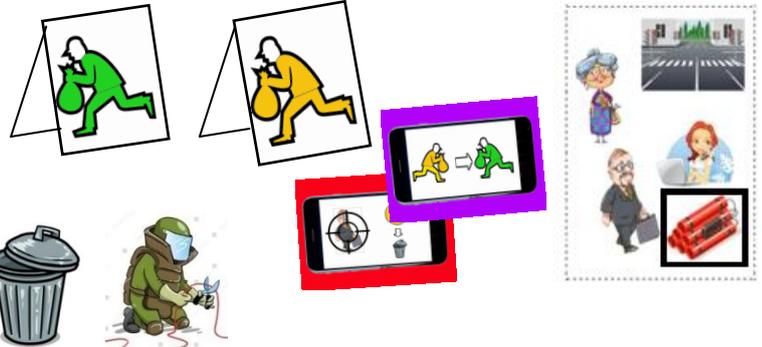




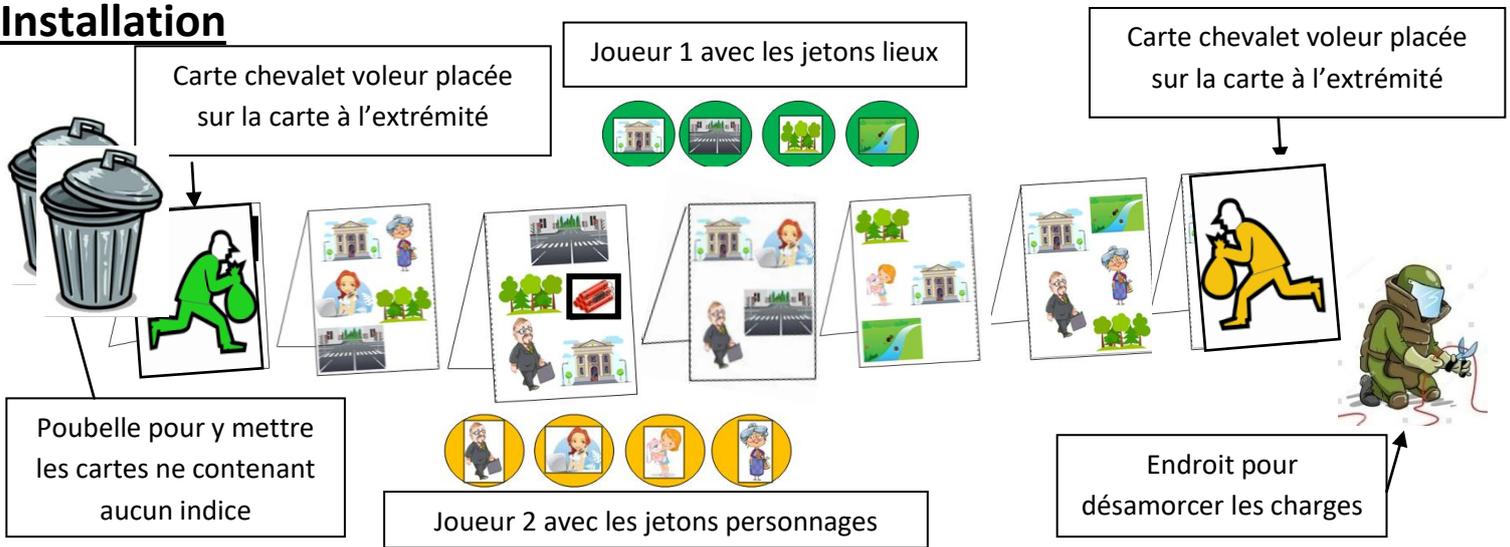
2 dangereux malfaiteurs ont l'intention de dévaliser la banque, pour cela ils sont en train de piéger le bâtiment et les alentours avec des explosifs. Déjouez leur plan diabolique ! Mais attention, ne touchez à aucune charge explosive où vous ferez tout sauter, c'est votre partenaire qui devra désamorcer celles que vous aurez repérées. Protégez les témoins sensibles et les lieux à risque, gardez chacun un malfaiteur à l'œil, s'ils se retrouvent, ils feront tout exploser, vous compris... !!!

