

BRIGADE DE RECHERCHES

2 à 4 joueurs

Sur le carnet de déclarations, les gendarmes de la Brigade de Recherches relèvent **huit** affaires criminelles.

Ils doivent s'efforcer de réunir les 6 indices positifs relatifs à l'affaire sur laquelle ils ont décidé d'enquêter.

Dans le jeu, chaque joueur dirige un chef de brigade et un gendarme.

MATÉRIEL

1 tableau de jeu

48 cartes "indices"

4 pions "chef de brigade"

4 pions "gendarme"

4 carnets de déclarations (dans lesquels sont mentionnés les 6 "indices" à réunir)

51 cartes de déplacement

4 cartes memento

12 jetons "indice-témoin" différents.



Chef de
Brigade



Gendarme



Jeton "Indice"

PRÉPARATION

Le tableau du terrain d'enquête est ouvert au milieu des joueurs.

Les 12 jetons indices sont posés sur les 12 emplacements correspondants du terrain.

Chacun reçoit :

2 pions de même couleur représentant, l'un, le chef de brigade et l'autre, le gendarme

1 carnet de déclarations

1 série de 12 cartes "indices" de même couleur.

DÉCISION

Chacun consulte le "carnet de déclarations" et relève **secrètement** l'une des huit affaires (une seule). (Il arrive que plusieurs joueurs choisissent la même, mais cela ne fait qu'augmenter l'intérêt du jeu).

Il retient, sans les divulguer les 6 cartes "indices" qui sont mentionnées dans la description, mais conserve par devers lui les 6 autres, faces cachées, pour référence ultérieure possible. Il place son chef de brigade et son gendarme sur l'une des cases rouges ne correspondant pas à l'un de ses 6 "indices" positifs.

Chacun opère, à tour de rôle, de la même façon.

DISTRIBUTION

Un joueur est désigné pour donner les cartes de déplacements. Il bat le paquet et en distribue 5 à chacun, une à une, faces cachées.

Le solde sert de talon où chacun puisera en cours de partie pour reconstituer sa "Main". Quand il est épuisé, on le refait avec les cartes jouées.

Un joueur est désigné pour entamer le jeu. Ses collègues jouent ensuite à tour de rôle.

POUR GAGNER

Chacun a donc en puissance 6 indices positifs. Il doit maintenant aller les reconnaître sur le terrain et les ramener, pour vérification, à la Gendarmerie. Chaque fois que l'un de ses hommes arrive sur une case rouge, le joueur peut prendre le jeton indice correspondant.

Quand il a ramené les 6 indices à la gendarmerie, le joueur doit encore y faire rentrer ses deux hommes. **Le premier qui y parvient est vainqueur.**

LES CARTES DE DÉPLACEMENT – LEURS FONCTIONS

Les cartes servent à déplacer les hommes sur le terrain.

FLAMMES JAUNES (gendarmes) : chaque carte permet d'avancer d'une seule case à la fois.

FLAMMES VERTES (motos) : chaque carte permet d'aller directement d'une case quelconque (qu'elle soit jaune, verte ou rouge) à une autre case verte ou rouge, ou d'une case rouge à la case verte la plus proche.

FLAMMES ROUGES (autos) : chaque carte permet d'aller d'une case rouge à une autre case rouge sans en sauter aucune. En revanche, on peut sauter une et parfois deux cases vertes.

FLAMMES BLEUES (hélicoptères) : chaque carte permet d'aller d'une case rouge à une autre case rouge quel que soit leur éloignement. Il est donc possible d'aller d'un bout à l'autre du terrain d'un coup d'ailes.

DÉPLACEMENTS

1) A la recherche des indices

Pour déplacer ses hommes, le joueur utilise les cartes partiellement ou en totalité. Dans un même coup, il peut associer plusieurs cartes jaunes et y ajouter une carte d'une autre couleur (une seule). Supposons qu'il ait, entre autres, 3 cartes jaunes (gendarmes) et une carte verte (motos) il peut avancer au choix son gendarme de 3 cases et son chef de brigade d'une case quelconque à la plus proche case verte. Il peut, bien entendu, faire l'inverse.

Il n'a pas le droit d'utiliser dans un même coup plusieurs cartes motos, autos et hélicoptères. Pour utiliser **plusieurs** cartes, il faut donc obligatoirement qu'il y ait au moins une carte jaune.

Quand il est à la recherche d'un indice, il n'a pas le droit de s'arrêter sur la même case qu'un concurrent ni de sauter par-dessus un pion personnel ou adverse. Seuls 2 pions d'un même joueur peuvent se trouver sur une même case. Par contre, quand il aura ramassé un indice, il pourra s'arrêter sur la même case (voir les modalités dans le paragraphe suivant "Sur la route de la gendarmerie").

