules.

**Important** : les détenus se sont déplacés...

- ... à l'intérieur du **quartier sécurisé** (de la cellule jusqu'au lieu d'évasion) ...

- ... mais aussi dans la **cour de la prison** (du lieu d'évasion jusqu'à la lingerie) ...

... en empruntant systématiquement le chemin le **plus court**. Ils n'ont pas fait de détours inutiles.

**Les fugitifs** : les trois chefs de gang sont :



**Gonzo Musone**, 48 ans : il est tombé à cause de ses implications dans toutes sortes de magouilles et parce qu'il était mouillé jusqu'au cou dans l'affaire du parc « Lucky Lama Land ». Vu ses nombreuses relations avec la pègre, la réinsertion ne fait pas vraiment partie de ses projets.

*En prison, il est le chef des Cogneurs, un gang constitué de détenus qui règlent leurs différends exclusivement par l'usage de la force.*



**Lady Corinna Windhouse**, 54 ans : lors de son incarcération, elle s'est contentée de déclarer : « Oh, ne vous donnez pas tant de mal ! » Lady Windhouse n'a jamais eu l'intention de prendre sa retraite. Elle avait d'autres projets.

*Cette femme bien née réunit une élite de détenus triés sur le volet, baptisés les Bling-blings. En effet, « tout a un prix. »*



**Nick Rizzo**, 17 ans : un génie a constamment besoin de grain à moudre. Nick est toujours plongé dans des lectures scientifiques. À ce jour, le personnel pénitentiaire ne comprend toujours pas comment il obtient de nouveaux ouvrages pratiquement tous les jours.

*Nick est à la tête du gang des Génies. Ils ont toujours trois coups d'avance. Il faut résoudre une énigme ultra complexe pour faire partie de ce gang.*

**Membres des gangs** : Ces 6 détenus étaient encore en prison après l'évasion de leur chef :



Jason Beau



Greta Sable



Rob Gonzales



Amit Khan



Jennifer „Wings“ of Revengé



Olivia Goodwill

Dillington

Pour survivre dans la prison Strongwall, il faut avoir des alliés. C'est pour cela que chaque détenu appartient à l'un des trois gangs. **Chaque gang compte toujours un chef et deux membres.**

**Chariots à linge** : 3 blanchisseries travaillent pour la prison :



- L'entreprise familiale Miller utilise des chariots à linge **jaunes** avec un logo rétro **rouge vif**. Les deux étoiles du logo représentent deux générations au service du linge propre.
- La blanchisserie Deluxe Delight s'occupe du linge courant au quotidien. Elle a opté pour des chariots à linge **noirs** discrets et se distingue malgré tout par un cercle d'étoiles **vert**. Chacun des 8 étoiles représente une victoire à un test !

**Planques** : les fugitifs ont refait apparition dans les planques suivantes :



- Le **Royal casino** est un endroit malfamé. Ce n'est pas la première fois que les enquêteurs y font des descentes.
- Le garage de véhicules d'occasion **Classic Cars** s'est spécialisé dans la restauration de voitures de collection. C'est un endroit idéal pour se faire oublier.
- **Johnny's Tattoo Studio** se situe dans un quartier calme à l'est de la ville. La clientèle locale est aussi imprévisible que le labyrinthe d'arrière-cours qui sillonne ce secteur.

Bien que les fugitifs aient été retrouvés, ces événements ne doivent pas être pris à la légère ! Pour le moment, les fugitifs sont en détention au poste de police local. Mais avant de les renvoyer en prison, il faut prévenir toute tentative d'évasion ultérieure. Il faut comprendre ce qu'il s'est passé pour pouvoir corriger les failles de sécurité.

Pour ce faire, vous disposez d'une multitude d'informations diverses et variées. Des témoins ont été auditionnés et le laboratoire d'expertise scientifique a également fourni de précieux indices sur les évadés. Vous avez donc accès aux caméras de surveillance des blanchisseries ainsi qu'aux GPS des camionnettes.

Eh pour finir, il vous faudra savoir qui a aidé les gangs de l'extérieur ! Les détenus restés en prison pourraient vous renseigner à ce sujet : menez des auditions publiques et en tête-à-tête, consultez le registre des cellules et examinez les signes particuliers des gangs.

