

Thomas Sing

THE KEY

HABA

Sabotages à Lucky Lama Land

EL-A116477 1/20



LEVEL STARTER



Un jeu d'enquête criminelle
pour 1 à 4 détectives futs
à partir de 8 ans.

HABA[®]

Chère équipe de détectives,

Nous souhaitons vous faire part de l'avancement de l'enquête :

C'est le choc dans le grand parc d'attractions « Lucky Lama Land » ! En l'espace de quelques jours seulement, plusieurs attractions très prisées du public ont été sabotées, mettant en danger de nombreuses personnes à bord.

Trois célébrités locales sont soupçonnées d'avoir voulu nuire à la réputation du parc d'attractions. Les perquisitions réalisées à leur domicile ont révélé que tous les saboteurs présumés ont très probablement profité de la même faille de sécurité : déguisés en mascottes du parc, ils ont pu se déplacer librement au beau milieu de la foule et accéder aux zones de sécurité interdites au public ! Des fouilles approfondies dans tout le parc ont également permis de retrouver les trois accessoires qui ont servi pour les sabotages.

Toutes les mesures nécessaires ont été prises pour mettre les visiteurs en sécurité. Fort heureusement, l'activité du parc a pu reprendre après quelques jours d'arrêt. Malgré les nombreux témoignages et les multiples analyses de laboratoire, la police n'est pas encore parvenue à identifier, avec certitude, l'auteur de chaque sabotage. Pour les condamner, il faut déterminer lequel d'entre eux a saboté quelle attraction, quel jour et avec quel accessoire. C'est seulement une fois ces preuves réunies que les malfaiteurs se retrouveront derrière les barreaux.

Nous comptons donc sur votre flair hors du commun et sur votre aide pour analyser les indices et faire la lumière sur les circonstances de ces sabotages.

Nous vous remercions pour votre soutien !

MATÉRIEL DE JEU



4 porte-documents paravents



4 dossiers d'enquête



1 carton de solutions



4 feutres avec une petite éponge



9 clés en bois



1 carte-miroir

140 cartes :

54 cartes « laboratoire »



86
cartes
« témoignage »



18
cartes
« trace de pas »



18
cartes
« billet d'attraction »



18
cartes
« photographie »

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant de jouer pour la première fois, retirez le film de protection de la carte-miroir.

- ◆ Chaque détective prend un porte-documents paravent **1**, l'assemble comme sur l'illustration et le place devant lui.
- ◆ Chaque détective prend également un feutre **2** et un dossier d'enquête **3**.
- ◆ Mélangez toutes les cartes **4** et répartissez-les au milieu de la table faces cachées (= code de couleur visible). Les cartes peuvent se chevaucher. Tous les joueurs doivent pouvoir les atteindre facilement.
- ◆ Dans un premier temps, laissez le carton de solutions dans la boîte et ne le regardez pas. Vous ne l'utiliserez qu'à la fin de la partie.
- ◆ Choisissez une clé **5** ensemble et posez-la au centre de la table entre les cartes. La couleur de la clé indique l'affaire sur laquelle vous allez enquêter dans cette manche.
- ◆ Posez la carte-miroir **6** au milieu à côté de la clé.






Rangez dans la boîte le matériel de jeu dont vous ne vous servez pas.

Chaque détective tente d'établir correctement et rapidement un lien entre les témoignages et les analyses de laboratoire pour élucider totalement l'affaire. Le gagnant est celui qui parvient à trouver rapidement le bon code en utilisant un minimum d'indices.

Autres renseignements :

Ce que l'on sait pour le moment :

Les jours où les sabotages ont eu lieu :

- Le premier sabotage a eu lieu **mardi 5 mai**, **1** 
- Le deuxième sabotage a eu lieu un jour après, soit le **mercredi 6 mai**, **2** 
- Le troisième et dernier sabotage a ensuite eu lieu le **vendredi 8 mai**. **3** 

Les saboteurs :

 Les trois suspects arrêtés sont :

Gonzo Musone, 48 ans : son aire de jeux intérieure « Mega Luigi Country » est vétuste et fait régulièrement l'objet de scandales peu flatteurs. Il aimerait avoir le monopole des fêtes d'anniversaire des familles du coin. Pour cela, il est prêt à éliminer toute forme de concurrence indésirable.



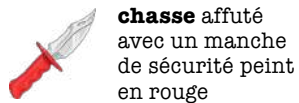
Olivia Goodwill, 54 ans : la maire de la localité voisine Huddington est une farouche opposante au parc Lucky Lama Land. Sur ce terrain, des lobbyistes souhaiteraient plutôt voir sortir de terre un centre commercial accueillant des foules d'acheteurs et les chiffres qu'ils évoquent sont bien trop alléchants.



