

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LES RIPOUX

## LE JEU EN BREF

**Type de jeu:** Stratégie et simulation

**Nombre de joueurs:** 2 à 6

**Age:** A partir de 10 ans; adolescents et adultes

**Durée:** 2 heures environ

**Auteurs:** B. Brocard et J. Adolphe

**Stratégie** ○●○○○ **Hasard**

# LES RIPOUX

Au cinéma ou à la télévision, vous avez été des millions à apprécier l'humour et le double-jeu des «RIPOUX», le film aux deux Césars. Vous connaissez l'histoire: des inspecteurs de police sans scrupules (Philippe NOIRET et Thierry LHERMITTE) réunissent l'argent nécessaire à l'achat d'un bar, tout près de l'hippodrome de Vincennes.

Cette histoire, vous allez la vivre: en complétant vos économies à l'aide de combines plutôt indélicates, vous arriverez peut-être à vous offrir le «Rendez-vous des Trotteurs»...

Tout le charme du jeu consiste à accorder vos propres affaires avec votre conscience professionnelle de flic efficace.

## I/MATERIEL

1 plateau de jeu: le quartier de Pigalle et Montmartre

1 dé à 20 faces et 1 dé à 6 faces

6 pions (une couleur par joueur)

6 petits chevaux, pour les courses à Vincennes

Des billets de 100 000, 10 000 et 5 000

122 cartes:

- 6 «poker-ripoux»
- 52 «inspecteurs»
- 6 «événements»
- 18 «fichier personnages»
- 6 «fichier gros bonnets»
- 16 «renseignements voyance»
- 18 «ordres du commissaire»

60 tickets «Taxé» (10 par couleur)

22 tickets blancs:

- 4 «casse dans bijouterie»
- 4 «agression»
- 4 «hold-up»
- 10 «mission accomplie»

20 jetons «10 points de flic»

60 jetons «1 point de flic»

# LES RIPOUX

## II/BUT DU JEU

Vous êtes inspecteur à la «Vigie Fleury», minable commissariat du quartier. Votre paie d'inspecteur vous permet de vivre, mais pas de vous offrir le bar de vos rêves, le «Rendez-vous des Trotteurs», qui coûte 100 briques (100 x 10 000 = 1 million!)

Procurez-vous de l'argent en «taxant» les petits truands et malfrats du quartier en échange de votre protection. Mais ne vous faites pas pincer par les terribles «Boeuf-carottes» de la police des polices, qui vous feront mijoter le temps nécessaire pour vous arracher des aveux complets...

Le joueur qui extorque 100 briques tout en réunissant 50 points de flic gagne la partie.

## III/ PREPARATION

Chaque joueur choisit sa couleur: bleu, jaune (représentée par un pion noir), rouge, rose, vert ou violet.

Après avoir étalé le plateau de jeu sur la table, désignez un donneur qui va (aussi) jouer le rôle de banquier.

### 3-1 Rôle du donneur:

- 1- Il trie les cartes selon le titre imprimé au verso, et les répartit en piles dans la boîte:
  - le «fichier personnages»: 18 cartes
  - le «fichier gros bonnets»: 6 cartes (chaque gros bonnet contrôle 3 personnages)
  - les «ordres du commissaire»: surveillance et arrestations, qui rapportent des points de flic
  - les «renseignements» obtenus par voyance: tuyaux pour les courses, indications utiles (16 cartes).
  - les cartes «poker ripoux», 6 as de coeur dont un seul utilisable (6 cartes).
  - les 52 cartes «inspecteurs» et les 6 cartes «événements».
- 2- Le donneur distribue à chaque joueur 6 cartes «inspecteurs» une à une et dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par lui.

# LES RIPOUX

- 3- Aussitôt après, il mélange les 6 cartes «événements» avec le reste des cartes «inspecteurs» et dépose, face cachée, le paquet à gauche du Sacré-Cœur: c'est le talon dans lequel les joueurs vont piocher au cours de la partie.
- 4- Enfin, le donneur distribue à chaque joueur 5 points de flic, la somme de 50 000, et 10 tickets «Taxé» de sa couleur.