Les cartes forment 2 grands tas séparés :

Il y a un tas de grandes cartes renseignant sur l'affaire elle-même (**témoignages** et **analyses du laboratoire**). L'autre tas se compose de petites cartes fournissant des renseignements sur les gangs (**appartenance**, **signes particuliers** et **registre des cellules**).

### Grandes cartes d'enquête :

#### Témoignages



**Valeur des cartes**  
Les cartes « **témoignage** » valent 2, 3 ou 4 **points d'enquête**.

#### Cartes « laboratoire »



Les cartes « **laboratoire** » valent toutes 4 **points d'enquête**. Plus le nombre de points est élevé, plus l'indice est utile.

#### Code couleur

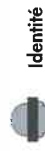
Les carrés de couleur présents sur la carte indiquent les affaires pour lesquelles cette carte peut servir (= couleur de la clé choisie au départ). Seules les cartes portant une case de la couleur de la clé choisie au début de la partie vous aident à résoudre l'enquête ! Les autres cartes vous fourniront de mauvais indices.

Il existe 2 types de cartes « laboratoire » : les cartes « **chariot à linge** » ① renseignent toujours sur l'identité du fugitif et le chariot à linge, les cartes « **navigation** » ② sur le chariot à linge et la planque.

#### Icônes de catégorie

Différentes icônes représentent les éléments de l'affaire sur lesquels une carte fournit des renseignements.

La carte illustrée ici fournit des renseignements sur l'identité du fugitif et sa planque.



### Peûtes cartes « gang » : Registre des cellules



Les cartes « registre des cellules » fournissent des renseignements sur la répartition des gangs.

### Auditions



Les signes particuliers donnent toujours des informations claires sur l'appartenance à un gang du déteûu figurant sur la carte.

### Signe particulier



### Valeur d'une carte

Une **carte « registre des cellules »** compte toujours pour 3 points d'enquête, une **carte « signe particulier »** pour 5 points d'enquête.

La première **carte « audition »** vaut 0 point. Mais chaque nouvelle carte « audition » coûte un point d'enquête de plus que la précédente. La deuxième coûte donc 1 point d'enquête, la troisième 2 et ainsi de suite.

### Personne auditionnée

Chaque carte « audition » vous permet de poser une question sur les évasions au **déteûu représenté** dessus. La question porte toujours sur un **des chefs de gang** (Gonzo, Corinna ou Nick) et sur un aspect de son évasion (lieu d'évasion, chariot à linge ou planque).

La carte « audition » présentée ici dévoile une déclaration d'**Olivia**. Elle répond à une question sur l'**affaire (= lieu d'évasion) du chef de gang Nick**.

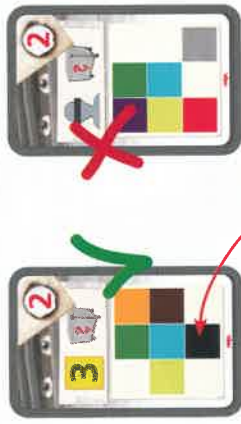
**Important** : s'il s'agit d'une **affirmation concernant le chef de son propre gang**, il le couvre : c'est un **mensonge**. S'il s'agit d'une **affirmation sur le chef d'un autre gang**, c'est la **vérité**.

Connaitre leur appartenance à un gang permet donc de déduire des informations précieuses sur l'affaire. En revanche, une affirmation sur une partie déjà connue de l'enquête peut permettre d'extrapoler de précieux renseignements sur l'appartenance aux gangs.

## DÉROULEMENT DU JEU

### 1. Enquêteur

Tout le monde joue en même temps. Il n'y a pas d'ordre défini. Lorsqu'on annonce « L'enquête est ouverte ! », vous tirez tous **simultanément** des cartes placées au centre de la table. Tu choisies la carte que tu souhaites tirer et regardes. Fais toujours attention à ce que la couleur de la clé sélectionnée corresponde au code de couleur de la carte. Tu déposes derrière ton porte-documents chaque carte que tu as analysée.



### Important !

Tu ne peux prendre que des cartes dont l'un des carrés est de la même couleur que la couleur de la clé sélectionnée ! Les autres cartes comportent des témoignages inexploitablement ou des résultats d'analyse erronés, qui t'induiront en erreur.

Si tu remarques que tu as pris une mauvaise carte, tu peux continuer à enquêter mais la mauvaise carte compte comme une carte utilisée à la fin de la partie.