Jennifer „Wings of Glory“ Dillington, 22 ans : cette acrobate et funambule semi-professionnelle n'a malheureusement pas été recrutée à l'issue de son stage. Elle a tenté à plusieurs reprises de chaparder du matériel de bureau, ce qui lui a valu une mise à pied disciplinaire. Cette narcissique est blessée et assoiffée de vengeance.

Accessoires ayant servi à commettre les sabotages :

Les accessoires suivants ont été retrouvés dans divers recoins du parc :



• un **couteau de chasse** affûté avec un manche de sécurité peint en rouge



• un **taser** ultra dangereux avec découpe laser intégrée



• une **pince à bec XXL** avec une poignée en caoutchouc rouge offrant un puissant effet de levier

Les lieux des sabotages :

Les manèges suivants ont été sabotés au cours des trois journées mentionnées ci-dessus :



• Les bûches « **Mamba Drop** », dans lesquelles même le rang du milieu est éclaboussé à coup sûr



• Les **montagnes russes « Canyon Rail »**, dont le looping rouge est le symbole du parc que l'on aperçoit de très loin



• Les **autos tamponneuses « Danger-Badger »**, une distraction mouvementée pour petits et grands au cœur du parc

Heureusement, les dégâts ont été constatés dès le weekend suivant et les attractions ont aussitôt été mises à l'arrêt. La catastrophe a été évitée de justesse.

Malgré tous ces renseignements, c'est encore le flou total ! Toutefois, vous disposez de multiples sources d'informations pour faire toute la lumière sur les événements qui se sont déroulés dans le parc d'attraction Lucky Lama Land. Les personnes présentes ont été interrogées et leurs **témoignages** ont été notés et classés sur des cartes. Le laboratoire d'expertise scientifique a révélé de précieux indices sur les malfaiteurs et les a consignés sur des **Cartes « laboratoire »**. En plus des traces de pas, on y trouve aussi les billets d'attractions retrouvés sur les suspects ainsi que des photographies prises par des visiteurs, qui devraient permettre d'élucider l'affaire.

Témoignages

Cartes « laboratoire »

Valeur des cartes

Les cartes « **témoignages** » valent 2 ou 3 points d'enquête.

les cartes « **laboratoire** » valent toujours 4 points d'enquête.

Plus le nombre de points est élevé, plus l'indice est utile, surtout au début des enquêtes.

Code couleur

Le code couleur propre à chaque carte indique les affaires pour lesquelles cette carte peut servir (= couleur de la clé choisie au départ). Seules les cartes portant une case de la couleur de la clé choisie au début de la partie vous aident à résoudre l'enquête ! Les autres cartes vous fourniront de mauvais indices.



Icônes de catégorie

Sur chaque carte, deux icônes représentent les éléments de l'affaire sur lesquels cette carte fournit des renseignements. La carte illustrée ici fournit des renseignements sur l'identité du malfaiteur et l'accessoire dont il s'est servi.



identité du coupable



jour du sabotage



accessoire utilisé



lieu du sabotage



sabotages 1, 2 ou 3

Il existe 3 types de **cartes « laboratoire »** :

une **trace de pas** ① renseigne sur l'identité du coupable et sur le lieu du sabotage

un **billet d'attraction** ② renseigne sur l'identité du coupable et le jour du sabotage

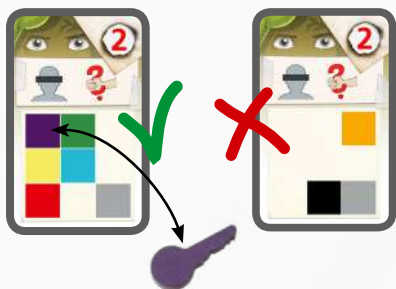
et une **photographie** ③ renseigne sur l'accessoire utilisé et le lieu du sabotage.

Pour utiliser les cartes pendant la partie, vous devez comparer les indices fournis avec les informations qui figurent dans le dossier d'enquête ou dans votre porte-documents afin de tirer les bonnes conclusions.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Enquêter

Il n'y a pas de tours : tous les joueurs enquêtent **en même temps**. Lorsqu'on annonce « L'enquête est ouverte ! », tous les joueurs tirent **simultanément** des cartes placées au centre de la table. Tu choisis la carte que tu souhaites tirer et regarder. Ensuite, tu la conserves. Les cartes d'une grande valeur fournissent certes des indices concrets, mais **ajoutent** aussi plus de points négatifs à la fin de la partie.



