

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 (Bourgogne du sud), 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



RÈGLE DU JEU

THÈME DE LA PARTIE

2, 3, 4, 5 ou 6 enquêteurs recherchent chacun un malfaiteur. Ils doivent :

- **FAIRE SON PORTRAIT-ROBOT** grâce aux **RENSEIGNEMENTS** recueillis dans la rue et confirmés au cours des **ENQUÊTES**
- **VÉRIFIER** si ce portrait est identique à celui de l'un des malfaiteurs connus de la Police.
- **COMPLÉTER CE PORTRAIT** pour qu'il soit exactement conforme à celui de l'un des malfaiteurs recherchés.
- **ALLER L'ARRÊTER** pour le conduire en Prison.

ENIGMAKO est plus qu'une course de vitesse entre les joueurs ; c'est aussi une compétition permanente entre les enquêteurs qui peuvent, dans certaines conditions, exiger de l'un ou l'autre de précieux renseignements.
LE GAGNANT EST CELUI QUI MET LE PREMIER SON MALFAITEUR EN PRISON.

COMPOSITION DU JEU

- 1 Plateau représentant le **PLAN DE LA VILLE**
- 20 cartes rouges "**RENSEIGNEMENT**"
- 20 cartes bleues "**MESSAGE** ou **LIEU D'ENQUÊTE**"
- 6 pions représentant chaque enquêteur :
 - LE DÉTECTIVE PRIVE, qui se cache derrière son journal.
 - L'INSPECTRICE, qui est la seule femme.
 - LE POLICIER EN CIVIL, en imperméable.
 - LE GENDARME, en uniforme.
 - L'AGENT SECRET, en pull à col roulé.
 - LE COMMISSAIRE, avec sa pipe à la bouche.
- Une pochette **FICHER DE LA POLICE**, qui doit contenir les 6 portraits de malfaiteur
- **6 PORTRAITS DE MALFAITEURS** :
 - IVAN SKIVOL
 - JIM GACHETT
 - RAF LETOUT
 - JO TAKATAC
 - EMILE HEVOIL
 - KLAUS TROFOB
- **80 ÉLÉMENTS** de visage, présenté sous forme de 8 visages prédécoupés. (Détacher les 80 pièces et les ranger dans les 10 alvéoles ménagées dans le fond de la boîte).
- **6 PROFILS** identiques sur lesquels chaque enquêteur met en place les ÉLÉMENTS composant le portrait-robot.

DISPOSITION DU JEU

Les joueurs (2 à 6) se disposent autour du plateau. Chacun place son pion sur la case **COMMISSARIAT**. Il pose devant lui le **PROFIL** correspondant à son pion.

Les cartes rouges sont battues et posées à leur place en un tas, face cachée. De même pour les cartes bleues.

Au fur et à mesure que les joueurs acquièrent des cartes, ils les disposent à plat devant eux, **visibles pour tous**.

CIRCULATION DES ENQUÊTEURS

1. Les joueurs jettent les dés successivement dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui fait le plus fort total avec les 2 dés joue le premier, choisit son pion avec le **PROFIL** correspondant et fait démarrer son pion de la case **COMMISSARIAT**.
2. Chaque joueur **jette toujours les deux dés à la fois** et déplace son pion du nombre de cases indiqué par **un seul dé à son choix**. S'il fait un double, il peut avancer soit du nombre de cases indiqué par un seul dé, soit du total des deux dés.
3. Chaque joueur, quand c'est à son tour de jouer, **doit** jeter les dés et déplacer son pion.
4. Il fait avancer son pion **dans le sens qu'il veut**, sauf sur les voies à sens unique de l'autoroute.
5. Quand un joueur tombe sur une **CASE BLEUE**, il prend obligatoirement **une carte dans l'un ou l'autre tas au choix**.

6. Quand il tombe sur une **CASE ROUGE** (Avertisseur de Police) il doit relancer les dés et rejouer une seconde fois.
7. Un joueur **peut en rattraper un autre**, sauf sur les CASES JAUNES "**LIEUX D'ENQUÊTE**". Dans ce cas, **le joueur qui arrive en dernier** a le droit de choisir dans le jeu du ou de l'un des joueurs déjà en place une carte **RENSEIGNEMENT** ou **LIEU D'ENQUÊTE au choix**. Il n'a pas le droit de prendre à un autre joueur une carte MESSAGE.
8. Les joueurs **peuvent se croiser ou se dépasser**.
9. Les **CASES JAUNES** ne sont accessibles qu'aux joueurs ayant la carte **LIEU D'ENQUÊTE** correspondante. L'accès doit s'y faire par leur ouverture, qui est nettement indiquée sur le plan et en parcourant le nombre de cases exact indiqué par le ou les dés.
EXEMPLE : Si un joueur est au 6, boulevard du Château et veut accéder au Château, il doit disposer de la carte LIEU D'ENQUÊTE "CHATEAU" et réaliser un 6 ou un double 3.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

La partie de déroule en 3 phases successives. Chaque joueur doit terminer entièrement une phase avant de commencer la phase suivante.