## 3-2 Rôle des joueurs:

- 1- Chaque joueur pose son pion dans le commissariat;
- 2- puis il dépose ses 50 000 à la banque de sa couleur (les joueurs ne gardent pas leur argent sur eux: tous leurs gains sont immédiatement déposés dans leur banque).

**Remarque:** à moins de 6 joueurs, le donneur dépose 100 000 dans chaque banque vide.

## IV/ LE JEU

Les joueurs vont vivre plusieurs «journées de Ripoux» en effectuant en même temps les missions imposées par le commissaire et les arnaques qui les enrichissent.

### Choisissez maintenant de faire:

- une partie **complète**: le premier joueur qui réunit 50 points de flic et la somme de 1 000 000 gagne;
- ou bien une partie **courte**: au bout d'une heure, la partie s'arrête et chacun compte sa fortune, c'est à dire son argent plus 5 000 par point de flic obtenu. Le plus riche gagne.

### 4-1 Déroulement d'une journée de Ripoux:

- 1- Le donneur prend une carte «ordres du commissaire» et la pose sur la table. Le ou les inspecteurs qui réussissent les missions indiquées reçoivent leurs points de flic. La journée est terminée dès que ces missions sont remplies.
- 2- Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le donneur, suivi par son voisin de gauche, etc.

# LES RIPOUX

- 3- Le premier à jouer prend une carte au talon et la place dans son jeu (les 6 cartes «inspecteurs» qu'il a reçues au départ).  
Il a donc momentanément 7 cartes en main.
- 4- Il reste sur place ou il se déplace (à pied ou en métro): voyez le «**guide du Ripoux**».
- 5- Il joue une carte pour entamer une pile de défausse (défausse ACTION ou défausse RIPOUX) sur le plateau de jeu (emplacements défausse à côté du talon), et n'a plus que 6 cartes en main.
- 6- Enfin, s'il a choisi de poser sa carte, face visible, sur la défausse ACTION, il accomplit l'action qui correspond à cette carte, en lançant éventuellement le dé. Voyez ci-dessous le «**guide du Ripoux**» pour les explications détaillées.  
Son tour est terminé, et c'est à son voisin de gauche de jouer selon le même processus, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux missions imposées soient remplies.  
Dès qu'une mission est accomplie, le joueur touche aussitôt ses points de flic et prend le ticket «mission accomplie».

## Remarques:

- à la fin de votre tour, vérifiez que vous n'avez plus que 6 cartes en main.
- plusieurs inspecteurs peuvent éventuellement accomplir la même mission de surveillance et toucher les points de flic correspondants.

## 4-2 Avant de passer à la deuxième journée...

- 1- les joueurs rentrent leur pion au commissariat
- 2- les tickets «casse», «agression» ou «hold-up» sont retirés du plateau de jeu (voyez le § «événements»).
- 3- Les tickets «Taxé» sont retournés face non visible.
- 4- Le «commissaire» (le banquier donneur) retire 5 points de flic à tous les joueurs qui ne peuvent présenter leur ticket «mission accomplie».

# LES RIPOUX

- 5- Si un joueur descend à zéro point de flic, il est envoyé à la circulation. Il pose son pion sur le sens giratoire, en haut à gauche du plateau de jeu. A son tour de jouer, il lancera le dé à 20 faces: voyez les instructions sur le plateau de jeu.

La deuxième journée peut enfin commencer.

## V/ GUIDE DU RIPOUX

### 5-1 Le déplacement:

vous permet de vous rendre sur le lieu d'une mission (recevez immédiatement les points de flic correspondants), ou chez un personnage.

- **A pied ou en métro**, jetez le dé à 20 faces, et avancez de case en case selon le nombre de points obtenus. Si vous passez par une case **métro**, ressortez à la station de votre choix et continuez votre déplacement dans la limite des points obtenus. Vous pouvez vous arrêter quand vous le souhaitez. Pour entrer dans une case personnage, vous dépensez un point de déplacement.

- **En voiture**: après ce premier déplacement, jouez une carte **gyrophare** sur la défausse action, et relancez le dé à vingt faces pour un deuxième déplacement. Votre tour est alors terminé.

- Vous avez enfin la possibilité de **ne pas vous déplacer**, et de défausser immédiatement une carte.

