

ENQUÈTES À BANDIVILLE



RÈGLES DU JEU

ENQUÊTES À BANDIVILLE



8+

1 à 4

20 min

ENQUÊTES À BANDIVILLE

Bandiville est au prise avec de méchants trafiquants. Heureusement une équipe de célèbres enquêteurs vient d'arriver en ville et est prête à en découdre avec ces bandits !

Chaque joueur ou joueuse incarne un ou une détective qui a pour mission d'enquêter afin d'arrêter au moins six bandits avant que leurs complices n'aient fait le tour de la ville. C'est un jeu **coopératif**, soit les enquêteurs gagnent, soit ils perdent tous ensemble. Les joueurs ou joueuses pourront librement communiquer afin de réussir l'objectif.

MATÉRIEL



24 tuiles "Quartier"



1 tuile
"Poste de Police"



1 tuile
"Base des bandits"



4 fiches "Déetective"



4 dés "Enquêtes"



4 pions "Déetective"



8 fiches "bandit"



1 pion
"Camion des complices"



16 tuiles "Indic"

MISE EN PLACE

- 1 Placez au centre de la table la tuile "Poste de police".
Mélangez les 24 tuiles Quartier et disposez-les face quartier coloré visible (en les espacant un peu et en choisissant une orientation pour la partie) sur un carré de 5 x 5 tuiles autour du Poste de police. Cela constitue la ville de Bandiville. **Les espaces entre les tuiles Quartier représentent les rues.**

- 2 Chaque joueur ou joueuse choisit une fiche DéTECTive et la place de son côté. Vous trouverez l'explication de leur talent au dos de ce livret. (Nous appellerons maintenant les joueurs ou joueuses des *DéTECTives*.)

- 3 Autour de la tuile Poste de Police, au centre de la ville, placez chacun des pions DéTECTive en jeu à une intersection de rues différente.

- 4 Mettez à disposition de tous les déTECTives les 4 dés Enquête sur la table.
- 5 Mélangez les tuiles Quartier surprise face neutre et faites-en une pile à côté de la ville.

- 6 Mélangez les fiches Bandit et écartez-en deux au hasard. Rangez-les dans la boîte sans les révéler. Les six cartes restantes forment la pioche bandit. Piochez les deux premières, ce sont les suspects en cours d'enquête, placez-les bien en vue de tous les déTECTives.

- 7 Placez la tuile Base des bandits en haut à droite de la ville, avec le Camion des complices dessus.
- 8 Déterminez le déTECTive qui a lu un livre ou vu un film d'enquête policière récemment comme étant le premier à jouer.

Exemple de mise en place pour 3 détectives.

6



7



2



3



3



4



2



2



La partie peut commencer.

BUT DU JEU

Les détectives vont devoir arrêter six bandits avant que le Camion des complices n'ait fait le tour complet de la ville !

Chaque bandit est le responsable de deux trafics. Il existe quatre sortes de trafics (argent, bijoux, armes, bonbons).



Chacun de ces trafics est présent dans chaque couleur de quartier (par exemple il y a 4 trafics de bonbons : 1 dans le quartier vert, violet, rouge et jaune).



Dans chaque couleur de quartier, il y a les 4 différents trafics et 2 bandits correspondant à la couleur du quartier.

Exemple ci-contre : le bandit Chalcapone est responsable de trafic d'armes et de bonbons.



Attention : les détectives ne pourront arrêter un bandit que s'ils ont récupéré les deux trafics lui correspondant !
(Pas obligatoirement de la même couleur que le bandit.)



TOUR DE JEU

À son tour, le détective lance les 4 dés. Il a le droit à deux relances. À chaque lancer, il peut réserver les dés de son choix.

Une fois qu'il décide d'arrêter ses lancers, il joue les actions des dés réservés dans l'ordre qu'il le souhaite.

Exemple : il peut espionner un quartier, puis se déplacer, puis procéder à une arrestation, puis se déplacer à nouveau.



Le détective peut faire les actions permises par les dés, certaines d'entre elles ou aucune. Une fois qu'il a réalisé toutes les actions désirées, il passe les dés à son voisin de gauche et avance le Camion des complices d'une rue.

Le Camion des complices avance de rue en rue autour de la ville à la fin du tour de chaque détective.

Astuce : surveillez bien son avancement pour procéder à toutes les arrestations à temps !



