

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



POLIZEI-ALARM!



Police Alarm! • Alarme !
Klopjacht • ¡Alarma de policía!
Caccia al ladro

Alarme !

A toute vitesse pour arrêter les cambrioleurs !

Un jeu d'adresse où il faut agir rapidement,
pour 2 à 4 policiers et cambrioleurs de 6 à 99 ans.
Avec une variante pour joueurs plus jeunes.

Idée : Kai Haferkamp & Markus Nikisch
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 25 minutes

Dans les rues de la ville endormie, la sirène hurle à tue-tête au passage de la voiture de police. Le policier doit attraper les cambrioleurs en flagrant délit ... et le plus vite possible. Qui dirigera avec adresse et doigté la voiture de police pour l'emmener sur le bon lieu du cambriolage et empêchera ainsi le plus grand nombre de vols ?

Contenu du jeu

- 1 grand plateau de jeu avec rues
- 1 grand plateau de jeu magnétique
- 1 voiture de police
- 1 sirène de police
- 1 petit plan de rues
- 12 plaquettes d'alarme
- 48 cartes de coffre-fort
- 3 dés
- 1 règle du jeu



N. B.:

Avant de commencer, retirer le dispositif de protection des piles sur la face inférieure de la sirène d'alarme !

*récupérer le plus grand
nombre de cartes
de coffre-fort*

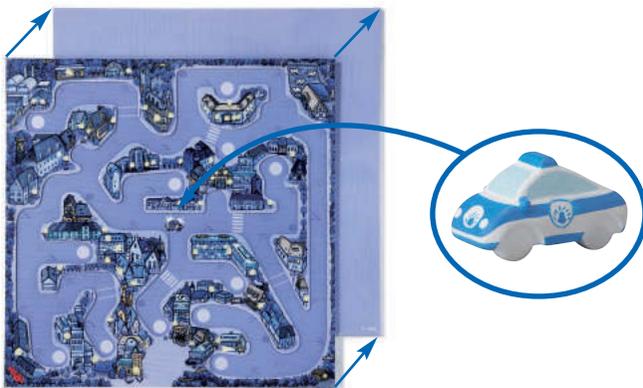
Idée

Vous êtes en alternance le cambrioleur ou le policier. En lançant les dés, le cambrioleur essaye de trouver le plus rapidement possible le code d'ouverture des coffres-forts pendant que le policier le poursuit en dirigeant sa voiture périlleusement vers l'éventuel lieu du cambriolage. Celui des deux qui réussit sa tâche récupère le plus de cartes de coffre-fort.

Le but du jeu est de récupérer le plus grand nombre de cartes de coffre-fort.

Comment déplacer la voiture de police

Jouez sur une table avec une surface lisse. Posez le plateau de jeu magnétique directement devant vous sur le bord de la table et posez le plateau de jeu avec les rues dessus de manière à les faire coïncider. La voiture de police est mise sur la case de départ au milieu du plateau de jeu. Si vous tenez maintenant le plateau de jeu avec les rues à droite et à gauche ou dans les angles et si vous l'inclinez dans tous les sens, la voiture se déplace comme si elle était guidée par une main magique et circule toute seule dans les rues. Essayez de la faire aller vers les 12 lieux de cambriolage qui sont marqués par un cercle.



Conseil :

Avant de jouer pour la première fois, prenez le temps de vous exercer à diriger la voiture sur le plan. Avec un peu d'entraînement, vous pourrez bientôt la faire circuler plus vite.

Si tu fais une erreur de conduite et que la voiture sort de la route ou se retourne, tu peux la dépanner en la remettant sur la route à l'endroit de l'accident.

Préparatifs

Mélangez les cartes de coffre-fort et empilez-les au milieu de la table de manière à ce que la porte du coffre-fort soit visible. Préparez les autres accessoires du jeu.

Le cambrioleur

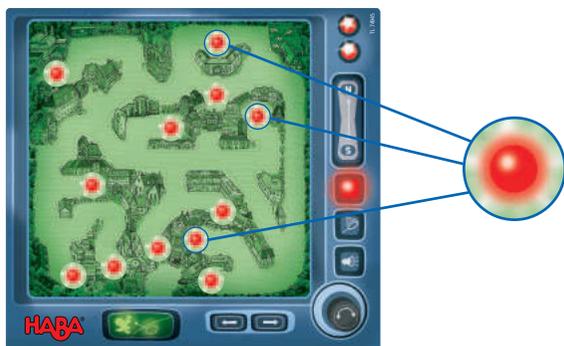
Le joueur qui pourra le mieux imiter une sirène de police est le cambrioleur pendant le premier tour. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui tient ce rôle. Prends six cartes de coffre-fort et empile-les devant toi, la porte du coffre-fort devant être visible. Pour trouver le code des coffres-forts, il faut les trois dés. Prépare-les.

Tu choisis alors secrètement deux endroits de la ville où tu veux ouvrir des coffres-forts. Pour cela, il te faut les plaquettes d'alarme :

- Sur le recto des 12 plaquettes d'alarme, il y a une lampe rouge.
- Au verso des 10 plaquettes d'alarme, il y a une lampe verte.
- Sur les deux plaquettes restantes, un voleur est représenté au verso.