### 5-2 Quelle carte jouer et sur laquelle des deux piles de défausse?

Choisissez parmi les 7 cartes que vous possédez celle qui peut vous rapporter un avantage, et jouez-la, face visible, sur la défausse ACTION.

Mais vous avez peut-être intérêt à vous défausser d'une carte embarrassante ou à tendre un piège: en posant une carte «boeuf-carottes», par exemple, face cachée, sur la défausse RIPOUX...

# LES RIPOUX

## 5-2-1 Défausse ACTION (carte face visible)

Beaucoup de possibilités se présentent:

- jouer une carte SDF «personnage sans domicile fixe»: René, Raoul, Ginette, Youssef, Philippe, Aziz et Baseki peuvent vous rapporter de l'argent (ou vous en faire perdre!), des renseignements pour arrêter un gros bonnet, ou encore une carte «voyance». Lancez le dé à 6 faces, et suivez les instructions imprimées sur la carte.

- **gyrophare**: relancez le dé à vingt faces pour un nouveau déplacement.

- **arrêt de maladie ou repos**: allez à l'hôpital (suivez les instructions de la case hôpital) ou au bar des Amis (vous y passez un tour).

Vous n'aviez probablement rien d'autre à jouer...

- **arrestation**: arrêtez un personnage «OK» ou un gros bonnet (si vous possédez trois membres de son gang, vous faites un coup de filet). Mettez-le en prison (dans le couvercle de la boîte).

- **levée d'écrou**: libérez un personnage en prison. S'il vous appartient, reprenez sa carte et taxez-le. Sinon, renvoyez-le au fichier personnages.

- **racket**: permet de taxer un personnage OK. Posez un ticket «Taxé» sur sa case. Prélevez votre taxe chaque jour en passant à son domicile.

Le racket est un acte Ripoux qui peut entraîner des déboires!

- **dénonciation anonyme**: si vous n'avez plus de points de flic, si vous voulez absolument garder vos autres cartes, jouez celle-là et allez à la circulation! (Cette carte, comme maladie et repos, se joue normalement sur la défausse Ripoux).



# LES RIPOUX

## 5-2-2 Carte spéciale à jouer sur ACTION

A n'importe quel moment, **même si ce n'est pas votre tour**, vous pouvez jouer FLAGRANT DELIT sur une carte RACKET qui vient d'être posée par un joueur. Le fautif vous donne 5 points de flic – à moins qu'il ait la carte SOUTIEN DU MINISTERE (qui annule le flagrant délit) et la joue **immédiatement**. Les joueurs qui défaussent FLAGRANT DELIT et SOUTIEN DU MINISTERE reprennent aussitôt une carte au talon pour compléter à six leurs cartes.

## 5-2-3 «Défausse Ripoux»

les cartes y sont posées face cachée. Cette défausse permet de placer une carte BOEUF-CAROTTES pour piéger ses collègues.

Dès qu'un «inspecteur» a commis un acte Ripoux, un collègue peut annoncer: «Boeuf-Carottes»!

La carte située au sommet de la défausse est retournée: si les «Boeuf-Carottes» sont là, l'inspecteur fautif donne 5 points de flic au collègue qui l'a dénoncé et remet l'argent illégalement acquis à la banque; si ce n'est pas une carte «Boeuf-Carottes», c'est le dénonciateur qui remet 5 points de flic à l'inspecteur accusé. Un inspecteur pris par les «Boeuf-Carottes» peut s'en tirer en jouant la carte «Soutien du Ministère» sur le talon «Action» (il complète alors immédiatement sa main en tirant une carte au talon, et garde ses points de flic).

**Remarque 1:** Cette défausse sert aussi à se débarrasser de cartes pénalisantes telles que «Séjour à l'Hôpital» (carte «Ripoux»).

**Remarque 2:** personne ne sait à coup sûr si la carte du haut de la défausse est une carte «Boeuf-Carottes»...à moins de l'avoir secrètement regardée, à la suite d'un renseignement «Voyance» (si un «renseignement» autorise un joueur à regarder secrètement la carte du haut, il en prend connaissance et la repose immédiatement, face cachée, à sa place).