Matériel

- 4 jetons verts des lieux proches de la banque : banque, rue, forêt, rivière
- 4 jetons orange témoins qui se trouvent dans les parages : directeur, secrétaire, enfant, grand-mère
- 36 cartes recto verso « enquête » avec ces lieux, ces personnages et parfois des charges explosives (encadrées). **Les lieux et personnages sont identiques des 2 côtés. Par contre les charges explosives ne sont visibles que d'un côté.**
- 2 cartes « voleur » : 1 voleur vert, 1 voleur orange
- 12 cartes « événement » avec contours violet ou rouge
- 2 cartes commissariat avec un contour bleu
- 1 Carte Poubelle, 1 Carte Désamorceur



Installation



On enlève 12 cartes enquête qui ne serviront pas lors de la partie. On place 7 cartes enquête du tas restant les unes à côté des autres. On choisit un certain nombre d'événements (cartes violettes et rouge) en fonction du niveau de difficulté désiré (voir tableau ci contre) que l'on ajoute aux cartes enquête, ce tas est mélangé et constitue la réserve d'enquête.

Les cartes commissariat sont mises de côté, elles serviront à la fin du jeu

1 joueur prend les jetons verts « lieux », il sera chargé de surveiller le voleur vert, l'autre prend les jetons orange « personnages », il surveillera le voleur orange.

Niveau	Nombre de cartes événements
1 découvrez le jeu, son fonctionnement	1
2 Habituez vous aux déductions	2
3 développez vos techniques d'enquête	3
4 Devenez des agents respectés	4
5 Augmentez la difficulté	5
6 Approchez vous de l'excellence	6
7 Relevez le défi !	7

La poubelle et l'endroit pour désamorcer les charges sont placés de part et d'autre des 7 cartes, les voleurs sont placés sur les cartes aux extrémités et se regardent.



Les cartes représentent des morceaux de votre enquête, ici on peut voir que vous êtes allé interroger le directeur, la grand mère et la secrétaire, que vous êtes allé voir dans la rue pour au final retrouver une charge explosive !

Déroulement

Les joueurs vont jouer à tour de rôle, pour essayer de s'échanger des informations importantes et neutraliser toutes les charges explosives.

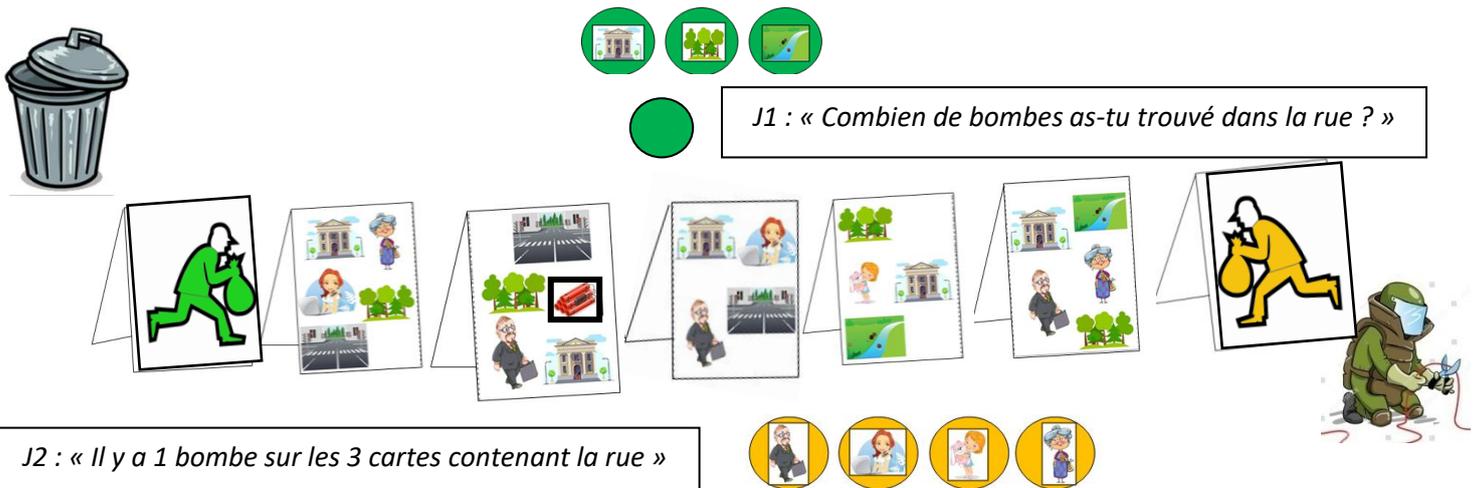
Règle d'OR

Un joueur ne peut en aucun cas toucher une carte sur laquelle il voit une charge explosive.

