

## OBJET

Vous et vos adversaires en tant qu'inspecteurs privés, êtes désignés pour pister et arrêter un voleur notoire. L'inspecteur qui fait l'arrestation gagnera une récompense d'au moins 800\$.

Le voleur, cependant, ne ressemble à aucun autre : Il est contrôlé par l'ordinateur et complètement invisible.

Mais vous pouvez l'entendre! Chaque fois que le voleur fait un mouvement sur l'aire de jeu, il déclenche un son sur le **SCANNER DE CRIME ÉLECTRONIQUE**. Cet appareil remarquable suit chaque mouvement que le voleur fait sur l'aire de jeu. Avec le **DETECTIVE ÉLECTRONIQUE** vous pouvez entendre le voleur commettre un crime. Vous pouvez l'entendre, aussi, quand il marche sur un plancher grinçant; ouvre une porte grinçante; casse la vitre d'une fenêtre; court le long de la rue; ou essaie de s'enfuir par le métro.

Chaque son que vous entendez sur le **DETECTIVE ÉLECTRONIQUE** vous fournit un indice de l'endroit où se trouve le voleur sur l'aire de jeu. En utilisant soigneusement ces indices audio, vous pouvez retrouver le voleur et vous rapprocher pour tenter une arrestation. Vous utilisez alors le **DETECTIVE ÉLECTRONIQUE** pour appeler les flics et les diriger vers l'endroit où vous croyez que le voleur se trouve. Avec un peu de chance, les flics arrêteront le voleur et le transporteront au poste de police.

Une fois ce voleur arrêté, d'autres voleurs voleront à leur tour. Chaque voleur travaille seul; chacun est invisible : chacun rapporte une récompense.

Votre défi : être le premier inspecteur à gagner 2.500\$ en récompense.

## L'AIRE DE JEU

Comme vous pouvez le voir, l'aire de jeu est un bloc de la ville fait de bâtiments, rues et stations de métro. Dans cette scène il y a 19 endroits - marqué en rouge - où un voleur peut commettre un crime. De ces endroits de crime possibles seulement le **KIOSQUE** est en extérieur. Le reste se trouve dans les bâtiments différents : le **FOURREUR** - le bâtiment 1; la **BIJOUTERIE** - le bâtiment 2; les **ANTIQUITÉS** - le bâtiment 3; et la **BANQUE** - le bâtiment 4.

Quand le jeu commence, un voleur est en train de commettre un crime sur l'un de ces 19 endroits. Pour gagner une récompense, vous devez l'arrêter avant qu'un des autres inspecteurs le fassent. Mais d'abord vous devez le pister en utilisant les indices audio que vous entendez sur le **SCANNER DE CRIME ÉLECTRONIQUE**.

# LE SCANNER DE CRIME ÉLECTRONIQUE

Les différents sons et affichages du Scanner de crime

Pendant le jeu, chaque indice audio fait référence à l'endroit exact où se trouve un voleur sur l'aire de jeu.

**INDICE :** Quand vous appuyez sur indice vous entendez un son indiquant le déplacement effectué par le voleur, et un message s'affiche sur l'écran :

Mouvement du voleur	Affichage
Le voleur marche sur le parquet	PARQUET
Le voleur ouvre une porte	PORTE
Le voleur casse la vitre d'une fenetre	FENETRE
Le voleur court dans la rue	RUE
Le voleur prend un metro et se retrouve dans la rue	METRO
Le voleur ne bouge pas	- - -

Parfois il arrive que le voleur ne se déplace pas, dans ce cas vous entendrez un bâillement et l'indice - - - apparaîtra à l'écran.

**TUYAU.** De temps en temps - grâce à une Carte ANTI-GANG - vous pourrez demander l'aide de l'informateur. L'informateur est de mèche avec le voleur et sait donc toujours exactement où le voleur se cache. Pour obtenir cette information de l'informateur, vous devrez lui verser un peu d'argent; mais vous constaterez que cela vous permettra d'être en avance sur les autres inspecteurs.