Répartis les 12 plaquettes d'alarme, avec la lampe rouge visible, sur les 12 repères verts du petit plan de rues. Chacun de ces endroits peut être le lieu du vol, mais le cambriolage ne peut effectivement avoir lieu qu'aux endroits où se trouvent les plaquettes représentant le voleur (verso de la plaquette).



N. B. :

Tu dois être le seul à savoir à quels endroits se trouvent les deux plaquettes avec le voleur et tu devras t'en souvenir.

empiler les cartes de coffre-fort, préparer les accessoires du jeu

cambrioleur : empiler six cartes de coffre-fort, préparer les dés, poser les plaquettes d'alarme sur le petit plan de rues

policier :
préparer les grands
plateaux de jeux,
mettre la voiture de
police sur la case de départ,
préparer le petit plan de
rues et la sirène

le cambrioleur et le policier
jouent en même temps,
appuyer sur la sirène

cambrioleur :
prendre une carte
de coffre-fort,
lancer les dés

poser les dés
correspondants sur
les cases de la carte
de coffre-fort,
relancer le(s) dé(s)

Le policier

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a le rôle du policier pendant ce tour.

Tu dois essayer de trouver les deux lieux du cambriolage le plus rapidement possible. Pose les deux plateaux de jeu l'un sur l'autre, comme décrit plus haut, et mets la voiture de police sur la case de départ. Prends le petit plan de rues avec les plaquettes d'alarme et pose-le à côté de la sirène près de toi.

Où sont les deux endroits où le cambriolage pourrait avoir lieu ?

Déroulement de la partie

Le cambrioleur et le policier jouent en même temps. Le policier appuie sur la sirène et la chasse au cambrioleur commence ! La sirène hurle pendant un certain temps.

Le cambrioleur

Prends vite la première des six cartes de coffre-fort et pose-la devant toi.

Chaque carte a trois cases marquées chacune d'un chiffre de 1 à 6. Pour ouvrir le coffre-fort, tu dois obtenir les chiffres correspondants avec les dés et poser le dé correspondant sur la case respective.

Lance les trois dés en même temps. Si un ou plusieurs dés conviennent, pose-le(s) sur la ou les cases correspondantes. Ensuite, tu continues jusqu'à ce qu'il y ait un dé sur chacune des trois cases.

Exemple :

La carte de coffre-fort indique le code 135. Tu lances les dés et obtiens les chiffres 2, 3 et 6. Prends le dé avec le 3 et pose-le sur la case correspondante de la carte. Il te faut encore un 1 et un 5. Tu continues de jouer en lançant les deux dés restants.



**Tu as ouvert le coffre-fort ?
Tu as alors deux possibilités :**

1. Tu peux essayer d'ouvrir un autre coffre-fort

Retourne la carte du coffre-fort que tu viens d'ouvrir. Tire la carte suivante de la pile de cartes de coffre-fort et essaie aussi de trouver le bon code pour l'ouvrir.

Conseil :

Pendant que tu joues, essaie en même temps d'observer la voiture de police. Réfléchis bien avant de tenter d'ouvrir un autre coffre-fort, car, si les deux lieux du vol sont découverts avant que tu n'aies ouvert le coffre-fort, c'est le policier qui récupère tes cartes de coffre-fort.

2. Tu peux arrêter ton tour en disant : « Je m'enfuis ! »

Le tour est alors terminé. Le policier ne t'a pas attrapé.

Tu gardes les coffres-forts que tu as ouverts, le policier récupère ceux de ta pile, qui ne sont encore pas ouverts.

Les rôles du cambrioleur et du policier sont maintenant joués par les deux joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre. Un nouveau tour commence.

N. B. :

Si tu as tiré une autre carte de coffre-fort, tu dois ouvrir aussi ce coffre-fort avant de pouvoir arrêter ton tour !

Le policier

Déplace la voiture de police le plus vite possible pour l'emmener vers l'un des douze lieux de cambriolage. Une fois la voiture arrivée sur le lieu, appuie sur la sirène. Le cambrioleur doit alors s'arrêter tout de suite de jouer.

Le plan de rues avec les plaquettes d'alarme est une représentation plus petite du grand plateau de jeu. Retourne la plaquette d'alarme qui correspond au lieu sur lequel se trouve la voiture de police.

Que voit-on au verso de la plaquette ?

1. Une lampe verte

Domage ! C'était une fausse alerte : il n'y a aucun cambriolage ici. Annonce « C'est reparti ! » et emmène la voiture le plus vite possible vers le prochain lieu. La plaquette d'alarme reste posée face visible et le cambrioleur continue à jouer.

