

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



COMPOSITION DU JEU

1 plateau de jeu
2 dés
4 pions Détectives
8 licences de détective
10 avis de recherche
32 cartes ANTI-GANG
1 liasse de billets de 5.000 et 10.000 F
Le "Détective électronique"

INFORMATIONS TECHNIQUES

1) LE DÉTECTIVE ÉLECTRONIQUE

Le cerveau électronique est composé d'éléments délicats. Pensez-y !

- Ne démontez jamais le boîtier.
 - Ne le faites pas tomber.
 - Ne le cognez pas.
 - Ne le laissez pas dans un endroit humide.
- Appuyez sur les touches avec le doigt (pas avec l'ongle). N'utilisez pas de crayon ou d'objets pointus.

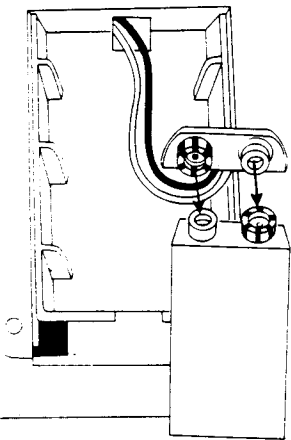
2) LA PILE

Le "Détective électronique" fonctionne sur pile 9 volts ; utilisez une pile **alcaline** de préférence.

3) MISE EN PLACE DE LA PILE

Le logement de cette pile se trouve au dos du boîtier, en bas. Pour ôter le couvercle, placez votre pouce sur le carré cannelé et poussez dans le sens de la flèche, puis soulevez.

branchez la pile comme indiqué sur l'illustration
ci-dessous :



Remettez la pile dans son logement et replacez le couvercle.
Prenez soin d'économiser votre pile. Enlevez-la si vous ne devez plus jouer pendant un long moment. Assurez-vous, en fin de partie que vous avez bien "éteint" le "DéTECTIVE ÉLECTRONIQUE".

4) **REPLACEMENT DE LA PILE**

Changez la pile à temps. Si vous constatez des anomalies dans le fonctionnement du "DéTECTIVE ÉLECTRONIQUE", c'est certainement le moment de ce changement.

Une pile faible peut, par exemple, entraîner un bourdonnement continu et plus la pile s'affaiblit, plus le bourdonnement devient fort. Il faut alors changer la pile tout de suite.

Si un problème se pose avec la nouvelle pile, vérifiez sa bonne mise en place.

BUT DU JEU ANTI-GANG

Vous êtes (vous et vos adversaires) des détectives privés, chargés de rechercher et de faire arrêter successivement de célèbres voleurs.

Chaque arrestation vaut, bien entendu, une bonne prime.

Mais... chaque voleur est un phénomène comme vous n'en avez jamais rencontré : il est sous le contrôle d'un mini ordinateur et... il est entièrement *invisible*,

TOUTEFOIS, VOUS POUVEZ L'ENTENDRE. Chaque fois qu'un voleur fait un mouvement sur le tableau, il se trahit par un indice sonore que vous transmet le "DéTECTIVE ÉLECTRONIQUE", ce mini ordinateur qui va jouer pour vous le rôle d'un collègue.

Cet extraordinaire limier suit en fait chaque mouvement du voleur et grâce à lui, vous l'entendrez quand il marche sur la pointe des pieds sur le parquet d'un magasin ou de la

banque, quand il ouvre une porte qui grince, quand il brise une fenêtre ou qu'il court dans la rue ou dans le métro.

L'ENQUÊTE

Chaque son ainsi transmis par le "DéTECTIVE électronique" constitue un indice de la position du voleur sur le plateau. En accumulant ces indices et en les combinant vous pouvez déduire l'emplacement exact du voleur puis le suivre dans ses déplacements.

LA POURSUITE

Trouver la position du voleur... (sans la perdre au fur et à mesure de ses déplacements) n'est pas suffisant. Encore faut-il rattraper ce voleur en amenant son pion DéTECTIVE jusqu'à lui. Alors seulement vous pouvez demander son arrestation.

L'ARRESTATION

C'est encore grâce au "DéTECTIVE électronique" que vous pourrez appeler la police et lui indiquer la position du voleur. Avec un peu de chance, la police l'arrêtera et l'emmènera au poste. Mais... après une arrestation réussie, surgit ailleurs un autre voleur, tout différent mais aussi invisible. Il faudra lui aussi l'arrêter.