Par ailleurs, fais bien attention aux icônes de catégorie de cartes au cours des enquêtes.

*Dans quelle catégorie te manque-t-il encore des indices ? Peut-être ignores-tu encore dans quel chariot à linge les différents chefs de gang se sont cachés ? Cherche alors des cartes avec les symboles d'identité du fugitif et de chariot à linge.*

Tu as pris une carte que tu as analysée et déposée derrière ton porte-documents ? Tu peux alors immédiatement tirer une autre carte de ton choix au milieu de la table. La seule exception à cette règle sont les auditions publiques, mais nous allons y revenir. Si tu as pris une carte, tu ne peux plus la reposer. Il est donc tout à fait possible que tu obtiennes une information en double. Tous les détectives peuvent jouer de malchance.

Pose toutes les cartes que tu as tirées derrière ton porte-documents personnel, à l'abri des regards des autres joueurs. Tu peux les regarder à nouveau et y avoir recours à tout moment. Sers-toi de ton feutre pour noter les conclusions de tes propres enquêtes dans ton porte-documents. Les conclusions de l'affaire seront indiquées dans la partie inférieure du porte-documents. Après avoir mené ton enquête, **barre** les hypothèses à exclure et entoure les informations que tu as vérifiées.

*Par exemple, si tu as la certitude d'avoir identifié le fugitif qui s'est évadé en faisant le trou dans le mur (affaire 3), tu peux ensuite exclure cette personne des deux autres affaires et la barrer.*

En te servant des différentes cartes, tu peux exclure de plus en plus d'hypothèses, jusqu'à ce que tu aies clairement élucidé les trois évasions. Il ne reste alors plus qu'une seule combinaison de fugitif, chariot à linge et planque pour chaque mode d'évasion.

Tu auras également besoin de connaître l'appartenance aux gangs de **chaque** déteûu, au plus tard au moment de révéler la solution finale. Note les informations recueillies à ce sujet dans la vue d'ensemble des gangs en haut à droite de ton porte-documents.

*As-tu identifié que Rob et Jennifer sont les deux membres du gang des Cogneurs de Gonzo ? Entoure-les chez Gonzo et barre-les chez Corinna et Nick. Comme les Cogneurs comptent 3 membres au total, ils sont au complet. Les quatre déteûus restants ne sont donc pas des Cogneurs et peuvent donc être barrés de ce gang.*



## Exploiter les renseignements :

Si tu as pris une carte avec un **témoignage**, tu tentes de l'exploiter sur ton carton d'enquête. Parfois, la carte n'est pas exploitable immédiatement et requiert d'autres indices pour pouvoir exclure une hypothèse.

### Exemple de témoignage :



Corinna Windhouse peut être barrée dans l'affaire de la fenêtre percée, car elle est la seule personne à ne pas porter de vêtements sales. Elle s'est donc forcément enfuie soit par la porte soit par le trou dans le mur.



Les **cartes « audition »** peuvent être tirées et analysées à tout moment, comme tout autre type de carte.

**Important :** lorsque tu retournes une **carte « témoignage »**, tu peux parfois avoir un symbole d'audition en bas à droite. Avant de tirer une autre carte, tu dois maintenant mener une **audition publique**.

### Audition publique :

Prends une carte « audition » de ton choix (portant la couleur de la clé choisie) et pose-la face visible devant ton porte-documents de façon à ce que tout le monde la voit.

Chaque joueur peut désormais accéder gratuitement à ces informations.

Chaque joueur dispose d'un seul emplacement pour carte « audition » face visible. Si tu procèdes à ta deuxième audition publique, pose la nouvelle carte « audition » sur la précédente. Désormais plus personne n'a accès aux informations de la carte précédente.

Une fois l'audition publique terminée, tu décides de la suite de l'enquête.