# LES RIPOUX

**Attention:** au moment où vous posez, face cachée, une carte sur la défausse «Ripoux», n'importe quel joueur peut crier RIPOUX! La carte est retournée immédiatement. Si c'est une carte marquée «Ripoux» vous **devez** lui donner 2 points de flic. Si c'est une carte «Boeuf-Carottes» vous n'avez aucune pénalité – mais tous les joueurs sont au courant et ont intérêt à éviter les rackets pendant quelque temps...

## 5-3 Les cartes «Événements»

Les cartes «événements» mélangées aux cartes «inspecteurs» sont jouées sur la défausse ACTION. Si un joueur tire une carte «événements» au talon, **il doit la jouer immédiatement**. Elle est aussitôt placée sur la défausse «action» par l'inspecteur qui devait commencer son tour de jeu: il devient l'organisateur de l'événement.

### 5-3-1 Les courses:

L'organisateur détermine la course avec le dé à 6 faces (ex: 3=3<sup>ème</sup> course) et chaque inspecteur mise 5000 sur le cheval de sa couleur (il pose son cheval sur le numéro choisi dans le champ de courses en bas à droite. Il peut y avoir plusieurs chevaux sur le même numéro); si un inspecteur possède un tuyau dans la course (carte renseignements) il choisit le numéro gagnant, à moins qu'un autre n'annule ce tuyau avec la carte «Tuyau crevé» (carte renseignements); s'il n'y a pas de tuyau valable dans la course, l'organisateur détermine alors le rapport en lançant le dé à 20 faces, et le numéro gagnant avec le dé à 6 faces.

#### exemples:

15 au dé: rapport 15/1 ► gain =  $15 \times 5\,000 = 75\,000$

8 au dé: rapport 8/1 ► gain =  $8 \times 5\,000 = 40\,000$

Les mises des perdants vont au banquier, qui paye leurs gains aux joueurs chanceux.

### 5-3-2 Le Poker-Ripoux:

Tous les inspecteurs se rendent au bar des amis (dans l'espace blanc). L'organisateur distribue, face cachée, une carte Poker-Ripoux à chaque joueur, qui doit miser 10 000. Chaque joueur, à son tour de rôle, a la possibilité

# LES RIPOUX

de «se coucher» ou de montrer l'as de coeur s'il possède cette carte dans son jeu; bien entendu, il est possible de bluffer en montrant un faux as (en cachant une partie de la carte). Un tricheur peut-être démasqué par le joueur suivant qui annonce «RIPOUX!» en montrant sa carte (en bluffant lui aussi, le cas échéant...) Le Ripoux démasqué ajoute 10 000 au pot; mais s'il n'a pas bluffé, il ramasse le pot que le calomniateur aura préalablement augmenté de 10 000...

Le dernier joueur qui a montré une carte sans se faire traiter de Ripoux ou qui a prouvé qu'il avait le vrai as de coeur gagne la partie de poker.

L'organisateur parle en dernier et le tour de carte s'effectue dans le sens du jeu normal: si le tour arrive jusqu'à lui et qu'il montre sa carte, seul un joueur qui ne s'est pas couché peut le traiter de Ripoux; s'il n'y pas de gagnant, le pot reste en place pour la prochaine partie.

## **5-3-3 Hold-Up, Agression, Casse:**

L'organisateur lance le dé à 6 faces pour déterminer le lieu où se produit l'événement. Cet événement n'a rien à voir avec l'ordre du jour: la journée peut très bien se terminer sans que ces «missions-surprises» soient accomplies (enlevez alors les tickets correspondants du plateau de jeu).

- **Hold-Up:** l'organisateur place sur la banque attaquée un ticket «Hold-Up».

Le premier inspecteur qui arrive sur les lieux touche les points de flic prévus et un ticket «mission accomplie», à moins qu'il ne préfère s'entendre avec les gangsters et prendre 50 000 à la banque (acte Ripoux).

L'inspecteur qui a placé son argent à la banque attaquée perd 50 000 en fin de journée si personne n'a empêché le hold-up...

- **Agression:** l'organisateur place dans la rue où se produit l'attaque un ticket «agression». Le premier inspecteur qui arrive sur les lieux touche les points de flic prévus et un ticket «mission accomplie».

