



# ENQUÊTES À NEW YORK



CRÉATION  
**playBac**

## Règle du jeu

Nombre et âge des joueurs :

- De 2 à 6 joueurs
- À partir de 8 ans, avec 2 niveaux de jeu :  
8-10 ans – 11 ans et plus

Ce jeu contient :

- 1 plateau
- 216 cartes : 120 cartes Informateurs (60 de niveau 1 ; 60 de niveau 2) et 96 cartes Experts (48 de niveau 1 ; 48 de niveau 2)
- 1 bloc de 100 pages
- 1 roue révélatrice
- 6 pions
- 1 dé chiffres (de 1 à 5) avec un joker sur une des faces
- 1 dé lettres (de A à E) avec un joker sur une des faces
- 1 règle du jeu

### BUT DU JEU

Les joueurs arrivent dans la ville de New York, où ils vont enquêter sur le vol d'un diamant. Le voleur l'a caché quelque part dans la ville (dans une des cases du plateau). Le premier enquêteur qui localise la case où se trouvent le voleur et le diamant volé remporte la partie.

### DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DU JEU

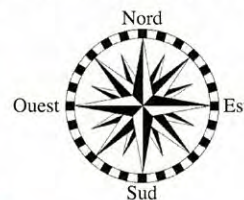
#### LE PLATEAU

• Le plateau représente la ville de New York, divisée en **7 QUARTIERS** (5 quartiers de New York et 2 quartiers limitrophes) de couleurs différentes : Manhattan, le Bronx, Brooklyn, le Queens, Staten Island, le New Jersey et Brentwood.

• Le **QUADRILLAGE** (5 colonnes de A à E – 5 lignes de 1 à 5) permet à chacun de déplacer son pion dans les différentes cases de la ville, grâce aux 2 dés.

• La **ROSE DES VENTS** indique le nord, le sud, l'est et l'ouest de la ville.

Ex.: lorsqu'un indice informe que le voleur et le diamant volé se trouvent au nord de la ligne 4, cela signifie qu'ils peuvent être n'importe où sur les lignes 1, 2 et 3.



• Les **PICTOS** aident à se repérer sur le plateau :



Ex.: si un indice informe que le voleur et le diamant volé se trouvent près de l'aéroport John-Kennedy, cela signifie qu'ils peuvent être dans les cases D4 et E4, car cet aéroport se situe à cheval sur ces 2 cases.

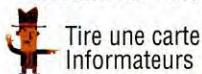


Ex. : si un indice informe que le voleur et le diamant volé se trouvent près d'une usine, cela signifie qu'ils peuvent être dans n'importe quelle case comportant un picto Usine.



### ● Les CASES :

• Certaines renvoient aux cartes :



• Certaines indiquent des coups spéciaux :



Échange une carte



Va où tu veux

(Cf. explications détaillées ci-dessous, dans « Déroulement de la partie »).

## LE BLOC

Au début de chaque partie, chaque joueur reçoit une feuille de bloc, sur laquelle le plateau est représenté avec son quadrillage. À chaque fois que le joueur tire une carte, l'indice qui s'y trouve lui permet de barrer sur le bloc les cases où il pense que le voleur et le diamant ne se trouvent pas, ou d'entourer celles dans lesquelles ils pourraient être. Le joueur peut aussi inscrire des notes sur sa feuille.



## LES CARTES

● Elles sont au nombre de 216 :



• 120 cartes Informateurs (60 de niveau 1 et 60 de niveau 2) ;



• 96 cartes Experts (48 de niveau 1 et 48 de niveau 2).

● Il y a en tout 24 enquêtes possibles : 12 de niveau 1 et 12 de niveau 2.

● **Chaque enquête comporte 10 cartes Informateurs et 6 cartes Experts.**

• **Les cartes Informateurs :**



• Au verso, elles comportent de 1 à 4 chiffres.

Ces chiffres sont présents sur la roue et servent à trier les cartes avant de commencer la partie. (Cf. explications détaillées ci-dessous, dans « La roue »).

• Au recto, un informateur donne un indice pour en savoir plus sur l'endroit où se trouvent le voleur et le diamant volé.



• **Les cartes Experts :**

• Au verso, elles comportent de 1 à 3 symboles.



Ces symboles sont présents sur la roue et servent à trier les cartes avant de commencer la partie. (Cf. explications détaillées ci-dessous, dans « La roue »).

• Au recto, un expert donne un indice scientifique ou technique pour en savoir plus sur l'endroit où se trouvent le voleur et le diamant volé.



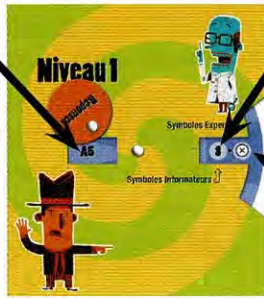
## LA ROUE

Elle permet de trier les cartes Informateurs et Experts avant de démarrer une partie, et donne les coordonnées de la case réponses correspondant à l'enquête choisie.



Elle comporte 1 face avec les coordonnées des 12 enquêtes de niveau 1, et 1 face avec les coordonnées des 12 enquêtes de niveau 2.