Les joueurs devront donc déduire des indications de leur partenaire les cartes à neutraliser ou à jeter.

Le joueur dont c'est le tour de jeu peut :

1) Demander une information à son partenaire : pour cela il choisit un jeton qui est devant lui, (la rue par exemple si le joueur a les jetons lieux devant lui) et demande donc combien de charges explosives apparaissent sur les cartes qui contiennent ce lieu/personnage à son partenaire. Puis il retourne le jeton utilisé pour le mettre face caché.



Après avoir obtenu la réponse de son partenaire le joueur doit **faire une action** : soit **défausser** une carte (en la mettant dans la poubelle) soit **la désamorcer** (en la mettant sur le démineur).

- S'il choisit de défausser une carte qui ne comprend selon lui pas d'explosifs, il la prend et la met sur la poubelle. On replace une nouvelle carte enquête prise dans la réserve à l'emplacement laissé vide. Si c'est une erreur et qu'il y avait une charge explosive au dos de la carte, les joueurs la récupèrent mais le voleur de sa couleur avance de 2 cartes vers l'autre voleur.

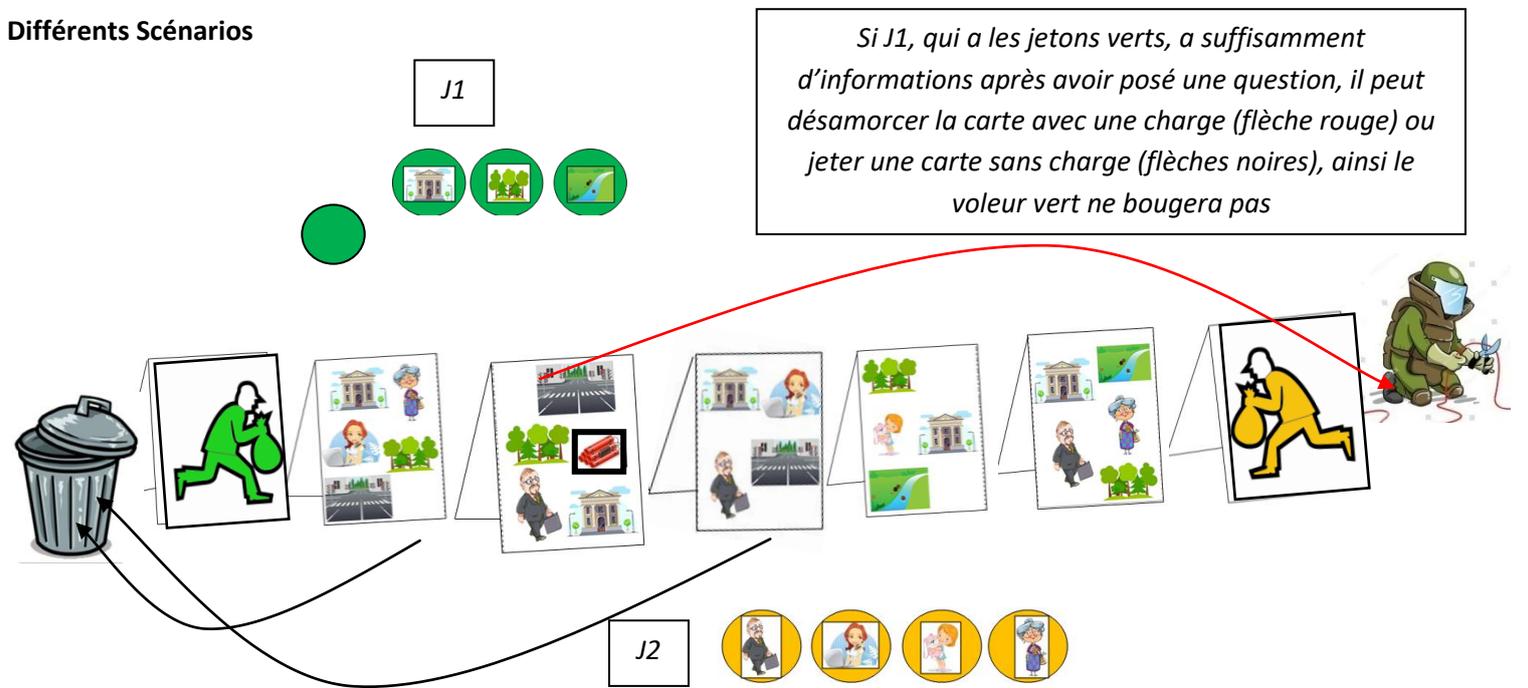
- S'il choisit de désamorcer une carte, il la met sur l'endroit prévu pour cela et vérifie qu'il y avait bien une charge au dos. On replace une nouvelle carte enquête prise dans la réserve à l'emplacement laissé vide. Si c'est une erreur et qu'il n'y avait pas de charge, les joueurs perdent du temps, le voleur de sa couleur avance de 2 cartes vers l'autre voleur.