**Cliquez sur TUYAU :** l'informateur vous montre - sur l'Affichage - l'endroit exact du voleur. N'oubliez pas, cette information est secrète, soyez sûr de la cacher aux autres inspecteurs.

**ARREST.** Vous utilisez aussi le DETECTIVE ELECTRONIQUE pour essayer de faire une arrestation. Comme vous découvrirez, une arrestation peut être réussie, manquée ou fausse.

**Appuyez sur ARREST :** les flics arrivent en faisant marcher la sirène, tirent des coups de feu de sommation et arrêtent le voleur. Les flics transportent le voleur à la prison. **C'est une arrestation réussie.**

**Appuyez sur ARREST :** les flics arrivent en faisant marcher la sirène, ne trouvent personne sur les lieux présumés du délit. Vous entendez un échange à la radio entre les policiers et le commissariat. **C'est une fausse arrestation**

**Appuyez sur ARREST :** les flics arrivent en faisant marcher la sirène, tirent des coups de feu de sommation. Le voleur trompe la police et s'échappe en se moquant d'eux avec un "NA-na-na-na-Nerre". **C'est une arrestation manquée.**



**Appuyer sur l'icône :** , vous pouvez revoir les 10 derniers déplacements du voleur et en cliquant sur le déplacement entendre le son associé.

## PREPARATION DU JEU

1. Chaque joueur prend une Licence de détective. Il y a quatre Licences pour les inspecteurs masculins et quatre pour les inspecteurs féminins.
2. Chaque inspecteur choisit un personnage et le place sur l'AGENCE DE DETECTIVE ŒIL DE LYNX.
3. Un joueur bat les cartes ANTI-GANG et en pose 3, face cachée devant chacun des joueurs. Il met le reste de ces cartes cachées à côté du plateau. C'est le talon. Ces cartes représentent autant d'acte possible en cours de jeu.
4. Choisissez un détective qui sera également le Banquier.
  - a) Le banquier sépare l'argent par dénomination en différents tas. Ces tas forment la Banque. Pendant le jeu, le Banquier doit faire attention de ne pas mélanger son argent avec l'argent de la Banque.
  - b) Le Banquier bat les cartes RECHERCHE et les places devant lui face cachée à côté de la banque. Le banquier retourne une carte RECHERCHE et pose dessus le montant indiqué. Il sera augmenté de 50 \$ à chaque vol de ce voleur.
- C) Le Banquier donne 300\$ à chaque inspecteur : - 2 x 100\$ en billet et 2 x 50\$ en billet.
5. Chaque inspecteur lance le dé. Celui qui fait le plus haut nombre commence, puis celui sur sa gauche etc.
6. Lancez le DETECTIVE ELECTRONIQUE et vous entendrez un voleur commettant un crime. Regardez l'affichage pour voir le nombre du bâtiment ou de la rue où le crime s'est déroulé.

# JEU

Avant de commencer la partie, lisez attentivement ceci.

## VOTRE TOUR :

1. Appuyez sur le bouton INDICE *une fois*. Guettez un indice audio et regardez l'Affichage.
2. Roulez le dé.
3. Basé sur l'indice audio que vous venez d'entendre, déplacez votre détective selon le dé vers l'endroit où vous pensez que se trouve le voleur.
4. Si vous pouvez, essayer de faire une arrestation.

## CARTES ANTI-GANG.

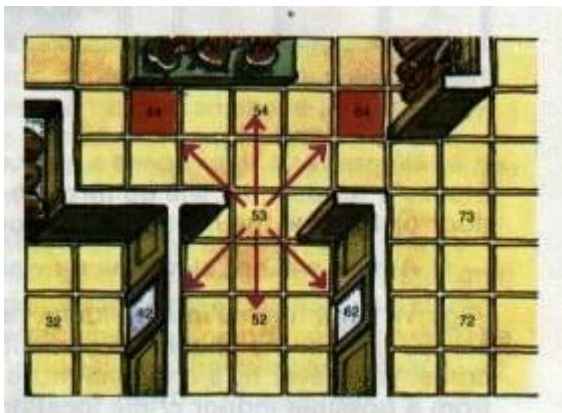
N'importe quand pendant votre tour - avant ou après avoir roulé le dé - vous, si vous voulez, pouvez jouer une de vos Cartes ANTI-GANG. Vous pouvez jouer n'importe quelle carte, mais seulement une carte par tour. Aussitôt que vous avez joué une carte, rendez-la, en la positionnant en dessous du talon de cartes. Puis vous piochez une nouvelle carte du talon.