PLATEAU DE JEU

Il représente un quartier de la ville, avec ses magasins, sa banque, ses rues et ses stations de métro.

Sur ce plateau, 19 cases rouges. Elles marquent les endroits (et ce sont les seuls) où un voleur peut commettre un délit.

18 cases sont réparties entre les bâtiments :

- 1 : le magasin du Fourreur,
- 2 : la Joaillerie,
- 3 : le magasin d'Antiquités,
- 4 : la Banque.

La 19^e case, la seule à être située à l'extérieur des bâtiments, se trouve au kiosque à journaux.

Lorsque la partie commence, le voleur est sur le point de commettre un délit sur l'une de ces 19 cases rouges numérotées.

Mais, avant de commencer à jouer, il faut vous familiariser avec le "DéTECTIVE électronique".

LE DÉTECTIVE ÉLECTRONIQUE :

Ecoutez et regardez

Pour vous familiariser avec le "Déctective électronique" exercez-vous grâce au programme test.

Au cours d'une partie normale, chaque indice sonore reflète l'endroit exact du plateau où se trouve le voleur. Ecoutez ces indices sonores afin de les reconnaître.

Chacun d'entre eux est différent. Pour les écouter, appuyez tout d'abord sur la touche "ON", rapidement et avec délicatesse ; ne maintenez pas votre pression. L'affichage doit faire apparaître trois tirets (- - -). Si cela ne se produit pas, appuyez sur "OFF" puis de nouveau sur "ON". Si les trois tirets n'apparaissent toujours pas, pressez "OFF", attendez 60 secondes environ et pressez "ON".

LES INDICES : Appuyez maintenant sur la touche "CLUE" et vous entendrez l'alarme indiquant qu'un voleur vient de commettre un méfait. Vous verrez à l'affichage le numéro de l'immeuble (1 2 3 4) ou de la rue (5 6 7 8) où le vol (Cr) a eu lieu.



Marche à suivre pour entendre les autres indices sonores :

Appuyez sur	Indice sonore	Affichage
"CLUE"	le voleur marche sur un PARQUET	FL
"CLUE"	le voleur ouvre une PORTE	dr
"CLUE"	le voleur casse une VITRE	GL
"CLUE"	le voleur court dans la RUE	St
"CLUE"	le voleur prend le MÉTRO, puis retourne dans la RUE	St

Au cours d'une véritable partie, il arrive que le voleur ne bouge pas de sa case pendant un ou plusieurs coups. Dans ce cas, vous entendez un simple "Blip" sonore et l'indice écrit sur le cadran ne change pas (puisque le voleur n'a pas bougé de place).

INFORMATION : De temps à autre – grâce aux cartes ANTI-GANG – vous pourrez aussi faire appel à l'indicateur. Ce dernier est de mèche avec le malfaiteur et connaît donc toujours sa position exacte. Pour obtenir une information auprès de cet individu, il vous faudra probablement lui verser une certaine somme d'argent ; mais vous vous rendrez compte assez vite que cela en vaut la peine pour vous permettre d'avoir de l'avance sur les autres détectives.



Appuyez sur la **touche TIP** et maintenez votre **pression** : l'indicateur vous indique – à l'affichage – la position exacte du voleur. N'oubliez pas : cette information est secrète. Assurez-vous que l'affichage ne peut être vu que par vous lorsqu'il fait apparaître l'information. N'oubliez pas, non plus, de garder la touche appuyée ; aussitôt que vous relâchez la touche, l'information disparaît.

ARRESTATION : vous procédez aussi à l'arrestation par l'intermédiaire du "Détective électronique". Comme vous le découvrirez en jouant, une arrestation peut être **réussie, fausse, ou manquée.**



Pour écouter les différents sons correspondants à chaque cas,

Pressez la touche "**ARREST**" : La police arrive en faisant marcher sa sirène, tire des coups de feu de sommation et arrête le voleur. Les policiers emmènent le voleur en prison en actionnant leur sirène 2 tons : C'est une arrestation **réussie.**

Pressez la touche "**ARREST**" : La police arrive en faisant marcher sa sirène, ne trouve personne sur les lieux présumés du délit. Le "Détective électronique" émet un bref son grave : C'est une **fausse** arrestation.

