

Thomas Sing



Vols à la villa Cliffrock



LEVEL STARTER

Un jeu d'enquête criminelle
pour 1 à 4 détectives fûtés
à partir de 8 ans.

HABA

Chère équipe de détectives,

Nous souhaitons vous faire part de l'avancement de l'enquête :

Une série de vols a été perpétrée dans la célèbre villa Cliffrock au cours de l'exposition artistique. Les trois malfaiteurs ont profité d'une faille dans le système de sécurité pour voler de précieux objets d'art exposés. Mais pris de court par des intempéries, ils ont pu être appréhendés dans leur cavale. Les objets volés ont également pu être placés en lieu sûr.

Malgré les nombreux témoignages et les multiples indices, la police n'est pas encore parvenue à identifier, avec certitude, l'auteur de chaque vol. Pour qu'ils puissent être condamnés, il faut d'abord que l'on sache à quelle heure quel coupable a volé quel objet et comment il comptait prendre la fuite. C'est seulement une fois ces preuves réunies que les malfaiteurs se retrouveront derrière les barreaux.

Nous comptons donc sur votre flair hors du commun et sur votre aide pour analyser les indices et pour faire la lumière sur les circonstances de ces vols.

Nous vous remercions pour votre soutien !

MATÉRIEL DE JEU



4 porte-documents paravents



4 dossiers d'enquête



1 carton de solutions



4 feutres avec une petite éponge



9 clés en bois

140 cartes

72 cartes
« témoignage »



68 cartes « laboratoire »



20 cartes « empreinte digitale »



24 cartes « vidéo-surveillance »



24 cartes « pièce à conviction »

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- ◆ Chaque détective prend un porte-documents paravent **1**, l'assemble comme sur l'illustration et le place devant lui.
- ◆ Chaque détective prend également un feutre **2** et un dossier d'enquête **3**.
- ◆ Mélangez toutes les cartes **4** et répartissez-les au milieu de la table faces cachées (= code de couleur visible). Les cartes peuvent se chevaucher. Tous les joueurs doivent pouvoir les atteindre facilement.
- ◆ Dans un premier temps, laissez le carton de solutions dans la boîte et ne le regardez pas. Vous ne l'utiliserez qu'à la fin de la partie.
- ◆ Choisissez une clé **5** ensemble et posez-la au centre de la table entre les cartes. La couleur de la clé indique l'affaire sur laquelle vous allez enquêter dans cette manche.



Rangez dans la boîte le matériel de jeu dont vous ne vous servez pas.

Chaque détective tente d'établir correctement et rapidement un lien entre les témoignages et les indices pour élucider totalement l'affaire. Le gagnant est celui qui parvient à trouver rapidement le bon code en utilisant un minimum d'indices.

Informations importantes pour mener l'enquête

Quand :

- Le premier vol a été commis à **13 h**. **1** 
- L'agitation que ce vol a provoquée dans les salles d'exposition a permis de commettre le deuxième vol à **14 h**. **2** 
- Le dernier vol a eu lieu à **16 h**, au moment où tous les détectives étaient occupés à faire le point sur les méfaits précédents. **3** 

Qui : Les trois suspects arrêtés sont :



Nick Rizzo, 17 ans : il vole aux riches pour s'en mettre plein les poches. Sa spécialité est de pirater les systèmes de sécurité et de faire diversion grâce à ses nombreux changements d'identité.



Rob Gonzales Ortega, 45 ans : c'est un escroc en lien avec le crime organisé. Il est déjà bien connu des services de police qui l'ont attrapé à maintes reprises, mais il s'est toujours tiré d'affaire en employant de bonnes vieilles astuces de truand.



Greta Sable, 77 ans : passée maîtresse dans l'art du vol sans scrupule, elle a plus d'un tour dans son sac. On n'a jamais réussi à lui mettre quoi que ce soit sur le dos, car ses magouilles sont toujours extrêmement bien préparées et elle fait preuve d'une très longue expérience.