Les cases rouges correspondent aux endroits où se trouvent les "indices". Celui qui y arrive par le jeu des cartes pose son pion sur le jeton "indice". Au coup suivant, il repart de la même case rouge avec le pion jumelé au pion pour le ramener à la gendarmerie.

Seul le chef de brigade relève les "indices" sur le terrain. Quand il en a pris un, il rejoint son gendarme (toujours au moyen des cartes de déplacement), lui passe le jeton "indice" et repart à la recherche des autres.



Pion "Chef de Brigade"
et
Jeton "Indice" jumelés

2) Sur la route de la gendarmerie

Quant au gendarme, il ramène le plus vite possible l'indice à la gendarmerie. (Pour opérer la jonction, le joueur déplace un pion vers l'autre ou les deux à la fois).

Pour rentrer à la gendarmerie avec un jeton "indice", le joueur utilise n'importe quel moyen de locomotion. Arrivé sur la case correspondante il ne peut plus être repris.

Un indice n'est définitivement acquis **que s'il est parvenu à la gendarmerie** car un autre joueur peut le reprendre en route à un collègue, à condition qu'il corresponde bien à l'un de ceux qui figurent dans son affaire. Pour ce faire, il faut **qu'il arrive exactement sur la case** où ce dernier se trouve. Il lui prend alors le jeton indice et le met sous son propre pion. Il repart aussitôt, sans attendre que revienne son tour normal. Là non plus, il ne peut pas sauter par-dessus un pion adverse ou personnel... sauf en hélicoptère bien entendu si l'homme et son indice se trouvent sur une case rouge.

Le joueur qui a ramené un indice à la gendarmerie peut alors exposer devant lui, à côté des autres s'il en a déjà, la carte correspondante. Il remet ensuite le jeton sur le terrain à l'endroit où il l'a pris.

FIN DE PARTIE

La partie est terminée quand un joueur, après avoir exposé les 6 "indices" d'une affaire caractérisée, ramène ses deux hommes à la gendarmerie.

CONSEILS ET VARIANTES

- Essayez de deviner l'affaire que vos collègues ont choisie pour les "contrer" en route et les obliger éventuellement à changer d'enquête.
- Un joueur a toujours la possibilité d'abandonner l'affaire initialement choisie pour une autre plus à sa portée. Dans ce cas, il reprend ses 12 cartes "indices" et sélectionne les 6 qui le conduisent sur une autre enquête. Les "indices" exposés - s'ils entrent dans le deuxième cas - restent valables.

Pour faire des parties plus rapides, plusieurs variantes (adoptées d'un commun accord) sont possibles :

- A) Limiter à 4 ou 5 le nombre d'indices à prendre par affaire.
- B) Permettre aussi bien à l'un qu'à l'autre de relever les indices sur le terrain et de les porter à la gendarmerie.
- C) Décider avant de commencer à jouer de la durée d'une partie. Dans ce cas, au top final, celui qui possède le plus d'indices valables est gagnant.



Gendarmerie Nationale

CARNET DE DECLARATIONS

Brigade
de Recherches

Printed in France
© 1980



N° 1

Le propriétaire de la villa Cluedo à Neuilly a été tué par balle. On a retrouvé **l'arme** du crime dans un buisson du parc. Sur la **crose** du revolver il y avait du **sang** qui prouve que le bandit était blessé à la main. De plus on sait que la victime s'est défendue : Elle avait une mèche de **cheveux** dans les doigts.

Il faut vérifier si les **lunettes** appartiennent bien à la victime et si la **lettre** déchirée ne donne aucune indication sur la personnalité de l'assassin.

D'après les **empreintes de pas** relevées dans le jardin celui-ci chausserait du 43.

N° 2

Une veste déchirée couverte de sang trouvée par un passant dans le bois des Aurais devrait orienter l'enquête vers un campement de clochards tout proche.

Ce **vêtement** appartenait à l'un d'entre eux qui a disparu depuis près d'un mois. D'après ses compagnons, il avait un peu **d'argent** sur lui. Dans l'une de ses poches on a retrouvé un vieux **stylo**, capuchonné or dont il convient de retrouver l'origine.

Le disparu était marié. Il avait sur lui une **photo** de sa femme et une **lettre** postée 15 jours avant sa disparition présumée.

L'examen des **empreintes de pas** n'a rien donné.

