

Pris en flag !



Un captivant jeu de réaction destiné à stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 4 joueurs perspicaces de 6 à 99 ans. Plus « effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Auteur :	Heinz Meister
Conseil pédagogique :	Laura Walk
Illustration :	Thies Schwarz
Illustration du pion « Fex » :	Sonja Hansen
Durée de la partie :	env. 10 à 15 minutes

On vient de piller le plus grand coffre-fort de la ville ! Qui a bien pu le forcer et dérober son contenu ? Jojo la Moustache, Francine la Fraude ou Robert la Rafle ? Ou bien les malfaiteurs ont-ils agi ensemble ? C'est à vous de dévoiler le mystère ! A chaque tour, on soupçonne trois larcins. Faites votre enquête pour trouver à qui appartiennent les empreintes digitales et qui a un alibi. Le dé vous donne l'indice déterminant et vous pouvez alors démarrer l'enquête. Seul celui qui sera le plus rapide pour faire les bons rapprochements, qui identifiera le malfaiteur parmi les suspects et le capturera en posant la bonne carte de mise sera le meilleur chasseur de malfaiteurs et gagnera la partie.

Contenu du jeu

1 pion agent de police, 12 plaquettes représentant des suspects, 31 avis de recherche, 24 cartes de mise (4 jeux de cartes de quatre couleurs différentes, avec les chiffres de 0 à 5), 1 dé de preuves, 1 dé Fex, 1 carte Fex, 1 règle du jeu.

Préparatifs

Posez les 12 plaquettes de suspects en cercle de manière visible au milieu de la table. Chaque personnage est représenté deux fois.

Veillez à ne pas poser deux personnages identiques l'un à côté de l'autre. Posez l'agent de police à l'extérieur du cercle à côté de n'importe quel suspect.

Mélangez les avis de recherche et empilez-les faces cachées. Chaque joueur prend six cartes de mise d'une couleur qu'il tient dans sa main. Préparez le dé des preuves. La carte Fex et le dé Fex seront seulement utilisés pour la variante ci-dessous.

Déroulement de la partie

Celui qui aura regardé un film policier en dernier est le chef d'intervention. Un tour pour mener une enquête comprend trois phases :

1. Prendre le malfaiteur en flagrant délit
2. Poursuivre le malfaiteur
3. Arrêter le malfaiteur

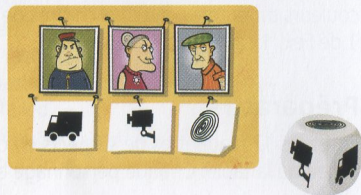
1. Prendre le malfaiteur en flagrant délit :

Le chef d'intervention retourne l'avis de recherche posé en haut de la pile et le pose au milieu du cercle. La carte indique trois suspects, auxquels correspond respectivement une preuve : empreinte digitale, surveillance vidéo ou fourgonnette de fuite.

Ensuite, il lance le dé des preuves. Vous essayez alors tous en même temps d'identifier le malfaiteur. Regardez sur l'avis de recherche à quel suspect correspond la preuve indiquée sur le dé. Ce suspect est le malfaiteur. Celui qui l'a identifié se met tout de suite à le poursuivre et la phase n° 2 commence.

Exemple 1 :

Le dé des preuves indique l'empreinte digitale. Le malfaiteur soupçonné représenté à droite sur la carte a l'empreinte digitale : c'est lui le malfaiteur.



2. Poursuivre le malfaiteur :

Maintenant, il s'agit d'envoyer l'agent de police le plus vite possible vers le malfaiteur. L'agent de police peut se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse. Comptez **de tête** combien de pas l'agent de police doit faire pour arriver vers l'un des deux malfaiteurs identiques.

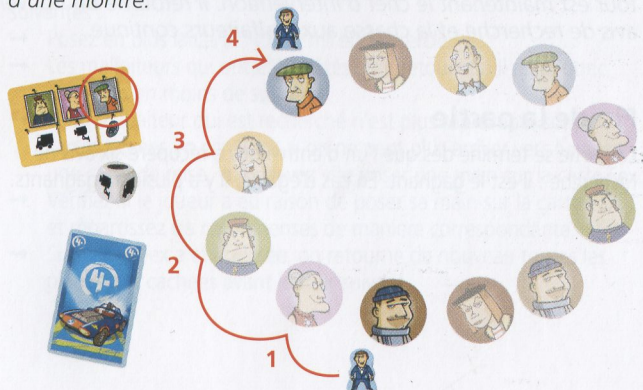
Ensuite, vous posez la carte de mise indiquant le chiffre correspondant, face non visible, devant vous. Si l'agent de police se trouve déjà devant le bon malfaiteur, on peut aussi poser la carte de mise indiquant le chiffre « 0 ».

