



## RÈGLE DE JEU

Conserver cette règle de jeu pour s'y référer en cas de besoin car elle contient des informations importantes.

### CONTIENT :

1 Coffre-Fort électronique  
 4 Agents  
 1 Gardien  
 1 Chien  
 13 Cartes Outils  
 8 Cartes Pièges  
 8 Jetons Top Secret  
 2 dés  
 Règle de jeu

*1 Plateau Jeu*

### CONTEXTE GÉNÉRAL

Au plus profond des entrailles du CCD (Centre des Criminels Diaboliques) se trouve le Coffre-Fort. Une merveille de technologie protégée par la roche elle-même et une solide porte en acier de 5 mètres d'épaisseur. Le Coffre-Fort contient les plans des OCD (Opérations des Criminels Diaboliques) et votre mission consiste à récupérer ces documents. Malheureusement, en pénétrant dans le CCD vous avez déclenché le mécanisme d'auto-destruction du Coffre-Fort. Votre équipe a 30 minutes pour trouver les quatre clés cachées à l'intérieur du CCD. Si vous parvenez à trouver les clés et à les insérer dans les verrous du Coffre-Fort, la Minuterie s'arrêtera et vous aurez réussi votre mission. Souvenez-vous : tout le monde gagne ou tout le monde perd. Il est donc impératif de travailler en équipe.

### BUT DE LA MISSION :

Trouvez les quatre clés cachées puis retournez à la pièce Début/Fin et arrêtez la Minuterie avant les 30 minutes imparties.

### VOTRE MISSION :

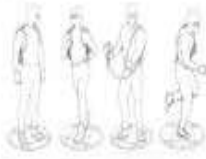
Il est important de bien lire cette règle de jeu avant de commencer car ce jeu est différent de tous les jeux que vous pouvez connaître. Cela vous permettra aussi de davantage apprécier le jeu.

B8881



## PRÉPARATION

- 1 Chaque joueur sélectionne un agent et le place dans la pièce Début/Fin.



- 2 Placez les jetons rouges Top Secret et les cartes Pièges à l'envers, et mélangez-les.

- 3 Placez un jeton rouge Top secret face cachée dans chaque pièce entourée d'un trait rouge.

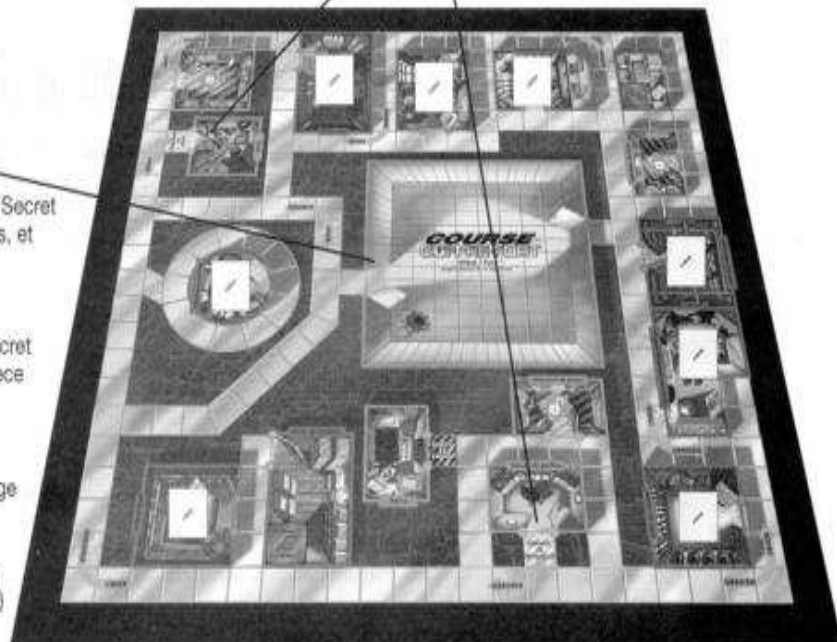


- 4 Placez une carte Piège face cachée sur chaque jeton rouge Top Secret.