Les trois cases sont-elles occupées ?

tirer une nouvelle carte de coffre-fort et continuer son tour

ou

terminer son tour et récupérer les coffres-forts ouverts, le policier récupère les coffres-forts encore fermés.

policier :

emmener la voiture vers un lieu de cambriolage, appuyer sur la sirène, le cambrioleur s'arrête de jouer, la plaquette d'alarme est retournée :

lampe verte =

fausse alerte, aller au prochain endroit

*cambricoleur =
premier lieu de
cambriolage
trouvé, aller au
prochain lieu*

*second lieu trouvé =
tour terminé, le policier
récupère les 6 coffres-forts*

*un nouveau tour
commence*

*chacun deux
fois le policier =
fin de la partie,
le plus de cartes
de coffre-fort =
gagnant*

2. Un cambrioleur

Super ! Tu as trouvé le **premier** cambriolage. Tu annonces « C'est reparti ! » et pars à la recherche du second. La plaquette d'alarme reste posée face visible et le cambrioleur continue à jouer.

Lorsque tu as trouvé **les deux lieux**, ton intervention est terminée et le cambrioleur est attrapé ! En récompense, tu récupères les six cartes de coffre-fort du joueur-cambrioleur. Il ne remporte rien pendant ce tour.

Ensuite, les rôles sont de nouveau échangés dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès que tous les joueurs ont été deux fois le policier. Chaque joueur compte les cartes de coffre-fort qu'il a récupérées. Celui qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

- Le jeu sera encore plus turbulent si le cambrioleur ne s'arrête pas de jouer lorsque la sirène retentit.
- La tâche du policier sera plus compliquée si, en cas de fausse alerte, la plaquette d'alarme ne reste pas visible et est de nouveau retournée. Le policier doit alors se souvenir des endroits qu'il a déjà contrôlés..

Variante pour joueurs plus jeunes

Les plus jeunes ou les joueurs qui sont encore peu expérimentés pourront jouer avec cette variante plus calme :

Préparatifs

Mélangez les 12 plaquettes d'alarme, face lampe rouge visible, et posez une plaquette sur chacun des 12 repères du petit plan de rues.

Préparez les plateaux de jeu, la voiture, les cartes de coffre-fort et la sirène. Les dés ne sont pas utilisés dans cette variante.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur le plus jeune est le policier en premier. Pose les plateaux de jeux l'un sur l'autre comme décrit plus haut et mets la voiture de police sur sa case de départ. Donne le signal de départ en appuyant sur la sirène.

Déplace la voiture pour l'emmener à n'importe quel endroit sur le plateau de jeu. Une fois la voiture arrivée, tu appuies sur la sirène et retourne alors la plaquette d'alarme correspondante sur le petit plan de rues.

Qu'y-a-t-il sur la plaquette ?

- **Une lampe verte**

Fausse alerte ! Il n'y a aucun cambriolage ici. Retourne la plaquette d'alarme de nouveau et rappelez-vous bien de cet endroit où il n'y a pas eu de cambriolage. C'est ensuite au tour du joueur suivant d'emmener la voiture vers un autre lieu de cambriolage.

- **Un cambrioleur**

Super, tu as attrapé un cambrioleur ! En récompense, tu récupères une carte de coffre-fort ! La plaquette d'alarme reste visible. C'est ensuite au tour du joueur suivant d'emmener la voiture sur un éventuel lieu de cambriolage. Lorsque le second lieu est trouvé, on mélange de nouveau les 12 plaquettes d'alarme et les répartit, faces cachées, sur le petit plan de rues.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré la troisième carte de coffre-fort, il gagne la partie !

Les auteurs



Kai Haferkamp est né en 1967 à Oldenburg. Il vit à Osnabrück depuis l'âge de deux ans et y est actuellement avocat agréé. Les jeux le fascinent depuis son enfance au cours de laquelle il a beaucoup joué en famille, surtout au moment de Noël. Il conçoit des jeux lui-même depuis plus d'une vingtaine d'années. Avec la remise du prix « Jeu pour enfant de l'année 2005 », il a reçu pour la première fois la distinction la plus importante dans le domaine des jeux.

Après avoir accompagné une patrouille de police toute une nuit au cours de mes études de droit et m'être rendu compte que c'est un métier très exténuant, j'aimerais dédier ce jeu à tous les policiers et toutes les policières qui assurent notre sécurité nuit après nuit.



Markus Nikisch est né en 1973 à Ludwigsburg, avant-dernier d'une famille de six enfants. Entouré de cinq sœurs, il y en avait toujours une qui voulait bien jouer avec lui.

Il n'a jamais perdu le plaisir de jouer et, après des études en pédagogie sociale et religieuse, il prit la décision de partir en Bavière pour travailler chez HABA en tant que rédacteur de jeux. Il y vit avec sa femme Katja et son fils Joel et a jusqu'à présent inventé plus de 50 jeux.

Je dédie ce jeu à mes cinq sœurs : Sabine, Andrea, Erika, Silvia et Steffi.

L'illustrateur



Thies Schwarz après avoir passé sa jeunesse en Schleswig-Holstein, il a suivi des études de « Communication visuelle » à Hanovre où il vit encore actuellement. Il travaille en tant qu'illustrateur freelance pour des maisons d'édition, des agences et des sociétés de production de films.

Je dédie ce jeu à mes deux filles Malene et Lola.