

HEIMLICH & Cie

Un jeu d'espionnage pour 2 à 7 joueurs, à partir de 8 ans.

Matériel: 1 plan de jeu, 7 détectives, 7 pions valeur, 7 cartes détectives, un coffre-fort, dé et règle de jeu avec variante.

Voici un jeu mystérieux où chacun cherchera à garder son identité le plus longtemps secrète. Ici, chacun rêve d'être le premier à posséder les 41 renseignements qui permettent de construire un coffre-fort révolutionnaire. Ne favorisez pourtant pas toujours votre détective: on finirait par deviner que c'est le vôtre qui va gagner ... et vos concurrents s'acharneront dès lors à vous faire perdre!

PREPARATION

Si vous êtes 4 joueurs ou moins, vous jouerez avec 2 détectives en plus du nombre de joueurs. Si vous êtes 5 ou plus, tous les détectives seront employés. Il est donc possible que gagne le jeu un détective qui n'appartienne à personne!

Ecartez les cartes et les pions en trop si vous êtes moins de 5 joueurs.

Le jeu comprend deux parcours:

un parcours extérieur, composé de 41 cases brunes. Posez les pions valeur sur la case de départ (le coin qui précède la case n° 1)

un parcours intérieur, composé de bâtiments: la ruine, l'église, et les maisons numérotées de 1 à 10. Tous les détectives en jeu sont posés sur l'église.

Le coffre-fort est posé sur la maison n° 7 de ce parcours intérieur.

Mélangez les cartes détectives et donnez-en une à chaque joueur sans que personne ne sache *qui est qui*. Les cartes non distribuées sont glissées sous le plateau; c'est peut-être une de celles-là qui gagnera le jeu. Chaque détective connaît donc sa propre couleur et peut donc reconnaître sur les parcours extérieur et intérieur le pion valeur et le détective qui sont les siens.

BUT DU JEU

Le premier pion valeur à atteindre la case n° 41 sur le parcours extérieur fait gagner le joueur qui possède la carte détective de la même couleur.

DEROULEMENT

Les détectives sont des pions communautaires: cela veut dire qu'un joueur peut faire progresser n'importe lequel d'entre eux. Il est évident que si un joueur favorise toujours un détective d'une certaine couleur, les autres se douteront du rapport qui existe entre cette couleur et le joueur.

On joue à tour de rôle.

Jouer, c'est lancer le dé et faire progresser un détective au choix sur le parcours intérieur d'autant de bâtiments que de points obtenus au dé. Les détectives sont déplacés dans le sens des aiguilles d'une montre. Plusieurs détectives peuvent se trouver sur une même case.

Exemple: Jean possède la carte du détective jaune; il obtient 5 au dé; il choisit de faire progresser le détective vert de cinq cases et l'amène donc de l'église à la maison n° 5.

Entrée dans la maison où se trouve le coffre-fort.

Si un joueur fait parvenir un détective dans la maison où se trouve le coffre-fort, le jeu s'arrête et chaque détective reçoit autant de renseignements que le numéro de la maison où il se trouve.

Si un ou plusieurs détectives se trouvent à ce moment-là dans la maison n° 10, ils reçoivent 10 renseignements et leur pion valeur est avancé de 10 cases sur le parcours extérieur. Ceux qui sont sur la case n° 9, reçoivent 9 renseignements, etc ...

Si un détective se trouve sur l'église, il ne reçoit rien.

Si un détective se trouve sur la ruine, il perd 3 renseignements ... mais ne recule jamais au-delà de la case 0.

Quand tous les détectives ont reçu les pions valeur, le joueur prend le coffre-fort et le place sur une case libre de son choix. Ruine et église peuvent être choisies.

C'est enfin au joueur suivant à lancer le dé.

Sur l'exemple ci-dessous Paul possède la carte bleue mais personne ne le sait. Avant qu'il ne joue, son détective occupe le bâtiment n° 9 et son pion de valeur stationne sur la case n° 23 du parcours extérieur. La position des 3 autres joueurs est celle-ci : détective vert sur le bâtiment n° 3 et pion valeur sur la case 19; détective rouge dans la ruine et pion valeur sur la case 38; détective jaune sur l'Eglise et pion valeur sur la case 16.