- 5 Mélangez les cartes Outils (à l'exception de la carte Robot) et distribuez-les en nombre égal à chaque joueur.

- 6 Placez le Gardien dans son bureau et le Chien dans son chenil.

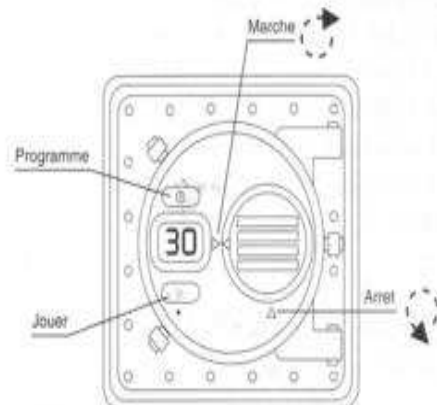
- 7 Réglez la Minuterie et placez-la au milieu de la pièce Début/Fin. (Voir ci-dessous comment régler la Minuterie)



- 8 Lorsque vous êtes prêts à jouer, déclenchez la Minuterie.

- 9 L'Agent bleu commence. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier agent à bouger reçoit la carte Robot.

## LE COFFRE-FORT



1. Tournez le bouton « Marche/Arrêt » à l'horizontale (sens horaire) pour mettre le Coffre-Fort sous tension.
2. L'écran affichera «30».
3. Appuyez sur le bouton « Jouer » pour mettre en marche la minuterie.
4. La compte-à-rebours se fait minute par minute. Chaque fois qu'une minute s'écoule, la Minuterie émet un bip. La Minuterie bipera deux fois à chaque fois que 5 minutes se sont écoulées.
5. La dernière minute sera décomptée en secondes. Un bip sera entendu pour chaque seconde et un double bip pour les dix dernières secondes.
6. Si la Minuterie est arrêtée avant la fin du temps imparti, un son de victoire retentira. Si l'équipe ne parvient pas à accomplir sa mission dans le temps imparti, vous entendrez un son de défaite.

### Pour mémoire :

Le dé à 10 faces fait bouger les agents.  
 Le dé à six faces fait bouger le gardien et le chien.  
 Lorsque le gardien et le chien sont en patrouille, ils bougent avant les agents.



## À L'INTÉRIEUR DU CCD

Maintenant, attention ! Afin d'accomplir votre mission et gagner la partie, vous devez travailler en équipe. Au vu de cela, il y a quelques petites choses que vous devez savoir.

### Comment déplacer votre agent

- Lancez le dé à 10 faces et déplacez votre agent du nombre de cases obtenu. Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction mais vous ne pouvez pas changer de direction au milieu d'un déplacement. Si vous obtenez un six, vous ne pouvez pas avancer de deux cases et reculer de quatre.
- Vous n'avez pas besoin d'obtenir un nombre exact de cases pour entrer dans une pièce.
- Plus de deux agents peuvent partager la même case.
- Une fois que vous êtes entré dans une pièce, tous vos mouvements s'arrêtent pour ce tour. Cela vaut aussi pour la pièce « Début/Fin ».
- Tous les Passages Secrets sont reliés. Vous ne pouvez entrer et sortir d'un passage secret au cours du même tour.
- Si vous obtenez au dé le symbole "Ouvrir" et que vous n'êtes pas en prison, vous ne bougez pas.
- Vous pouvez choisir de ne pas bouger mais vous devez lancer le dé.
- Les joueurs peuvent accomplir plus d'une action par tour. Par exemple, vous pouvez lancer le dé et vous déplacer, passer une carte, tomber sur un Piège et le contrer, etc.



### Les Outils














Le CCD est un endroit dangereux rempli de mauvaises surprises destinées à rendre difficile, voire impossible, votre travail d'agent. Pour vous aider, nous mettons à votre disposition des Outils (cartes) qui vous permettent de faire face à toutes les situations. Certaines cartes Outils vous aident à contrer les Pièges et d'autres vous sont utiles à d'autres fins.

### Comment contrer les pièges

Vous pouvez jouer une carte Outil à tout moment pendant votre tour pour contrer un Piège si vous êtes dans la même pièce que le Piège et que vous possédez la bonne carte.