Ensuite, vous posez vite une main sur l'avis de recherche visible au milieu de la table, car seul l'enquêteur le plus rapide va passer commissaire et aura le droit d'avancer l'agent de police vers le malfaiteur à la phase n° 3.

Exemple 2 :

Tim pose la carte de mise « 4 » car l'agent de police doit faire 4 pas dans le sens des aiguilles d'une montre pour aller vers le malfaiteur.

Tim aurait pu aussi poser la carte de mise « 5 » et déplacer l'agent de police de 5 pas dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



3. Arrêter le malfaiteur :

Le joueur le plus rapide passe commissaire principal et a le droit d'arrêter le malfaiteur.

Déplace l'agent de police du même nombre de pas que le chiffre indiqué sur ta carte de mise. Fais attention de bien l'avancer dans le même sens que celui que tu as « calculé » auparavant. Les autres joueurs comptent en même temps.

L'agent de police est-il à côté du malfaiteur ?

Intervention réussie ! En récompense, tu récupères l'avis de recherche posé au milieu du cercle.

L'agent de police n'est pas à côté du malfaiteur ?

Le malfaiteur t'a filé entre les doigts ! Les autres joueurs remportent chacun un avis de recherche. Prenez d'abord celui posé au milieu de la table puis ceux de la pile.

Ensuite, un autre tour commence pour faire une nouvelle enquête.

Reprenez votre carte de mise et mettez-la dans votre jeu de cartes. Le joueur qui était le commissaire principal au dernier tour est maintenant le chef d'intervention. Il retourne un nouvel avis de recherche et la chasse aux malfaiteurs continue.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'un d'entre vous a récupéré six avis de recherche : il est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'effet Fex

Les extensions ci-dessous offrent aux commissaires en herbe de nouveaux défis pour prouver leur talent d'enquêteurs ! Avec l'effet Fex, les joueurs doivent s'adapter sans arrêt à de nouvelles situations et entraînent ainsi leurs fonctions exécutives, leur mémoire de travail et leur flexibilité intellectuelle. Ils ne doivent pas se laisser dérouter en suivant de mauvaises pistes et doivent combiner les indices très vite. Le malfaiteur est-il encore en liberté ou est-il déjà sous les verrous ? Le vol a-t-il été accompli par un seul malfaiteur ? Est-ce que celui-ci avait des complices ? Un bon commissaire connaît sa mission parfaitement et ne perd pas de vue l'objectif à atteindre. Il faut agir intelligemment et réagir vite, car seul celui qui joue vite et a la bonne réaction pourra arrêter le malfaiteur.

Nous recommandons de commencer d'abord par le jeu de base puis d'y ajouter les extensions l'une après l'autre.

Extension n° 1 : Sous les verrous

Le malfaiteur est-il encore en liberté ? Qui observa le mieux les suspects ? On joue suivant les règles du jeu de base avec les différences suivantes :

- Posez en plus la carte Fex au milieu du cercle.
- Les malfaiteurs qui ont été arrêtés sont retournés. Il reste donc de moins en moins de suspects.
- Si un malfaiteur qui est recherché n'est plus représenté sur les cartes posées en cercle ou si on ne peut plus arriver vers lui avec une carte de mise, vous devez vite poser une main sur la carte Fex.
- Vérifiez si le joueur a eu raison de poser sa main sur la carte Fex et répartissez les récompenses de manière correspondante.
- Si la carte Fex a été utilisée, on retourne de nouveau toutes les plaquettes cachées avant le tour suivant.

Extension 2 : Commissaire Fex

Maintenant, vous devez tenir compte en plus des instructions du commissaire Fex. Vous jouez comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Préparez en plus le dé Fex et posez la carte Fex au milieu du cercle.
- Le chef d'intervention lance les deux dés, le dé des preuves et le dé Fex.

Regardez d'abord le dé Fex.

Il indique l'instruction du commissaire Fex :



Arrêter le malfaiteur : Comme dans le jeu de base, il faut arrêter **un** malfaiteur.



Alibi : Il ne faut pas chercher le suspect indiqué par le dé des preuves, car celui-ci a un alibi. Par conséquent, les malfaiteurs sont les **deux** autres. Comptez de tête d'abord les pas de l'agent de police vers l'un des deux malfaiteurs. Ensuite, comptez les pas vers le deuxième malfaiteur à partir de la nouvelle position. L'agent de police peut changer de sens de marche. Posez alors les deux cartes de mise correspondantes de manière non visible devant vous (Exemple 3).