Quoi : Les objets exposés suivants ont été volés :



• Un **masque** en bois des forêts vierges d'Amérique du Sud



• Une **statuette d'éléphant** incrustée de diamants provenant d'Inde



• Une précieuse **couronne** issue d'une des maisons les plus influentes de la principauté

Comment : Les malfaiteurs ont tous pris la fuite différemment :



• dans une tenue **bleue** de pilote à bord d'un petit **avion** motorisé **rouge**, à **hélice**



• avec une **combinaison de plongée** **bleue**



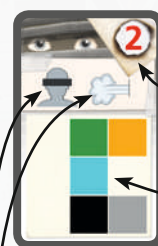
• en **parapente** **rouge** sans moteur

En raison du mauvais temps, les trois voleurs ont été contraints d'abandonner leur matériel pour prendre la fuite à pied. C'est ce qui a permis à l'équipe d'intervention de les appréhender.

Malgré tous ces renseignements, c'est encore le flou total ! Toutefois, vous autres détectives, disposez de multiples sources d'informations pour faire toute la lumière sur les événements qui se sont déroulés à la villa Cliffrock. Les personnes présentes ont été interrogées et leurs **témoignages** ont été notés et classés sur des cartes. Le laboratoire d'expertise scientifique a révélé de précieux indices sur les malfaiteurs et les a consignés sur des cartes **« laboratoire »**. On y trouve des empreintes digitales, des pièces à conviction abandonnées durant la cavale et des images de vidéosurveillance de l'exposition.

Témoignages

Valeur des cartes



Les cartes **« témoignages »** valent 2 ou 3 **points d'enquête**

Plus le nombre de points est élevé, plus l'indice est utile, surtout au début des enquêtes.

Code couleur

Les couleurs propres à chaque carte indiquent les affaires pour lesquelles cette carte peut servir (= couleur de la clé choisie au départ). Vous ne pouvez prendre que des cartes portant une case de la couleur de la clé choisie au départ ! Les autres cartes vous fourniront de mauvais indices.

Cartes « laboratoire »



Les cartes **« laboratoire »** valent 4 **points d'enquête**

Icônes de catégorie

Sur chaque carte, deux icônes représentent les éléments de l'affaire sur lesquels cette carte fournit des renseignements. La carte illustrée ici fournit des renseignements sur l'identité du malfaiteur et sa fuite.



identité du coupable



heure du délit



objet volé



moyen de prendre la fuite



Vols 1, 2 ou 3

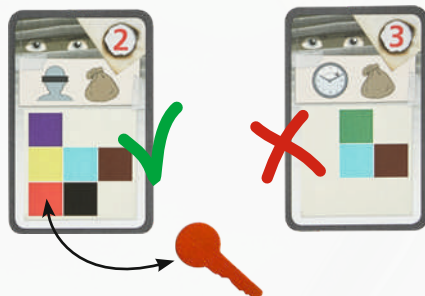
Il existe 3 types de **cartes « laboratoire »** : une **empreinte digitale** ① renseigne sur l'identité du coupable et sur l'objet volé, une caméra de **vidéosurveillance** ② sur l'identité du coupable et l'heure du délit et une **pièce à conviction** ③ sur l'identité du coupable et son moyen de prendre la fuite.

Pour utiliser les cartes pendant la partie, vous devez comparer les indices fournis avec les informations qui figurent dans le dossier d'enquête ou dans votre porte-documents afin de tirer les bonnes conclusions

DÉROULEMENT DU JEU

1. Enquêter

Il n'y a pas de tours : tous les joueurs enquêtent **en même temps**. Lorsqu'on annonce « L'enquête est ouverte ! », tous les joueurs tirent **simultanément** des cartes placées au centre de la table. Tu choisis la carte que tu souhaites tirer et regarder. Ensuite, tu la conserves. Les cartes d'une grande valeur fournissent certes des indices concrets, mais ajoutent aussi plus de points négatifs à la fin de la partie.



Important !

Tu ne peux prendre que des cartes dont le code couleur correspond à la couleur de la clé sélectionnée ! Les autres cartes comportent des témoignages inexploitable ou des indices erronés, qui t'induiront en erreur.

Par ailleurs, fais bien attention aux icônes des cartes au cours des enquêtes.



Dans quelle catégorie te manque-t-il encore des indices ? Peut-être ignores-tu encore à quelle heure telle ou telle pièce d'exposition a été dérobée ? Cherche alors des cartes avec les symboles de l'heure et de l'objet volé.