# LES RIPOUX

- **Casse:** l'organisateur place sur la bijouterie attaquée un ticket «casse». Le premier inspecteur qui arrive sur les lieux touche les points de flic prévus et un ticket «mission accomplie», à moins qu'il ne préfère prendre une partie des bijoux; il pourra ensuite négocier ces bijoux chez un receleur dont il aura trouvé l'adresse dans les «Reenseignements» (acte Ripoux).

**Le joueur qui a retourné la carte événement joue ensuite son tour normalement.**

## VI/LES PERSONNAGES

Les inspecteurs sont amenés à côtoyer trois types de personnages: les gros-bonnets, les personnages Sans Domicile Fixe (SDF) et les personnages ayant pignon sur rue qui sont représentés sur le plateau de jeu.

### 6-1 Gros-Bonnets:

Un inspecteur ne peut les prendre que sur renseignement (indication d'un personnage «Sans Domicile Fixe» (SDF) renseignement d'une voyante ou d'un marabout): dans ce cas, l'inspecteur tire une carte «Gros-Bonnets» et expose sa fiche à côté de ses autres personnages. S'il reconstitue le gang en réunissant les trois personnages indiqués sur la fiche du «Gros-Bonnet», il annonce «COUP DE FILET!» et reçoit

- 25 000 ou 25 points de flic (2-3 joueurs).

- 50 000 ou 50 points de flic (4-6 joueurs).

Le Gros-Bonnet et les personnages de sa bande sont alors **retirés du jeu**, la partie continue sans eux.

### 6-2 Les personnages SDF

Ils sont tirés au talon «inspecteurs + événements» et sont posés sur la défausse «Action». Le joueur négocie avec le dé à 6 faces comme pour un personnage fixe (les modalités sont indiquées sur chaque carte). On ne peut pas arrêter ces personnages. Ce sont des «Indics» qui permettent parfois de prendre un Gros-Bonnet.

# LES RIPOUX

**6-3 Les Personnages Fixes:** ils sont représentés sur le plateau de jeu. Au début du jeu, tous ces personnages sont «vierges» et leur fiche est au «fichier personnages».

Lorsqu'un inspecteur arrive au domicile d'un personnage «vierge», il peut négocier en lançant le dé à 6 faces: les réactions des personnages sont inscrites sur le plateau de jeu.

- **voyance:** la voyante ou le marabout permet de tirer une carte au talon «renseignements»; l'inspecteur conservera précieusement cette carte, face cachée. (Accepter un renseignement n'est pas un acte Ripoux). La carte «voyance» jouée retourne sous le talon «renseignement».

- **absent:** recommencez, si vous choisissez de rester sur place, au tour suivant.

- **Fuit, Cogne, Balance, Tire:** lancez le dé à 6 faces.

## FUIT

1, 2, 3 ou 4: il court plus vite que vous et vous échappe  
5 ou 6: il tombe dans l'escalier; il est «OK»!

## COGNE

1 ou 2: vous allez à l'hôpital  
3: il vous rate et s'enfuit  
4, 5 ou 6: vous le neutralisez, il est «OK»!

## BALANCE

1 ou 4: innocent! La commission de discipline vous relaxe  
2: coupable (-3 points de flic)  
3: circonstances atténuantes (-2 points de flic)  
5: allez à la circulation  
6: circonstances aggravantes (-5 points de flic)

# LES RIPOUX

## TIRE

- 1: vous allez à l'hôpital
- 2: vous ripostez: **Bavure!** (voyez le tableau suivant)
- 3: il vous rate et s'enfuit
- 4: vous le tuez: sa fiche est retirée du jeu
- 5 ou 6: vous dégainez et il se rend; il est «OK»!

## BAVURE

- 1 pas vu, pas pris
- 2: une vieille dame (-1 point de flic)
- 3: un chômeur (-2 points de flic)
- 4: un journaliste (-3 points de flic)
- 5: un «Boeuf-Carottes» (-4 points de flic)
- 6: un député (-5 points de flic)

«OK»: le personnage est mûr pour le **racket** ou une **arrestation**.