- Lorsque vous avez réussi à contrer un Piège, vous pouvez retourner la carte Top secret située au-dessous.
- **À l'exception du Robot, chaque carte Outil ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant une partie.** Placez la carte Outil dans la pile de défausse après l'avoir jouée.

### Les Outils qui permettent de contrer les Pièges sont :

	Masque à gaz		Protège contre le gaz toxique
	Insecticide		Protège contre les abeilles meurtrières
	Combinaison frigorifique		Déjoue le détecteur de chaleur
	Cisaille		Coupe le barbelé
	Miroir déviant		Dévie les rayons laser
	Coupe-verre		Ouvre le caisson de verre
	Robot		Déjoue l'Anneau de feu (Voir page suivante)







## LE ROBOT

Le Robot est votre fidèle assistant et un des Outils les plus importants mis à votre disposition. Si vous avez la carte Robot, **vous pouvez l'utiliser pour passer une carte Outil à un autre joueur lorsque c'est votre tour à jouer. Les cartes Outils ne peuvent pas être passées à un autre joueur sans le Robot.**

- Lorsque vous passez le Robot à un joueur, il reste avec celui-ci jusqu'à ce qu'il soit à nouveau utilisé.
- Vous pouvez passer le Robot tout seul sans y joindre une carte Outil.
- Vous pouvez passer le Robot dans n'importe quelle direction et à n'importe quel joueur.
- **Si vous utilisez le Robot pour déjouer l'Anneau de feu, le Robot sera détruit et ne pourra plus être utilisé pendant le Jeu.**



Certaines cartes Outils ne contiennent pas les Pièges mais ont d'autres fonctions très utiles :

	Téléphone	Renvoie le Gardien à son bureau.
	Os	Renvoie le Chien au chenil.
	Brouilleur d'ondes	Fait reculer le Gardien du nombre de cases obtenu au dé Gardien/Chien.
	Sifflet	Fait reculer le Chien du nombre de cases obtenu au dé Gardien/Chien.
	Planche turbo	Double le nombre obtenu au dé.
	Crochets	Ouvrent la porte de la prison.

## CARTES PIÈGES

Il s'agit des mauvaises surprises mentionnées ci-dessus.

- Une fois que vous êtes entré dans une pièce, vous pouvez retourner toute carte Piège qui s'y trouve. **Vous devez contrer le Piège avant de retourner la carte Top secret qui est au-dessous.**
- Après avoir retourné un Piège, vous pouvez contrer le Piège, quitter la pièce à votre prochain tour de jeu et revenir plus tard, ou bien un autre Agent peut rentrer dans cette pièce et contrer le Piège.

Les Pièges sont :



Abeilles meurtrières



Barbelé



Caisson de verre



Rayons laser



Anneau de feu



Détecteur de chaleur



Gaz toxique



**Poids de 500 kg -**

Ce Piège ne nécessite pas une carte Outil mais il faut deux agents dans la pièce pour en venir à bout.

## CARTES TOP SECRET

Une fois que vous avez contré une carte Piège avec une carte Outil, vous pouvez retourner la carte Top Secret qui se trouve au-dessous. Si la carte est une clé, prenez-la et placez-la devant vous. Laissez toutes les autres cartes Top Secret sur le plateau. Il y a 8 cartes Top Secret :



4 Cartes Clés

Ces cartes sont utilisées pour arrêter la Minuterie.



2 Cartes Passage Secret

Grâce à ces cartes, vous pouvez soit passer d'une pièce à l'autre soit dans une pièce Passage Secret.



1 Carte Pétrification

Si cette carte est retournée, tous les joueurs dans la pièce sont pétrifiés et passent leur tour.



1 Boîte vide

Cette carte ne contient rien.



## GARDIEN ET CHIEN

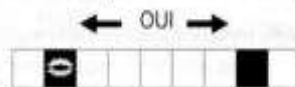
Le Gardien et le Chien assurent la sécurité du CCD et ils représentent toujours une menace au bon déroulement de votre mission.