Le jeton utilisé pour demander une information est retourné, c'est ensuite au tour du joueur qui a répondu de jouer.

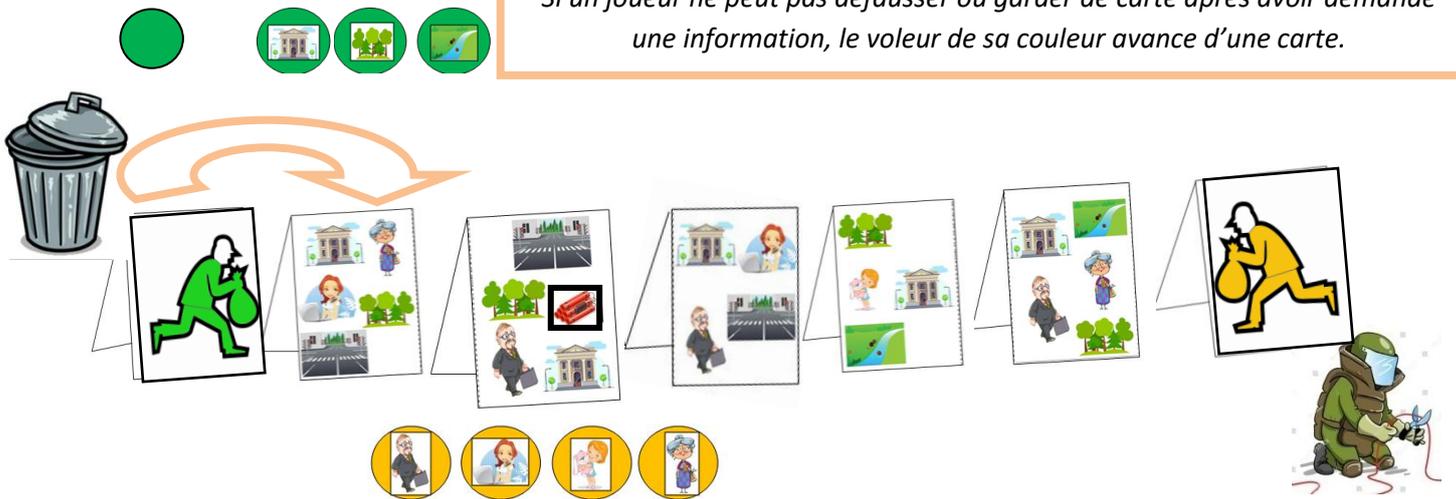
S'il ne dispose pas de suffisamment d'informations pour défausser ou désamorcer une carte, il doit **faire avancer** le voleur de sa couleur (la couleur de ses jetons) d'une carte en direction de l'autre voleur.