Pressez la touche "ARREST" : Après les sirènes et les coups de sommation, le voleur trompe la police et prend la fuite en se moquant des policiers : C'est une arrestation *manquée*.

Si vous désirez réentendre les sons correspondants aux INDICES, à l'INFORMATION de l'indicateur, ou aux différentes ARRESTATIONS, pressez de nouveau les mêmes touches.

Lorsque vous aurez bien retenu tous les sons, éteignez le "DéTECTIVE électronique" en appuyant sur "OFF".

PRÉPARATION DU JEU



1) Chaque joueur prend une licence de détective.



2) Chaque détective choisit un personnage et le place en position de départ dans l'Agence de Détectives Oeil-de-Lynx.

3) Un joueur bat les cartes ANTI-GANG et en pose 3, faces cachées devant chacun.

Il met le reste de ces cartes, faces cachées à côté du plateau. C'est le talon.

Ces cartes représentent autant d'actes possibles en cours de jeu.



**FAITES-VOUS DONNER
10.000 PAR UN DE VOS
COLLÈGUES AU CHOIX**

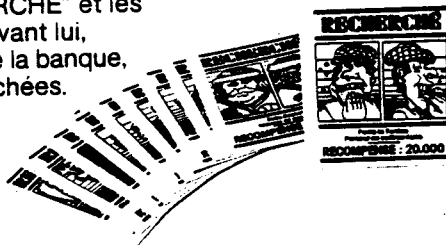
4) Un joueur est désigné pour faire le banquier.

a) Il fait deux tas distincts des billets de 5 000 et 10 000 qui forment la banque.

Il devra bien-sûr en cours de partie veiller à ne pas mélanger son propre argent et celui de la banque.



b) Le banquier bat les cartes "RECHERCHE" et les place devant lui, à côté de la banque, faces cachées.



c) Il retourne le premier avis de RECHERCHE et pose dessus le montant de la prime indiquée.

Cette prime est augmentée de 5 000 F pour chaque nouveau vol commis par le voleur.

d) Il remet à chaque joueur 15 000 F : 1 billet de 10 000 et 1 billet de 5 000.

5) Les Détectives lancent les dés à tour de rôle, celui qui obtient le nombre de points le plus élevé commence la partie.

Le joueur situé à sa gauche jouera en second et ainsi de suite.

Le premier joueur prend le "Déetective électronique", appuie 2 fois sur la touche "ON". On entend l'indice d'alarme : un vol vient d'être commis. Le joueur lit alors sur le cadran le numéro de l'immeuble où se trouve le voleur.

**AVANT DE
COMMENCER LA
PARTIE, LISEZ
ATTENTIVEMENT
CECI :**

A VOTRE TOUR :

1. Appuyez une fois sur la touche "CLUE". Ecoutez l'indice sonore et observez l'affichage.
2. Lancez les dés.
3. En fonction de l'indice que vous venez d'entendre – et de tous ceux qui l'ont précédé – déplacez votre pion vers l'endroit que vous croyez être celui où se trouve le voleur.
4. Si vous le pouvez, procédez à l'arrestation.

CARTES ANTI-GANG. A n'importe quel moment, lors de votre tour – soit avant, soit après avoir lancé les dés – vous pouvez, si vous le désirez, jouer une de vos cartes ANTI-GANG ; n'importe laquelle, mais *une seule* à la fois. Aussitôt que vous l'avez jetée sur la table, vous la retournez et la placez en dessous du talon. Puis, vous piochez une nouvelle carte du talon.

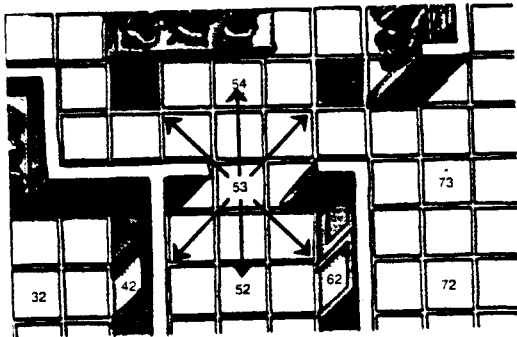
COMMENT SE DÉPLACE UN VOLEUR ?