ACTIONS



Déplacement (face "pas" du dé)

Cette action permet de déplacer votre pion détective. Les déplacements se font d'intersection en intersection (rues) entre les tuiles, horizontalement ou verticalement. Pour chaque déplacement obtenu sur les dés, on peut l'avancer d'une intersection.



Espionnage (face "jumelles" du dé)

Cette action permet de regarder secrètement une des tuiles qui entourent le pion de votre détective. Le détective regarde secrètement la tuile et la repose. Il peut décrire aux autres détectives ce qu'il a vu.

Attention : avec cette action, même si cette tuile a un effet, vous ne l'appliquez pas.



Arrestation (face "badge de police" du dé)

Cette action permet de retourner face visible une des tuiles qui entourent le pion de votre détective.

Plusieurs possibilités, soit c'est un trafic soit c'est un bandit (cf. page suivante) :

Trafic

Si c'est un trafic et qu'il correspond à l'un des trafics visibles sur un bandit en cours d'enquête, vous retirez la tuile de la ville et la posez sur la fiche du bandit à l'emplacement du trafic correspondant. Et vous piochez une tuile Surprise que vous révélez à l'emplacement vide de la ville.



Attention : un seul trafic par emplacement. Dans cet exemple, si vous découvrez un autre trafic de bonbons par la suite, vous ne pourrez plus l'associer à ce bandit !

Si c'est un trafic et qu'il n'est pas visible sur un des bandits en cours d'enquête, vous retournez la tuile et rien ne se passe.

Astuce : surveillez la couleur des tuiles Trafic déjà utilisées. Si un trafic de bonbons violet est déjà associé à un bandit ou défaussé, il n'y a donc plus de trafic de bonbons dans les quartiers violets !

Bandit

Si c'est un bandit qui est en cours d'enquête et qu'il y a les deux tuiles de ses trafics posées sur lui, vous l'arrêtez immédiatement. Bravo ! Vous retirez la tuile de la ville et la défaussez avec les tuiles Trafic sur la fiche du bandit. Vous la retournez face "capturé" et mettez une nouvelle fiche bandit à sa place. Puis vous piochez une tuile Surprise que vous révélez à l'emplacement vide de la ville.



Si c'est un bandit mais qu'il n'a pas les deux tuiles Trafic sur sa fiche, vous l'avez arrêté à tort et votre tour prend fin immédiatement. De plus, vous prenez la tuile bandit ainsi que toutes les tuiles de cette couleur en ville, vous les mélangez et les remettez dans la ville aux emplacements vides. Le bandit s'est caché !

QUARTIER SURPRISE

Quand une tuile est enlevée de la ville, on la remplace par une tuile Quartier surprise face visible.

Elles sont de deux types : effet positif (couleur claire) ou effet négatif (couleur foncée) :

Effets négatifs : ce sont des tuiles qui amènent des malus quand on se déplace, quand on espionne ou quand on tente une arrestation.



Quartiers colorés : c'est une fausse piste. Ces tuiles sont des quatre couleurs de quartier et servent à perturber les détectives (retournées face quartier quand elles sont utilisées).



Le vautour : il vole au-dessus des quartiers ! Vous ne pourrez pas espionner dans les quartiers désignés par les flèches.



DJ Taupe Départ : l'informateur du Camion des complices ! Si votre pion détective démarre son tour à une intersection indiquée par une des flèches de la tuile DJ Taupe Départ, le Camion des complices avance de 1 rue.



Le poulpe : il vous agrippe ! Si votre pion détective démarre son tour à une intersection indiquée par une des flèches de la tuile Poulpe, vous lancez un dé en moins (vous jouerez ce tour avec 1 dé de moins).



L'éléphant costaud : il garde les quartiers ! Deux faces "Arrestation" seront nécessaires sur vos dés pour retourner les quartiers indiqués par les flèches.



Effets positifs : ce sont des tuiles d'équipement qui donnent un bonus. Un détective peut les utiliser à son tour quand il veut, "gratuitement" et de n'importe où. Puis la tuile est retournée face neutre (elle ne pourra plus être utilisée) :



Stop : n'avancez pas le camion des complices ce tour-ci.



Voiture de police : déplacez votre pion détective à l'intersection de votre choix.



Télescope : vous pouvez faire l'action "espionner" sur n'importe quelle tuile.



Bouclier robot : le détective ne subit aucun malus ce tour-ci.



Robot Poirot : vous pouvez faire l'action "arrestation" sur n'importe quelle tuile.



