

Thomas Sing

HABA

THE KEY

Casses en série
au Royal Casino

Un jeu d'enquête criminelle
pour 1 à 4 détectives à partir
de 10 ans

LEVEL MEDIUM

TL A170180 1/22

TL A170180 1/22

Een spannend misdadaadspel
voor 1-4 slimme rechercheurs
vanaf 10 jaar.

HABA

Thomas Sing

THE KEY

Inbraak in het
Royal Star Casino

HABA

LEVEL MEDIUM

TL A170180 1/22

TL A170180 1/22

Chère équipe de détectives,

Nous souhaitons vous faire part de l'avancement de l'enquête :

Le Royal Casino, qui attire les noctambules en quête d'adrénaline, a subi une série de casses plus spectaculaires les uns que les autres. Trois cambrioleurs sont parvenus à quitter les lieux avec d'importantes sommes d'argent en liquide.

Ils ont soigneusement choisi le moment de leur casse : depuis plusieurs semaines déjà, le casino annonçait que ce jour-là précisément un bonus très intéressant serait octroyé aux gagnants. De ce fait, le casino a connu une forte affluence et son personnel chargé de la sécurité a été pris de court.

Heureusement, une patrouille de police menait une enquête top secret à proximité du Royal Casino. C'est elle qui a arrêté les cambrioleurs à l'issue d'une courte course poursuite.

Malgré les nombreux témoignages et les multiples analyses de laboratoire, la police n'est pas encore parvenue à identifier avec certitude le déroulement des faits. Pour condamner les malfaiteurs, il faut déterminer lequel d'entre eux a tapé le code de chaque coffre-fort. Une fois ces preuves réunies, les malfaiteurs se retrouveront derrière les barreaux.

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 casses.

Nous vous remercions pour votre soutien !

MATÉRIEL DE JEU



4 porte-documents (paravents)



9 clés en bois

20 jetons de poker

17 morceaux de cache

140 cartes :

89 cartes « témoignage »

51 cartes « laboratoire »



18 cartes « bracelet pour billets »

18 cartes « ascenseur »

15 cartes « code »



4 marqueurs d'ascenseur



4 feutres avec une petite éponge



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 dossier d'enquête **3**, un marqueur d'ascenseur **4** et 4 jetons de poker **5**.
- ◆ Mélangez toutes les cartes **6** 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.
- ◆ 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 au centre de la table entre les cartes. La couleur de la clé indique l'affaire sur laquelle vous allez enquêter dans cette manche.
- ◆ Disposez les 17 morceaux de cache du panneau des codes **8** à côté de la clé au milieu. La face grise doit toujours être visible.



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

Jetons de poker : ces petits marqueurs n'ont pas d'usage précis, mais peuvent aider de bien des manières. Utilisez leurs faces présentant différents imprimés lorsque vous voulez recouvrir ou marquer des éléments. Dans cette affaire, ils vous seront certainement utiles !

Chaque détective tente d'établir correctement et rapidement un lien entre les témoignages et les analyses de laboratoire pour élucider totalement l'affaire. Le gagnant est celui qui parvient à trouver rapidement la bonne combinaison de chiffres en utilisant un minimum d'indices.

Informations importantes pour mener l'enquête :

Numéros des coffres-forts : les coffres-forts vidés portent les numéros suivants :

- Coffre-fort 2 
- Coffre-fort 5 
- Coffre-fort 6 

Les coupables : voici les trois cambrioleurs :



Gilbert O'Sullivan, 56 ans : ne vous laissez pas bernier par son sourire amical, qui fait passer Gilbert pour un homme sympathique et doux. En effet, cela fait des années qu'il tire les ficelles en politique avec des financements colossaux, dont on préfère taire les montants.



Janina Ulla Jah, 47 ans : depuis qu'elle a arrêté ses études de psychologie, elle conseille des étrangers fortunés pour leur procurer bonheur, amour et réussite professionnelle. Et il lui arrive parfois d'attraper un très gros poisson.



Moritz Lindquist, 25 ans : Moritz a toujours rêvé d'une vie faite de glamour et de gloire. L'allure est au rendez-vous, tout comme le sourire, mais les gros contrats se font encore désirer. En attendant le succès à venir, il entend surmonter ses difficultés financières temporaires en faisant preuve de créativité.

