Jeu Habermaaß n° Nr. 4499

Chercher le code

Une subtile course au cambrioleur,
pour 2 à 4 détectives de 6 à 99 ans.

Idée : Manfred Ludwig
Illustration : Eva Czerwenka
Durée de la partie : env. 15 minutes

A Trésor-Ville, tout le monde a peur, car Jo le cambrioleur rôde dans tous les quartiers. Il a déjà volé plein de bijoux et d'autres objets de valeur. La police ne sait plus que faire et elle a fait appel aux meilleurs détectives du pays. La course au cambrioleur commence ! Les détectives sont déjà aux trousses de Jo, mais seul celui qui découvrira les codes secrets pourra l'attraper !

Contenu

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 cambrioleur
- 4 détectives
- 27 plaquettes-codes
- 60 cartes
  (28 cartes avec un code à symboles, 28 cartes avec un code à chiffres, 3 cartes de trésor, 1 carte de détective)
- 4 jetons
- 1 sablier
- 1 dé
- 1 règle du jeu

attraper Jo le cambrioleur !

But du jeu

Avec de la chance au dé et une bonne intuition de détective, qui réussira en premier à attraper Jo le cambrioleur ?

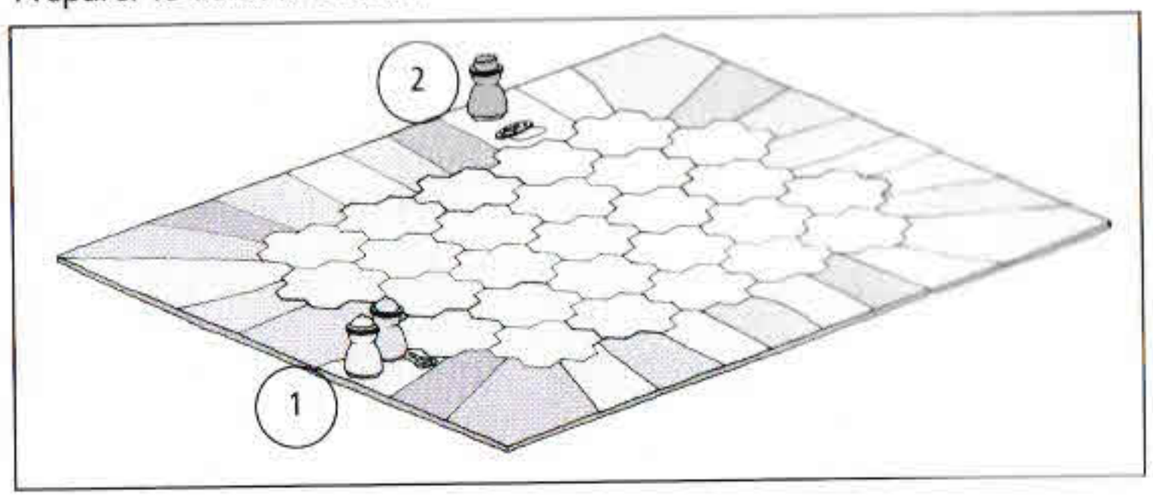
Préparatifs

assembler le plateau de jeu

Prendre les quatre parties du plateau de jeu et les assembler au milieu de la table. Les cases-codes ont un côté avec des symboles et un côté avec des chiffres. Les poser dans la partie découpée du plateau de jeu, dans n'importe quel ordre, le côté avec les symboles étant tourné vers le haut.

poser le jeu de cartes bleues et les cartes de trésor à côté du plateau de jeu, préparer les détectives, les jetons et Jo le cambrioleur, préparer le dé et le sablier

Pour le jeu de base, on prend le jeu de cartes bleues. Les empiler, faces cachées, à côté du plateau de jeu de manière à ce que chaque joueur les voie. Poser les trois cartes de trésor les unes à côté des autres, d'un autre côté du plateau de jeu.
Chaque joueur choisit un détective et prend le jeton de la couleur correspondante. Poser les détectives sur la case qui montre la grande lampe de poche rouge (1). Jo le cambrioleur est posé sur la case où on le voit en train de sortir d'une bouche d'égout (2).
Préparer le dé et le sablier.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui porte des lunettes commence en posant la carte de détective devant lui. Si aucun joueur ne porte de lunettes ou si plusieurs joueurs en portent, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