Un voleur ne se déplace pas n'importe comment et pour être en mesure de le pister, vous devez connaître sa manière d'agir.

a) un voleur se déplace dans *deux* cas seulement :
– en principe (mais pas toujours) quand un Détective appuie sur la touche "CLUE".
– toujours quand il échappe aux policiers après une arrestation manquée.

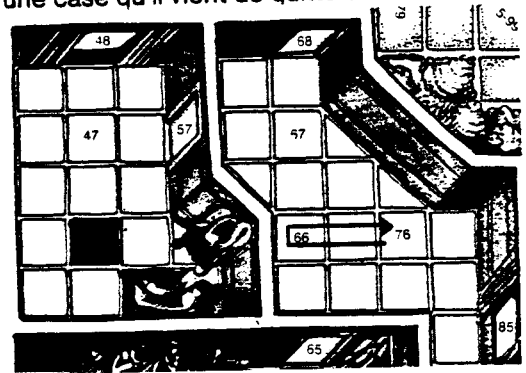
b) un voleur ne se déplace que *d'une ou deux* cases à la fois et toujours de case numérotée en case numérotée.

Ce déplacement se fait dans *n'importe quel sens*, horizontalement, verticalement ou diagonalement.

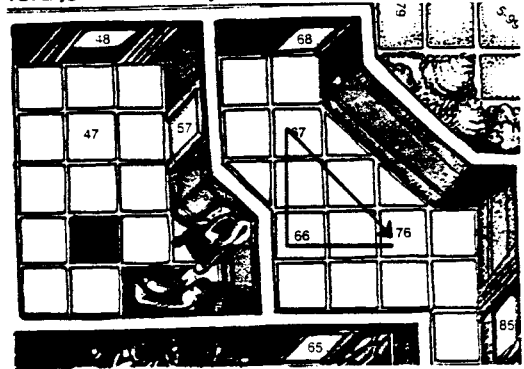


De la case 53, un voleur peut atteindre toutes les cases numérotées indiquées par les flèches.

c) Un voleur ne retourne jamais immédiatement sur une case qu'il vient de quitter.

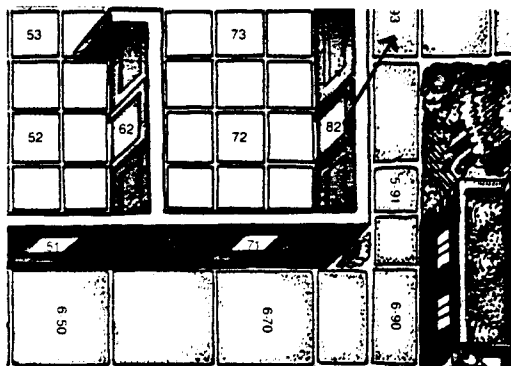
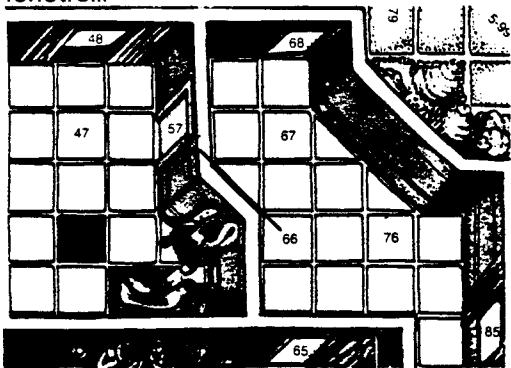


Il ne fera jamais ce trajet en 2 mouvements.



S'il doit faire ce trajet, il le fera en 3 mouvements.

d) Un voleur se déplace en diagonale, en longeant un mur par exemple, pour aller vers une porte ou une fenêtre...



Regardez attentivement ce type de déplacement.

e) Lorsqu'un voleur ouvre une porte ou brise une fenêtre, il passera forcément, à son prochain déplacement, par cette porte ou cette fenêtre.

f) Un voleur ne peut pas escalader un mur.

g) Lorsqu'un voleur se trouve dans un bâtiment, il essaiera toujours de voler. Irrésistiblement ! Si donc, il se trouve près d'une case rouge numérotée, il ira forcément sur cette case au prochain déplacement.

h) Lorsqu'un voleur a commis un délit sur une case rouge et qu'il vient à repasser sur cette case, l'indice sonore n'indique plus qu'il y a vol.

