



# Commissaire Souris

Un jeu de mémoire à faire tourner la tête pour 1 à 4 détectives à partir de 5 ans.

**Auteur :** Markus Nikisch • **Illustration :** Valeska Scholz • **Rédaction :** Patrick Tonn • **Durée de la partie :** 15 à 20 minutes

*La figurine du Commissaire Souris est née d'après une idée de Sibylle Rieckhoff.*

Le commissaire Souris a besoin de vous ! Il a déjà mis tellement de malfaiteurs derrière les barreaux ! Mais ces génies criminels manigancent encore quelque chose : ils prévoient de s'évader ! Lorsque l'alarme retentit, il faut une bonne mémoire et un flair de fin limier. Car seul celui qui sait quel bandit était assis en dernier dans la cellule avec un tunnel de sortie pourra déjouer la tentative d'évasion.

**Qui saura faire preuve d'une mémoire d'éléphant et rattrapera le plus de fugitifs ?**

## Contenu



## Préparatifs

Commencez par détacher tous les éléments en carton des plaquettes prédécoupées. Tout ce que vous pouvez jeter est indiqué par une . Assemblez la partie à emboîter en croix comme indiqué sur l'ill. 1 et posez-la dans le fond de la boîte. Veillez à ce que les deux parois de tunnel longues soient dirigées vers l'intérieur du tunnel dans le fond de la boîte. Posez l'alarme dans l'espace prévu à cet effet sur le cercle beige.

Superposez ensuite les trois plateaux de jeu comme indiqué sur l'ill. 2. Les points rouges aux versos des plateaux de jeu carrés indiquent la bonne disposition des plateaux. Insérez ensuite la figurine pivotante du commissaire Souris par en-dessous dans les trous au centre des plateaux de jeu. Vous pouvez maintenant saisir le plateau de jeu composé de trois niveaux par la figurine pivotante, et le poser sur la partie emboîtée en croix dans la boîte. Veillez à ce que la cellule avec l'alarme sonore et lumineuse soit posée sur l'alarme dans le fond de la boîte.

Posez la boîte avec le plateau de jeu au centre de la table, et posez la voiture d'évasion à côté (près de la sortie du tunnel).

Chaque joueur reçoit une fiche-bandit et la loupe de la couleur assortie. Les fiches-bandits et les loupes en trop ne sont pas utilisées. Mélangez les plaquettes-bandits faces cachées, et posez-les à côté de la boîte. Une plaquette-bandit tirée au hasard est posée face visible dans l'entrée du bloc de cellules. Préparez les étoiles-récompenses et le dé.



## Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier qui a dévoilé un secret commence et lance le dé. **Qu'indique le dé ?**

- A l'aide du commissaire Souris, tourne le bloc de cellules dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A l'aide du commissaire Souris, tourne le bloc de cellules à l'inverse du sens des aiguilles d'une montre.
- Tu peux choisir le sens dans lequel tu veux tourner le bloc de cellules.

*Attention : lorsque l'on tourne le bloc de cellules, tous les joueurs doivent être immobiles et tendre l'oreille. Car à tout moment un bandit peut s'échapper et déclencher l'alarme. Observez toujours avec attention quelles plaquettes-bandits se trouvent dans le bloc de cellules.*

Faites tourner le commissaire Souris jusqu'à ce que... • **... l'entrée du bloc de cellules soit vide.** Prends l'une des plaquettes-bandits dont la face est cachée et pose-la, face visible, dans l'entrée. Puis, c'est au tour du joueur suivant.  
ou • **... jusqu'à ce que l'alarme retentisse.** Il faut alors « élucider la tentative d'évasion » !

## Elucider la tentative d'évasion

Que se passe-t-il lorsque l'alarme retentit ? Ne tourne pas les cellules de la prison, mais bloque-les immédiatement ! Tous les joueurs peuvent alors essayer de parier sur le bandit qui se trouvait en dernier dans la cellule avec l'alarme sonore et lumineuse et qui a voulu s'évader. Pour cela, posez votre loupe en secret sur le bandit que vous soupçonnez sur votre fiche-bandit et refermez-la. Lorsque vous avez tous parié, soulevez le plateau de jeu de la boîte et regardez quelle plaquette-bandit se trouve sur l'alarme. Regardez alors dans vos fiches-bandits si vous avez bien deviné.

- **Un joueur a bien parié ?**  
Tous ceux qui ont bien parié reçoivent une étoile en récompense

et la posent dans l'appartement de leur couleur sur le fond de la boîte. La plaquette-bandit qui a été trouvée sort du jeu **face cachée**.

- **Il y a au moins deux plaquettes-bandits sur l'alarme ?**  
Vous n'avez pas entendu une ou plusieurs tentatives d'évasion. Dans ce cas, toutes les plaquettes-bandits qui n'ont pas été devinées sont placées faces visibles dans la voiture d'évasion. Chaque joueur qui a quand même parié sur le bon bandit reçoit une étoile en récompense. Les plaquettes-bandits qui ont été trouvées sortent du jeu **face cachée**.

