

ALLO! POLICE?

UNE POURSUITE PLEINE DE SUSPENSE!





2 - 6 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE

- Fred l'Anguille.
- 1 plateau de jeu représentant une ville.
- 1 dé.
- 6 voitures de patrouille.
- 4 barrages routiers.
- 55 cartes :
 - 5 cartes "empreintes digitales,"
 - 5 cartes "cachette,"
 - 45 cartes "message radio."

Le célèbre gangster Fred l'Anguille s'est évadé de prison et se cache quelque part dans la ville. Traqué par la police, il se déplace de repaire en repaire. Vous conduisez une voiture de patrouille et vous devez essayer de le capturer dans l'un de ses repaires, avant qu'il ne s'échappe.

DESCRIPTIF DES ÉLÉMENTS DU JEU

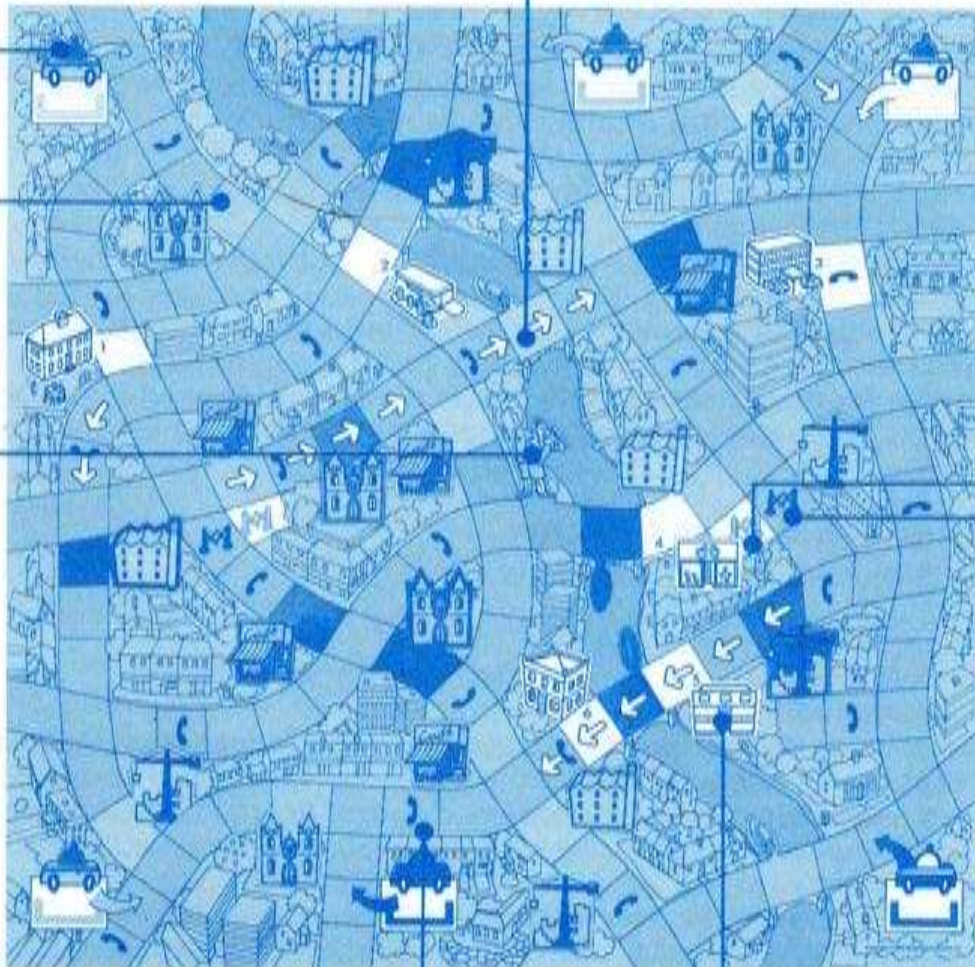
1. Le plateau de jeu

- 25 cachettes en couleur pour Fred L'Anguille: 5 églises, 5 cafés, 5 chantiers, 5 bateaux, 5 usines.