Parachute : vous pouvez relancer 1 fois les dés de votre choix.



FIN DE PARTIE

Si le Camion des complices a fait un tour complet de la ville (revenu à sa base) et que tous les bandits ne sont pas capturés, c'est perdu !

Par contre, si tous les bandits sont capturés avant que le Camion des complices ait fait un tour complet de la ville, c'est gagné !

JOUER EN SOLO

Pour le mode Solo, vous pouvez choisir votre personnage avec son propre pouvoir et vous avez tous les tours le pouvoir de Macaque Gyver en plus! Les règles restent inchangées pour le reste!



VARIANTE TÉLÉPHONE

Ces tuiles Indic vont vous permettre de pimenter le jeu !

Certaines tuiles peuvent compliquer la tâche des détectives... ou pas !

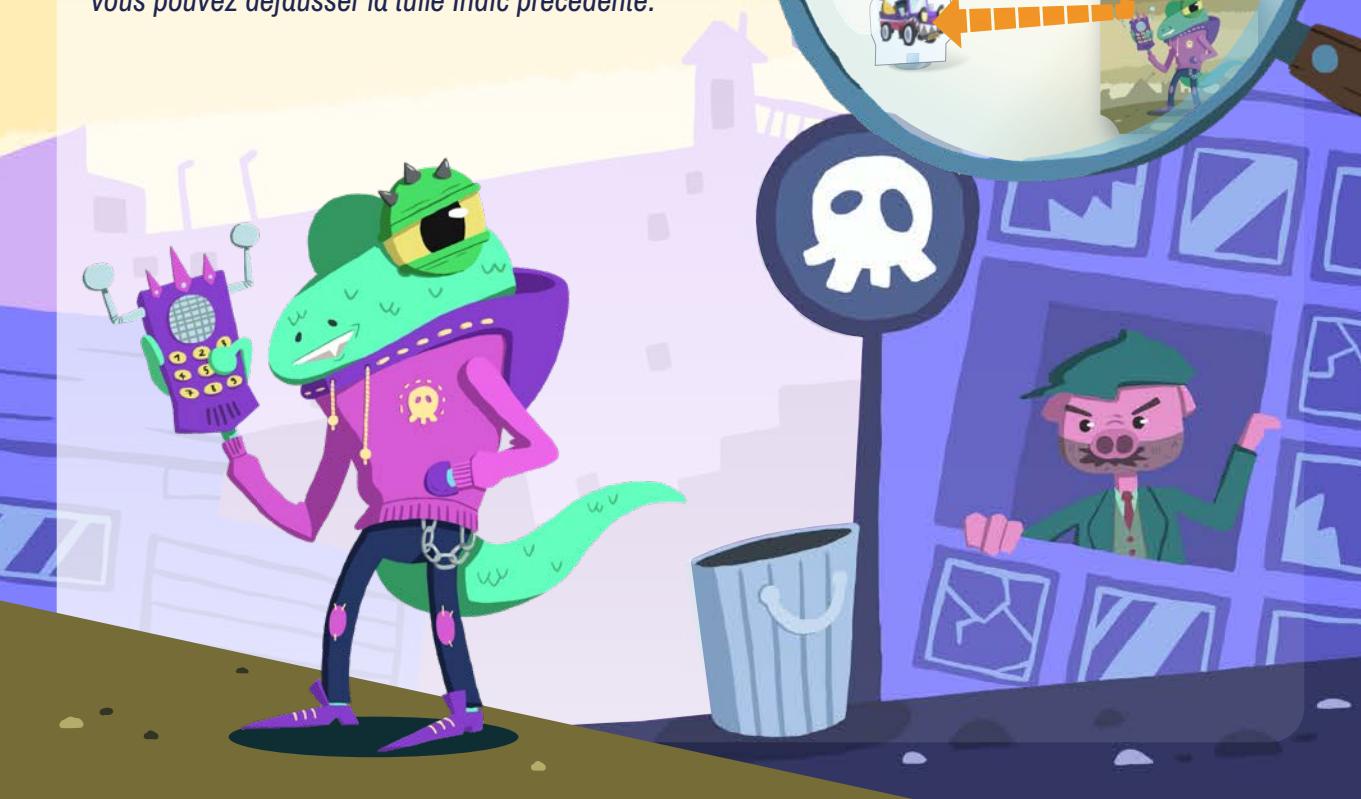
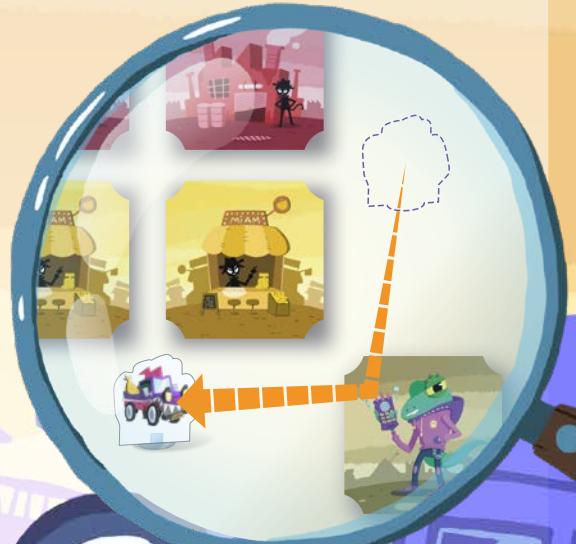
En début de partie, après avoir fait la mise en place, mélangez et piochez 3 tuiles Indic, puis placez-les face cachée aux angles de la ville.