Une fois la carte tirée et les informations qu'elle t'apporte exploitées (voir « **Exploiter les renseignements** »), tu tires aussitôt une nouvelle carte au milieu de la table. Tu ne peux pas reposer les cartes que tu as prises. Il est donc tout à fait possible que tu obtiennes une information en double. Tous les détectives peuvent jouer de malchance.

Pose toutes les cartes que tu as tirées derrière ton porte-documents personnel, à l'abri des regards des autres joueurs. Tu peux les regarder à nouveau et y avoir recours à tout moment.

Sers-toi de ton feutre pour noter les conclusions de tes propres enquêtes dans ton porte-documents. Utilise pour cela la partie inférieure du paravent posé devant toi. Après avoir mené ton enquête, barre les hypothèses à exclure et entoure les informations que tu as vérifiées.

Par exemple, si tu as la certitude d'avoir identifié le coupable de 13 h, tu peux exclure ce personnage sur les fiches des deux autres horaires en le barrant.

En te servant des témoignages et des indices, tu peux exclure de plus en plus d'hypothèses, jusqu'à ce que tu aies clairement identifié les trois voleurs. Il ne reste alors plus qu'une seule combinaison de coupable, objet volé et moyen de prendre la fuite pour chaque horaire.

Exploiter les renseignements :

Si tu as pris une carte avec un **témoignage**, tu tentes d'exploiter ce témoignage sur ton carton d'enquête. Parfois, la carte n'est pas exploitable immédiatement et requiert d'autres indices pour pouvoir exclure une hypothèse.

Exemple de témoignage :



Rob Gonzales Ortega peut être barré pour le vol 2 de 14 h, car il ne porte pas de lunettes et il ne peut donc pas être le coupable de ce vol. Il a donc commis le vol de 13 h ou celui de 16 h.



Si tu as pris une **carte laboratoire**, sers-toi de ton dossier d'enquête pour tenter d'analyser correctement les indices.



- Découvre qui a été filmé par la caméra de vidéosurveillance défectueuse à l'heure du délit indiquée ① et a donc commis le vol (page 1 du dossier).
- Vérifie à qui appartient l'empreinte digitale ② retrouvée sur l'objet volé représenté (page 2 du dossier).
- Retrouve le propriétaire de la pièce à conviction ③ mise sous scellé que le coupable a oubliée en voulant prendre la fuite. Les sacs des coupables ont été passés aux rayons X au contrôle de sécurité lors de leur entrée dans la villa (page 3 du dossier).

2. Résoudre l'affaire

Dès que tu as examiné suffisamment de témoignages et d'indices pour n'avoir plus que 9 champs visibles (entourés) sur ton carton d'enquête (3 coupables, objets volés et moyens de prendre la fuite **différents** pour chaque horaire), tu résous l'affaire.

Si tu es le détective le plus rapide, prends la clé au milieu de la table.

A présent, les autres joueurs continuent à tirer des cartes pour tenter de résoudre l'affaire à leur tour. Car celui qui remporte la partie n'est pas forcément le plus rapide, mais le plus efficace.

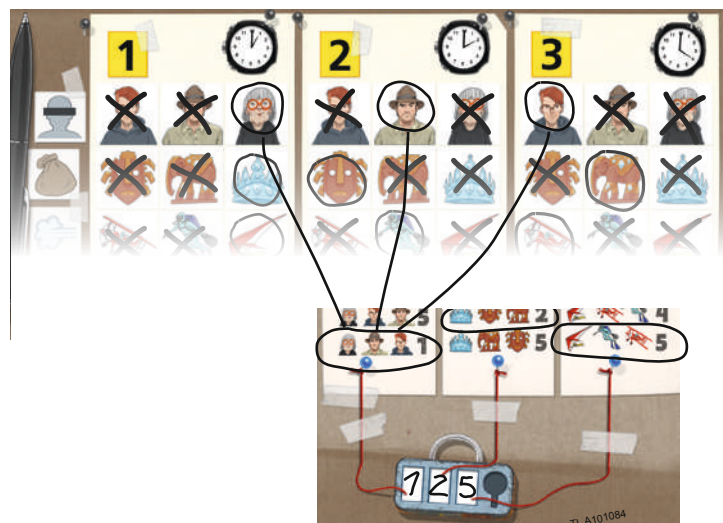
3. Obtenir une combinaison de chiffres

L'ordre des coupables identifiés (de gauche à droite) correspond à un chiffre que tu peux lire sur le volet de gauche de ton porte-documents.

