

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**



KOJAK

Enigmes Policières

Introduction

Un jeu, pour 2, 3 ou 4 détectives, qui se passe dans le quartier de Manhattan Sud. Chaque détective agit suivant les ordres donnés par l'équipe de **Kojak**.

4 dossiers, relatifs à des affaires criminelles importantes, ont été ouverts à Manhattan Sud.

Frank McNeil, commissaire, a confié ses dossiers au lieutenant **Théo Kojak**, et à ses hommes - Crocker, Sapperstein et Stavros.

Il y a le **Dossier rouge** qui concerne le hold-up d'une banque; le **Dossier jaune**, un cas de corruption politique; le **Dossier bleu** qui dénonce une série de vols exécutés très adroitement par une bande et le **Dossier vert** concernant un règlement de comptes.

But du jeu

Le but du jeu est d'arrêter le plus grand nombre de coupables.

Si après la dernière arrestation deux joueurs sont à égalité, le gagnant sera celui qui ramènera le premier ses deux voitures au parking du poste de Police.

Contenu

Une table de jeu - 8 voitures de police de quatre couleurs différentes - 4 criminels - 20 cartes-pièges (y compris 3 cartes Kojak) - 16 cartes-missions - 1 dé et 4 cartes-mandats d'arrêt.

Comment préparer le jeu

Prenez les cartes-missions, les cartes-pièges et les cartes-mandats d'arrêt. Mélangez chaque série de cartes séparément et posez-les face contre table dans les cases prévues sur le jeu.

Pliez les cartes-mandats d'arrêt et posez-les sur le poste de Police de Manhattan Sud.

Placez chaque criminel sur le point noir qui se trouve sur les lieux de chaque crime (Banque, Mairie, Club et Hôtel) suivant leur couleur. Chaque détective choisit 2 voitures de la même couleur et les place dans le parking du Centre Ville.

Comment jouer

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence à jouer puis les autres jouent à tour de rôle en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier objectif de chaque détective est de se rendre dans la case des cartes-missions où il recevra ses consignes.

Le joueur sort une de ses voitures du parking du Centre Ville et l'avance du nombre de cases indiqué sur le dé. Les voitures suivent la direction des flèches et n'ont le droit de reculer que lorsque le joueur sort un 6. Dans ce cas, le joueur doit reculer de 6 cases et seulement s'il le désire (les demi-tours ne sont pas permis). De plus, une voiture n'a pas le droit de doubler lorsqu'une case est déjà occupée par deux voitures allant dans la même direction. Dans ce cas le joueur doit attendre dans la case précédente jusqu'à la libération d'une voie.

Pour le moment les joueurs ne doivent pas tenir compte des cases marquées 'Carte-Pièges' lorsque les voitures s'arrêtent dessus.

Un joueur ne peut tirer une carte-piège que lorsque sa carte-mission lui a attribué une enquête.

Pour atteindre la case des cartes-missions il est nécessaire d'obtenir au dé le nombre exact de cases. Lorsqu'il entre dans cette case le joueur prend la première carte du tas. Cette carte indiquera l'enquête assignée à ce détective: dossier rouge, dossier bleu, etc... et la couleur de l'emplacement du crime. Le détective doit garder cette carte jusqu'à l'arrestation du coupable. (Si un joueur tire une couleur qui a déjà été tirée mais pour laquelle un mandat d'arrêt n'a pas encore été établi, il replace la carte au fond de la pile et tire une autre carte. Par contre, si un mandat d'arrêt a déjà été établi ce joueur doit se joindre à l'équipe pour essayer d'attraper le même criminel).

La première voiture du joueur progresse suivant les lancers du dé jusqu'à l'emplacement du crime et se gare dans le parking voisin. (N.B. il n'est pas nécessaire d'obtenir un chiffre exact pour entrer dans ce parking).

Lorsqu'il est arrivé jusqu'ici, le joueur peut alors faire sortir sa deuxième voiture du parking du Centre Ville. Il doit immédiatement la diriger vers le poste de Police où il doit prendre une carte-mandat d'arrêt. Cette carte doit être de la même couleur que sa voiture. Lorsque la deuxième voiture arrive au parking du poste de Police,

le joueur peut prendre le mandat-d'arrêt et le placer sur le quartier qu'il doit surveiller. Lorsque cette carte est affichée, il peut arrêter un criminel ou avancer l'une ou l'autre de ses voitures lorsqu'il lance le dé.

Cartes-pièges

Le travail de l'équipe Kojak consiste à essayer d'amener le criminel sur la partie rouge du cercle afin que l'équipe motorisée puisse l'arrêter. Ce travail est exécuté avec l'aide des cartes-pièges qui enregistrent les progrès faits par l'équipe Kojak dans l'accomplissement de leur mission. Un joueur ne peut utiliser les cartes-pièges que lorsqu'il a reçu sa mission.

Un joueur qui arrive sur une case carte-piège en jouant tout son coup de dé prend la première carte du tas et exécute les ordres qu'il reçoit. S'il reçoit l'ordre d'avancer un criminel quelconque (exemple: avancer le criminel Jaune de trois cases) il doit le faire quelle que soit la mission qui lui a été confiée. Lorsqu'une carte Kojak est retournée par un joueur le coupable de celui-ci est automatiquement placé sur la partie rouge prêt à être arrêté. Lorsque les ordres ont été exécutés la carte-piège est remise au fond du tas.

Arrestation

Un criminel ne peut être arrêté que lorsqu'il se trouve sur la partie rouge du cercle et seulement lorsque l'une ou l'autre des voitures de Police atteint la case entrée du quartier (marquée par des menottes) et que la carte-mandat d'arrêt a été affichée.

Accusation

Lorsqu'une arrestation a été opérée le coupable est retiré du jeu et accusé de son crime. Son dossier est alors fermé: le mandat d'arrêt est rendu au poste de Police, la carte-mission est replacée dessous le tas.

Le joueur garde ses deux voitures sur la route et avancera une de celles-ci vers la case des missions où il recevra une nouvelle consigne. Ensuite il avancera immédiatement vers le nouveau quartier indiqué. Lorsqu'il est arrivé dans son nouveau quartier, le joueur peut faire avancer sa deuxième voiture vers le poste de Police pour y chercher le mandat d'arrêt (pour des raisons de stratégie un joueur doit essayer de garder une de ses voitures aussi près que possible du poste de Police).

Si un joueur reçoit pour mission un dossier qui a déjà été fermé (c'est-à-dire dont le criminel a déjà été arrêté) il doit remettre la carte sous le tas et continuer à tirer des cartes-mission jusqu'à ce qu'il obtienne un dossier encore ouvert.

Si un joueur atteint un quartier sur lequel un mandat d'arrêt est déjà affiché, il peut poser le sien à côté du premier et se joindre à la poursuite du criminel.

Version plus rapide

Le gagnant sera le premier joueur à avoir opéré une arrestation. Toutes les règles du jeu sont les mêmes.