2- Ne pas demander d'information à son partenaire pour jeter ou désamorcer une carte, il réalise son action puis fait reculer le voleur de sa couleur d'1 carte (l'éloigne de l'autre voleur)

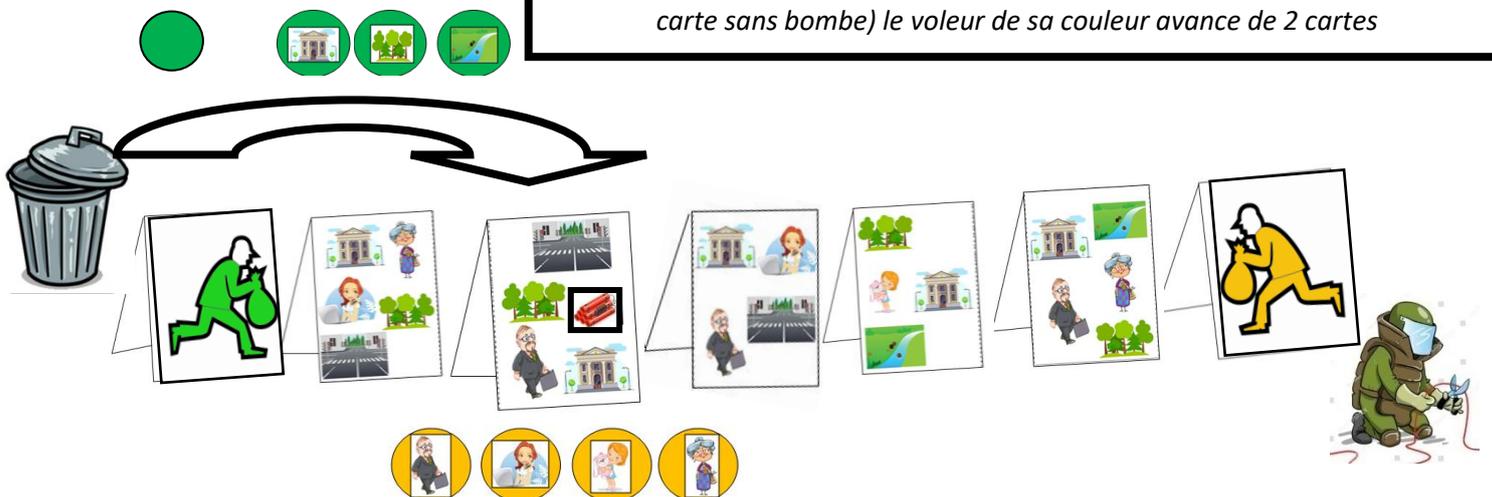
Différents Scénarios



Si un joueur ne peut pas défausser ou garder de carte après avoir demandé une information, le voleur de sa couleur avance d'une carte.



Si un joueur se trompe (jette une carte avec une bombe ou désamorce une carte sans bombe) le voleur de sa couleur avance de 2 cartes