## Comment se déplace le Voleur

Un voleur bouge seulement de certaines façons. En sachant comment il bouge, vous pouvez le pister plus facilement et essayer de l'arrêter plus vite.

a) Un voleur se déplace dans deux cas :

- En principe, mais pas toujours quand un détective appuie sur INDICE.
- Toujours quand il échappe aux policiers après une arrestation manquée.



1.

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

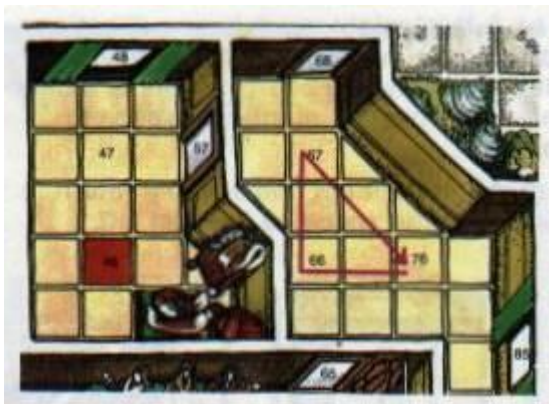
b) Un voleur peut bouger dans n'importe quelle direction - horizontalement, verticalement - ou en diagonale. Il ne se déplace que d'une ou deux cases à la fois, et toujours de cases numérotées en cases numérotées.

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



2.

Il ne le fera *jamais* en 2 mouvements.



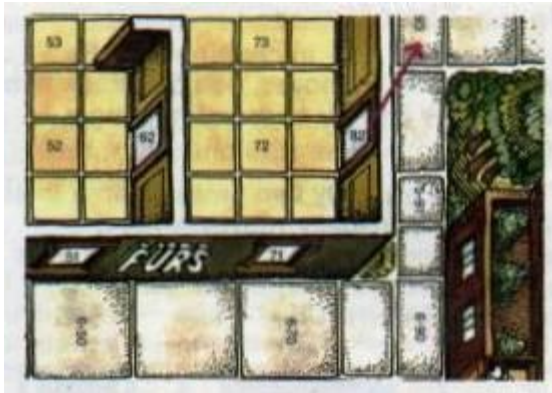
3.

Il *peut* le faire en 3 mouvements



4.

d) Un voleur bouge quelquefois en diagonale pour atteindre une porte ou une fenêtre...



5.

e) Chaque fois qu'un voleur ouvre une porte ou casse une fenêtre, il passera par cette porte ou fenêtre la fois suivante qu'il bouge.

f) Un voleur ne grimpera pas sur un mur.

g) Quand un voleur *est dans un bâtiment*, il saisira *toujours* à la chance de commettre un crime. S'il se trouve à côté d'une case rouge, il commettra ce crime *la fois suivante* qu'il bouge.

h) Lorsqu'un voleur a commis un vol sur une case, et qu'il vient à repasser sur cette case, l'indice sonore indiquera PARQUET et non pas VOL et pour cause, le voleur ne peut voler deux fois la même chose.

Il en sera ainsi tant que le voleur n'aura pas quitté ce bâtiment.