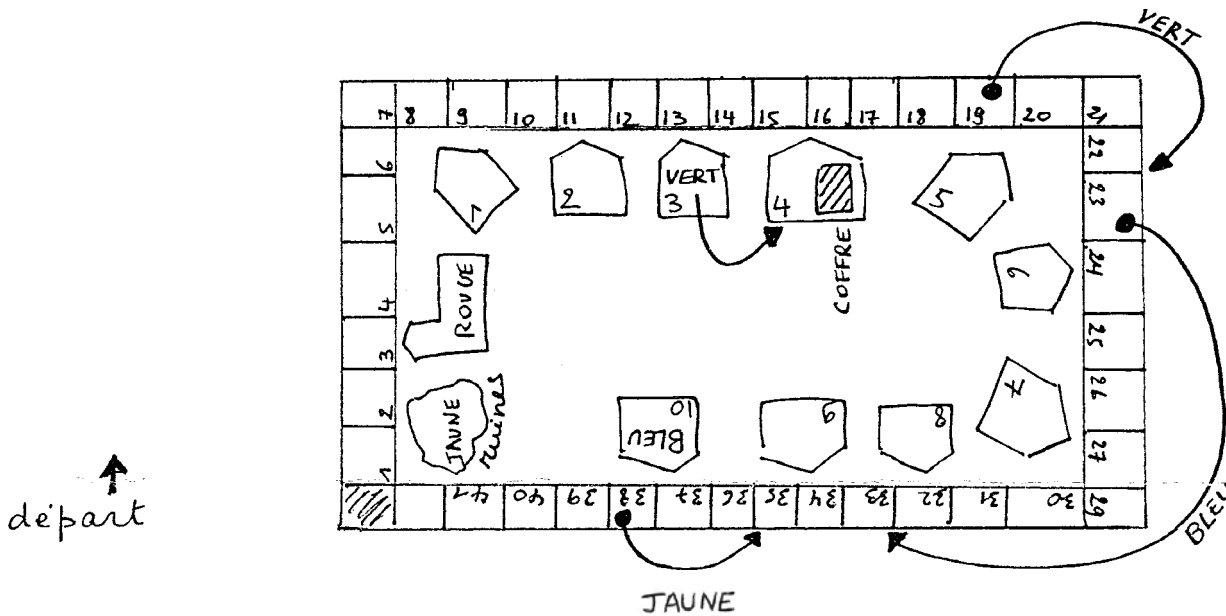
Le coffre-fort est actuellement sur le bâtiment n° 4.

Paul joue et lance le dé - il obtient 1. Il décide de faire progresser le détective vert d'une case et l'amène donc sur le bâtiment où se trouve le coffre fort.

Le jeu s'arrête et tous les détectives reçoivent des renseignements.

Paul a bien joué puisque son propre détective, étant sur le bâtiment n° 10, reçoit 10 renseignements. Le pion valeur bleu est avancé de la case 23 à la case 33 sur le parcours extérieur. Le pion vert reçoit 4 renseignements et passe de la case 19 à la case 23. Le pion jaune, dont le détective est dans la ruine perd trois renseignements et donc est reculé de la case 38 à la case 35; le pion jaune ne reçoit rien car son détective est dans l'Eglise.

Après l'attribution de ces valeurs, Paul décide de déplacer le coffre-fort vers le bâtiment n° 1 qui est libre.



FIN DE JEU

Dès qu'un pion valeur atteint la case 41 du parcours extérieur... ou la dépasse (excès de renseignements), le jeu s'arrête si tous les joueurs ont joué le même nombre de fois. (On finit donc le tour).

Celui qui possède la couleur du pion gagnant, montre sa carte et gagne le jeu. Mais il est possible qu'on ait fait gagner une des cartes qui n'appartiennent à personne et qui sont sous le plateau. Dans ce cas, personne ne gagne.

Si plusieurs joueurs ont atteint la case n° 41, c'est celui qui la dépasse le plus qui l'emporte.

Super variante pour Heimlich & Cie

Dès qu'un pion valeur dépasse la case n° 29 du parcours extérieur, le jeu s'arrête momentanément. Chaque joueur écrit secrètement sur un papier ses suppositions sur l'identité des propriétaires des détectives: ex : le rouge, c'est Michel; le vert, c'est Marie; le gris, c'est personne ...

Puis le jeu reprend.

Quand le jeu sera fini, ces pronostics influenceront le résultat: -1 point par supposition fautive et +2 points par supposition juste.

On conviendra également que si le jeu crée une situation où le pion valeur recule à nouveau en deçà de la case n° 29, les pronostics de chacun pourront être revus lors du prochain passage d'un pion par dessus 1 case 29.

Dans tous les autres cas, les pronostics ne peuvent plus être corrigés.