Et pour cause : le voleur ne peut voler deux fois la même chose. Son nouveau passage sur cette case donnera donc lieu à un indice "PARQUET". **Il en sera ainsi tant que le voleur n'aura pas quitté le bâtiment.**

De la même manière, après un vol au kiosque à journaux, le nouveau passage du voleur sur cette case donnera lieu à un indice "COURSE dans la RUE". **Il en sera ainsi tant que le voleur n'aura pas été arrêté.**

i) Comme tout bandit qui n'ignore pas les avantages du métro lorsqu'il s'agit de favoriser une fuite, notre voleur empruntera le métro. Quand il arrive sur une des cases situées aux angles du plateau, près d'une bouche de métro, il ne manquera pas de s'y précipiter à son prochain mouvement.

j) Un voleur entré dans le métro peut en ressortir par n'importe laquelle des 5 stations du plateau (même par celle où il est entré). Quelle que soit la station par laquelle il sort, le voleur vient se placer sur la case numérotée située face à la sortie.

k) Lorsque le voleur échappe aux policiers – c'est le cas après une arrestation *manquée* – il effectue sans s'arrêter 5 à 6 mouvements à la suite. Notez soigneusement ces 5 ou 6 indices sonores successifs si vous ne voulez pas perdre sa piste.

L'ENQUÊTE

Connaissant maintenant la manière de se déplacer du voleur, vous êtes en mesure de mener votre enquête avec efficacité.

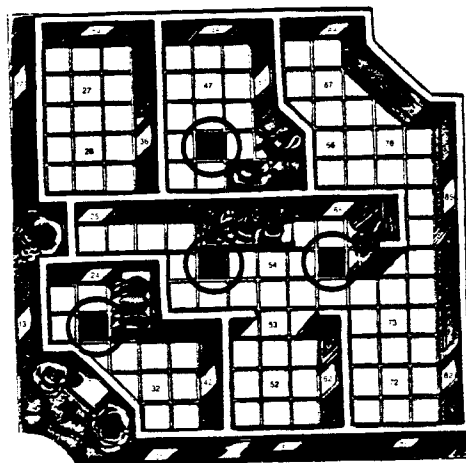
Comme vous le savez, le voleur peut se trouver sur n'importe quelle case numérotée. Pour trouver sa position, il faut bien se souvenir de ce qu'il a fait auparavant et des cases où il aurait pu se trouver. En d'autres termes, la case où il se trouve en ce moment dépend étroitement des endroits où il était précédemment.

La séquence d'indices sonores suivante, va nous montrer comment faire le dépistage. Sur les illustrations, les cases entourées représentent les positions supposées du voleur. Les flèches sont codées par couleur, pour indiquer les différents chemins utilisés pour arriver à chacune de ces positions.

Dans cet exemple, les indices et l'affichage sont imaginaires ; aussi, il est inutile d'employer le "DéTECTIVE ÉLECTRONIQUE". Au cours d'une partie ordinaire, chaque joueur à tour de rôle, fait appel au "DéTECTIVE ÉLECTRONIQUE" pour obtenir un indice sonore, que tous les autres écoutent également.

1^{er} indice : l'Alarme.

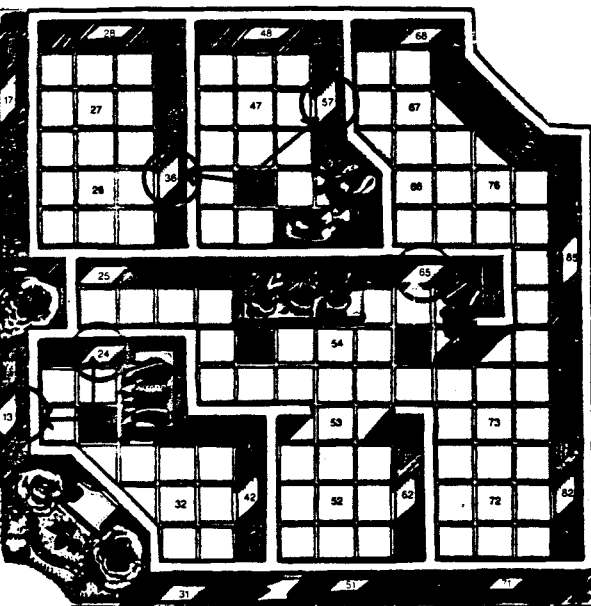
Un vol vient d'être commis, l'écran lumineux affiche *1E7*, le vol a donc eu lieu dans le bâtiment 1, sur l'une des 4 cases rouges numérotées qui s'y trouvent.