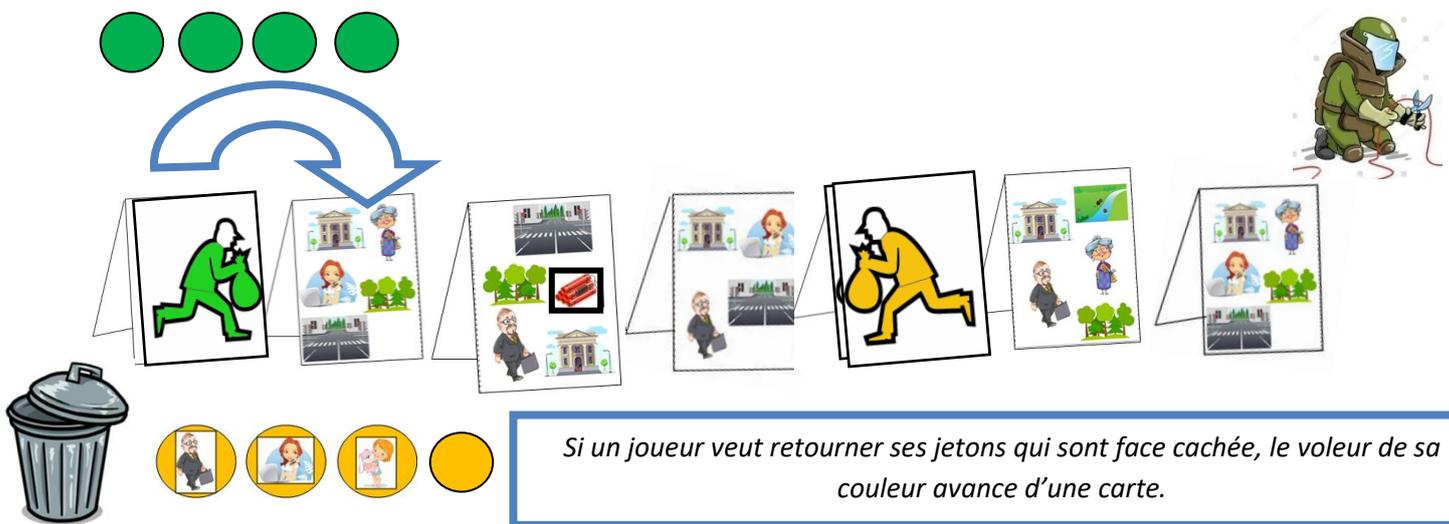




Récupérer ses jetons

Les joueurs vont donc au fur et à mesure utiliser leurs jetons pour demander des informations, les jetons utilisés sont retournés. Pour récupérer les jetons retournés, un joueur fait avancer le voleur de sa couleur d'une carte en direction de l'autre voleur

Remarque : un joueur peut faire cela pour récupérer 1, 2, 3 ou 4 jetons et cela ne remplace pas son tour de jeu



Cartes événements

Heureusement vous avez placé les téléphones des voleurs sur écoute et vous vous pouvez intercepter leurs messages. Ces messages constituent les cartes événements, vous en avez mis un certain nombre dans le tas d'enquête, vous les connaissez et savez qu'ils apparaîtront au cours de la partie mais vous ne savez pas quand. Il y a 2 types de cartes événement :

Rouge : explosion/kidnapping : suppression de jetons

Un message d'alerte indiquant que les voleurs vont tenter de tirer sur un lieu pour le faire exploser.

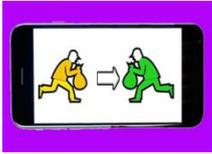


Si ce jeton lieu est visible devant le joueur qui a les jetons verts, le lieu est touché, une bombe explose, le jeton est défaussé, vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à la fin de la partie. Si le jeton lieu n'est pas visible à ce moment, les voleurs ne l'ont pas en ligne de tir et ne peuvent mettre leur plan à exécution, la partie continue.

Un message indiquant la tentative de kidnapping d'un témoin gênant.



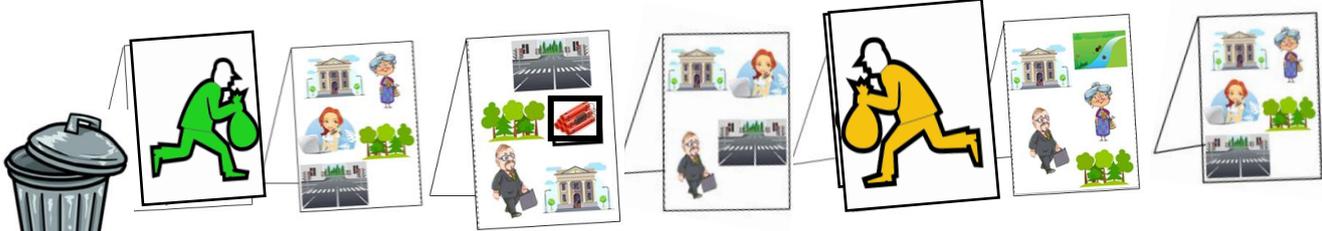
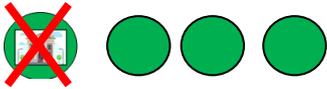
Si ce jeton personnage est visible devant le joueur qui a les jetons oranges, le personnage est enlevé, le jeton est défaussé, vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à la fin de la partie. Si le jeton personnage n'est pas visible à ce moment, les voleurs ratent leur tentative d'enlèvement, la partie continue.