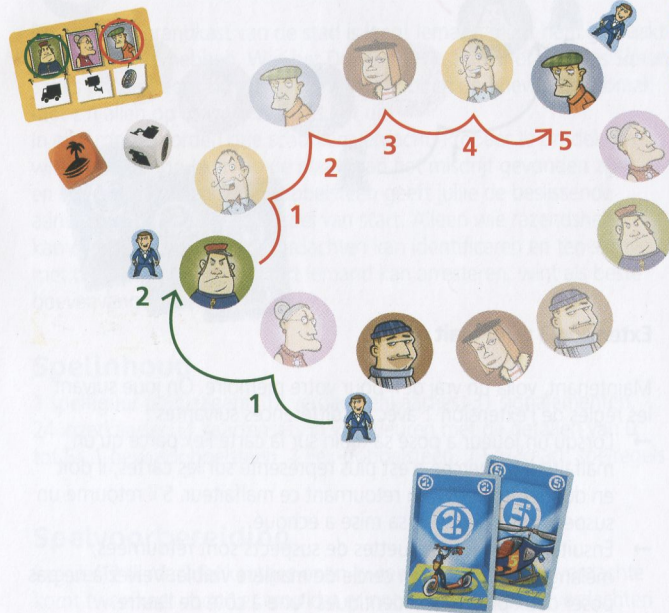


Razzia : Maintenant, il faut attraper les trois suspects représentés sur l'avis de recherche. Il faut donc poser trois cartes de mise (Exemple 4).

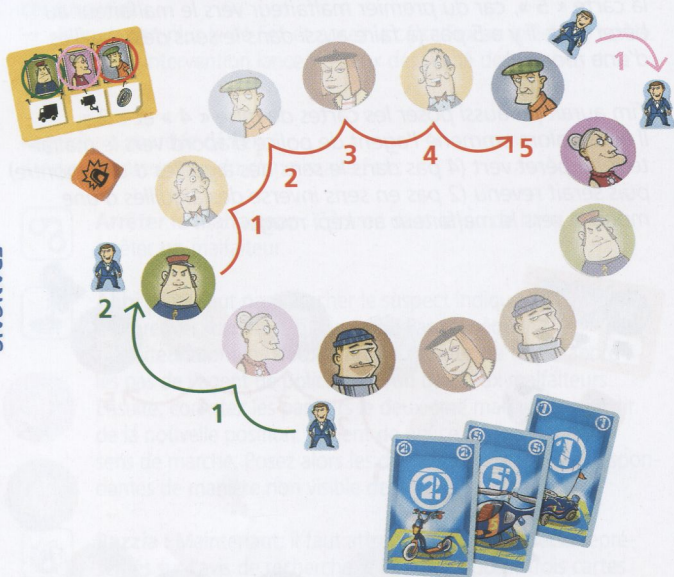
- Notez ici aussi : Si un joueur pense qu'il n'est pas possible d'arriver vers un malfaiteur avec une carte de mise, il pose très vite sa main sur la carte Fex. S'il a bien réagi, il récupère l'avis de recherche, sinon tous les autres joueurs prennent chacun un avis de recherche.

Exemple 3 : Le suspect représenté au milieu a un alibi. Les deux autres sont donc les malfaiteurs. Tim pose la carte « 2 », car l'agent de police doit faire 2 pas (dans le sens des aiguilles d'une montre) vers le malfaiteur au képi rouge. Puis il pose la carte « 5 », car du premier malfaiteur vers le malfaiteur au béret vert, il y a 5 pas (à faire aussi dans le sens des aiguilles d'une montre).

Tim aurait pu aussi poser les cartes de mise « 4 » et « 2 ». Il aurait alors emmené l'agent de police d'abord vers le malfaiteur au béret vert (4 pas dans le sens des aiguilles d'une montre) puis serait revenu (2 pas en sens inverse des aiguilles d'une montre) vers le malfaiteur au képi rouge.



Exemple 4 : Commissaire Fex donne l'ordre d'exécuter une razzia. Tim a réagi en premier et a vite posé les trois cartes de mise correspondantes afin d'arrêter tous les malfaiteurs représentés sur l'avis de recherche.



Extension 3 : Qui était où ?

Maintenant, voilà un vrai défi pour votre mémoire. On joue suivant les règles de l'extension 1 avec les différences suivantes :

- Lorsqu'un joueur a posé sa main sur la carte Fex parce qu'un malfaiteur recherché n'est plus représenté sur les cartes, il doit en donner la preuve en retournant ce malfaiteur. S'il retourne un suspect non coupable, sa mise a échoué.
- Ensuite, toutes les plaquettes de suspects sont retournées, mélangées et posées en cercle de manière visible. Veillez à ne pas poser deux plaquettes identiques l'une à côté de l'autre.