Codes : ces codes ont permis de déverrouiller les coffres-forts :



• 25F



• 18A



• EHK

Les heures des casses : les coffres-forts ont été ouverts aux heures suivantes :



• 21 h 50



• 22 h 10



• 22 h 50

Malgré tous ces renseignements, c'est encore le flou total ! Toutefois, vous disposez de multiples sources d'informations pour faire toute la lumière sur les événements qui se sont déroulés au Royal Casino.

Les personnes présentes ont été interrogées et leurs **témoignages** ont été notés et classés sur des cartes. Le laboratoire d'expertise scientifique a révélé de précieux indices sur les cambrioleurs et les a consignés sur des **cartes « laboratoire »**. En plus des bracelets de liasses de billets collectés, les déplacements des cambrioleurs dans l'ascenseur ont également pu être déterminés. Enfin, des papiers déchirés dans les poubelles du casino fourniront peut-être des renseignements.

Témoignages



Valeur des cartes

Les cartes « **témoignage** » valent 2 ou 3 **points d'enquête**

Cartes de laboratoire



et les cartes « **laboratoire** » valent toujours 4 **points d'enquête**. Plus le nombre de points est élevé, plus l'indice est utile, surtout au début des enquêtes.

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.

Icônes de catégorie

Sur chaque carte, deux icônes représentent les éléments de l'affaire sur lesquels cette carte fournit des renseignements. La carte illustrée ici fournit des renseignements sur l'identité du cambrioleur et le code qu'il a saisi.

Identité



Code



Heure



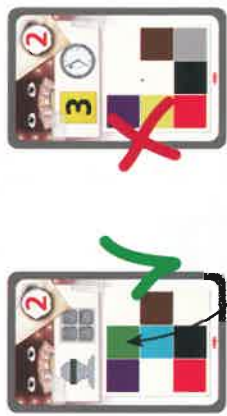
Affaire 1, 2 ou 3 ou information générale sur les affaires

Il existe 3 types de cartes « **laboratoire** » : les **cartes « bracelet pour billets »** ① renseignent sur le cambrioleur et l'affaire qui le concerne (numéro de coffre-fort), les **cartes « ascenseur »** ② renseignent sur le malfaiteur et l'heure du casse, et les **cartes « code »** ③ fournissent des informations sur le code et l'heure du casse.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Enquêter

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 regarder. Tu déposes les cartes que tu as analysées derrière ton porte-documents.



Important !

Tu ne peux prendre que des cartes dont le code couleur correspond à 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 quel cambrioleur a ouvert un coffre-fort à une certaine heure ? Cherche alors des cartes avec les symboles de cambrioleur et d'heure du casse.

Tu as pris une carte que tu as analysée et déposée derrière ton porte-documents ? Tu peux alors immédiatement tirer une autre carte au milieu de la table. Tu ne peux plus reposer les cartes analysées. 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. Utilise pour cela la partie inférieure du paravent posé devant toi. 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 cambrioleur du coffre-fort 5, tu peux ensuite exclure cette personne des deux autres affaires et la barrer.

En te servant des témoignages et des analyses de laboratoire, tu peux exclure de plus en plus d'hypothèses, jusqu'à ce que tu aies clairement élucidé les trois casses. Il ne reste alors plus qu'une seule combinaison de cambrioleur, code et heure du casse pour chaque affaire.

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 :



Gilbert O'Sullivan ne peut pas avoir ouvert le coffre 5 car il a 56 ans. Il peut être barré dans cette affaire et a donc ouvert le coffre 2 ou le coffre 6.



Certains témoignages décrivent les activités des coupables (page 1 du dossier) le jour des casses. Ils sont identifiables au fond jaune de la carte « témoignage ».

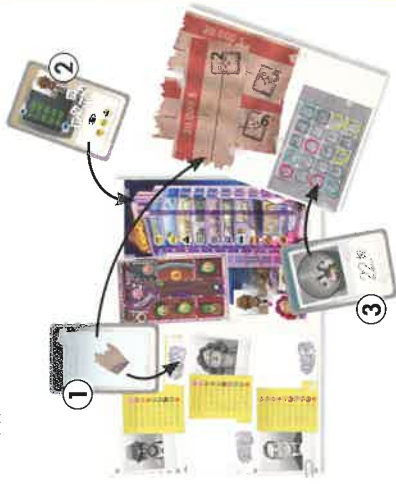
Parfois, le plan avec la vue d'ensemble des salles de jeu (page 2) sera également nécessaire.



La carte représentée ici indique que le coupable qui a ouvert un coffre-fort à 21 h 50 a joué aux cartes à 11 h 45. Il sera utile de jeter un coup d'œil dans le dossier d'enquête sur les indications données sur leurs déplacements au sein du casino.

