

# ENIGMAKO®

## règle du jeu mako



### THEME DE LA PARTIE

2 à 6 joueurs recherchent chacun un malfaiteur. Ils doivent :

**FAIRE SON PORTRAIT-ROBOT** grâce aux renseignements recueillis dans la rue et confirmés au cours des enquêtes.

**COMPLETER CE PORTRAIT** jusqu'à ce qu'il soit exactement conforme à celui de l'un des malfaiteurs.

**ENIGMAKO** est une compétition permanente entre les enquêteurs qui peuvent dans certaines conditions, exiger l'un de l'autre de précieux renseignements. **LE GAGNANT EST CELUI QUI MET LE PREMIER UN MALFAITEUR EN PRISON.**

**CONFRONTER CE PORTRAIT** avec les 6 malfaiteurs fichés par la police.

**ALLER ARRETER CE BANDIT** à son domicile pour le conduire en prison.

### COMPOSITION DU JEU

- un plateau représentant le **PLAN DE LA VILLE**.
- 20 cartes rouges « **RENSEIGNEMENTS** ».
- 20 cartes bleues dont 11 « **MESSAGES** » et 9 « **LIEUX D'ENQUETE** ».
- 6 figurines représentant les enquêteurs :
  - LE DETECTIVE PRIVE qui se cache derrière

- son journal
- L'INSPECTRICE.
- LE POLICIER EN CIVIL, en imperméable.
- LE GENDARME, en uniforme.
- L'AGENT SECRET, en pull à col roulé.
- LE COMMISSAIRE, avec sa pipe à la bouche.

- 6 portraits de malfaiteurs constituant le **FICHER DE LA POLICE** :  
IVAN SKIVOL - JIM GACHETT - RAF LETOUT - JO TAKATAC - EMILE HEVOIL - KLAUS TROFOB.
- 6 **PROFILS DE TRAVAIL** sur lesquels les enquêteurs placent les **ELEMENTS** composant le portrait-robot.

- 1 pochette plastique **FICHER DE LA POLICE**.
- 80 **ELEMENTS DE VISAGE** présentés sous forme de 8 visages prédécoupés (détacher les 80 pièces et les ranger dans les 10 alvéoles du fond de boîte).
- 2 **DES**.

### DISPOSITION DU JEU

Les joueurs (2 à 6) se disposent autour du plateau. Chacun place sa figurine sur la case **COMMISSARIAT**. Il pose devant lui le **PROFIL** correspondant à sa figurine. Les cartes rouges sont battues et posées en paquet, faces cachées. De même pour les cartes bleues. Les 6 portraits du **FICHER DE LA POLICE** sont placés dans leur pochette plastique.

Au fur et à mesure que les joueurs acquièrent des cartes, ils les disposent à plat devant eux, **VISIBLES POUR TOUS**.

### CIRCULATION DES ENQUETEURS

- 1 Successivement et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs jettent les dés. Celui qui réussit le plus fort total joue le premier et fait démarrer sa figurine du **COMMISSARIAT**.
- 2 Chaque joueur jette toujours les deux dés à la fois, et déplace son pion du nombre de points indiqué par un seul dé, à son choix. S'il fait un double, il peut avancer soit du nombre de cases indiqué par un seul dé, soit du total des 2 dés.
- 3 Chaque joueur, quand c'est son tour, doit jeter les dés et déplacer son pion.
- 4 Il fait avancer son pion dans le sens qu'il veut, sauf sur les voies à sens unique de l'autoroute.
- 5 Quand un joueur tombe sur une **CASE BLEUE**, il prend obligatoirement une carte sur le dessus de l'un ou l'autre paquet au choix.
- 6 Quand il tombe sur une **CASE ROUGE** (Avertisseur de police) il doit relancer les dés et jouer une seconde fois.
- 7 Un joueur peut en rattraper un autre. Dans ce cas, le joueur qui arrive en dernier a le droit de choisir dans le jeu de ce joueur, et de chaque joueur déjà sur cette case, **UNE CARTE DE SON CHOIX**, sauf s'il a déjà l'**ELEMENT** correspondant sur son profil. S'il le rattrape sur une **CASE BLEUE**, il peut en

- 8 Les joueurs peuvent se croiser ou se dépasser.
- 9 Les **CASES JAUNES** ne sont accessibles qu'aux joueurs ayant la carte **LIEU D'ENQUETE** correspondante. L'accès doit s'y faire par leur entrée, qui est nettement indiquée sur le plan, et en parcourant le nombre exact de cases indiqué par le ou les dés.  
**EXEMPLE** : Si un joueur est au 6, boulevard du Château, et veut accéder au château, il doit disposer de la carte **LIEU D'ENQUETE « CHATEAU »** et réaliser un 6 ou un double 3.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en trois phases successives. Chaque joueur doit terminer entièrement une phase avant de commencer la phase suivante.