Après un vol dans le kiosque à journaux, un nouveau passage du voleur indiquera un indice RUE, tant que le voleur n'aura pas été arrêté.

i) Le voleur connaît les avantages d'une fuite par le métro. Chaque fois qu'un voleur atteint l'espace numéroté devant une station de métro *de coin*, il entrera dans cette station et prendra le metro à son prochain déplacement.

j) Après avoir pris le métro, un voleur peut faire surface à *n'importe laquelle* des cinq stations de métro - peut-être même dans celle dans laquelle il vient juste d'entrer. Peu importe où il refait surface, il sortira toujours sur l'espace numéroté directement devant une station.

k) Si un voleur échappe aux policiers, il enchainera 5 déplacements. Écoutez donc soigneusement les 5 indices audio après *une arrestation infructueuse*.

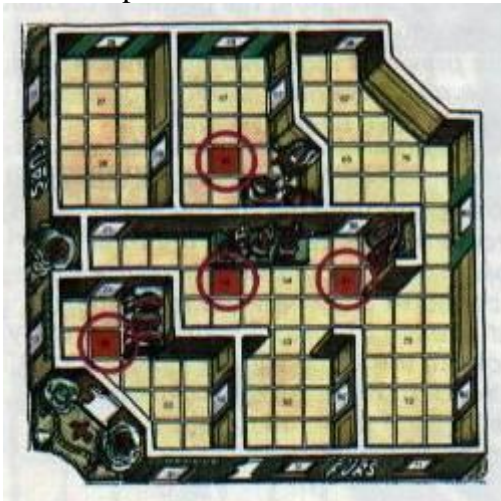
### **Pistage d'un Voleur**

Le pistage d'un voleur est un processus de déduction qui exige de la logique. Comme vous savez, le voleur peut se trouver sur n'importe quelle case numérotée. Pour déterminer son emplacement actuel il faut garder en mémoire les déplacements qu'il a déjà effectué.

La séquence d'indice sonore suivante va nous montrer comment faire le depistage du voleur. Sur les illustrations suivantes les cases entourées représentent les positions supposées du voleur.. *Les flèches de couleur indiquent les différents chemins utilisés pour arriver à chacune de ces positions*

#### **a) 1e INDICE AUDIO : alarme de VOL.**

Le bâtiment 1 apparaît sur l'Affichage. À ce moment, le voleur doit être à un des quatre endroits de crime possibles dans ce bâtiment.

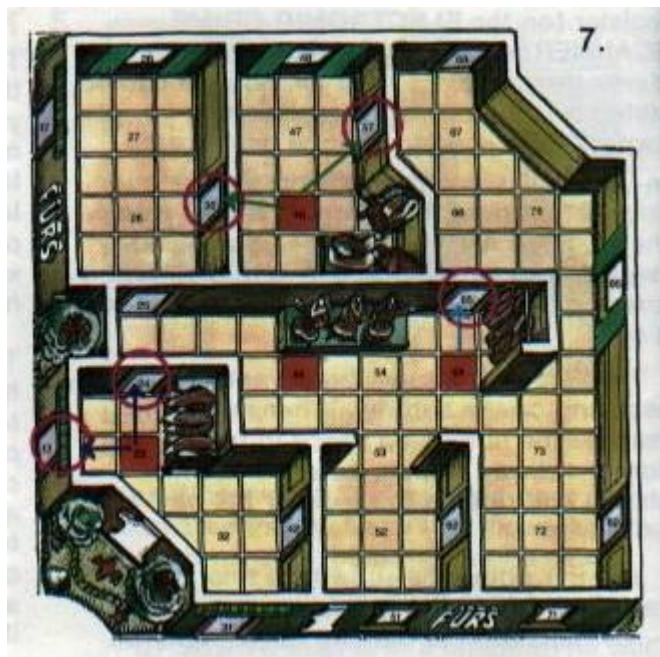


6.

#### **b) 2ème INDICE AUDIO : le voleur ouvre une PORTE.**

Cherchez les PORTES qui se trouvent à 2 cases d'une case rouge.