Important !

Tu ne peux prendre que des cartes dont le code couleur correspond à la couleur de la clé sélectionnée ! Les autres cartes comportent des témoignages inexploitablement ou des résultats d'analyse erronés, qui t'induiront en erreur. Si tu remarques que tu as pris une mauvaise carte, tu peux continuer à enquêter mais la mauvaise carte compte comme une carte utilisée à la fin de la partie.



Par ailleurs, fais bien attention aux icônes des cartes au cours des enquêtes.

Dans quelle catégorie te manque-t-il encore des indices ? Peut-être ignores-tu encore le jour où les différentes attractions ont été sabotées ? Cherche alors des cartes avec les symboles du jour et du lieu du sabotage.

Une fois la carte tirée et les informations qu'elle t'apporte exploitées (voir « **Exploiter les renseignements** »), tu tires aussitôt une nouvelle carte au milieu de la table. Tu ne peux pas reposer les cartes que tu as prises. Il est donc tout à fait possible que tu obtiennes une information en double. Tous les détectives peuvent jouer de malchance.

Pose toutes les cartes que tu as tirées derrière ton porte-documents personnel, à l'abri des regards des autres joueurs. Tu peux les regarder à nouveau et y avoir recours à tout moment.

Sers-toi de ton feutre pour noter les conclusions de tes propres enquêtes dans ton porte-documents. Utilise pour cela la partie inférieure du paravent posé devant toi. Après avoir mené ton enquête, barre les hypothèses à exclure et entoure les informations que tu as vérifiées.

Par exemple, si tu as la certitude d'avoir identifié le coupable du mardi 5 mai, tu peux exclure ce personnage sur les fiches des deux autres jours en le barrant.

En te servant des témoignages et des analyses de laboratoire, tu peux exclure de plus en plus d'hypothèses, jusqu'à ce que tu aies clairement élucidé les trois actes de sabotage. Il ne reste alors plus qu'une seule combinaison de coupable, accessoire et lieu du sabotage pour chaque jour.

Exploiter les renseignements :

Si tu as pris une carte avec un **témoignage**, tu tentes d'exploiter ce témoignage sur ton carton d'enquête. Parfois, la carte n'est pas exploitable immédiatement et requiert d'autres indices pour pouvoir exclure une hypothèse.

Exemple de témoignage :



Olivia Goodwill peut être barrée le 5.5., car elle n'a pas de tatouage visible et ne peut donc pas être la coupable de cette journée. Elle a donc commis le sabotage du 6.5. ou du 8.5.



Si tu as pris une carte de **laboratoire**, sers-toi de ton dossier d'enquête pour tenter d'analyser correctement les indices.



- ▶ Différentes traces de pas pertinentes pour l'enquête ont été identifiées au niveau des attractions. Observe-les bien et examine les traces de pas avec la carte-miroir. Une seule trace de pas ① correspond parfaitement à la chaussure d'un coupable. Cette personne a commis le sabotage sur l'attraction illustrée en dessous (page 1 du dossier).
- ▶ Retrouve à quelle attraction populaire correspond la souche du billet d'attraction ② retrouvée sur le saboteur présumé. En te basant sur ses horaires d'ouverture, détermine ensuite quel jour le coupable s'est rendu au parc (page 2 du dossier).
- ▶ Déguisés en mascotte du parc, les saboteurs ont accédé sans difficulté aux zones de sécurité, mais ils se sont aussi retrouvés sur des photographies prises par des visiteurs. Ils n'ont pas réussi à parfaitement dissimuler les accessoires qui ont servi à saboter les attractions. Examine les photographies ③ envoyées aux enquêteurs. Une prise de vue correspond à chacune des trois attractions sabotées. Compare les attractions en arrière-plan de la photographie avec le plan du parc d'attractions pour déterminer sur laquelle des 3 attractions sabotées cette photo a été prise. C'est ici que l'accessoire ayant servi au sabotage a été retrouvé. (Page 3 du dossier).

Exemple : sur cette photographie, l'outil utilisé (le taser) clignote à travers le vêtement du saboteur. Depuis les limites du „point photo”, on voit la grande roue en arrière-plan à gauche et l'inscription de la ville fantôme à droite.

D'après le plan du parc d'attractions, il y a un seul „point photo” où le photographe peut voir à la fois la grande roue et la ville fantôme : il s'agit de celui qui se trouve à côté des montagnes russes. Le taser a donc servi à saboter les montagnes russes.