lancer le dé 1x

nombre de points : avancer le détective

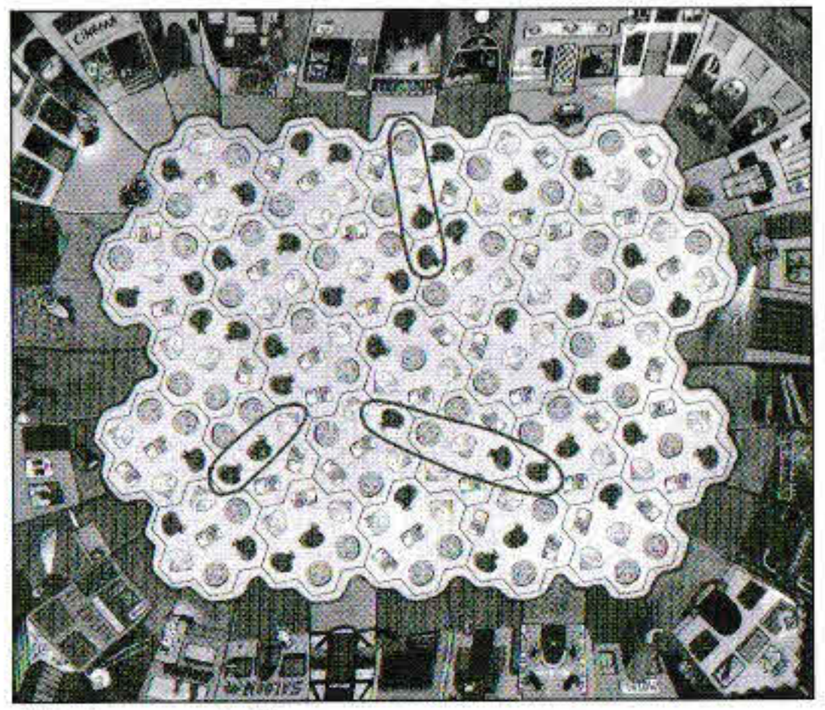
- **Sur quoi est tombé le dé ?**
  Un nombre de points ?
  Tu avances ton détective du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre.

loupe : avancer Jo le cambrioleur

- **Une loupe ?**
  → S'il y a 2 joueurs : avance Jo le cambrioleur de deux cases dans le sens des aiguilles d'une montre.
  → S'il y a 3 ou 4 joueurs : avance Jo d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

retourner le sablier, retourner une carte de code, tous cherchent le code en même temps

Chercher le code :
Seulement si le dé est tombé sur la loupe, tu retournes le sablier et prends la carte posée au-dessus de la pile en la retournant pour que tous les joueurs la voient.
Maintenant, tous jouent ensemble: cherchez sur le plateau de jeu le code représenté sur la carte. Il doit être reproduit uniquement en ligne droite. Il faut trouver au moins les trois premiers symboles du code.



code trouvé : poser le jeton

Tu as trouvé le bon code ?
Pose ton jeton sur le premier symbole du code trouvé.

N.B. : Tu n'as le droit de poser ton jeton qu'une seule fois. Après, tu ne peux plus le déplacer !

prendre la carte de trésor correspondante

Ensuite, tu prends vite la carte de trésor correspondante :

→ **Tu as trouvé les trois premiers symboles du code ?**
C'est bien ! Prends la carte de trésor avec le chiffre « 3 ». Les autres joueurs continuent à chercher les autres symboles pour obtenir le code à 4 ou 5 symboles.

→ **Tu as trouvé les quatre premiers symboles du code ?**
Très bien ! Prends la carte de trésor avec le chiffre « 4 ». Les autres joueurs continuent à chercher le code à 5 symboles.

→ **Tu as trouvé le code complet à 5 symboles ?**
Super ! Prends la carte de trésor avec le chiffre « 5 » et dis : « Stop ! ». Le tour est fini.

tous vérifient le code

Dès qu'un joueur a posé son jeton et pris la carte de trésor correspondante, les joueurs vérifient tous rapidement si le code marqué correspond au code recherché.
Si ce n'est pas le cas, la carte de trésor est remise à côté du plateau de jeu. Le jeton reste où il est. Le joueur qui a ce jeton n'a plus le droit de jouer pendant ce tour.

temps écoulé = fin de la recherche du code

Le temps est écoulé dans le sablier ?
La recherche du code est alors terminée. Le joueur qui a la carte de trésor de la plus haute valeur avance son détective du nombre correspondant de cases sur le plateau de jeu.

Exemple :
Si la carte de trésor avec le chiffre « 4 » est celle de la plus haute valeur, le détective est avancé de 4 cases.

Si aucun joueur n'a trouvé le code, les détectives ne bougent pas. Jo a été plus malin pendant ce tour et il a pu prendre de l'avance sur ses poursuivants.

Ensuite, chaque joueur reprend son jeton. Remettre les cartes de trésor à côté du plateau de jeu. La carte de code qui vient d'être jouée est retirée du jeu.

Après, un nouveau tour commence. La carte de détective est passée au joueur suivant.

Fin de la partie

arrivée à côté de Jo = gagnant

La partie est terminée quand un détective atterrit sur la même case que Jo le cambrioleur ou le dépasse. Ce détective remporte cette subtile course au cambrioleur.

Variante pour super détectives

Jo le cambrioleur ne facilite pas la tâche aux détectives car il a préparé de nouveaux codes.
Poser les plaquettes-codes dans la découpe du plateau de jeu en tournant le côté avec les chiffres vers le haut. Préparer le jeu de cartes rouges avec les codes à chiffres. Jouer en suivant les mêmes règles que dans le jeu précédent.