- Case de départ.

- Rue à sens unique.

- Case de dépôt de barrages routiers.



- Silhouette de "La Fouine": l'indicateur à contacter pour retourner les deux cartes "cachette" ou "empreintes digitales."

- Cases "message radio": permettent de tirer des cartes "message radio."

- Case permettant de prendre un barrage routier.

- Immeubles blancs touchant une case numérotée: école ①, garage ②, hôpital ③, opticien ④, pharmacien ⑤, bibliothèque ⑥.

2. Les cartes



- Les cartes "cachette" indiquent le type de cachettes utilisées par Fred l'Anguille, c'est-à-dire : **une église, un chantier, un bateau sur la rivière, un café, une usine.**



- Les cartes "empreintes digitales" indiquent la **couleur** de la cachette, à savoir rouge, orange, jaune, violet et vert.



- Les cartes "message radio" indiquent les messages du quartier général de la police aux voitures de patrouille. La plupart de ces cartes comportent **des instructions à suivre** immédiatement, fournissant des indices sur les cachettes de Fred l'Anguille, ordonnant de se rendre dans un lieu précis. Certaines d'entre elles, illustrées d'un dé permettent de rejouer ; d'autres comportant des voitures sont des cartes "**renforts**" à conserver par le joueur, et à jouer au moment opportun.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Ouvrir le plateau de jeu et le poser au milieu des joueurs.
- Séparer le paquet de cartes en 3 paquets : verso vert, jaune ou rouge.
- Battre chaque paquet de cartes et les placer à côté du plateau de jeu, **faces cachées.**
- Chaque joueur choisit une voiture de patrouille et la place sur la case de couleur correspondante.
- Placer les barrages routiers sur les cases "dépôts" (cases blanches avec barrage routier rouge) :
 - à 4 joueurs et plus, utiliser 4 barrages,
 - à 3 joueurs, utiliser 3 barrages,
 - à 2 joueurs, utiliser 2 barrages.
- Les barrages non utilisés sont écartés. Ne pas placer plus de 2 barrages routiers sur une case "dépôt."
- Fred l'Anguille reste en dehors du plateau, jusqu'à ce que **tous** les joueurs connaissent sa cachette.

BUT DU JEU

Capter Fred l'Anguille, en arrivant le premier sur la case de sa cachette, après avoir interrogé La Fouine.
Mais attention, Fred l'Anguille change souvent de cachette !

RÈGLE DU JEU

- Lancer le dé. Celui qui obtient le plus de points commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance le dé et déplace sa voiture de patrouille en **direction de La Fouine pour aller l'interroger.**
- Puis chacun des joueurs, à son tour, procède de même.

Déplacement

- Les voitures de patrouille se déplacent dans des rues à double sens ou dans des rues à sens unique.
- 2 voitures ne peuvent stationner sur une même case. Une voiture arrivant sur une case déjà occupée, s'arrête sur la case immédiatement derrière.
- 2 voitures peuvent se croiser ou se doubler sur une voie à double sens, mais **doivent se suivre** dans une rue à sens unique.

Les cases

- Lorsqu'une voiture arrive sur une case "message radio," le joueur tire une carte "message radio" et se conforme aux instructions.
- Si une carte l'envoie sur une autre case "message radio," le joueur tire à nouveau une carte et s'y conforme.
- Lorsqu'une voiture s'arrête devant un dépôt de barrage routier (case avec barrage noir), le joueur peut prendre un barrage (attention: un seul par joueur). Celui-ci lui servira ultérieurement dans le jeu.

La Fouine

- Au fur et à mesure du jeu, les joueurs s'approchent de La Fouine.
- Pour interroger La Fouine, il faut arriver sur l'une des deux cases de sa couleur, situées immédiatement à sa proximité, en obtenant le nombre exact de points au dé.

