

INSPECTEUR LAMALICE

Jeu de tactique.

Comment déjouer le plan astucieux des voleurs ?

D'après une idée de Manfred Ludwig
Jeu Ravensburger n°00 256 6
Jeu de dés pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

Contenu :

- 1 plan de jeu
- 6 figurines en bois (1 inspecteur, 5 voleurs)
- 9 maisons
- 3 dés (bleu, vert, rouge)
- 1 planche prédécoupée
(avec 9 cartes-maisons)

Le résumé des faits

Il y a longtemps de cela, une bande de voleurs semait le désordre dans une petite ville. Juste avant d'être arrêtés par notre vigilant inspecteur Lamalice, les voleurs ont réussi à cacher leur butin dans une maison de cette ville. De nombreuses années ont passé. Les malfaiteurs ont été remis en liberté et reviennent dans la ville. Mais celle-ci a bien changé entre-temps et les voleurs ne savent plus maintenant dans quelle maison ils avaient caché leur trésor. Attention car l'inspecteur Lamalice, qui a appris le retour de la bande, est là aussi : la poursuite est engagée !

But du jeu

Le but du jeu, pour l'inspecteur, est d'attraper le voleur qui détient le trésor et le plus grand nombre de ses complices.

Le but du jeu pour les voleurs, est de trouver le trésor et de l'apporter dans leur repaire.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, on détache les 9 cartes de la planche (8 sont rouges et 1 représente le trésor). On introduit la carte-trésor, en tournant l'image vers l'extérieur, dans le fond d'une des maisons et on enfonce de la même manière les cartes rouges dans les autres maisons. On mélange bien toutes les maisons et on les répartit dans la ville sur les emplacements blanc correspondants, sans bien sûr regarder sous les maisons. On place les 5 voleurs sur les cases situées devant le repaire des voleurs.

L'inspecteur Lamalice, lui, est placé sur la grande case située devant la prison. On décide qui joue l'inspecteur soit en se mettant d'accord, soit en jouant aux dés. Les autres joueurs, eux, reçoivent tous les 5 voleurs.

Toutes les figurines sont en jeu, quel que soit le nombre de joueurs.

Règle du jeu

On utilise différents dés suivant le nombre des joueurs.

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| A 2 joueurs : | dé des voleurs : bleu |
| | dé de l'inspecteur : vert |
| A 3 joueurs : | dé des voleurs : bleu |
| | dé de l'inspecteur : bleu |
| A 4 joueurs : | dé des voleurs : vert |
| | dé de l'inspecteur : rouge |
| A 5 et 6 joueurs : | dé des voleurs : vert |
| | dés de l'inspecteur : rouge et bleu |

(l'inspecteur peut alors décider, chaque fois qu'il a lancé ses deux dés, s'il fait la somme des points obtenus aux deux dés ou s'il avance du nombre de points indiqués par un seul dé).
On joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est toujours le joueur assis à gauche de l'inspecteur qui commence.

Comment faire avancer les voleurs

Il faut faire sortir du repaire tous les voleurs avant de se diriger vers une maison quelconque. Quand les joueurs ont sorti les voleurs du repaire, ils peuvent faire avancer n'importe lequel des voleurs. Les figurines représentant les voleurs n'appartiennent à aucun joueur en particulier. Tous ceux qui jouent contre l'inspecteur peuvent donc faire avancer chacun des voleurs.

On n'a pas le droit de sauter par dessus une figurine, même pas celle qui représente l'inspecteur. Ainsi, les figurines peuvent bloquer certaines parties du chemin. Si un voleur arrive directement sur une case blanche placée devant une maison, il regarde sous cette maison et annonce à voix haute si le trésor y est caché ou non. Si le trésor ne s'y trouve pas, les voleurs continuent à se diriger vers les autres maisons. Une fois qu'on a regardé sous une maison, on la remet en place.

Comment faire avancer l'inspecteur Lamalice

Celui qui joue l'inspecteur part de la case située devant la prison de la ville. Il prend le dé correspondant au nombre des joueurs et avance d'autant de points obtenus aux dés.

Si l'inspecteur arrive directement sur une case où se trouve un voleur, il retire celui-ci du plan de jeu et le met en prison. Ce voleur est éliminé pour cette partie. Si l'inspecteur arrive sur une case blanche située devant une maison, il n'a pas le droit de regarder sous la maison, ceci étant uniquement l'affaire des voleurs. Il peut cependant en bloquer l'accès jusqu'à son prochain tour. L'inspecteur non plus n'a pas le droit de sauter par-dessus une figurine.

On a trouvé le trésor !

La mission des voleurs est de retrouver le trésor caché dans la ville. Quand un joueur faisant avancer un voleur quelconque arrive devant la maison où est caché le trésor, on considère ce voleur comme celui qui a trouvé le trésor. Tous les autres joueurs (à l'exception de l'inspecteur) peuvent alors l'emmener dans le repaire des voleurs.

La mission de l'inspecteur est d'attraper le voleur qui a retrouvé le trésor. Naturellement, il peut aussi arrêter d'autres voleurs sur son chemin.

Fin du jeu

La partie est terminée quand le voleur qui a trouvé le trésor a réussi à rejoindre le repaire en faisant le nombre exact de points. La partie est également terminée quand l'inspecteur a attrapé le voleur qui a trouvé le trésor ou quand l'inspecteur a pu attraper les cinq voleurs.

Amusez-vous bien