- Le Gardien et le Chien bougent seulement lorsque vous lancez le dé à 10 faces et que vous obtenez leur symbole. Une fois activés, le Gardien et le Chien se déplacent selon le nombre obtenu au dé à six faces.
- Si le Gardien est à son bureau et que vous obtenez le symbole du Gardien au dé à dix faces, le Gardien se réveillera et sera placé sur la case « Gardien en patrouille » juste à côté de son bureau. Lors du prochain tour de jeu, le Gardien commencera à se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre dans la direction indiquée par la flèche « Gardien ».
- Si le Gardien est déjà en patrouille et que vous obtenez le symbole du Gardien, le Gardien retourne à son bureau.
- Si le Chien est dans son chenil et que vous obtenez le symbole du Chien au dé à dix faces, le Chien se réveille et il est placé sur la case « Chien en patrouille » juste à côté du chenil. Lors du prochain tour de jeu, le Chien commencera à se déplacer dans le sens contraire des aiguilles d'une montre dans la direction indiquée par la flèche « Chien ».
- Si le Chien est déjà réveillé et que vous obtenez le symbole du Chien, le Chien retourne au chenil.
- Le Gardien et le Chien DOIVENT bouger en premier.
- Le Gardien et le Chien se déplacent uniquement sur le chemin tracé en jaune.
- Le Gardien et le Chien se déplacent toujours dans la direction indiquée par leurs flèches, sauf quand ils sont renvoyés chez eux par une carte Outil.
- Le Gardien et le Chien ne peuvent pas voir ou sentir à l'intérieur des pièces.



## VOUS POUVEZ VOUS FAIRE PRENDRE

- Si vous êtes dans le champ de vision du Gardien, il vous "voit" et vous allez immédiatement en prison. Il n'est pas nécessaire que le Gardien soit directement face à vous pour vous « voir ». Le fait d'être dans le même couloir avec le Gardien suffit pour qu'il vous attrape.
- Si vous êtes à six cases au maximum du Chien, dans un sens ou dans l'autre, il vous « sent » et vous allez immédiatement en prison. Le Chien vous repère même si un angle vous sépare de lui.



- Si un agent est à la portée du Gardien ou du Chien avant, pendant ou après que le Gardien et le Chien aient été déplacés, l'agent est envoyé en prison.
- Si, lors de votre déplacement, vous passez à portée du Gardien ou du Chien, vous êtes pris.

## LA PRISON

### Si vous êtes en prison :

- Vous lancez tout de même les deux dés lorsque c'est à vous de jouer et vous déplacez le Gardien et le Chien s'ils sont en patrouille.
- Vous ne pouvez pas passer ou recevoir le Robot ou utiliser tout autre carte Outil excepté les crochets.

### Il y a trois moyens de sortir de prison.

Tous ces moyens libéreront tous les agents dans la prison.

Une fois que vous êtes libéré, allez à la case « Sortie de prison ».

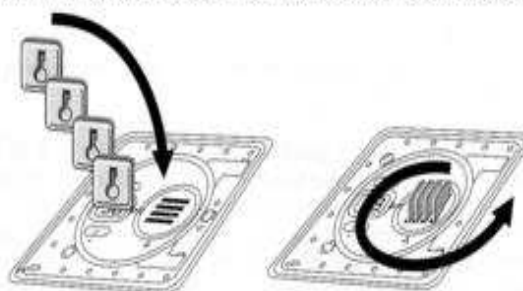
- Si vous obtenez le symbole "Ouvrir" sur le dé à 10 faces. Le jeu passe ensuite au joueur suivant.
- À l'aide de l'outil "Crochets". Après avoir utilisé cette carte, votre tour est fini.
- Si un autre joueur pénètre dans une des pièces « Libération de prison », tout agent en prison est automatiquement libéré.



## GAGNER LE JEU

Lorsque vous avez découvert les quatre clés, retournez à la pièce « Début/Fin ».

- Tous les agents doivent avoir regagné la pièce « Début/Fin » avant de pouvoir insérer les quatre clés dans le Coffre-fort.
- Une fois que les agents sont dans la pièce « Début/Fin », insérez les clés et tournez le cadran à la verticale pour arrêter la Minuterie.