La cachette

- Si un joueur parvient à La Fouine, il a le droit de regarder **secrètement** les cartes "cachette" et "empreintes digitales" situées sur le dessus des paquets. Il les repose ensuite à côté des paquets, **toujours face cachée**. Ces deux cartes lui indiquent la cachette de Fred l'Anguille: si, par exemple, la carte "cachette" indique **un café**, et si la carte "empreintes digitales" est **jaune**, cela signifie que Fred l'Anguille se cache dans un **"café jaune"**.
 - Quand tous les joueurs ont découvert la cachette de Fred l'Anguille, celui-ci est placé sur l'endroit de sa cachette, et **les deux cartes correspondantes sont écartées définitivement.**
 - Cependant, si un joueur tire une carte "message radio" indiquant que Fred l'Anguille a changé de cachette, il faut retourner, visible de tous, soit la carte "empreintes digitales," soit la carte "cachette" du dessus de la pile. Tous les joueurs connaissent ainsi le premier indice de sa cachette. Pour obtenir le second, ils doivent tous à nouveau retourner voir La Fouine et l'interroger comme précédemment.
- Exemple: carte "message radio" tirée: "Fred l'Anguille a changé de repaire. Retournez une nouvelle carte "cachette."

Première carte "cachette" retournée : une église. Personne ne sait encore de laquelle il s'agit.

Deuxième carte retournée : empreintes digitales rouges.

Tous les joueurs savent maintenant qu'il s'agit **de l'église rouge.**

• Dès qu'un joueur sait où se cache Fred l'Anguille, il peut essayer de le capturer! Mais attention, Fred l'Anguille peut encore changer de cachette, tant que les cartes "cachette" et "empreintes" n'ont pas été toutes retournées et écartées.

• S'il ne reste plus qu'une carte "cachette" et une carte "empreintes" et qu'elles sont retournées, visibles de tous, **Fred l'Anguille ne peut plus changer de cachette.**

Les barrages routiers

• Pour gêner l'avance d'un joueur adverse, le joueur qui possède un barrage routier **peut le placer sur sa route, à son tour de jouer.**

Dans ce cas, il ne peut déplacer sa propre voiture.

• Les barrages routiers ne doivent pas être placés sur des cases blanches, ou de couleur, mais sur des cases du parcours (grises) ou des cases "message radio".

• En **aucun cas** un joueur ne peut franchir un barrage routier. Il s'arrête avant.

• Si une voiture de patrouille se trouve bloquée dans une rue à sens unique (barrage au bout de la rue), elle peut faire marche arrière, **mais ne reculera que d'une case à la fois**, la manœuvre étant dangereuse.

• Les barrages restent en place jusqu'au moment où un message radio donne l'ordre de les rapporter au(x) dépôt(s).

La capture de Fred l'Anguille

• Lorsque un joueur est près de la cachette de Fred l'Anguille, il doit arriver sur la case de couleur située devant le repaire du gangster en obtenant le chiffre **exact** au dé.

• **Une fois sur cette case**, le joueur choisit un **chiffre de 1 à 6** et **relance immédiatement** le dé :

– si le nombre choisi correspond aux points obtenus, **Fred l'Anguille est capturé, et la partie est terminée ;**

– sinon, le joueur déplace sa voiture d'autant de cases qu'indiquées par le dé. Au tour suivant, il devra à nouveau arriver sur la case avec le nombre exact au dé.

• Si un joueur a tiré des cartes "renforts", il peut les utiliser lors de la capture de Fred l'Anguille ; après un lancer de dé infructueux, il peut abattre une (ou plusieurs) carte(s) et rejouer immédiatement (selon ce qui est indiqué sur la (ou les) carte(s)).

(Les cartes utilisées sont ensuite remises sous la pile message radio).

Le joueur qui, le premier, capture Fred l'Anguille, a gagné.



JEUX NATHAN