• **Personne n'a bien parié, ou il n'y a pas de plaquette-bandit sur l'alarme ?**

Oh, oh ... Posez toutes les plaquettes-bandits situées sur l'alarme qui n'ont pas été trouvées, faces visibles, sur une place libre dans la voiture d'évasion. S'il n'y a aucune plaquette-bandit sur l'alarme, vous n'avez pas bien entendu, reposez simplement le plateau de jeu dans la boîte.

Après avoir élucidé la tentative d'évasion, reposez le plateau de jeu sur la partie en croix. Si l'entrée du bloc de cellules est de nouveau vide, posez une nouvelle plaquette-bandit dessus. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### Fin de la partie

La partie est terminée quand...

- ... la voiture d'évasion n'a plus une seule place libre. Hélas ! Cette fois-ci, les bandits ont pu s'échapper. Pas de chance, vous avez tous perdu la partie. Mais à l'aide du commissaire Souris, vous allez sûrement tous les rattraper la prochaine fois !
- ... la dernière plaquette-bandit a été posée dans l'entrée vide du bloc de cellules. Super, vous avez fait un super boulot de détective ! Chaque joueur compte alors ses étoiles-récompenses. Le gagnant est celui qui en a le plus. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

### Conseils sur le degré de difficulté :

**Pour les détectives en herbe :** le jeu sera plus simple si vous jouez avec moins de 15 bandits. Pour cela, commencez en posant de côté quelques plaquettes-bandits faces visibles par tous. Ces bandits sont innocents pour cette partie.

**Pour les fins limiers :** si vous voulez corser le degré de difficulté, commencez par placer quelques plaquettes-bandits faces visibles, ou encore plus difficile : faces cachées, dans la voiture d'évasion. Commencez avec un seul puis augmentez au fur et à mesure.

### Les bandits :



### Variante jeu coopératif et solo

Ces règles sont valables, que tu joues tout seul ou à plusieurs en groupe. On joue selon les règles ci-dessus, avec les modifications suivantes :

### Préparatifs :

- Vous n'utilisez aucune étoile-récompense et un seul fichier-bandit avec la loupe.
- Jouez avec les 15 plaquettes-bandits.

### Déroulement de la partie :

- Lorsque l'alarme retentit, mettez vous d'accord tous ensemble sur un bandit que vous marquerez avec la loupe sur la fiche.
- **Vous avez parié sur le bon ?** La plaquette-bandit qui a été trouvée sort du jeu face cachée.
- **Vous avez parié sur le mauvais ?** La plaquette-bandit qui a été trouvée est placée face cachée dans la voiture d'évasion. Vous n'avez plus le droit de regarder les bandits qui se trouvent dans la voiture d'évasion.

### Fin de la partie

La partie est terminée quand...

- ... la voiture d'évasion n'a plus une seule place libre. Hélas ! Les bandits s'enfuient et vous avez tous perdu.
- ... vous placez la dernière plaquette-bandit dans l'entrée du bloc de cellules. Excellent ! Vous avez tous gagné !

### Variante « Chef »

**Le jeu sera encore plus corsé en appliquant ces règles :**

- Au début du jeu, placez une plaquette-bandit sur le siège conducteur de la voiture d'évasion, sans l'avoir vue et face cachée. C'est le chef qui a planifié l'évasion.
- Avant de compter vos étoiles-récompenses à la fin de la partie, il y a encore un dernier pari important : qui est le chef ? Si vous avez fait bien attention, vous savez quel bandit n'est pas entré dans le bloc de cellules, c'est donc lui qui doit être le chef.
- Chacun parie en secret, et retourne ensuite la plaquette-bandit sur le siège conducteur pour vérifier.
- Chaque joueur qui a parié sur le bon bandit reçoit deux étoiles en récompense.

**Astuce :** cette variante peut être cette variante peut aussi être utilisée lorsque vous jouez seul ou en équipe. A la fin vous pariez seul, ou ensemble, pour savoir qui est le chef. Vous gagnez seulement si vous avez bien deviné qui est le chef.

Chers enfants, chers parents, Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.



# Rechercheur Muis

## stopt het gespuis!

Een verdraaid spannend geheugenspel voor 1-4 speurders vanaf 5 jaar.

**Auteur:** Markus Nikisch • **Illustraties:** Valeska Scholz • **Redactie:** Patrick Tonn • **Speelduur:** 15-20 minuten

*De figuur van rechercheur Muis is ontstaan naar een idee van Sibylle Rieckhoff.*

Rechercheur Muis heeft jullie hulp nodig! Hij heeft al veel boeven achter slot en grendel gezet, maar nu zit dat gespuis op iets te broeden: ze plannen een ontsnapping! Als het alarm afgaat, komt het erop aan een goed geheugen en fijne speurneus te hebben. Immers alleen wie weet welke boef als laatste in de cel met de vluchtunnel zat, kan de ontsnappingspoging verijdelen.

**Wie heeft het beste geheugen en kan de meeste boeven weer inrekenen?**

### Spelinhoud