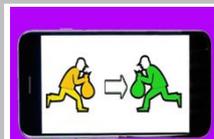
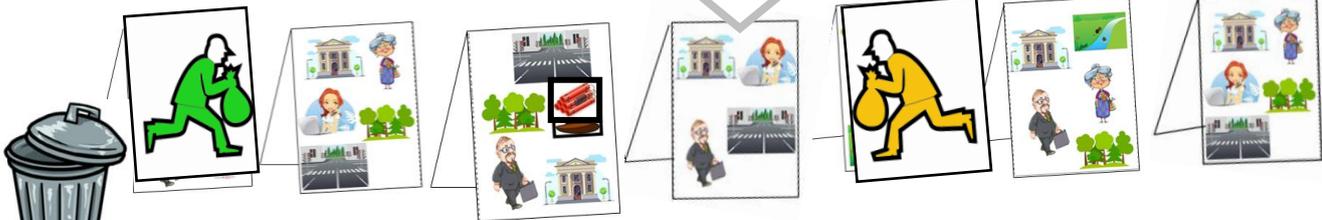
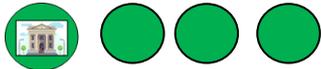
Violet : déplacement des voleurs

Un message indiquant à un certain voleur de se rapprocher de l'autre

Lorsqu'une carte « événement » apparaît on réalise cet événement immédiatement puis on défusse la carte.



Si cette carte événement arrive au cours de l'enquête quand le jeton banque est visible, ce jeton sera défusé



Si cette carte événement arrive au cours de l'enquête, le voleur orange avancera d'une carte vers le voleur vert

Fin des cartes « enquête »



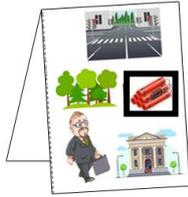
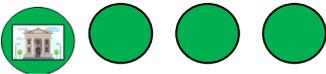
Lorsque les cartes « enquête » ont été épuisées on place une carte commissariat à chaque extrémité

Les cartes qui seront enlevées par la suite ne seront pas remplacées et les espaces laissés vides par ces cartes disparaissent.

Pour gagner la partie vous devez mettre les voleurs dans les commissariats (toujours sans qu'ils ne se rencontrent). Le fonctionnement et la manière de déplacer les voleurs restent identiques.

Lorsqu'un voleur a été mis dans le commissariat, il ne peut plus en sortir. Les 2 joueurs continuent de jouer ensemble sur le voleur restant pour le placer à son tour dans le commissariat.

Remarque : la partie s'arrête lorsque les 2 voleurs ont été placés chacun dans un commissariat et sont hors d'état de nuire, il se peut qu'il reste des cartes « enquête », éventuellement avec des bombes, la police se chargera de la fin de l'opération.



Fin du jeu

Il faudra se débrouiller pour placer les 2 voleurs dans les commissariats

Le jeu se termine

- soit lorsque les voleurs se sont rejoints, ils font tout sauter, la partie est perdue.
- soit lorsque les 2 voleurs ont été arrêtés (placés dans les commissariats), l'enquête est réussie.

BRAVO passez au niveau suivant

Niveau	Nombre de cartes événements	
1	1	Pour un début c'est plutôt pas mal.
2	2	En continuant ainsi vous pourrez aller loin. La population est contente.
3	3	Les voleurs de cette ville n'ont qu'à bien se tenir. Les gens vous applaudissent
4	4	Vous avez été bons, très bons ! On vous salue chaleureusement dans la rue
5	5	Une enquête menée de main de maître, impressionnant. La mairie vous rend un hommage officiel
6	6	Magistral, rien ne peut vous échapper, le maire et tous les citoyens vous sont pleinement reconnaissants et vont vous ériger une statue.
7	7	Extraordinaire !!! les mots nous manquent, vous êtes des héros ! la ville portera désormais votre nom.

En résumé



Utiliser 1 jeton pour demander une information

Ne pas utiliser de jeton pour demander une information

Ne pas faire d'action

Faire 1 action :

Faire 1 action :

Correct

Erreur

Correct

Erreur

Le voleur avance d'1 carte

Le voleur n'avance pas

Le voleur avance de 2 cartes

Le voleur recule d'1 carte

Le voleur avance de 2 cartes

Récupérer ses jetons

Le voleur avance d'1 carte