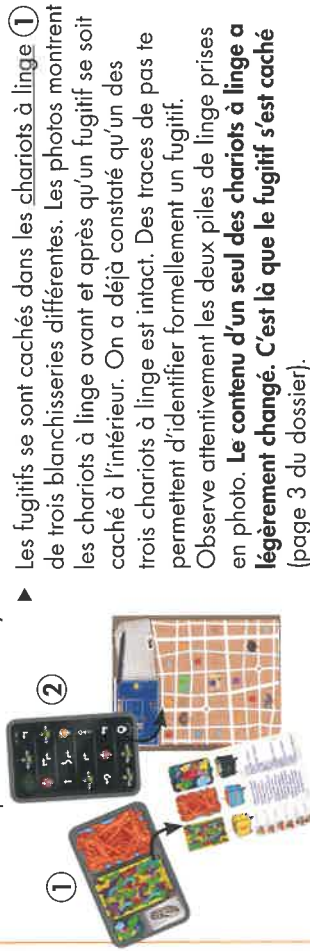
À la fin de la partie, les cartes des auditions publiques n'ajoutent **aucun** point d'enquête.



Si tu n'as pas besoin d'autres cartes pour boucler l'affaire, tu peux renoncer à l'audition publique.



Si tu as pris une carte « **laboratoire** », sers-toi de ton dossier d'enquête ou de ton plan de la ville pour tenter d'analyser correctement les indices.



**Astuce :** chaque type de chariot à linge suit sa propre règle. Celui qui sait quoi chercher trouvera les différences beaucoup plus facilement à l'avvenir.

► Une fois sortis de la cour de la prison, les fugitifs ont neutralisé les conducteurs et se sont mis en route vers leur planque. En chemin, ils ont fait de grands détours pour brouiller les pistes. Mais à l'aide des **GPS** des camions, vous pouvez savoir quelle camionnette de blanchisserie a rejoint les différentes planques (plan de ville).

**Règles de base :** suivez toutes les instructions les unes après les autres, ligne par ligne de gauche à droite. Après avoir suivi une instruction, arrêtez-vous au prochain croisement, puis exécutez l'instruction suivante. Chaque carte « GPS » aboutit à l'une des trois destinations.

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  | À ce stade, la connexion est brouillée. L'instruction peut uniquement être « à gauche », « tout droit » ou « à droite ». Il ne vous reste plus qu'à essayer !  |  | On fait <b>aussitôt</b> demi-tour pour poursuivre dans le sens opposé.  |
|  | La camionnette continue tout droit jusqu'à <b>tomber</b> sur un carrefour avec une voie à sens unique/un rond-point et elle s'y arrête.  |  | La camionnette roule tout droit jusqu'à <b>dépasser</b> un restaurant. Il peut aussi s'agir de bien d'autres destinations.  |
|  | La circulation dans un rond-point est <b>toujours</b> signalée ! Dans cet exemple : prenez la 3e sortie du rond-point.   |  | La navigation est terminée. Si la camionnette se trouve maintenant sur l'une des 3 croix rouges, c'est l'endroit de la planque recherchée.                              |
|  | Les instructions sont exécutées autant de fois qu'elles sont représentées. Par exemple que la camionnette continue tout droit à l'intersection <b>actuelle</b> . Ensuite, l'instruction suivante est exécutée. |  | La navigation commence toujours par le trajet depuis la cour de la prison et toujours par . Vous devez d'abord déterminer si la camionnette prend à gauche ou à droite. |
|  | Le Code de la route est toujours respecté (par ex. les rues à sens unique).  |  | Après avoir quitté la prison, les accès à la prison sont ignorés.   |
|  | La camionnette ne sort jamais du plan.   |  |   |



La camionnette jaune de la blanchisserie Miller quitte toujours la cour de la prison en direction de l'est. Malheureusement, la première instruction est brouillée. Vous ne savez pas si la camionnette a pris à droite ou à gauche. Essayons pour voir : si vous prenez à droite, vous allez tout droit au prochain croisement, puis à droite dans le mauvais sens sur la voie à sens unique. Vous pouvez donc exclure cette option. Désormais, vous savez que la camionnette a pris à gauche. Ensuite, elle est allée tout droit au croisement suivant avant de tourner à droite. Ensuite...