2^e indice : bruit de porte

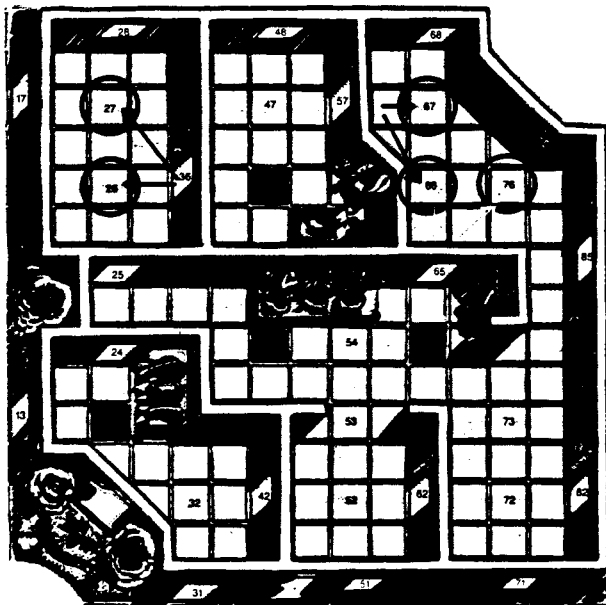
Regardez quelles sont les portes situées à deux cases d'une case rouge.

Nota : Comme il n'y a pas de porte située à deux cases de la case 44, le voleur ne peut avoir commis son vol sur cette case. Vous pouvez donc l'éliminer.



3^e indice : bruit de parquet.

Le voleur marche sur le parquet. Examinez quelles sont les différentes cases "parquet" qui se trouvent à deux cases des portes que le voleur était susceptible d'ouvrir au coup précédent.

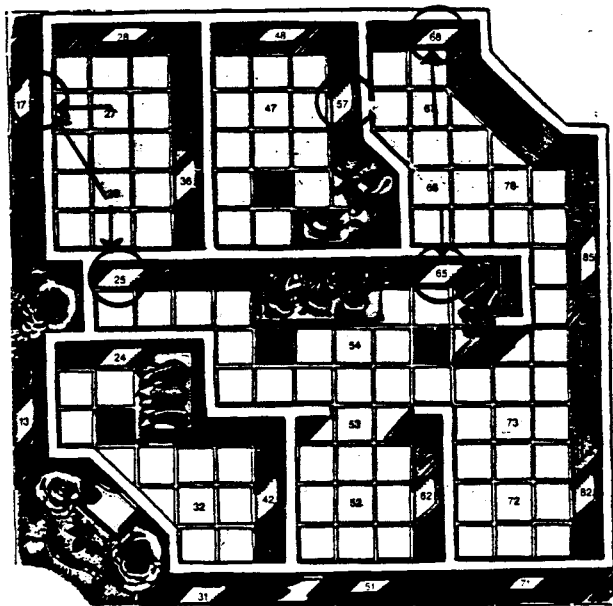


Notez que les cases 47 et 54, bien que situées à 2 cases d'une de ces portes ne peuvent être occupées par le voleur puisque celui-ci franchit toujours une porte qu'il vient d'ouvrir.

4^e indice : bruit de porte.

