

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Un indice n'est définitivement acquis **que s'il est parvenu à la gendarmerie** car un autre joueur peut le reprendre en route à un collègue, à condition qu'il corresponde bien à l'un de ceux qui figurent dans son affaire. Pour ce faire, il faut **qu'il arrive exactement sur la case** où ce dernier se trouve. Il lui prend alors le jeton indice et le met sous son propre pion. Il repart aussitôt, sans attendre que revienne son tour normal. Là non plus, il ne peut pas sauter par-dessus un pion adverse ou personnel... sauf en hélicoptère bien entendu si l'homme et son indice se trouvent sur une case rouge.

Le joueur qui a ramené un indice à la gendarmerie peut alors exposer devant lui, à côté des autres s'il en a déjà la carte correspondante. Il remet ensuite le jeton sur le terrain à l'endroit où il l'a pris.

FIN DE PARTIE

La partie est terminée quand un joueur, après avoir exposé les 6 "indices" d'une affaire caractérisée, ramène ses deux hommes à la gendarmerie.

CONSEILS ET VARIANTES

- Essayez de deviner l'affaire que vos collègues ont choisie pour les "contrer" en route et les obliger éventuellement à changer d'enquête.
- Un joueur a toujours la possibilité d'abandonner l'affaire initialement choisie pour une autre plus à sa portée. Dans ce cas, il reprend ses 12 cartes "indices" et sélectionne les 6 qui le conduisent sur une autre enquête. Les "indices" exposés - s'ils entrent dans le deuxième cas - restent valables.
- Pour faire des parties plus rapides, plusieurs variantes (adoptées d'un commun accord) sont possibles :
 - A) Limiter à 4 ou 5 le nombre d'indices à prendre par affaire.
 - B) Permettre aussi bien à l'un qu'à l'autre de relever les indices sur le terrain et de les porter à la gendarmerie.
 - C) Décider avant de commencer à jouer de la durée d'une partie. Dans ce cas, au top final, celui qui possède le plus d'indices valables est gagnant.



BRIGADE DE RECHERCHES

2 à 4 joueurs

Sur le carnet de déclarations, les gendarmes de la Brigade de Recherches relèvent huit affaires criminelles.

Ils doivent s'efforcer de réunir les 6 indices positifs relatifs à l'affaire sur laquelle ils ont décidé d'enquêter.

Dans le jeu, chaque joueur dirige un chef de brigade et un gendarme.

MATÉRIEL

1 tableau de jeu

48 cartes "indices"

4 pions "chef de brigade"

4 pions "gendarme"

4 carnets de déclarations (dans lesquels sont mentionnés les 6 "indices" à réunir)

51 cartes de déplacement

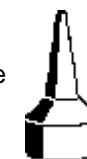
4 cartes memento

12 jetons "indice témoin" différents.



Chef
Brigade

de



Gendarme



Jeton "Indice"

PRÉPARATION

Le tableau du terrain d'enquête est ouvert au milieu des joueurs.

Les 12 jetons indices sont posés sur les 12 emplacements correspondants du terrain.

Chacun reçoit :

- 2 pions de même couleur représentant, l'un, le chef de brigade et l'autre, le gendarme
- 1 carnet de déclarations
- 1 série de 12 cartes "indices" de même couleur.

DÉCISION

Chacun consulte le "carnet de déclarations" et relève **secrètement** l'une des huit affaires (une seule). (Il arrive que plusieurs joueurs choisissent la même, mais cela ne fait qu'augmenter l'intérêt du jeu).

Il retient, sans les divulguer, les 6 cartes "indices" qui sont mentionnées dans la description, mais conserve par devers lui les 6 autres, faces cachées, pour référence ultérieure possible. Il place son chef de brigade et son gendarme sur l'une des cases rouges ne correspondant pas à l'un de ses 6 "indices" positifs.

Chacun opère, à tour de rôle, de la même façon.