## 2. Résoudre l'affaire

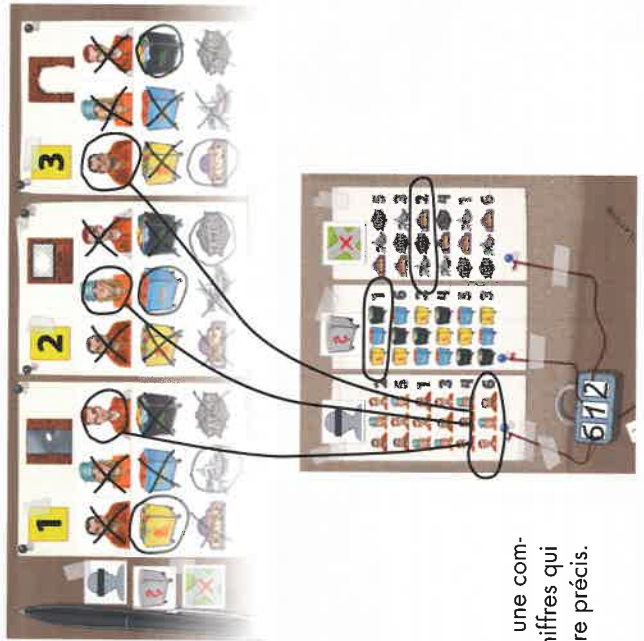
Si tu as encadré 1 résultat différent dans chacune des 3 colonnes et si tu as identifié le gang de chacun des 6 détenus, tu peux déterminer la combinaison !

## 3. Obtenir une combinaison de chiffres

**Première combinaison** : l'ordre des fugitifs identifiés (de gauche à droite) correspond à un chiffre que tu peux lire sur le volet de gauche de ton porte-documents.

### Exemple :

**Nick, Corinna, Gonzo** = 6. Inscris ce chiffre dans la première case du cadenas à combinaison de ton porte-documents. Procède de la même manière avec les deux lignes suivantes pour les chariots à linge et les planques.



Tu obtiens ainsi une combinaison à 3 chiffres qui forme un nombre précis.

## Codes des gangs :

L'affaire est résolue, mais il faut maintenant trouver les contacts ! Leurs connaissances vous permettront d'obtenir la combinaison finale.

Suis la ficelle jusqu'au cadenas situé sous la première affaire. Tu vois ici un symbole de gang. Qui est le fugitif de l'affaire 1 ? De quel gang est-il le chef ? Les deux membres du gang restés en prison révèlent chacun un nom (page 3).

Assemblez les deux noms et recherchez-les dans les entrées correspondantes (page 3). Tu obtiendras ainsi une modification de la combinaison. Exécute-la, puis note la nouvelle combinaison sous l'affaire 1.

Dans cet exemple, la combinaison obtenue pour cette affaire est 612.

Dans le premier cas, celui de la porte forcée, Nick est le fugitif. Observe le gang de Nick, les Génies : Jason et Olivia en font partie. Jason révèle le nom de « George », Olivia le nom de « Meyers ». Cherche donc « George Meyers » dans les noms. George Meyers y figure et il te met sur la piste de Thomas William. Celui-ci indique que tu dois intervenir les deux premiers chiffres de la combinaison actuelle ! Tu inscris donc 162 sous l'affaire 1.



Procède maintenant de la même manière pour les affaires 2 et 3. Après la 3e modification, tu auras la combinaison finale. Inscris-la dans le cadenas doré sur le volet de droite du porte-documents. **C'est ton résultat !**

Une fois que tu as déterminé la combinaison de chiffres finale du cadenas doré, tu as accompli ta mission ! Si tu es le détective le plus rapide, prends la clé au milieu de la table. Pose ton feutre au milieu pour indiquer que tu as terminé.

Si tu avais posé des cartes « audition » faces visibles devant ton porte-documents, tu peux maintenant les retourner. Tu as suffisamment aidé les autres !

À présent, les autres joueurs continuent à tirer des cartes pour tenter de résoudre l'affaire à leur tour. Car celui qui remporte la partie n'est pas forcément le plus rapide, mais le plus efficace...

#### 4. Remettre les fugitifs derrière les barreaux

Dès que tous les joueurs ont déposé leur feutre au milieu, vérifiez les résultats de l'enquête :

prenez le carton des solutions dans la boîte et posez-le sur la table, face avec les nombreux cadenas gris visible.

Le détective le plus rapide (= celui qui a pris la clé) cherche maintenant le cadenas avec le nombre correspondant à la combinaison de trois chiffres qu'il a trouvée.

#### Y a-t-il un cadenas avec ta combinaison à quatre chiffres ?

**Non ?** Dommage, ton code est incorrect. Si le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a trouvé une autre combinaison, il peut maintenant vérifier la sienne, etc.