Exemple : **Greta Sable, Rob Gonzales Ortega, Nick Rizzo** = 1. Inscris ce chiffre dans la première case du cadenas à combinaison de ton porte-documents. Procède de la même manière avec les deux lignes suivantes pour l'objet volé et le moyen de prendre la fuite.

Tu finis par obtenir une combinaison à 3 chiffres qui forme un nombre précis.

Exemple :



4. Mettre les coupables derrière les barreaux

Dès que tous les joueurs ont trouvé une combinaison de trois chiffres, vérifiez les résultats de l'enquête :

Reprenez le carton des solutions dans la boîte et posez-le sur la table, face avec les nombreux cadenas gris visible.

Le détective le plus rapide (= celui qui a pris la clé) cherche maintenant le cadenas avec le nombre correspondant à la combinaison de trois chiffres qu'il a trouvée.

Y a-t-il un cadenas avec ta combinaison à trois chiffres ?

Non ? Dommage, ton code est incorrect. Si le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a trouvé une autre combinaison, il peut maintenant vérifier la sienne, etc.

Oui ? Enfonce délicatement la clé dans le cadenas du carton. Retourne le carton.

La couleur de la clé correspond à celle du cadenas au verso ?

Non ? Oh là là ! Tu as dû te tromper dans ton enquête, tu es éliminé. Si le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a trouvé une autre combinaison, il peut maintenant vérifier sa solution, etc.

Oui ? Super ! Tu as bien résolu l'affaire et les coupables sont enfin derrière les barreaux.

Mais as-tu aussi été l'enquêteur en chef le plus efficace ?



(Personne n'a le bon code ? Vérifiez si vous avez vraiment utilisé uniquement les cartes dont le code couleur correspond à celui de la clé sélectionnée. Le cas échéant, il vous faudra tirer de nouvelles cartes témoignages et laboratoire. Il est également possible que vous trouviez la solution ensemble.)

5. Qui est l'enquêteur en chef ?

Parmi tous les joueurs ayant trouvé la bonne combinaison de chiffres, on détermine celui qui a été le plus efficace. Pour ce faire, chaque joueur additionne les points d'enquête au dos de toutes les cartes qu'il a réunies.

Attention : le joueur qui a pris la clé avait la bonne combinaison ? En récompense, il retire une de ses cartes ayant la plus petite valeur : elle ne compte pas.

Le joueur dont la somme totale de points d'enquête est la plus petite remporte la partie. Félicitations ! Tu vas obtenir une promotion !

Les autres détectives qui ont permis l'incarcération des coupables méritent aussi des éloges. La justice a fini par triompher.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le moins de cartes « laboratoire ». Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également comparer votre performance individuelle dans le tableau de classement pour la variante « solo ».

Exemple :

Ce joueur a 19 points d'enquête au total. Un témoignage de 2 points qu'il a utilisé n'est pas comptabilisé, car il a été le plus rapide (= il a la clé) ce qui l'autorise à retirer cette carte.



Conseils pour la prochaine partie :

A l'aide des éponges de vos feutres, effacez les inscriptions sur vos porte-documents paravents à la fin de chaque partie afin qu'elles ne sèchent pas au fil du temps.

Bien évidemment, vous pouvez recommencer une partie sans plus tarder : mélangez bien toutes les cartes et posez-les, face code couleur visible, au milieu de la table. Vous pouvez maintenant choisir une autre clé et jouer à résoudre une autre affaire.

Attention ! Même une fois les 9 affaires différentes résolues, le jeu est encore plein de surprises : au cours de chaque partie, il s'agit en effet de combiner des indices dont seul un joueur dispose. Les affaires peuvent donc être résolues un nombre incalculable de fois. La solution et l'énigme constituent le véritable défi.

VARIANTE « SOLO »

Dans la variante « solo », tu joues seul(e) à défendre ton rang de meilleur détective. Bien entendu, tu n'as pas à te presser pour trouver la solution le plus rapidement possible, ni pour t'emparer des meilleures cartes. Au lieu de cela, il s'agit de choisir les cartes les plus opportunes.

La variante « solo » est également idéale pour découvrir le matériel de jeu et se familiariser avec le raisonnement nécessaire à l'enquête.