- Si vous parvenez à découvrir les quatre clés et à arrêter la Minuterie avant la fin du temps imparti, vous avez gagné !

## JEU À MOINS DE QUATRE JOUEURS

Le jeu est plus palpitant à quatre mais vous pouvez aussi tout à fait vous amuser à trois ou à deux joueurs..

**Trois joueurs** – Chaque joueur choisit un agent et le temps de jeu est fixé à 22 minutes.

Chaque joueur reçoit 4 cartes Outils.

**Deux joueurs** – Chaque joueur choisit un agent et le temps de jeu est fixé à 15 minutes.

Chaque joueur reçoit 6 cartes Outils.

### Changement du temps imparti

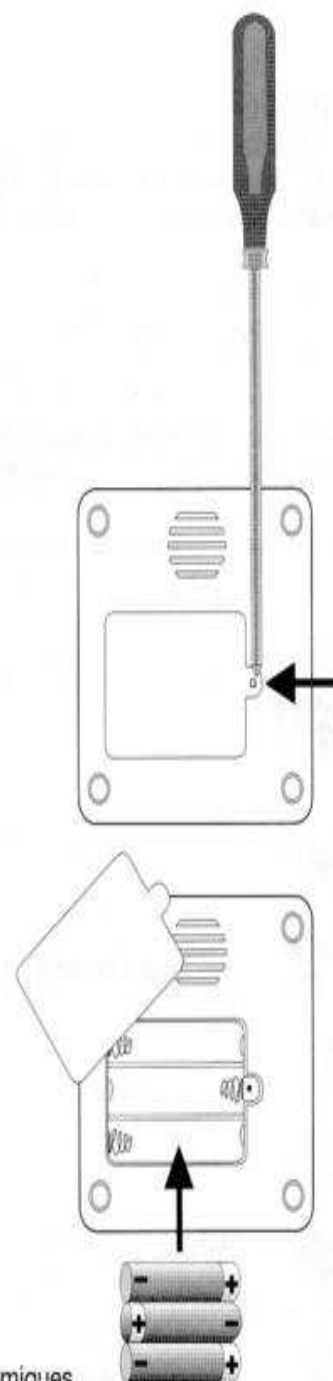
1. Tournez le bouton « Marche/Arrêt » dans le sens des aiguilles d'une montre pour mettre le Coffre-Fort sous tension.
2. L'écran digital affichera 30.
3. Appuyez sur le bouton « Programme » pour faire défiler les temps : 15, 22 ou 30 minutes. Une fois votre choix fait, appuyez sur le bouton « Jouer » pour déclencher la Minuterie.

### Notes au sujet de la minuterie

- Si la minuterie n'est pas démarrée ou programmée dans les deux minutes qui suivent sa mise sous tension, elle s'éteindra. Pour redémarrer la minuterie, placez le bouton Marche/Arrêt à la position horizontale puis de nouveau à la position verticale.
- Une fois la minuterie démarrée, elle ne peut pas être momentanément arrêtée ou programmée.
- Pour changer la durée d'une partie en cours, vous devez arrêter et redémarrer la minuterie.
- Pendant la musique "gagnés" ou "perdus", vous pouvez appuyer sur le bouton « Jouer », le bouton « Programme » ou le bouton Marche/Arrêt pour arrêter la musique et éteindre le jeu.

### Ce jeu fonctionne avec 3 piles LR6 (AA).

- Si l'image à l'écran s'atténue ou si le son diminue, remplacer les piles.
- Ouvrir le couvercle du compartiment des piles au dos du jouet à l'aide d'un tournevis cruciforme.
- Remplacer les piles comme illustré. Respecter le sens des polarités « + » et « - ».
- Refermer et revisser le couvercle des piles.
- Pour une durée plus longue, utiliser des piles alcalines.



### Mises en garde au sujet des piles

- Des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet (produit). Pour éviter tout écoulement des piles:
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles: alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Enlever les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Ne jamais laisser des piles usées dans le jouet (produit). Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter les piles au feu. Les piles pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet (produit) avant chargement.
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte.