**Oui ?** Enfonce délicatement la clé dans le cadenas du carton. Retourne le carton.

#### La couleur de la clé correspond à celle du cadenas au verso ?

**Non ?** Houlala ! Tu as dû te tromper dans ton enquête, tu es éliminé. Si le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a trouvé une autre combinaison, il peut maintenant vérifier sa solution, etc.

**Oui ?** Super ! Tu as bien résolu l'affaire et les fugitifs sont enfin derrière les barreaux.

Mais as-tu aussi été l'enquêteur le plus efficace ?



*Personne n'a le bon code ? Vérifiez si vous avez vraiment utilisé uniquement les cartes dont le code couleur correspond à celui de la clé sélectionnée. Le cas échéant, il vous faudra tirer de nouvelles cartes « témoignage » et « laboratoire ». Il est également possible que vous trouviez la solution ensemble.*

#### 5. Qui est l'enquêteur en chef ?

Parmi tous les joueurs ayant trouvé la bonne combinaison de chiffres, déterminez celui qui a été le plus efficace. Pour ce faire, chaque joueur additionne les points d'enquête au dos de toutes les cartes qu'il a réunies.

**Rappel :** chaque carte « audition » coûte toujours un point d'enquête de plus que la précédente, en commençant par 0 point d'enquête pour la première. Les cartes « audition » publique qui se trouvent faces visibles devant vos porte-documents ne coûtent jamais de points d'enquête.

*Par exemple, 6 cartes « audition » coûtent 15 points d'enquête en tout (0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15).*

**Attention :** le joueur qui a la clé avait-il la bonne combinaison ? Il peut se débarrasser d'une de ses cartes de son choix en récompense. Elle ne compte pas.

**Le joueur dont la somme totale de points d'enquête est la plus petite remporte la partie. Félicitations ! Tu vas obtenir une promotion !**

Les autres détectives qui ont permis l'incarcération des fugitifs méritent aussi des éloges. La justice a fini par triompher.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a utilisé le moins de cartes « laboratoire ». Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également comparer votre performance individuelle dans le tableau de classement pour la variante « solo ».

#### Exemple :

Ce joueur a 35 points d'enquête au total. Comme il a été le plus rapide (= il a la clé), il peut se débarrasser d'une carte de son choix. Il choisit l'une de ses 6 cartes « audition », de sorte qu'il ne lui reste plus que 30 points d'enquête.



#### Conseils pour la prochaine partie :

À l'aide des éponges de vos feutres, effacez les inscriptions sur votre porte-documents et votre plan de la ville à la fin de chaque partie afin qu'elles ne sèchent pas au fil du temps.

Bien évidemment, vous pouvez recommencer une partie sans plus tarder : mélangez bien toutes les cartes et posez-les, face code couleur visible, au milieu de la table. Vous pouvez maintenant choisir une autre clé et jouer à résoudre une autre affaire.

**Important :** même une fois les 9 affaires différentes résolues, le jeu est encore plein de surprises : au cours de chaque partie, il s'agit en effet de combiner des indices dont seul un joueur dispose. Les affaires peuvent donc être résolues un nombre incalculable de fois. La solution et l'énigme constituent le véritable défi.



## VARIANTE « SOLO »

Dans la variante « solo », tu joues seul(e) à défendre ton rang de meilleur détective. Bien entendu, tu n'as pas à te presser pour trouver la solution le plus rapidement possible, ni pour l'emparer des meilleures cartes. Au lieu de cela, il s'agit de choisir les cartes les plus opportunes.

La variante « solo » est également idéale pour découvrir le matériel de jeu et se familiariser avec le raisonnement nécessaire à l'enquête.

La préparation et le déroulement de la partie sont identiques à ceux d'une partie à plusieurs joueurs.

Commence par élucider l'affaire, puis vérifie comme d'habitude le code de solution que tu as trouvé à l'aide du tableau des solutions.