Les cartes fournissent (selon le symbole figurant en haut) des informations sur les cambrioleurs ou les heures du casse.

Si tu as pris une carte d'**analyse de laboratoire**, sers-toi de ton dossier d'enquête pour tenter d'analyser correctement les indices.



- ▶ Chacun des cambrioleurs a attaché **1** le bracelet d'une liasse de son butin pour vérifier les billets. Tu as pu en retrouver des lambeaux. Regarde-les bien et compare les empreintes digitales des coupables (page 1 du dossier) et les déchirures (page 3 du dossier) des bracelets. Cela te permet d'établir un lien entre le coupable et le numéro de coffre-fort.
- ▶ L'escalier du casino n'est accessible qu'en cas d'urgence, de sorte que l'ascenseur **2** a servi à chaque changement d'étage. Les jetons de chambre ont permis de connaître les trajets parcourus (par ex. 2 étages vers le haut) ainsi que les heures (par ex. 22 h 10). Toutefois, on ne sait pas quelle instruction a été donnée à quelle heure.

Important :

Le casse **commence et se termine toujours dans la pièce du 4e étage.**

Mais à quelle heure le cambrioleur se trouvait-il au 4e étage, là où se trouvent les coffres-forts (page 2 du dossier) ?

Généralement, des témoins oculaires se trouvaient aussi à certains étages :



On a vu le coupable ici. À un moment ou à un autre, il était ici.



On n'a pas vu le coupable ici. Il n'est jamais venu à cet étage.

Astuce : utilise systématiquement ton marqueur d'ascenseur pour marquer l'étage actuel.

- ▶ Les coffres-forts du casino disposent d'une technologie de cryptage ultra-moderne : le **code 3** à saisir change très régulièrement. Pour venir à bout de ce système, chaque coupable a utilisé une sorte de cache montrant les touches à taper à un moment bien précis. Après utilisation, les cambrioleurs ont déchiré ces caches en 4 petits morceaux et les ont jetés à la poubelle. Lorsque les morceaux sont bien assemblés (le morceau rouge brillant est déjà bien orienté !), seul le code saisi est visible en dehors du bouton « OK » (page 3 du dossier).

2. Résoudre l'affaire

Si tu as entouré 3 résultats différents dans chacune des 3 colonnes, tu as bouclé l'affaire. Si tu es le détective le plus rapide, prends la clé au milieu de la table.

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...

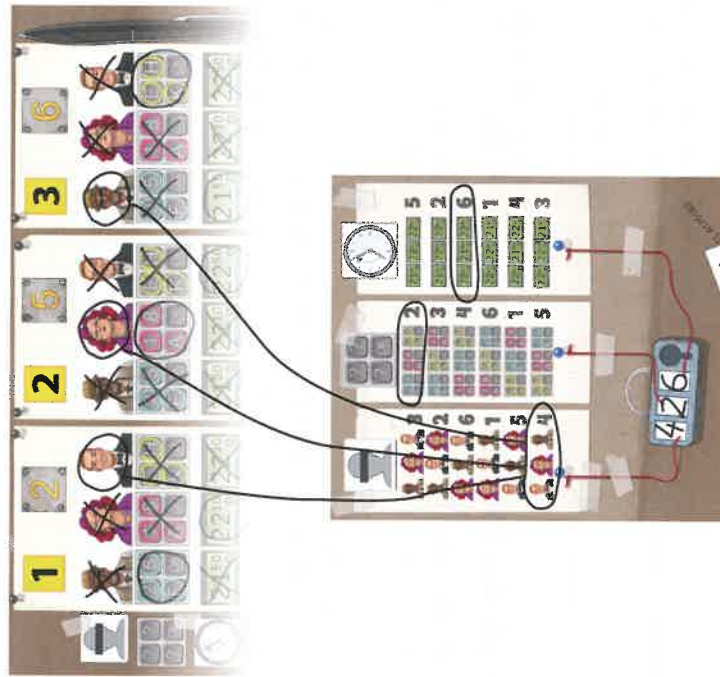
3. Obtenir une combinaison de chiffres

L'ordre des cambrioleurs identifiés (de gauche à droite) correspond à un chiffre que tu peux lire sur le volet de gauche de ton porte-documents.

Exemple :

Moritz, Janina, Gilbert = 4. 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 le code et l'heure du casse.

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



4. Remettre les cambrioleurs 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 trois 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 cambrioleurs 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.