2. Résoudre l'affaire

Dès que tu as examiné suffisamment de témoignages et de résultats de laboratoire pour n'avoir plus que 9 champs visibles (entourés) sur ton carton d'enquête (3 coupables, accessoires et lieux du sabotage **différents** pour chaque jour), tu résous l'affaire.

Si tu es le détective le plus rapide, prends la clé au milieu de la table.

À présent, les autres joueurs continuent à tirer des cartes pour tenter de résoudre l'affaire à leur tour. Car celui qui remporte la partie n'est pas forcément le plus rapide, mais le plus efficace...

3. Obtenir une combinaison de chiffres

L'ordre des coupables identifiés (de gauche à droite) correspond à un chiffre que tu peux lire sur le volet de gauche de ton porte-documents.



Exemple : **Gonzo, Jennifer, Olivia** = 2. Inscris ce chiffre dans la première case du cadenas à combinaison de ton porte-documents. Procède de la même manière avec les deux lignes suivantes pour l'accessoire et le lieu du sabotage. Tu finis par obtenir une combinaison à 3 chiffres qui forme un nombre précis.

4. Mettre les coupables derrière les barreaux

Dès que tous les joueurs ont trouvé une combinaison de trois chiffres, vérifiez les résultats de l'enquête :

Prenez le carton des solutions dans la boîte et posez-le sur la table, face avec les nombreux cadenas gris visible.

Le détective le plus rapide (= celui qui a pris la clé) cherche maintenant le cadenas avec le nombre correspondant à la combinaison de trois chiffres qu'il a trouvée.

Y a-t-il un cadenas avec ta combinaison à trois chiffres ?

Non ? Dommage, ton code est incorrect. Si le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a trouvé une autre combinaison, il peut maintenant vérifier la sienne, etc.

Oui ? Enfonce délicatement la clé dans le cadenas du carton. Retourne le carton.

La couleur de la clé correspond à celle du cadenas au verso ?

Non ? Oh là là ! Tu as dû te tromper dans ton enquête, tu es éliminé. Si le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre a trouvé une autre combinaison, il peut maintenant vérifier sa solution, etc.

Oui ? Super ! Tu as bien résolu l'affaire et les coupables sont enfin derrière les barreaux.

Mais as-tu aussi été l'enquêteur le plus efficace ?

Personne n'a le bon code ?

Vérifiez si vous avez vraiment utilisé uniquement les cartes dont le code couleur correspond à celui de la clé sélectionnée. Le cas échéant, il vous faudra tirer de nouvelles cartes témoignages et laboratoire. Il est également possible que vous trouviez la solution ensemble.



5. Qui est l'enquêteur en chef ?

Parmi tous les joueurs ayant trouvé la bonne combinaison de chiffres, déterminez celui qui a été le plus efficace. Pour ce faire, chaque joueur additionne les points d'enquête au dos de toutes les cartes qu'il a réunies.

Attention : si le joueur qui a pris la clé avait la bonne combinaison, il retire, en récompense, une de ses cartes ayant la plus petite valeur. Elle ne compte pas.

Le joueur dont la somme totale de points d'enquête est la plus petite remporte la partie. Félicitations ! Tu vas obtenir une promotion !

Les autres détectives qui ont permis l'incarcération des coupables méritent aussi des éloges. La justice a fini par triompher.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a utilisé le moins de cartes « laboratoire ». Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également comparer votre performance individuelle dans le tableau de classement pour la variante « solo ».

Exemple :

ce joueur a 19 points d'enquête au total. Un témoignage de 2 points qu'il a utilisé n'est pas comptabilisé, car il a été le plus rapide (= il a la clé) ce qui l'autorise à retirer cette carte.



Conseils pour la prochaine partie :

À l'aide des éponges de vos feutres, effacez les inscriptions sur vos porte-documents paravents à la fin de chaque partie afin qu'elles ne sèchent pas au fil du temps.

Bien évidemment, vous pouvez recommencer une partie sans plus tarder : mélangez bien toutes les cartes et posez-les, face code couleur visible, au milieu de la table. Vous pouvez maintenant choisir une autre clé et jouer à résoudre une autre affaire.

Important : Même une fois les 9 affaires différentes résolues, le jeu est encore plein de surprises. Au cours de chaque partie, il s'agit en effet de combiner des indices dont seul un joueur dispose. Les affaires peuvent donc être résolues un nombre incalculable de fois. La solution et l'énigme constituent le véritable défi.

VARIANTE « SOLO »

Dans la variante « solo », tu joues seul(e) à défendre ton rang de meilleur détective. Bien entendu, tu n'as pas à te presser pour trouver la solution le plus rapidement possible, ni pour t'emparer des meilleures cartes. Au lieu de cela, il s'agit de choisir les cartes les plus opportunes.