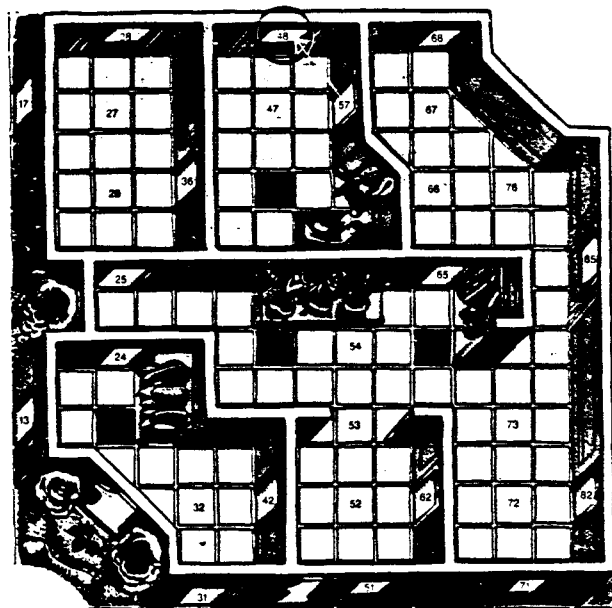
Repérez chaque porte se trouvant à deux cases des emplacements possibles du coup précédent.

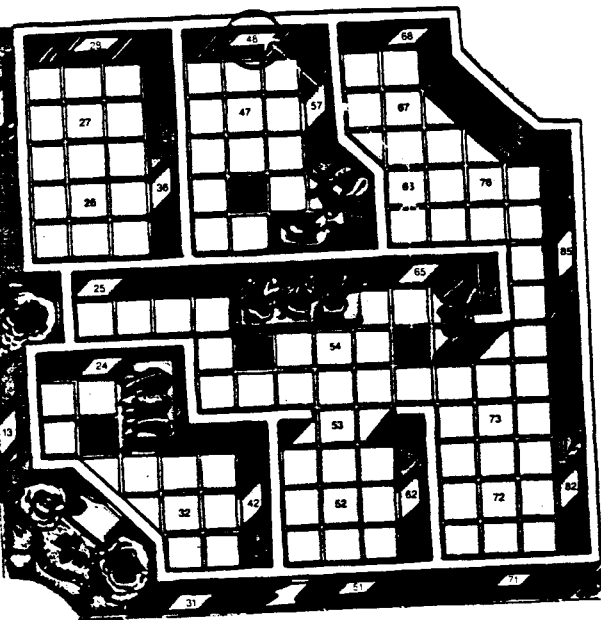
Remarquez que la porte 36 ne peut pas être prise en compte parce qu'un voleur ne revient jamais immédiatement sur une case qu'il vient de quitter.



5^e indice : bruit de vitre brisée.

Il n'y a qu'une fenêtre située à 2 cases des emplacements possibles du coup précédent.
Le voleur est donc là.





Voici reconstitué le trajet qu'a suivi le voleur depuis qu'il a commis son délit.
MAINTENANT QUE VOUS SAVEZ OÙ EST LE VOLEUR, vous devez le pister pour ne pas perdre sa trace et le **RATTRAPER**.

LA POURSUITE

Vous devez maintenant rejoindre le voleur. Car, c'est à cette condition que vous pouvez demander son arrestation.

La poursuite se fait au moyen de dés.

COMMENT DÉPLACER VOTRE PION DÉTECTIVE ?

- Sur toutes les cases, numérotées ou non.
- Dans toutes les directions (horizontalement, verticalement ou en diagonale), vous pouvez dans un même mouvement changer de direction autant de fois que vous le voulez.
- Son avance est fonction du nombre indiqué par les dés, mais vous n'êtes pas obligé d'aller jusqu'au bout du mouvement.

Par exemple, si les dés donnent 7, vous pouvez déplacer votre Détective de 0 à 7 cases (en fait, vous pouvez ne pas le déplacer...).

- Si en fin de mouvement, vous arrivez sur une case déjà occupée par un autre Détective, placez vous immédiatement sur une case voisine, de votre choix.
- Comme le voleur, vous pouvez franchir une porte, mais vous ne pouvez pas escalader un mur ni passer par une fenêtre (même si elle a été brisée auparavant).

f) Si vous commencez votre mouvement à une station de métro, vous pouvez (avant ou après avoir lancé les dés) aller directement à une autre station et jouer à partir de là.

g) Si vous passez en cours de mouvement sur une case station de métro, vous pouvez, si vous le désirez, prendre le métro et terminer votre tour à partir de n'importe quelle autre station.