La préparation et le déroulement de la partie sont identiques à ceux d'une partie à plusieurs joueurs.

Une fois que tu as résolu l'affaire, vérifie, comme décrit précédemment, la combinaison déterminée à l'aide de la clé et du carton de solutions.

Calcule ensuite ton efficacité. Moins tu as de points d'enquête sur les cartes que tu as utilisées, mieux c'est. Tu ne peux retirer aucune carte, contrairement à ce qui se fait dans une partie multi-joueurs.

> 35 points	Malheureusement, tu as échoué à l'examen de détective. Réessaye.
32 - 35 points	Ouf, de justesse ! Tu seras plus efficace la prochaine fois.
29 - 31 points	Pas mal du tout, mais tu peux certainement faire mieux.
26 - 28 points	Tu es un bon détective.
23 - 25 points	Excellent, tu as vraiment du flair !
20 - 22 points	Impressionnant, tu es un véritable détective en chef !
17 - 19 points	Extraordinaire ! Ton chef est époustoufflé et tous les malfaiteurs redoutent ton talent de détective.
14 - 16 points	Tu es, de loin, l'un des meilleurs détectives. Personne ne peut t'échapper.
≤ 13 points	C'est inouï ! Tu es le meilleur détective en chef au monde. Même Sherlock Holmes devrait en prendre de la graine !

RÉSUMÉ DES RÈGLES

OBJECTIF DU JEU

En combinant ingénieusement des indices et des témoignages, vous tentez de résoudre une affaire portant sur une série de vols commis à la villa Cliffrock. Pour y parvenir, vous devez découvrir quel coupable a commis quel vol à quelle heure, et par quel moyen il a tenté de prendre la fuite. Le détective le plus efficace pour mettre les coupables derrière les barreaux avec le bon code de cadenas remporte la partie.

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur prend un porte-documents paravent, un feutre et un dossier d'enquête.
- Répartir toutes les cartes préalablement mélangées, face **code couleur** visible, au milieu de la table.
- Laisser le carton des solutions dans la boîte sans le regarder.
- Choisir ensemble une clé que vous posez aussi au milieu de la table.
- Remettre le matériel de jeu qui ne sert pas dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Enquêter :

- ▶ Prendre des cartes au milieu de la table en même temps.
- ▶ Attention : le code couleur doit comporter une case de la couleur de la clé choisie !
- ▶ Poser la carte tirée derrière son paravent.
- ▶ Évaluer et combiner les indices et témoignages indiqués sur les cartes, en se servant éventuellement du dossier d'enquête.
- ▶ Noter les conclusions sur le porte-documents paravent.

2. Résoudre l'affaire :

- ▶ Lorsqu'il ne reste qu'une seule combinaison de coupable, heure, objet volé et moyen de prendre la fuite : prendre la clé.
- ▶ Les autres joueurs peuvent poursuivre leur enquête.

3. Générer une combinaison de chiffres :

- ▶ Chacune des 3 lignes coupables, objets volés et moyens de prendre la fuite correspond à un chiffre que l'on peut déchiffrer sur le volet de gauche du porte-documents.
- ▶ Inscrire les chiffres dans le cadenas du porte-documents.

4. Mettre les coupables derrière les barreaux :

- ▶ Le détective le plus rapide cherche sa combinaison de chiffres sur le carton des solutions et enfonce la clé dans la serrure correspondante.
- ▶ Retourner le carton des solutions : la clé et le cadenas sont bien de la même couleur ?
→ Les coupables ont été placés derrière les barreaux.
- ▶ Il n'y a pas de cadenas avec cette combinaison de chiffres ? La clé et le cadenas au verso ne sont pas de la même couleur ? Ou la clé ne rentre pas dans la serrure ?
→ La combinaison chiffrée est erronée. Les autres joueurs peuvent vérifier leur solution dans le sens des aiguilles d'une montre.

5. Déterminer le détective en chef :

- ▶ Tous les joueurs qui ont trouvé la bonne combinaison de chiffres comptent leurs points d'enquête sur leurs cartes. Le joueur qui a la clé peut retirer l'une de ses cartes portant le plus petit chiffre.
- ▶ Gagnant : le joueur qui obtient la plus petite somme remporte la partie.



Auteur : Thomas Sing
 Illustration : Timo Grubing
 Rédaction : Annemarie Wolke

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305544