N° 3

Le 3 Décembre vers 6 h du matin à la ferme du "Grand Caquet" la fermière déclare avoir entendu un coup de feu dans la grange : (**l'arme**, un 6,35 à crosse de nacre, a d'ailleurs été retrouvée). Sur le loquet de la porte de l'écurie on a relevé des traces **de sang**. Le garçon de ferme dit s'être blessé en coupant du bois...

Vérifier s'il ne s'agit pas d'une blessure par balle et si les **empreintes de pas** relevées dans la cour ne sont pas celles d'une femme ?

Sur son **carnet** le garçon de ferme a ébauché le portrait d'une femme aux **cheveux** roux ! Or la fermière est rousse.

Elle a brûlé une **lettre** dont elle n'a pas voulu indiquer la prove-

N° 5

Jane Leray est une joueuse impénitente. (Était devons-nous dire). Elle a été tuée par balle mais **l'arme** du crime n'a pas été retrouvée.

Son cadavre a été découvert dans le parc d'un cercle où elle jouait plusieurs fois par semaine.

Des **empreintes de pas** ont été relevées ; celles de plusieurs hommes semble-t-il.

Un témoin a remarqué sur les lieux, vers 2 h du matin, une camionnette. Le conducteur, portant un **vêtement clair**, a déchargé un lourd colis et a démarré aussitôt après.

La victime n'avait sur elle ni **argent**, ni **bijou**, ni son **stylo** en or avec lequel elle inscrivait ses martingales au cercle.

N° 4

A LABRESART, l'entraîneur des trotteurs de M.G.... soupçonne son premier lad d'avoir drogué à mort, pour le compte d'un propriétaire jaloux, l'étalon Bracky vainqueur du Prix d'Amérique. La **photo** est annexée au dossier. Le lad a certainement un complice. Il arbore notamment une chevalière de chez Corlier, **bijou** qu'il n'a pas pu acheter lui-même mais qu'il a consigné sur un **carnet**, à titre de cadeau.

La drogue a été injectée par piqûre intra-veineuse : Une aiguille cassée, teintée de **sang** a été retrouvée dans le box de l'étalon.

Le présumé coupable porte un blouson de cuir qui a été saisi. Ce **vêtement** appartient paraît-il à son frère ainsi que les **lunettes** de soleil.

N° 6

Il s'agit probablement d'un règlement de comptes entre "gens du milieu". Deux truands ont été abattus à la mitrailleuse. L'examen des balles permet d'affirmer qu'il s'agit d'une "STEN".

Le meurtrier s'est enfui non sans avoir dépouillé ses victimes de leur **argent** et, sans doute, de leurs **bijoux**.

Les papiers trouvés dans le **vêtement** de l'une sont faux. Il sera difficile de l'identifier. L'autre est brun mais ses **cheveux** sont teints.

Dans sa fuite le meurtrier a perdu un **stylo** et une paire de **lunettes**. L'examen des verres permet d'affirmer qu'il souffre de myopie.

N° 7

L'Opéra de plein air représentait LA JUIVE dans la cour du château de Chavinon quand, au milieu des acteurs, est tombé le corps de Melle Hermance SAGIT. Elle avait été précipitée d'une fenêtre de la tour pointue. Par qui ? Pourquoi ? Il n'y a apparemment aucun suspect au château.

Dans le sac à main de la victime on a trouvé une **photo** de son employeur, le Comte de...., une pièce de 50 francs en **argent**, des **lunettes** de soleil dont une branche est cassée et une **lettre** d'un ami, sans signature.

L'examen de son **carnet** d'adresses devrait permettre d'orienter les recherches.

Vérifier également si le **sang** qu'elle avait sous l'ongle du médius gauche est le sien.

N° 8

Un inconnu a téléphoné à la permanence pour signaler un incendie, chemin du hallier à Laverdure. Les pompiers, avertis également, ont éteint le feu mais, sous les décombres, il y avait le cadavre d'un homme d'une trentaine d'années.

L'**arme** du crime (car il s'agit bien d'un crime) est un 7,65. L'autopsie confirme ces assertions.

Pour identifier le corps nous avons une **photo** qui montre trois personnes jouant au Monopoly autour d'une table de bridge. L'une d'entre elles est marquée d'une croix tracée au **stylo** à bille ! Sans doute est-ce la victime.

Il semble que le joueur qui se trouve à côté de celle-ci sur la photo ait les **cheveux** blonds. Il tient dans la main un **carnet** (ou un agenda) publicitaire à couverture verte. La femme qui complète le groupe est beaucoup plus âgée ; Elle est couverte de **bijoux**.