La variante « solo » est également idéale pour découvrir le matériel de jeu et se familiariser avec le raisonnement nécessaire à l'enquête.

La préparation et le déroulement de la partie sont identiques à ceux d'une partie à plusieurs joueurs.

Une fois que tu as résolu l'affaire, vérifie, comme décrit précédemment, la combinaison déterminée à l'aide de la clé et du carton de solutions.

Calcule ensuite ton efficacité. Moins tu as de points d'enquête sur les cartes que tu as utilisées, mieux c'est. Tu ne peux retirer aucune carte (contrairement à ce qui se fait dans une partie multi-joueurs).

> 34 points	Malheureusement, tu as échoué à l'examen de détective. Réessaye.
32 - 34 points	Ouf, de justesse ! Tu seras plus efficace la prochaine fois.
29 - 31 points	Pas mal du tout, mais tu peux certainement faire mieux.
26 - 28 points	Tu es un bon détective.
23 - 25 points	Excellent, tu as vraiment du flair !
20 - 22 points	Impressionnant, tu es un véritable détective en chef !
18 - 19 points	Extraordinaire ! Ton chef est époustoufflé et tous les malfaiteurs redoutent ton talent de détective.
15 - 17 points	Tu es, de loin, l'un des meilleurs détectives. Personne ne peut t'échapper.
≤ 14 points	C'est inouï ! Tu es le meilleur détective en chef au monde. Même Sherlock Holmes devrait en prendre de la graine !

RÉSUMÉ DES RÈGLES

OBJECTIF DU JEU

En combinant des indices et des témoignages, vous tentez de résoudre une affaire portant sur des tentatives de sabotage perpétrées dans le parc d'attractions « Lucky Lama Land ». Pour y parvenir, vous devez découvrir lequel des 3 suspects a saboté quelle attraction, quel jour et avec quel accessoire. Le détective le plus efficace pour mettre les coupables derrière les barreaux avec le bon code de cadenas remporte la partie.

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur prend un porte-documents paravent, un feutre et un dossier d'enquête.
- Répartir toutes les cartes préalablement mélangées, face **code couleur** visible, au milieu de la table.
- Laisser le carton des solutions dans la boîte sans le regarder.
- Choisir ensemble une clé que vous posez aussi au milieu de la table. Poser la carte-miroir à côté.
- Remettre le matériel de jeu qui ne sert pas dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Enquêter :

- ▶ Prendre des cartes au milieu de la table tous en même temps.
- ▶ Attention ! Le code couleur doit comporter une case de la couleur de la clé choisie !
- ▶ Poser la carte tirée derrière son paravent.
- ▶ Évaluer et combiner les indices et témoignages indiqués sur les cartes (en se servant éventuellement du dossier d'enquête).
- ▶ Notez les conclusions sur le porte-documents paravent.

2. Résoudre l'affaire :

- ▶ Lorsqu'il ne reste qu'une seule combinaison de coupable, jour, instrument et lieu du sabotage : prendre la clé.
- ▶ Les autres joueurs peuvent poursuivre leur enquête.

3. Générer une combinaison de chiffres :

- ▶ chacune des 3 lignes (= coupables, accessoires et lieux du sabotage) correspond à un chiffre que l'on peut déchiffrer sur le volet de gauche du porte-documents.
- ▶ Inscrire les chiffres dans le cadenas du porte-documents.

4. Mettre les coupables derrière les barreaux :

- ▶ Le détective le plus rapide cherche sa combinaison de chiffres sur le carton des solutions et enfonce la clé dans la serrure correspondante.
- ▶ Retourner le carton des solutions : la clé et le cadenas sont bien de la même couleur ?
→ Les coupables ont été placés derrière les barreaux.
- ▶ Il n'y a pas de cadenas avec cette combinaison de chiffres ? La clé et le cadenas au verso ne sont pas de la même couleur ? Ou la clé ne rentre pas dans la serrure ?
→ La combinaison chiffrée est erronée. Les autres joueurs peuvent vérifier leur solution dans le sens des aiguilles d'une montre.

5. Déterminer le détective en chef :

- ▶ Tous les joueurs qui ont trouvé la bonne combinaison de chiffres comptent leurs points d'enquête sur leurs cartes. Le joueur qui a la clé peut retirer l'une de ses cartes portant le plus petit chiffre.
- ▶ Gagnant : le joueur qui obtient la plus petite somme remporte la partie.



Auteur : Thomas Sing

Graphisme : Timo Grubing

Rédaction : Annemarie Wolke & Robin Eckert

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305856