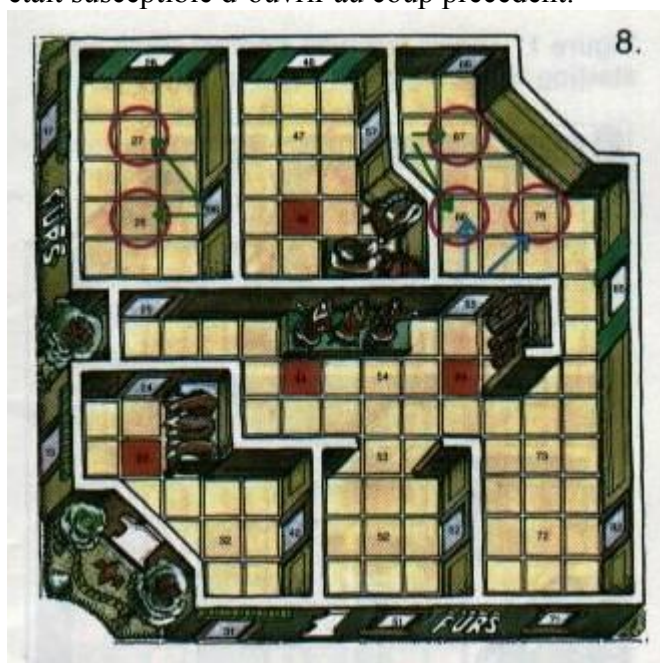




7.

**c) 3ème INDICE AUDIO : le voleur marche à travers le PARQUET.**

Cherchez chaque case PARQUET qui est exactement à deux cases d'une PORTE que le voleur était susceptible d'ouvrir au coup précédent.



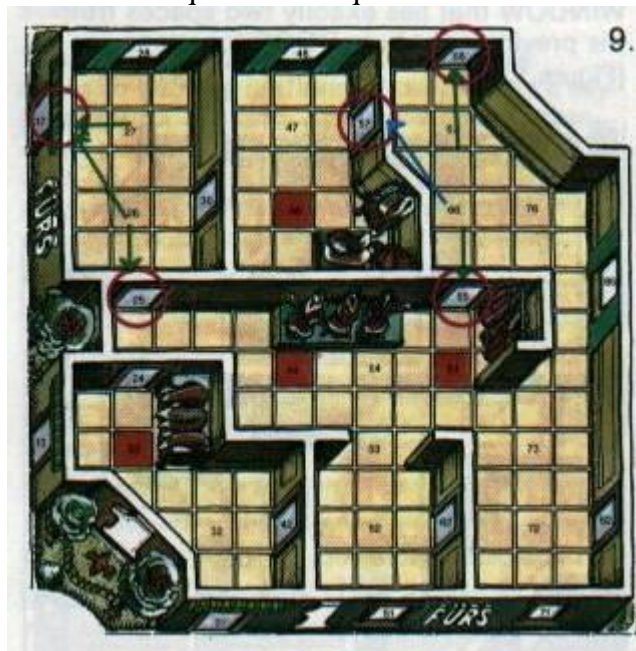
8.

Remarquez que les ESPACES AU SOL 47 et 54 ne sont pas parmi ses endroits actuels possibles Pourquoi ? Puisqu'un voleur passe toujours par une PORTE qu'il vient d'ouvrir.



**d) 4ème INDICE AUDIO : le voleur ouvre une autre PORTE.**

Cherchez chaque PORTE qui est exactement à deux cases des cases PARQUET.

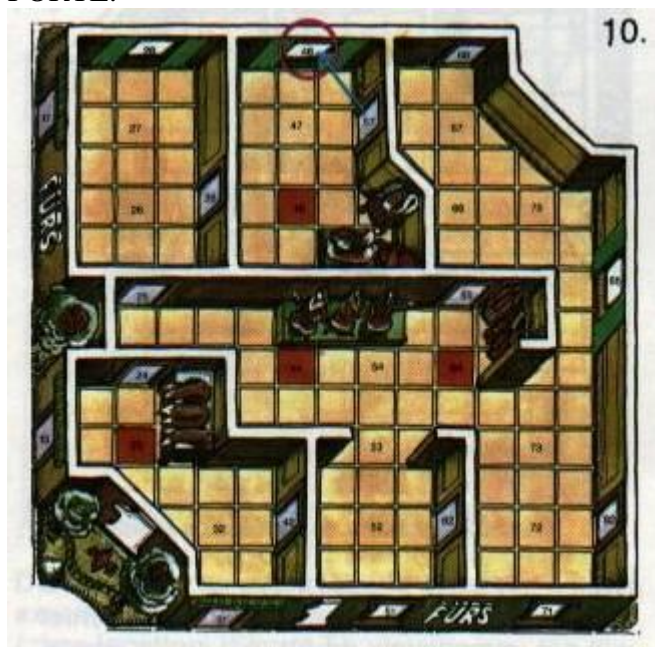


9.