DISTRIBUTION

Un joueur est désigné pour donner les cartes de déplacements. Il bat le paquet et en distribue 5 à chacun, une à une, faces cachées.

Le solde sert de talon où chacun puisera en cours de partie pour reconstituer sa "Main". Quand il est épuisé, on le refait avec les cartes jouées.

Un joueur est désigné pour entamer le jeu. Ses collègues jouent ensuite à tour de rôle.

POUR GAGNER

Chacun a donc en puissance 6 indices positifs. Il doit maintenant aller les reconnaître sur le terrain et les ramener, pour vérification, à la Gendarmerie. Chaque fois que l'un de ses hommes arrive sur une case rouge, le joueur peut prendre le jeton indice correspondant.

Quand il a ramené les 6 indices à la gendarmerie, le joueur doit encore y faire rentrer ses deux hommes. **Le premier qui y parvient est vainqueur.**

LES CARTES DE DÉPLACEMENT – LEURS FONCTIONS

Les cartes servent à déplacer les hommes sur le terrain.

FLAMMES JAUNES (gendarmes) : chaque carte permet d'avancer d'une seule case à la fois.

FLAMMES VERTES (motos) : chaque carte permet d'aller directement d'une case quelconque (qu'elle soit jaune, verte ou rouge) à une autre case verte ou rouge, ou d'une case rouge à la case verte la plus proche.

FLAMMES ROUGES (autos) : chaque carte permet d'aller d'une case rouge à une autre case rouge sans en sauter aucune. En revanche, on peut sauter une et parfois deux cases vertes.

FLAMMES BLEUES (hélicoptères) : chaque carte permet d'aller d'une case rouge à une autre case rouge quel que soit leur éloignement. Il est donc possible d'aller d'un bout à l'autre du terrain d'un coup d'ailes.

DÉPLACEMENTS

1) A la recherche des indices

Pour déplacer ses hommes, le joueur utilise les cartes partiellement ou en totalité. Dans un même coup, il peut associer plusieurs cartes jaunes et y ajouter une carte d'une autre couleur (une seule). Supposons qu'il ait, entre autres, 3 cartes jaunes (gendarmes) et une carte verte (motos) il peut avancer au choix son gendarme de 3 cases et son chef de brigade d'une case quelconque à la plus proche case verte. Il peut, bien entendu, faire l'inverse.

Il n'a pas le droit d'utiliser dans un même coup plusieurs cartes motos, autos et hélicoptères. Pour utiliser **plusieurs** cartes, il faut donc obligatoirement qu'il y ait au moins une carte jaune.

Quand il est à la recherche d'un indice, il n'a pas le droit de s'arrêter sur la même case qu'un concurrent ni de sauter par-dessus un pion personnel ou adverse. Seuls 2 pions d'un même joueur peuvent se trouver sur une même case.

Par contre, quand il aura ramassé un indice, il pourra s'arrêter sur la même case (voir les modalités dans le paragraphe suivant "Sur la route de la gendarmerie").

Les cases rouges correspondent aux endroits où se trouvent les "indices". Celui qui y arrive par le jeu des cartes pose son pion sur le jeton "indice". Au coup suivant, il repart de la même case rouge avec le jeton jumelé au pion pour le ramener à la gendarmerie.

Seul le chef de brigade relève les "indices" sur le terrain. Quand il en a pris un, il rejoint son gendarme (toujours au moyen des cartes de déplacement), lui passe le jeton "indice" et repart à la recherche des autres.

2) Sur la route de la gendarmerie

Quant au gendarme, il ramène le plus vite possible l'indice à la gendarmerie. (Pour opérer la jonction, le joueur déplace un pion vers l'autre ou les deux à la fois). Pour rentrer à la gendarmerie avec un jeton "Indice", le joueur utilise n'importe quel moyen de locomotion. Arrivé sur la case correspondante il ne peut plus être repris.



Pion "Chef de Brigade"
et
Jeton "Indice" jumelés