L'ARRESTATION

Demander une arrestation consiste à faire venir la police à l'emplacement présumé du voleur. Vous n'avez le droit de demander une arrestation que si votre détective se trouve lui-même sur la case où le voleur est supposé se trouver, ou sur une case immédiatement voisine.

Pour procéder à une arrestation, appelez la police en appuyant sur la touche **"ARREST"**. A l'aide des touches numérotées, dirigez ensuite les policiers vers le voleur. Composez le chiffre du bâtiment ou de la rue, puis les deux chiffres du numéro de la case où le voleur est supposé se trouver.

Si vous pensez par exemple que le voleur est dans le bâtiment 1 sur la case 48, vous devez appuyer sur la touche **"ARREST"** puis sur les touches 1, 4 et 8.

ais n'oubliez pas que vous n'avez le droit
effectuer une arrestation que sur la case où se
ouve votre détective ou sur l'une des cases
médiatement voisines.

orsque vous procédez à une arrestation, trois
as peuvent se présenter :

) Votre arrestation est **réussie**: Le banquier
vérifie sur le "Détective électronique" que votre
détective était en mesure de procéder à
arrestation, et vous remet l'avis de RECHERCHE
et la prime correspondante.

) Votre arrestation est **fausse**: Le voleur ne se
trouve pas à l'endroit présumé et vous avez
appelé la police inutilement. Votre licence de
détective vous est confisquée pour un tour et
vous sera rendue contre 5 000 F au tour suivant.
Si vous ne disposez pas de cette somme, passez
deux tours. Pendant ce temps, le jeu continue
normalement pour les autres joueurs.

) Votre arrestation est **manquée**: Le voleur
s'échappe et effectue 5 ou 6 mouvements à la
suite. Notez bien les indices sonores
correspondants.

N.B. Les sons correspondants aux trois
situations ci-dessus sont décrits page 6.

Après une arrestation réussie, chaque joueur
laisse son détective à la place qu'il occupe.

Le banquier retourne un nouvel avis de
RECHERCHE et pose dessus la prime indiquée.

Le joueur suivant celui qui a effectué l'arrestation
prend le "Détective électronique" et appuie une
fois sur la touche "ON".

L'alarme annonce qu'un nouveau vol vient d'être
commis, les détectives partent à la poursuite d'un
nouveau voleur.

AVANT DE JOUER

Notez encore ceci :

1. INDICES SONORES

a) Faites en sorte d'écouter aussi bien les indices de vos adversaires que les vôtres. Plus vous aurez d'indices, plus il vous sera facile de dépister le voleur.

b) Le "DéTECTIVE électronique" garde en mémoire les 10 derniers mouvements du voleur. Si vous voulez réentendre le dernier indice, appuyez sur la touche 0. En appuyant sur 1 vous réentendrez l'indice précédent. Pour remonter plus loin encore appuyez sur 2, 3, 4, etc...

Vous ne réentendrez pas le "Blip" qui indique que le voleur n'a pas bougé puisque le "DéTECTIVE électronique" ne garde en mémoire que ses mouvements.

2. ARRESTATION D'UN VOLEUR

Comme vous le savez, pour arrêter un voleur, il vous faut d'abord appuyer sur ARREST ; puis sur les trois touches de chiffres indiquant sa position exacte, bâtiment ou rue et case numérotée.

Il se peut que vous commenciez à arrêter un voleur et que – pour une raison quelconque – vous changiez d'avis. Dans ce cas, *avant de presser la troisième touche de chiffres*, vous pouvez tout arrêter en appuyant de nouveau sur ARREST. A ce point, vous pouvez soit continuer à jouer normalement, soit – en pressant une fois de plus sur ARREST – essayer d'arrêter le voleur.

LE VAINQUEUR

C'est le joueur qui le premier réunit la somme de 100.000 F. Si les joueurs décident d'arrêter le jeu avant, c'est celui qui à ce moment là est le plus riche. A égalité, c'est le joueur qui a arrêté le plus grand nombre de voleurs qui l'emporte.

NOTRE SERVICE CONSOMMATEURS SE FERA UN PLAISIR DE REpondre A VOS QUESTIONS CONCERNANT CE JEU :

**MIRO-MECCANO - SERVICE CONSOMMATEURS
118, 130, AVENUE JEAN-JAURES - 75942 PARIS CEDEX 19**