**RACKET:** «acte Ripoux»; l'inspecteur Ripoux peut «Taxer» un personnage «OK» en jouant une carte «Racket» (simple, double ou triple) sur la défausse «Action», il place un ticket «taxé» au domicile du personnage OK et celui-ci devient sa propriété (l'inspecteur expose sur la table la fiche correspondante, prise au fichier personnages).

L'inspecteur touche alors le montant de son racket, sauf si un de ses collègues joue une carte «Flagrant Délit» ou annonce «Boeuf-Carottes!» à bon escient. Tant qu'il possèdera la carte du personnage, il lui suffira de repasser une fois par jour pour encaisser en jouant une carte «Racket»; il perd le contrôle de son personnage si celui-ci est arrêté mais il peut le récupérer avec une carte «Levée d'écrou».

# LES RIPOUX

**ARRESTATION:** si la réaction du personnage est «OK», l'inspecteur honnête (ou désireux de contrarier les plans d'un collègue) choisira sans doute d'arrêter le personnage en jouant une carte «menottes» sur la défausse «Action»: il reçoit alors les Points de Flic prévus sur la fiche du personnage. Si l'arrestation est à l'ordre du jour, il reçoit une deuxième fois les Points de Flic et un ticket «Mission Accomplie». Le personnage arrêté est mis en prison dans le couvercle de la boîte.

**LIBERATION:** un personnage restera en prison tant qu'un inspecteur n'aura pas joué la carte «Levée d'Ecrou»:

– Si le personnage était «Taxé» par l'inspecteur qui le libère, celui-ci récupère la carte du personnage et laisse le carton «Taxé» à son domicile.

– Si le personnage était «Vierge» ou «Taxé» par un autre inspecteur, la carte retourne au fichier (enlever le carton «Taxé» du domicile).

Si l'événement «Amnistie Générale» survient, tous les détenus retournent au fichier et redeviennent «Vierges» (enlever les tickets «Taxé»).

## COGNE

### VII/ LA FIN DE PARTIE

Dès qu'un inspecteur plus «Ripoux» que les autres possède 1 000 000 dans sa banque et réunit 50 Points de Flic, il présente sa démission au commissaire.

Après s'être défaussé de toutes ses cartes (il ne tire plus de cartes au talon à son tour de jeu), il quitte la police et prend sa retraite au «Rendez-vous des Trotteurs». Il a gagné!

## TABLEAU DES REACTIONS DES PERSONNAGES FIXES

ès que vous arrivez au domicile d'un personnage, jetez le dé à 6 faces pour tester ses réactions (imprimées sur le plateau)

### REACTION O.K.

Jouez une carte MENOTTES

ou Jouez une carte RACKET

vous l'arrêtez et le mettez en prison dans le couvercle de la boîte.

s'il est vierge (non taxé), s'il n'est pas en prison, vous posez un ticket TAXÉ sur son domicile et touchez chaque jour la somme indiquée.

### REACTION FUIT, COGNE, TIRE ou BALANCE

Lancez le dé à 6 faces. Si le personnage tire et que vous provoquez une bavure en ripostant, lancez à nouveau le dé à 6 faces.

#### FUIT

- 1 il s'échappe
- 2 il s'échappe
- 3 il s'échappe
- 4 il s'échappe
- 5 O.K.
- 6 O.K.

#### COGNE

- 1 allez à l'hôpital
- 2 allez à l'hôpital
- 3 vous esquivez, il s'échappe
- 4 O.K.
- 5 O.K.
- 6 O.K.

#### BALANCE

- 1 innocent!
- 2 -3 pts de flic
- 3 -2 pts de flic
- 4 innocent!
- 5 allez à la circulation
- 6 -5 pts de flic

#### TIRE

- 1 allez à l'hôpital
- 2 vous ripostez: **bavure!**
- 3 il vous rate et s'enfuit
- 4 vous sortez sa fiche du jeu
- 5 O.K.
- 6 O.K.

#### VOUS FAITES UNE BAVURE

- 1 pas vu, pas pris
- 2 une vieille dame - 1 pt de flic
- 3 un chômeur - 2 pts de flic
- 4 un journaliste - 3 pts de flic
- 5 un «Boeuf-Carottes» - 4 pts de flic
- 6 un député - 5 pts de flic