1° PHASE : IDENTIFICATION DU MALFAITEUR

Un joueur qui s'arrête sur une **CASE BLEUE** tire la première carte à venir de l'un des deux paquets à son choix :

- Soit une **CARTE ROUGE "RENSEIGNEMENT"** qui donne une indication sur un **ÉLÉMENT** du portrait du bandit recherché.
- Soit une **CARTE BLEUE**, qui peut être :
 - Un **LIEU D'ENQUÊTE**, par exemple la **MAIRIE** (cases JAUNES). Quand il le désirera, le joueur se dirigera vers ce lieu. Quand il y sera arrivé, il **échangera ses cartes RENSEIGNEMENT contre les ÉLÉMENTS** identiques. Il disposera ces **ÉLÉMENTS** à leur place sur son **PROFIL** pour composer le portrait-robot de son malfaiteur. Toutes les cartes **RENSEIGNEMENT** ou **LIEU D'ENQUÊTE** que ce joueur détiendra encore devront être remises en jeu sous leurs paquets respectifs.
Un joueur n'a pas le droit de prendre ÉLÉMENTS qu'il ne pourrait pas placer sous son PROFIL.
 - Un **MESSAGE** qui peut être un ordre à suivre, une pénalité, un avantage, etc... Un même message peut quelquefois s'adresser à tous les enquêteurs à la fois.

Quand le **PROFIL d'un joueur est entièrement recouvert par le portrait complet (10 ÉLÉMENTS)**, ce joueur se dirige vers le **COMMISSARIAT**. Quand il y est arrivé, il y prend, sans les montrer aux autres joueurs, les **6 PORTRAITS DE MALFAITEURS** contenus dans la pochette **FICHER DE LA POLICE**, les consulte attentivement et ne garde que le **portrait le plus ressemblant**, c'est à dire celui qui comporte le plus **ÉLÉMENTS** identiques à ceux qui sont sur son **PROFIL**.

Les **ÉLÉMENTS** non conformes au visage du malfaiteur sont alors retirés du **PROFIL** et sont remis dans le jeu. Les 5 visages non retenus sont remis dans la pochette. Celui qui est retenu est placé par le joueur à coté de son **PROFIL**, visible pour tout le monde. **LE MALFAITEUR EST MAINTENANT IDENTIFIÉ.**

2° PHASE : RECHERCHE DU MALFAITEUR

Pour terminer le portrait du malfaiteur identifié, le joueur poursuit son enquête comme dans la première phase en obtenant des **RENSEIGNEMENTS** confirmés dans les **LIEUX D'ENQUÊTE** et échangés contre des **ÉLÉMENTS**. Il ne retient **que les ÉLÉMENTS correspondant au visage du malfaiteur** qu'il a identifié. Quand le **PROFIL** est à nouveau entièrement recouvert et absolument conforme au portrait du bandit identifié, l'enquêteur va le chercher dans sa cachette.

3° PHASE : ARRESTATION ET EMPRISONNEMENT DU MALFAITEUR

L'adresse de cette cachette est indiquée sur la carte représentant son visage. Quand l'enquêteur arrive à cette adresse, **son malfaiteur est arrêté**.

Il retourne alors le portrait de son malfaiteur, côté visage contre la table, et se dirige vers la **PRISON** où il termine la partie.

Pendant le **trajet CACHETTE-PRISON**, le joueur doit se conformer strictement aux instructions portées au dos du portrait de son malfaiteur.

LE PREMIER JOUEUR QUI A CONDUIT SON MALFAITEUR EN PRISON A GAGNE LA PARTIE. Celle-ci continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur en course.

REMARQUES IMPORTANTES : Les **ÉLÉMENTS** comprennent 4 fronts, 4 nez semblables, et ainsi de suite pour toutes les parties du visage. **Si la partie se joue à plus de 4 joueurs**, la possession d'une carte **RENSEIGNEMENT** n'implique pas forcément que l'**ÉLÉMENT** correspondant est disponible. Le joueur avisé doit surveiller les portraits robots composés par tes autres joueurs et essayer d'obtenir les cartes **RENSEIGNEMENT** correspondant à des

ÉLÉMENTS disponibles.

Il y a 6 malfaiteurs possibles : 3 bruns et 3 blonds. Si 3 enquêteurs ont commencé le portrait d'un blond (reconnaisable à la chevelure, à la nuque et à la tempe) Les autres joueurs doivent obligatoirement faire le portrait-robot d'un brun (et vice-versa).

Il ne peut y avoir de portrait moitié brun moitié blond.

Il peut arriver que toutes les cartes RENSEIGNEMENT soient entre les mains des joueurs, voire d'un seul joueur. Pour se procurer des RENSEIGNEMENTS, il faut alors soit en prendre aux autres enquêteurs en les rattrapant sur une case (sauf les cases JAUNES), soit attendre que l'un deux, à l'occasion d'un passage dans un LIEU ENQUÊTE, remette toutes ces cartes en jeu.

Au fur et à mesure que les cartes détenues par tes joueurs sont remises au jeu, elles doivent être replacées sous leurs paquets respectifs.

Le STADE a la particularité d'avoir 2 portes. On peut entrer ou sortir par l'une ou l'autre.

© 1972 COMANO

Licence Jacques Bernard