Case réponses (la case où se trouvent le voleur et le diamant volé dans l'enquête choisie). Attention, les joueurs ne doivent soulever le cache qu'à la fin de la partie !



Chiffre de l'enquête à résoudre

Symbole de l'enquête à résoudre

Ex. : dans le cas présenté, les joueurs doivent sélectionner les 10 cartes Informateurs de niveau 1 comportant le chiffre **8**, puis les 6 cartes Experts de niveau 1 comportant le symbole **⊗**. Sous le cache sont révélées les coordonnées de la case où se trouvent le voleur et le diamant volé, dans l'enquête **8 - ⊗**. (A5 dans notre cas).

## LA PARTIE

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Les joueurs commencent par choisir leur niveau de jeu (niveau 1 ou niveau 2) et sélectionnent les cartes Informateurs et Experts de ce niveau (toutes les cartes jaunes et vertes pour le niveau 1, par exemple).

- Ensuite, les joueurs placent devant eux le côté de la roue correspondant au niveau choisi (niveau 1 ou niveau 2).

- Les joueurs lancent le dé à chiffres. Celui qui obtient le chiffre le plus grand fait tourner la roue pour choisir une enquête (correspondant à 1 chiffre + 1 symbole). Le cache reste abaissé pour ne pas montrer le résultat de l'enquête.

- Les joueurs trient les cartes Informateurs et Experts correspondant au chiffre et au symbole indiqués par la roue. Ils doivent sélectionner 10 cartes Informateurs et 6 cartes Experts. Ils en font 2 tas, qu'ils posent à côté du plateau.

- Chaque joueur choisit un pion de la couleur de son choix et le pose sur le côté du plateau.

- Chaque joueur se munit d'une feuille de bloc et d'un stylo.

- La partie peut commencer. Le joueur qui a obtenu le plus grand chiffre au dé commence. Puis les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le joueur dont c'est le tour lance les 2 dés et pose son pion sur la case indiquée par la combinaison chiffre-lettre obtenue (par exemple, s'il tombe sur les faces A et 5, le joueur se rend sur la case située au croisement de la colonne A et de la ligne 5). S'il tombe sur une face numérotée et sur le joker, il peut se rendre où il le souhaite sur la ligne correspondant au numéro. S'il tombe sur une face avec une lettre et sur le joker, il peut se rendre où il le souhaite sur la colonne correspondant à la lettre.

### ● Les cases :

Le joueur peut tomber sur plusieurs types de cases :

#### • Cases Informateurs



Quand un joueur tombe sur une de ces cases, il tire une carte Informateurs, qui lui donne un indice sur la localisation du voleur et du diamant volé. Il conserve cette carte puis c'est au tour du joueur suivant.



### • Cases Experts



Quand un joueur tombe sur une de ces cases, il tire une carte Experts, qui lui donne un indice scientifique ou technique sur la localisation du voleur et du diamant volé. Il conserve cette carte puis c'est au tour du joueur suivant.

### • Cases Échange une carte



Quand un joueur tombe sur une de ces cases, il échange une de ses cartes Informateurs ou Experts contre une des cartes Informateurs ou Experts du joueur de son choix.

### • Cases Va où tu veux



Quand un joueur tombe sur une de ces cases, il peut se rendre sur la case de son choix. Puis il effectue l'action indiquée sur la case qu'il a choisie.

### • Les autres situations :

• Quand un joueur tombe sur **une case occupée par un autre enquêteur**, il peut « l'espionner » : il tire au sort une carte Informateurs ou Experts parmi celles de son adversaire. Il note l'indice inscrit dessus, puis il la lui rend. Ensuite, il réalise l'action correspondant à la case sur laquelle il est tombé. Si **la case est occupée par plusieurs autres enquêteurs**, le joueur tire au sort une carte Informateurs ou Experts parmi celles de l'enquêteur de son choix.

• Quand **l'un des tas de cartes est vide** (le tas de cartes Informateurs ou le tas de cartes Experts), les joueurs piochent les cartes dans le jeu du joueur de leur choix. Ils conservent cette carte.

Ex : si un joueur tombe sur une case Experts et qu'il n'y ait plus de cartes Experts dans la pioche, il prend alors une carte Experts dans le jeu d'un joueur de son choix.

• Tout au long de la partie, les joueurs utilisent leur **feuille de bloc** pour entourer ou barrer les cases dans lesquelles le voleur et le diamant volé sont susceptibles de se trouver ou pas. Ils ont aussi la possibilité de noter leurs indices sur la feuille (ainsi, même si une de leurs cartes est échangée ou prise par un autre joueur, ils en gardent une trace).

## FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé où sont cachés le voleur et le diamant volé, il dit : « Je pense que le voleur et le diamant volé sont ici. » Il vérifie ensuite le résultat sous le cache de la roue, sans le révéler aux autres joueurs.

- S'il a la bonne réponse, il gagne la partie et montre le résultat aux autres joueurs.
- S'il s'est trompé, il est éliminé et remet ses cartes dans la pioche. La partie continue alors avec les autres joueurs.

Le plan de la ville de New York a été adapté pour ce jeu de société.