Calcule ensuite ton efficacité. Moins tu as de points d'enquête sur les cartes que tu as utilisées, mieux c'est. Tu ne peux retirer aucune carte (contrairement à ce qui se fait dans une partie multijoueurs).

|                |  |
|----------------|--|
| > 51 points    | Malheureusement, tu as échoué à l'examen de détective. Réessaye.   |
| 45 à 50 points | Ouf, de justesse ! Tu seras plus efficace la prochaine fois.   |
| 41 à 44 points | Pas mal du tout, mais tu peux certainement faire mieux.  |
| 37 à 40 points | Tu es un bon détective.  |
| 33 à 36 points | Excellent, tu as vraiment du flair !   |
| 29 à 32 points | Impressionnant, tu es un véritable détective en chef !   |
| 25 à 28 points | Extraordinaire ! Ton chef est époustoufflé et tous les malfaiteurs redoutent ton talent de détective.              |
| 21 à 24 points | Tu es, de loin, l'un des meilleurs détectives. Personne ne peut t'échapper.  |
| ≤ 20 points    | C'est inouï ! Tu es le meilleur détective en chef au monde. Même Sherlock Holmes devrait en prendre de la graine ! |

## RÉSUMÉ DES RÈGLES

### OBJECTIF DU JEU

En combinant astucieusement des témoignages, des expertises scientifiques et des renseignements sur les gangs, vous tentez de tirer au clair l'affaire des évasions de la prison Strongwall. Pour ce faire, vous devez découvrir pour chaque fugitif l'endroit où il s'est évadé du quartier des cellules, le chariot à linge dans lequel il s'est caché et la planque qu'il a rejointe, mais vous devez également révéler l'appartenance aux différents gangs des détenus restés en prison. Le détective le plus efficace pour mettre les fugitifs derrière les barreaux avec le bon code de cadenas remporte la partie.

## PRÉPARATIFS

- Chaque joueur prend un porte-documents, un feutre, un plan de la ville et un dossier d'enquête.
- Répartir toutes les cartes préalablement mélangées triées par taille, face code couleur visible, au milieu de la table pour former 2 tas distincts
- Laisser le carton des solutions dans la boîte sans le regarder.
- Choisir ensemble une clé que vous posez aussi au milieu de la table.
- Remettre le matériel de jeu qui ne sert pas dans la boîte.

## DÉROULEMENT DU JEU

### 1. Enquêter :

- Prendre des cartes au milieu de la table tous en même temps.
- Attention : la carte doit comporter une case de la couleur de la clé choisie !
- Poser la carte tirée derrière son porte-documents.
- Évaluer et combiner les indices et témoignages indiqués sur les cartes (en se servant éventuellement du dossier d'enquête ou du plan de la ville).
- Noter les conclusions sur le porte-documents.

### 2. Résoudre l'affaire :

- Lorsqu'il ne reste qu'une seule combinaison de fugitif, chariot à linge et planque et que le gang d'appartenance de tous les détenus est identifié, on obtient une combinaison de chiffres.

### 3. Générer une combinaison de chiffres :

- Chacune des 3 lignes (= fugitif, chariot à linge et planque) correspond à un chiffre que l'on peut déchiffrer sur le volet de gauche du porte-documents.
- En commençant par l'affaire 1 : demander des noms aux membres du gang du chef fugitif (dans le dossier) et appliquer les modifications à la combinaison de chiffres. Inscrive la nouvelle combinaison de chiffres.
- Inscrive la combinaison finale dans le cadenas à droite dans le porte-documents : prendre la clé.
- Les autres joueurs peuvent poursuivre leur enquête.

### 4. Mettre les fugitifs derrière les barreaux :

- Le détective le plus rapide cherche sa combinaison de chiffres sur le carton des solutions et enfonce la clé dans la serrure correspondante.
- Retourner le carton des solutions : la clé et le cadenas sont bien de la même couleur ?  
→ Les fugitifs ont été placés derrière les barreaux.
- Il n'y a pas de cadenas avec cette combinaison de chiffres ? La clé et le cadenas au verso ne sont pas de la même couleur ? Ou la clé ne rentre pas dans la serrure ?  
→ La combinaison chiffrée est erronée. Les autres joueurs peuvent vérifier leur solution dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 5. Déterminer le détective en chef :

- Tous les joueurs qui ont trouvé la bonne combinaison de chiffres comptent leurs points d'enquête sur leurs cartes. Le joueur qui a la clé peut retirer l'une de ses cartes au choix.
- Gagnant : le joueur qui obtient la plus petite somme remporte la partie.



Auteur: Thomas Sing  
Illustrator: Timo Grubing & Benjamin Petzold  
Redacteur: Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2022, Art.-Nr. 306845



Auteur : Thomas Sing  
Illustration : Timo Grubing & Benjamin Petzold  
Rédaction : Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2022, Art.-Nr. 306844