808

SUSPECT™

Des témoins, des indices, un portrait-robot...
... qui sera le meilleur détective ?

Un jeu pour 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans.
Auteur : Dominique Ehrhard
Illustrateur : Stéphane Poinsot
Design : Asmodée
Jeux Ravensburger® n°26 396 7

Contenu

- 1 plateau de jeu représentant une ville truffée de suspects. À gauche, figure une échelle de grade indiquant le score de chaque joueur ;
- 1 central de police interactif ;
- 1 porte portrait-robot ;
- 12 plaques portrait-robot (pour les coupables) ;
- 18 jetons Enquête ;
- 12 jetons Sirène ;
- 1 bloc de feuilles d'indices (pour les indicateurs) ;
- 6 figurines Détective ;
- 6 pions Grade.

Note préalable

Il est très important de noter le vocabulaire utilisé dans le jeu.

Un témoin : ne donne des indications que sur le visage de l'indicateur, ces informations sont à cocher sur une feuille d'indices. Il peut aussi donner une indication sur la situation géographique de l'indicateur.

Un indicateur : donne des indications sur le portrait-robot du coupable, ce n'est que dans ce cas que l'on prend une plaque portrait-robot et qu'on la pose sur le porte portrait-robot.

D'une manière générale ce jeu est simple d'accès: lisez les règles une première fois notamment le paragraphe sur les déplacements, mettez en marche le central interactif et laissez-vous guider par les instructions données par celui-ci.

Ravensburger

Fonctionnement du module

La première fois que vous jouez : insérer 2 piles 1.5V de type LR6/AA. Pour cela, se reporter aux conseils de la page 8.

Mise en marche : appuyez sur le bouton ? du central et suivez les indications sonores pour indiquer le niveau de difficulté.

Pour réinitialiser le jeu : appuyez sur le bouton ? pendant 5 secondes.

Pour éteindre le module : sans action de votre part le module se mettra en veille automatiquement dans un espace temps de 15 minutes.

En cas d'erreur d'entrée de numéro :

- si le numéro du témoin ou du coupable n'existe pas le module ne réagit pas ;
- si le premier chiffre du numéro de témoin est faux, le joueur peut le corriger en appuyant sur la touche R, la dernière phrase est ainsi répétée et on peut retaper le bon numéro.

Pour réécouter une information : on appuie sur la touche R et la dernière phrase sera répétée.

But du jeu

La banque a été cambriolée et les malfaiteurs se cachent encore en ville !

Déplacez-vous dans les rues et les lieux clés, interrogez les témoins, écoutez les indices fournis par votre central de police, le laboratoire scientifique, les filatures, bâtissez le portrait-robot du gangster et arrêtez-le !

La partie se termine dès que tous les bandits ont été arrêtés.

À chaque fois que l'on fait progresser l'enquête en ajoutant un élément sur le portrait-robot ou en arrêtant des gangsters on marque des points. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne la partie.

Préparation du jeu

La première fois que vous jouez: détacher les figurines Détective, les plaques portrait-robot, jetons Enquête et Sirène. Fixer chacune des figurines Détective sur un support plastique.

Munissez-vous de crayons à papier.

Chaque joueur choisit une figurine Détective de couleur et la pose sur une case métro libre de son choix (cases avec un cercle rouge et bleu).

Chaque joueur prend le pion Grade de sa couleur et le place sur la case 0 de l'échelle de grade à gauche du plateau.

Chaque joueur pose devant lui trois jetons Enquête, deux jetons Sirène et 1 feuille d'indices.

Placez le porte portrait-robot et les plaques portrait-robot à côté du plateau.

Appuyez sur le bouton ? du central et suivez les indications sonores pour indiquer le niveau de difficulté (niveau 1 : 2 gangsters, niveau 2 : 3 gangsters, niveau 3 : 5 gangsters).

Déroulement du jeu

Le plus jeune inspecteur commence à jouer. Le tour de jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs se déplacent chacun leur tour pour trouver le premier indicateur qui leur donnera un élément du portrait-robot du bandit.

Pour trouver cet indicateur les joueurs interrogent les différents personnages qui se trouvent sur le plateau de jeu. Pour interroger un personnage il faut d'abord se rendre sur sa case et ensuite taper son numéro à 2 chiffres sur le central.

Exemple : pour interroger Charlie se rendre sur sa case en bas à gauche du plateau et taper le numéro 47.

1- Déplacements

Chaque joueur dispose de **3 points de déplacement** qu'il peut utiliser comme il le souhaite ; soit à pied, en taxi ou en métro.

Chaque déplacement « coûte » un point de déplacement :

- les cases avec un rond bleu représentent des stations de taxis ;
- les cases avec un cercle rouge et un rond bleu représentent des stations de taxi et de métro ;
- se déplacer **en ligne droite** d'une case taxi à la case taxi suivante consomme un point de déplacement ;
- se déplacer **en ligne droite** d'une case métro à la case métro suivante consomme un point de déplacement ;
- se déplacer à pied d'une case à la case immédiatement suivante consomme un point de déplacement ;
- le joueur peut combiner ses points comme il le veut, il n'est pas obligé d'utiliser tous ses points de déplacement ;
- plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case ;
- les déplacements en métro et en taxi se font toujours en ligne droite.