Attention : le joueur qui a la clé avait-il la bonne combinaison ? Si oui, en récompense, il retire une de ses cartes ayant le moins de points d'enquête : 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 !

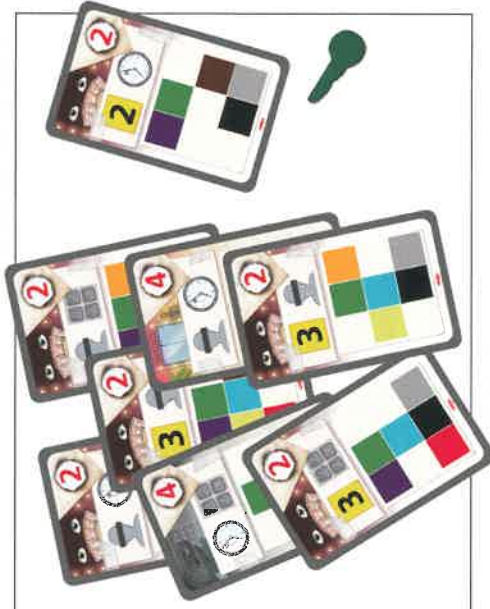
Les autres détectives qui ont permis l'incarcération des cambrioleurs méritent aussi des éloges. La justice a fini par triompher.

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 voire performance individuelle dans le tableau de classement pour la variante « solo ».

Exemple :

Ce joueur a 20 points d'enquête au total. Un témoignage de 2 points qu'il a utilisé n'est pas comptabilisé, car il a été l'enquêteur le plus rapide (= il a la clé) ce qui l'autorise à retirer cette carte.



Conseils pour la prochaine partie :

À l'aide des éponges de vos feutres, effacez les inscriptions sur vos porte-documents 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. Mains 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).

> 33 points	Malheureusement, tu as échoué à l'examen de détective. Réessaye.
30 - 33 points	Ouf, de justesse ! Tu seras plus efficace la prochaine fois.
27 - 29 points	Pas mal du tout, mais tu peux certainement faire mieux.
24 - 26 points	Tu es un bon détective.
21 - 23 points	Excellent, tu as vraiment du flair !
18 - 20 points	Impressionnant, tu es un véritable détective en chef !
16 - 17 points	Extraordinaire ! Ton chef est époustoufflé et tous les malfaiteurs redoutent ton talent de détective.
14 - 15 points	Tu es, de loin, l'un des meilleurs détectives. Personne ne peut t'échapper.
≤ 13 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 des indices et des témoignages, vous tentez de résoudre une affaire portant sur une série de casses commis au Royal Casino. Pour y parvenir, vous devez découvrir lequel des 3 cambrioleurs a ouvert chaque coffre-fort et à quelle heure. Le détective le plus efficace pour mettre les cambrioleurs derrière les barreaux avec le bon code de cadenas remporte la partie.

PRÉPARATIFS

- Chaque joueur prend un porte-documents, un feutre, un dossier d'enquête, un marqueur d'ascenseur et 5 jetons de poker.
- Répartir toutes les cartes préalablement mélangées, **face code** couleur visible, au milieu de la table.
- Laisser le carton des solutions dans la boîte sans le regarder.
- Choisir ensemble une clé que vous posez aussi au milieu de la table. Poser les 17 morceaux de cache à côté.
- Remettre le matériel de jeu qui ne sert pas dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Enquête :

- ▶ 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).
- ▶ Notez les conclusions sur le porte-documents.

2. Résoudre l'affaire :

- ▶ Lorsqu'il ne reste qu'une seule combinaison de coupable, numéro de coffre-fort, code et heure du casse : prendre la clé.
- ▶ Les autres joueurs peuvent poursuivre leur enquête.

3. Générer une combinaison de chiffres :

- ▶ Chacune des 3 lignes (= coupable, code et heure du casse) correspond à un chiffre que l'on peut déchiffrer sur le volet de gauche du porte-documents.
- ▶ Inscrire les chiffres dans le cadenas du porte-documents.

4. Mettre les cambrioleurs 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 cambrioleurs 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 portant le plus petit chiffre.
- ▶ Gagnant : le joueur qui obtient la plus petite somme remporte la partie.



Auteur: Thomas Sing
Illustrator: Timo Grubing
Redactie: Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2022, Art.-Nr. 306851



Auteur : Thomas Sing
Illustration : Timo Grubing
Rédaction : Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2022, Art.-Nr. 306850