Remarquez dans le chiffre 9 que la PORTE 36 n'est pas parmi ses endroits actuels possibles. Un voleur ne reviendra pas immédiatement sur une case où il était le coup d'avant.

**e) 5ème INDICE AUDIO : le voleur casse une FENÊTRE.**

Comme vous pouvez voir, il y a seulement une FENÊTRE qui est exactement à deux cases de ces PORTE.



10.

Le chiffre 11 montre le trajet réel du voleur - commençant à la scène du crime. Maintenant que vous savez exactement où il est, vous devez le pister pour ne pas perdre sa trace et le tenter une arrestation ?



11.

### Comment un Inspecteur Bouge

Comme vous savez, un voleur bouge seulement d'un espace *numéroté* à un autre. Un inspecteur, cependant, avance de case en case.

- a) Vous pouvez bouger dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement ou en diagonale) et, sur un tour simple, pouvez changer des directions aussi souvent que vous voulez.
- b) Son avance est fonction du nombre indiqué par les dés, mais vous n'êtes pas obligé d'aller jusqu'au bout du mouvement. *Exemple* : si le dé indique 7, vous pouvez déplacer de 7 cases ou moins.
- c) Si vous arrivez sur une case déjà occupé, placez vous sur une case voisine de votre choix.
- d) Comme un voleur, vous pouvez passer par une porte, mais *pas* escalader un mur ou passer par une fenêtre.
- e) Si vous *commencez* votre mouvement à une station de métro, vous pouvez - avant ou après avoir jeté le dé – aller directement à une autre station et vous déplacer à partir de là.

Si vous passer en cours de mouvement sur une station de metro, vous pouvez, si vous le desirez, prendre le métro et terminer votre tour à partir de n'importe qu'elle station de métro sans

continuer votre mouvement.

### **Arrestation d'un Voleur**

Vous pouvez essayer une arrestation si vous vous trouvez sur la case supposée du voleur ou une case immédiatement voisine.

Pour essayer une arrestation, appuyez d'abord sur ARREST pour informer les flics. Entrez le numero de la case où est sensé se trouver le voleur (sans le - Exemple : 234, 690...).

## **RÉUSSITE**

- a) Si votre arrestation est *réussie*, récupérer l'avis de recherche, ainsi que l'argent de la récompense qui va avec.
- b) Si votre arrestation est *infructueuse*, écouter soigneusement la séquence de cinq indices audio lorsque le voleur s'échappe.
- c) Vous faites une *fausse arrestation* : le voleur ne se trouve pas à l'endroit présumé.

Quand cela arrive, vous perdez immédiatement votre Licence de détective pour un tour et vous sera rendu contre 100 \$ au tour suivant. Si vous n'avez pas cette somme passez votre tour.

*Souvenez-vous Quand un voleur commet d'abord un crime, il vaut la valeur nominale de son Poster VOULU. Cependant, si vous ou vos adversaires tombez à l'arrestation ce voleur avant qu'il vole de nouveau, le Banquier ajoute 100\$ à l'Argent de Récompense pour chaque crime supplémentaire.*

### **Un Nouveau Voleur**

Après une arrestation réussie, chaque inspecteur laisse son détective en place sur l'aire de jeu. Le banquier retourne un autre avis de recherche et met l'argent de la récompense et le jeu reprend en cliquant sur AUTRE VOLEUR

Le vainqueur est le premier inspecteur à gagner 2.500\$ en Argent de Récompense.