Pendant la partie, dès que le Camion des complices tourne à un angle de la ville contenant une tuile Indic, retournez la tuile et appliquez l'effet immédiatement ou jusqu'à ce que la tuile Indic suivante soit activée.

Lorsque le Camion des complices tourne à l'angle suivant, vous retournez la tuile Indic suivante et appliquez ce nouvel effet immédiatement ou jusqu'à l'angle suivant. Et ainsi de suite.

Note : lorsque vous retournez une nouvelle tuile Indic vous pouvez défausser la tuile Indic précédente.



Effets jusqu'à la prochaine carte Indic :



Sur écoute !!! : les détectives ne peuvent plus parler entre eux (rien ne les empêche de communiquer autrement, de se faire des signes ou des mimes ou autres...).



Incognito : les détectives ne peuvent pas utiliser leur talent.



Pression au max ! : chaque fois qu'un détective passe dans la rue du Camion des complices, celui-ci avance d'une rue.



Le maire s'en mêle : si les détectives n'arrêtent pas un bandit avant que le camion des complices déclenche une nouvelle carte Indic, la partie est perdue !



Obligation de réussite : si un détective ne fait pas d'arrestation à son tour (bandit ou trafic), le Camion des complices avance deux fois à la fin de son tour.



Brouillard : les détectives ont besoin de deux faces "déplacement" sur leurs dés pour avancer d'une intersection.



Jogging frénétique : les détectives ne peuvent pas relancer les dés avec la face "déplacement".



Rébellion des bandits : tous les quartiers surprise à effet positif sont inactifs.

Effets immédiats :



Alerte jaune : toutes les tuiles jaunes sont enlevées, mélangées et placées au hasard dans la ville.



Alerte rouge : toutes les tuiles rouges sont enlevées, mélangées et placées au hasard dans la ville.



Alerte verte : toutes les tuiles vertes sont enlevées, mélangées et placées au hasard dans la ville.



Alerte violette : toutes les tuiles violettes sont enlevées, mélangées et placées au hasard dans la ville.



Bip bip bip ... Allo ? Allo ? (en 2 exemplaires) : personne au bout du fil, rien ne se passe.



Changement d'ordre : retirez un bandit en cours de recherche et ses éventuelles tuiles trafic posées dessus et remplacez-le par un bandit écarté lors de l'installation.



Réunion urgente : le commissaire Magret vous convoque ! Déplacez tous les pions Déetective autour du Poste de police (un pion par intersection).



Concept :
Christophe LAURAS

Illustration :
Valentin GAUCHON

Édition :
OKA LUDA

OKA LUDA EDITIONS
La Jarthe Javerzac
24160 Clermont d'Excideuil
FRANCE
www.okaluda.fr



Réalisé sur [quefaisjedesdechets.fr](http://www.quefaisjedesdechets.fr)

TALENTS DES DÉTECTIVES



Tarentule Poirot peut faire une action arrestation gratuite à chacun de ses tours !



Macaque Gyver peut faire une relance de dés en plus à chacun de ses tours !



Corbolumbo peut faire une action d'espionnage gratuite à chacun de ses tours !



Miss Homarple peut faire une action de déplacement gratuite à chacun de ses tours !