### 1° PHASE : IDENTIFICATION DU MALFAITEUR

Un joueur qui tombe sur une **CASE BLEUE** tire la carte du dessus de l'un des deux paquets à son choix.

- Soit une **CARTE ROUGE « RENSEIGNEMENT »** qui donne une indication sur un **ELEMENT** du portrait du bandit recherché.
- Soit une **CARTE BLEUE**, qui peut être :
  - Un **LIEU D'ENQUETE**, par exemple la **MAIRIE** (case jaune). Quand il le désirera, le joueur se dirigera vers ce lieu. Quand il y sera arrivé, il **échangera ses cartes RENSEIGNEMENTS contre les ELEMENTS** correspondants. Il disposera ces **ELEMENTS** à leur place sur son **PROFIL** pour composer le portrait-robot d'un malfaiteur. Toutes les autres cartes que ce joueur détiendra encore devront alors être aussi remises en jeu sous leurs paquets respectifs.  
**Un joueur n'a pas le droit de prendre d'ELEMENTS qu'il ne pourrait pas placer sur son PROFIL.**
  - Un **MESSAGE**, qui peut être un ordre à suivre, une pénalité, un avantage, etc. Un même message peut concerner plusieurs enquêteurs à la fois.

Dès que le **PROFIL** d'un joueur est entièrement recouvert par le portrait complet (10 **ELEMENTS**), ce joueur remet immédiatement toutes ses cartes en jeu et se place sur la case « **COMMISSARIAT** ». Il y consulte, sans les montrer aux autres, les **PORTRAITS DES MALFAITEURS** du **FICHER DE LA POLICE**, et ne garde que le portrait le plus ressemblant, c'est-à-dire celui qui comporte le plus d'**ELEMENTS** identiques à ceux qui sont sur son **PROFIL**.

### 2° PHASE : RECHERCHE DU MALFAITEUR

Pour terminer le portrait du malfaiteur identifié, le joueur poursuit son enquête comme dans la première phase en obtenant des **RENSEIGNEMENTS** échangés contre des **ELEMENTS** dans les **LIEUX D'ENQUETE**. Il ne retient que les **ELEMENTS** conformes au visage du malfaiteur qu'il a identifié. Quand le **PROFIL** est à nouveau, complètement recouvert et absolument conforme au visage du bandit identifié, le joueur remet toutes ses cartes en jeu et ne peut plus en gagner jusqu'à la fin de la partie.

### 3° PHASE : ARRESTATION ET EMPRISONNEMENT DU MALFAITEUR

Le joueur doit maintenant aller arrêter son bandit à sa cachette, indiquée sur la fiche de la police. Quand il y arrive, le malfaiteur est arrêté. Il retourne alors le portrait de son malfaiteur, côté visage contre la table, et se dirige par le chemin de son choix vers la **PRISON** où il termine la partie.

Pendant le trajet **CACHETTE-PRISON**, le joueur doit se conformer strictement aux instructions portées au dos du portrait de son malfaiteur.

**LE PREMIER JOUEUR QUI A CONDUIT SON MALFAITEUR EN PRISON GAGNE LA PARTIE. Celle-ci continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur en course.**

#### REMARQUES IMPORTANTES :

- Un joueur n'a pas le droit de prendre à un autre joueur une carte **RENSEIGNEMENT** dont il aurait déjà l'élément sur son **PROFIL**. Par exemple, s'il a un **ELEMENT « NEZ »**, il ne peut lui prendre aucune carte **RENSEIGNEMENT** représentant un nez.
- A son tour de jouer, un enquêteur peut remettre en jeu les cartes qu'il juge inutiles.
- Il y a 6 malfaiteurs : 3 bruns et 3 blonds. Si 3 enquêteurs ont com-

mencé le portrait d'un blond, les autres doivent obligatoirement faire celui d'un brun (et vice-versa).

- Il ne peut y avoir de portrait en partie blond et en partie brun.
- Le **STADE** a la particularité d'avoir deux entrées. On peut entrer et sortir par l'une ou l'autre.
- Un joueur peut conserver autant de carte **LIEU D'ENQUETE** qu'il le désire. Il les remettra toutes en jeu lorsqu'il arrivera à l'un d'eux.

- Au fur et à mesure que les cartes détenues par les joueurs sont remises en jeu, elles doivent être placées sous leurs paquets respectifs.

#### TACTIQUE :

- En fin de partie, il est plus avantageux de prendre des cartes **BLEUES** que des cartes **RENSEIGNEMENT**.
- Les joueurs ont intérêt à rattraper celui qui détient la carte **TALKIE-WALKIE** afin de s'emparer de cet avantage.

© COMANO 1972  
 LICENCE J. BERNARD

**mako**