Exemple de déplacement 1: le joueur rouge se déplace en métro puis en taxi et avance encore d'une case à pied pour aller interroger le témoin 84. Il a utilisé en tout trois points de déplacement.

Exemple de déplacement 2: le joueur rouge se déplace deux fois en taxi puis rebrousse chemin à pied. Il a utilisé en tout trois points de déplacement.

Le joueur peut utiliser un de ses jetons Sirène en plus de ses trois points de déplacement. Cela lui donne trois points de déplacement supplémentaires qu'il pourra utiliser à tout moment de ses tours de jeu.

2- Interrogatoires

Si le joueur finit son déplacement sur une case neutre (sans numéro ou sans les pictos suivants :) son tour de jeu prend fin et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Si le joueur finit son déplacement sur une case numérotée devant un personnage il peut soit l'interroger soit le désigner comme coupable.

Ce personnage peut être soit un témoin, soit un indicateur, soit le coupable :

Si c'est un témoin :

Soit il ne sait rien : le tour de jeu du joueur prend fin et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

Soit il sait quelque chose : il donne alors un renseignement physique pour vous aider à trouver l'indicateur. Cette information est à cocher sur la feuille d'indices. Il peut aussi donner une indication sur la situation géographique de l'indicateur.

C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

Si c'est un indicateur :

Il donne une indication précise sur un des éléments du portrait-robot du coupable recherché. Le joueur qui a interrogé l'indicateur prend la plaque portrait-robot correspondante et la pose sur le porte portrait-robot du coupable. Il avance son pion Grade d'une case.

Les joueurs continuent alors leurs recherches pour trouver un nouvel indicateur qui leur donnera un nouvel élément du portrait -robot.

ATTENTION : les informations circulent vite dans la ville et ce nouvel indicateur peut être n'importe quel personnage du plateau, même un personnage que les joueurs ont déjà interrogé et qui n'avait pas donné de renseignements précédemment.

C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

Si c'est le coupable :

Si à la fin de son déplacement, un joueur se trouve devant un personnage et qu'il pense avoir trouvé le gangster recherché il appuie sur le bouton ? puis tape le numéro du suspect.

Si c'est effectivement le coupable, le «central» le signale par un message de félicitation. Le joueur avance son pion Grade de trois cases. Il enlève toutes les plaques du porte portrait-robot.

Les joueurs continuent le jeu en cherchant le nouvel indicateur pour obtenir un renseignement sur le malfaiteur suivant.

Si au contraire le joueur s'est trompé, le central lui adresse un blâme. Le joueur doit reculer son pion Grade de 2 cases.

C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer.

3- Jetons Enquête

Si à la fin de son déplacement un joueur se trouve sur une case avec (**n°25**), (**n°42**) ou (**n°18**) il peut appeler le central en composant le numéro correspondant. Il se défausse alors d'un de ses jetons Enquête.

CASE LABORATOIRE : le joueur appelle le central en composant le **n°42** et reçoit une information concernant un nouvel élément du portrait-robot. Il pose la plaque correspondante sur le portrait-robot et avance son pion Grade d'une case. Parfois le laboratoire indique également qu'il n'a pas pu trouver de nouvel indice. Même dans ce cas le jeton Enquête est perdu.

CASE APPEL À DISTANCE : le joueur appelle le central en composant le **n°25** puis indique le numéro du témoin qu'il veut interroger à distance. Cela peut permettre à un joueur ayant identifié l'indicateur de l'interroger rapidement sans se déplacer jusqu'à sa case.

CASE FILATURE : le joueur appelle le central en composant le **n° 18** puis indique le numéro du suspect qu'il veut pister. Le central lui indique si c'est bien le gangster recherché ou si ce suspect est innocent (même dans ce cas le jeton Enquête est perdu). Si c'est effectivement le truand, le joueur avance son pion Grade d'une case et il dispose immédiatement de 3 points de déplacement supplémentaires pour essayer de l'arrêter.

Il peut arriver que la communication soit mauvaise, dans ce cas son appel échoue et c'est au joueur placé à sa gauche de jouer. Même si l'appel échoue le joueur ne récupère pas son jeton Enquête.

À chaque nouveau coupable les joueurs récupèrent leurs jetons Enquête et Sirène.

Attention !

Insertion et/ou remplacement des piles :

La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte.
Ce jeu fonctionne avec 2 piles de 1,5V de type LR6 (AA; UM3).
Dévisser la vis du compartiment à piles.
Insérer 2 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité.
Refermer le compartiment à piles en revissant fermement la vis.

Utiliser uniquement des piles 1.5V de type LR6 / AA. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou des piles rechargeables.
Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
Respecter le sens de polarité. Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
Nous déconseillons d'utiliser des piles rechargeables car l'estimation correcte de l'état d'usure de celles-ci par l'unité électronique ne peut être garantie.
Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
Ne jamais essayer de recharger des piles classiques.
Retirer les piles usagées de l'appareil et les ramener dans un centre de tri. Ne donner que des piles entièrement déchargées.
En cas d'inutilisation prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proc
Ne pas oublier d'emporter le jouet.
Important : pack et notice à conserver en cas de besoin ultérieur.

Ce symbole vous informe que ce produit fait l'objet d'une collecte sélective.
Ne jetez pas ce produit avec les ordures ménagères.
Veuillez le rapporter au centre de collecte pour son recyclage.

225425

© 2006 Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt
www.ravensburger.com

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger