

DETECTIVES

**¡OH NO!
HAY UN LADRÓN
EN LA CIUDAD...
¡AVERIGUA QUIÉN ES!**

Español

Edad: 8+ / Jugadores: 2-5 jugadores

• CONTENIDO

- Tablero de juego
- 8 cartas de pistas
- 8 cartas de objetos robados
- 32 cartas de escaparate (8 objetos para cada una de las 4 tiendas)
- 24 cartas de acción
- 1 dado de movimiento del 1 al 3 con pegatinas
- 1 dado de investigación con pegatinas (Las pegatinas de los dados deberán engancharse en sus caras antes de la primera partida)
- 5 fichas de detectives con peana
- 5 paneles de investigación
- 40 fichas de pista (8 para cada jugador)
- 40 fichas de objeto robado (8 para cada jugador)

PRESENTACIÓN

¡Alguien ha entrado en la casa de un vecino y ha robado las piezas de su valiosa colección! Ponte tu mejor gorra de investigador y sal a averiguar dónde se cometió el robo y qué pista dejó el ladrón para poder identificarlo.

Para resolver este caso, deberás moverte por el barrio a pie o en patinete eléctrico, jugar con acierto tus cartas de acción y hablar con los vecinos para saber qué tipo de objetos colecciona cada uno y buscar pistas en sus casas. ¡Y no olvides fijarte en los escaparates de las tiendas de antigüedades, porque ahí se esconde la clave para saber qué objetos robo el ladrón!

¿Tienes la lupa lista?

¿CÓMO SE JUEGA?

• OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en averiguar en qué casa se ha cometido un robo y encontrar la pista que ha dejado el ladrón para poder identificarlo e ir a su casa a detenerlo.



• PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se coloca el tablero sobre la mesa y se colocan las cartas de acción (marcadas con un interrogante) en el centro. A continuación se coloca al azar boca abajo y sin mirarlas una carta de objeto (con una estrella) en cada casa.

Finalmente, se barajan las cartas de pista boca abajo (con una lupa en el dorso) y se coloca una carta sin mirarla en cada casa en el espacio correspondiente.

ATENCIÓN: una carta de pista solo puede colocarse en una casa en la que aparezca, como mínimo, uno de los símbolos de su reverso (gato, flor, mariposa, abeja, flor,

pájaro o lagartija). Si la casa y la carta de pista no comparten ningún símbolo, la carta no puede colocarse en esa casa. La carta de pista y la casa pueden compartir más de un símbolo.



A continuación se escoge uno de los 8 casos que se encuentra al final de las reglas y se lee en voz alta. Después, se colocan las cartas de objetos indicadas para cada tienda boca abajo y sin mirarlas en el orden indicado para cada una en base a los colores de sus reversos. (Ver más adelante en el apartado Los casos de Detectives)

IMPORTANTE: un mismo caso puede tener soluciones diferentes si se juega más de una vez. El sistema de juego de DETECTIVES está diseñado para que nunca puedas saber cuál es la solución hasta que no lleses a cabo la investigación.

Cada jugador escoge un personaje y lo coloca en la plaza central del tablero. Después, coge el panel de investigación y las 8 fichas de pistas y de objetos robados de su color que irá colocando a medida que haga sus averiguaciones. El jugador más joven juega primero y a continuación el turno pasa hacia la izquierda.



• TURNO DE JUEGO

En su turno el jugador tirará el dado de movimiento y, si llega a la entrada de una de las casas (marcada en la calle con la imagen de la casa), tira el dado de investigación para intentar conseguir las pistas necesarias para resolver el caso.

En función del resultado del dado de investigación el jugador realizará una de las siguientes acciones para intentar averiguar qué objetos colecciona el vecino y qué pista dejó el posible ladrón en caso de que el robo se hubiera cometido en esa casa:



Mira en secreto el tipo de objeto que colecciona el habitante de la casa y anótalo poniendo la ficha correspondiente en tu panel de investigación delante del vecino investigado.



Mira en secreto la pista que dejó el posible ladrón en la casa y anótalo poniendo la ficha correspondiente en tu panel de investigación delante del vecino investigado.



Mira el tipo de objeto que colecciona el habitante de la casa y muéstralo al resto de jugadores antes de volver a ponerlo en su sitio boca abajo. Todos lo anotan en su panel de investigación.



Mira la carta de objeto y la de pista. Escoge una de ellas para mostrarla al resto de jugadores.



Mira la pista que dejó el posible ladrón y muéstrala al resto de jugadores antes de volver a ponerla en su sitio boca abajo. Todos la anotan en su panel de investigación.



Roba una carta de acción.

Cada pista revela qué vecino o vecina estuvo en esa casa sin ser el inquilino. Para saber a qué vecino incrimina, en caso de que se descubra que el objeto robado salió de esa casa, hay que observar con atención a los diferentes vecinos para relacionar el objeto personal hallado con cada uno de ellos.



p.e. Si en una casa la carta de pista muestra un libro, eso significa que la vecina lectora que aparece con otros libros entre sus manos estuvo en la casa en algún momento y lo dejó allí olvidado. En caso de que el robo se cometiera en esa casa, ella sería la culpable.

Si con su tirada el jugador no llega a la entrada de una casa, coge una carta de acción del centro del tablero. Las cartas de acción pueden jugarse en cualquier momento y cada jugador puede tener 3 cartas de acción como máximo. Si tiene 3 cartas en la mano y roba una cuarta, deberá descartar una sin utilizarla.

Cuando un jugador cae en una casilla de patinete, puede moverse directamente hasta el siguiente patinete y, si aún le quedaban puntos por mover, puede moverse las casillas correspondientes una vez se baja de él.

p.e. Mireia saca un 3 en el dado del movimiento. Se mueve una casilla y llega a un patinete con el que se desplaza hasta la siguiente casilla con patinete en la dirección que quiera. Al llegar, se baja del patinete y mueve los dos puntos de movimiento que le quedaban por gastar de su tirada con el dado.



• CÓMO AVERIGUAR CUÁL ES EL OBJETO ROBADO

Cada vez que un jugador pasa por delante de una de las tiendas del tablero, coge la primera carta de objeto de esa tienda y la coloca boca arriba en la hilera de objetos visibles. Después, sigue moviéndose normalmente. Cuando un objeto aparece por tercera vez, ¡ese es el objeto robado! Cuando un objeto aparece por tercera vez, se dejan de sacar nuevas cartas de las tiendas aunque se pase por delante de ellas.

• FIN DE LA PARTIDA

Cuando se ha identificado cuál es el objeto robado (gracias a las cartas reveladas de las distintas tiendas) y uno o más jugadores han averiguado qué vecino los coleccionaba y qué pista dejó el ladrón en su casa, el primer jugador en llegar a la casa donde vive el ladrón ganará la partida.



LOS CASOS DE DETECTIVES

Para preparar cada partida el juego ofrece 8 casos distintos. En cada caso deben colocarse las cartas de objeto robados en las tiendas correspondientes en el orden indicado y sin mirarlas.

El objeto robado puede variar entre distintas partidas del mismo caso. Gracias a su sistema de juego de Detectives, nunca se sabe cuál es la solución hasta que se ha llevado a cabo la investigación.

CASO 1 EL CASO DE LAS VENTANAS ABIERTAS

La pasada noche algo extraño sucedió en el barrio. Cuando se levantaron por la mañana, todos los vecinos encontraron abiertas las ventanas de la planta baja de sus casas.

El pánico se ha apoderado de ellos y ahora mismo están revisando sus colecciones para saber si les han robado algo. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza

robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de objeto sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Marrón / Blanco / Rojo / Amarillo
- Bluebeard Antiques: Naranja / Azul / Verde / Lila
- Stolen Stones: Marrón / Blanco / Lila / Naranja
- Lupin&Lupen: Amarillo / Azul / Verde / Rojo

CASO 2 **EL CASO DEL FALSO DOCTOR**

Aprovechando una epidemia de gripe, un falso doctor se ha estado paseando por las casas visitando a los vecinos que han estado enfermos.

Ahora están convencidos de que el doctor era en realidad un vecino disfrazado para robarles sus colecciones. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de objeto sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Blanco / Rojo / Amarillo / Azul
- Bluebeard Antiques: Marrón / Verde / Lila / Naranja
- Stolen Stones: Blanco / Rojo / Naranja / Marrón
- Lupin&Lupen: Azul / Verde / Lila / Amarillo

CASO 3 **EL CASO DE LA NOCHE SIN FAROLAS**

La noche del sábado hubo un gran apagón en todo el barrio. Todos pensaron que había sido un fallo de la red, pero una investigación ha desvelado que alguien lo provocó para anular las alarmas de las casas.

Todos los vecinos están ahora muy preocupados por si han sido víctimas de un robo por parte de quien dejó el barrio a oscuras. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de objeto sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Rojo / Amarillo / Azul / Verde
- Bluebeard Antiques: Blanco / Lila / Naranja / Marrón
- Stolen Stones: Rojo / Amarillo / Marrón / Blanco
- Lupin&Lupen: Verde / Lila / Naranja / Azul

CASO 4 **EL CASO DE LA ALARMA DE INCENDIOS**

Esta mañana ha sonado una alarma anti incendios que los vecinos no habían escuchado nunca y que les llamó a reunirse todos en la plaza central. Pero cuando llegaron, resultó ser una falsa alarma para sacarlos de sus casas.

Ahora todos temen haber sido víctimas de un robo mientras estaban fuera esperando saber qué hacer. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de objeto sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Amarillo / Azul / Verde / Lila
- Bluebeard Antiques: Rojo / Naranja / Marrón / Blanco
- Stolen Stones: Amarillo / Azul / Blanco / Rojo
- Lupin&Lupen: Lila / Naranja / Marrón / Verde

CASO 5 **EL CASO DE LA MERIENDA GRATIS**

Ayer tarde una firma comercial organizó una merienda gratis en la plaza del barrio y todos los vecinos pasaron un rato estupendo tomando juntos té con pastas.

Pero tras descubrir que esa compañía no existe, los vecinos creen que fue una estratagemas para sacarlos de sus casas y poder robarles sus colecciones.

¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de objeto sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Azul / Verde / Lila / Naranja
- Bluebeard Antiques: Amarillo / Marrón / Blanco / Rojo
- Stolen Stones: Azul / Verde / Rojo / Amarillo
- Lupin&Lupen: Naranja / Marrón / Blanco / Lila

CASO 6 **EL CASO DE LAS GANZÚAS PERDIDAS**

El otro día una vecina encontró por la calle un manajo de ganzúas que resultó que podían abrir las puertas de todas las casas del barrio.

Eso ha asustado a todos los vecinos que creen que alguien entró a robar en una de las casas. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de objeto sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Marrón / Verde / Lila / Naranja
- Bluebeard Antiques: Amarillo / Azul / Blanco / Rojo
- Stolen Stones: Azul / Verde / Lila / Amarillo
- Lupin&Lupen: Naranja / Marrón / Blanco / Rojo

CASO 7 **EL CASO DEL TÚNEL EN EL JARDÍN**

Uno de los vecinos ha encontrado un túnel en su jardín y, cuando los demás han inspeccionado los suyos, resulta que no ha sido el único.

Alguien se ha estado colando por esos túneles en las casas del barrio para robar en ellas. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de objeto sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Blanco / Lila / Naranja / Marrón
- Bluebeard Antiques: Azul / Verde / Rojo / Amarillo
- Stolen Stones: Verde / Lila / Naranja / Azul
- Lupin&Lupen: Marrón / Blanco / Rojo / Amarillo

CASO 8 **EL CASO DEL LORO AMAESTRADO**

Un loro que llevaba días volando por el barrio ha sido atrapado con una red. ¡El problema ha venido cuando se ha visto que estaba amaestrado para robar llaves, porque llevaba una en el pico!

Ahora todos los vecinos temen haber sido víctimas de un robo si el dueño del loro ha hecho una copia de la llave de su casa. ¿Serás capaz de averiguar quién sufrió el robo, cuál fue la pieza robada y quién fue el ladrón?

Pon las siguientes cartas de objeto sin mirarlas en la tienda correspondiente y en el orden indicado:

- Aladdin's Cave: Rojo / Naranja / Marrón / Blanco
- Bluebeard Antiques: Verde / Lila / Amarillo / Azul
- Stolen Stones: Lila / Naranja / Marrón / Verde
- Lupin&Lupen: Blanco / Rojo / Amarillo / Azul

DETECTIVES

**ON, NON,
IL Y A UN VOLEUR
EN VILLE... DÉCOUVRE
DE QUI IL S'AGIT !**

Français

Âge : 8+ / Joueurs : 2 à 5 joueurs

♦ MATÉRIEL

- Plateau de jeu
- 8 cartes indice
- 8 cartes objet volé
- 32 cartes vitrine (8 objets pour chacun des 4 magasins)
- 24 cartes action
- 1 dé de mouvement numéroté de 1 à 6 avec autocollants
- 1 dé enquête avec autocollants (Collez les autocollants sur les faces)
- des dés avant la première partie)
- 5 pions détective avec socle
- 5 tableaux d'enquêteur
- 40 jetons indice (8 par joueur)
- 40 jetons objet volé (8 par joueur)

PRÉSENTATION

Quelqu'un s'est introduit chez un habitant et a volé les pièces de sa précieuse collection !

Mettez votre meilleur chapeau d'enquêteur et sortez pour découvrir où le vol a eu lieu et quel indice le cambrioleur a laissé derrière lui afin de pouvoir l'identifier.

Pour résoudre cette affaire, vous devrez vous déplacer dans le quartier, à pied ou en trottinette électrique, jouer correctement vos cartes action, discuter avec les habitants pour savoir quel genre d'objets chacun collectionne et chercher des indices dans leurs maisons. Et n'oubliez pas de regarder les vitrines des antiquaires, car c'est là que se cache la clé pour savoir quels objets le cambrioleur a dérobé !

Votre loupe est-elle prête ?

COMMENT JOUE-T-ON ?

♦ BUT DU JEU

Être le premier joueur à découvrir dans quelle maison un vol a été commis et trouver l'indice laissé par le cambrioleur afin de l'identifier et aller chez lui pour l'arrêter.

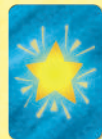


♦ PRÉPARATION DE LA PARTIE

Placez le plateau sur la table et les cartes action (marquées d'un point d'interrogation) au centre. Placez ensuite au hasard une carte objet (marquées d'une étoile) face cachée et sans la regarder dans chaque maison.

Enfin, mélangez les cartes indice (marquées d'une loupe) sans les regarder et placez une carte face cachée dans la case correspondante de chaque maison.

ATTENTION : Une carte indice ne peut être placée que sur une maison où apparaît au moins un des symboles apparaissant au dos (chat, fleur, papillon, abeille, oiseau ou lézard). Si la maison et la carte indice n'ont aucun symbole en commun, la carte ne peut pas être placée dans cette maison. La carte indice et la maison peuvent avoir plus d'un symbole en commun.



Choisissez ensuite une des 8 enquêtes que vous retrouverez à la fin de ses règles et lisez-la à haute voix. Puis, sans les regarder, placez les cartes vitrine de chaque magasin face cachée et dans l'ordre indiqué pour chacun en fonction de la couleur de leur dos. (Voir plus loin dans la section Les enquêtes des détectives)

IMPORTANT : une même enquête peut avoir des solutions différentes si elle est jouée plus d'une fois. Le système de jeu de DÉTECTIVES est conçu pour que vous ne sachiez jamais quelle est la solution tant que vous n'avez pas mené l'enquête.

Chaque joueur choisit un personnage et le place sur la case centrale du plateau. Ensuite, il prend le tableau d'enquêteur et les 8 jetons indice et objet volé de sa couleur qu'il utilisera au fur et à mesure de son enquête.

Le joueur le plus jeune joue en premier puis le tour continue vers la gauche.

♦ TOUR DE JEU

A son tour, le joueur lance le dé de mouvement et, s'il atteint l'entrée de l'une des maisons (indiquée dans la rue par l'image de la maison), lance le dé enquête pour tenter d'obtenir les indices nécessaires à la résolution de l'affaire.

En fonction du résultat du dé enquête, le joueur effectuera l'une des actions suivantes pour tenter de découvrir quels objets collectionne l'habitant et quel indice l'éventuel cambrioleur a laissé au cas où le vol aurait été commis dans cette maison :



Regarder secrètement le type d'objet que l'habitant de la maison collectionne et le noter en plaçant le jeton correspondant sur son tableau d'enquêteur en face de l'habitant concerné.



Regarder secrètement l'indice laissé par le cambrioleur potentiel dans la maison et le noter en plaçant le jeton correspondant sur son tableau d'enquêteur en face de l'habitant concerné.





Regarder le type d'objet que l'habitant de la maison collectionne et le montrer aux autres joueurs avant de le remettre à sa place face cachée. Tout le monde le note sur son tableau d'enquêteur.



Regarder les cartes objet et indice. En choisir une pour la montrer aux autres joueurs.



Regarder l'indice laissé par le cambrioleur potentiel ET le montrer aux autres joueurs avant de le reposer face cachée. Tout le monde le note sur son tableau d'enquêteur.



Piocher une carte action.

Chaque indice révèle quel habitant se trouvait dans cette maison sans en être le locataire. Afin de savoir quel habitant accuser, au cas où l'on découvrirait que l'objet volé venait cette maison, vous devez observer attentivement les différents habitants pour associer l'objet personnel retrouvé avec chacun d'entre eux.



Exemple : si dans une maison, la carte indice montre un livre, cela signifie que l'habitante lectrice, que l'on voit avec d'autres livres dans les mains, a été dans cette maison à un moment donné et l'a oublié ici. Au cas où le vol aurait été commis dans cette maison, ce serait elle la coupable.

Si avec son lancé le joueur n'atteint pas l'entrée d'une maison, il pioche une carte action au centre du plateau. Les cartes action peuvent être jouées à tout moment et chaque joueur peut avoir un maximum de 3 cartes action. Si vous avez 3 cartes en main et que vous en piochez une quatrième, vous devez en défausser une sans l'utiliser.

Lorsqu'un joueur arrive sur une case trottinette, il peut aller directement sur la trottinette suivante et, s'il lui reste encore des points pour se déplacer, il peut continuer à pied et avancer d'un nombre de cases correspondantes.

Exemple : Mireia obtient un 3 au dé de mouvement. Elle se déplace d'une case et atteint une trottinette avec laquelle elle se déplace vers la suivante dans la direction de son choix. A son arrivée, elle descend de la trottinette et utilise les deux points de mouvement qu'il lui restait à dépenser sur son jet de dé.



COMMENT DÉCOUVRIR L'OBJET VOLÉ

Chaque fois qu'un joueur passe devant l'un des magasins du plateau, il prend la première carte vitrine de ce magasin et la pose face visible dans la rangée des objets visibles. Ensuite, il continue normalement son déplacement. Lorsqu'un objet apparaît pour la troisième fois, c'est l'objet volé ! On ne retire alors plus de carte des magasins lorsque l'on passe devant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque l'objet volé a été identifié (grâce aux cartes révélées dans les différents magasins) et qu'un ou plusieurs joueurs ont découvert quel habitant les collectionnait et quel indice le cambrioleur a laissé dans la maison, le premier joueur à atteindre la maison où habite le voleur gagnera la partie.



LES ENQUÊTES DES DÉTECTIVES

Pour préparer chaque partie, le jeu propose 8 enquêtes différentes. Pour chaque enquête, placez les cartes vitrine dans les magasins correspondants dans l'ordre indiqué et sans les regarder.

L'objet volé peut varier entre les différentes parties d'une même enquête. Grâce au système de jeu DéTECTIVES, vous ne connaissez jamais la solution avant d'avoir mené l'enquête.

AFFAIRE N°1 L'AFFAIRE DES FENÊTRES OUVERTES

La nuit dernière, il s'est produit une chose étrange dans le quartier. Le matin, au lever, tous les habitants ont trouvé les fenêtres du rez-de-chaussée de leurs maisons ouvertes.

La panique les a saisis et les voici qui parcourent leurs collections pour vérifier si on leur a volé quelque chose. Serez-vous capable de découvrir qui a été cambriolé, quel

objet a été volé et qui était le voleur ?

Placez les cartes vitrine suivantes sans les regarder dans le magasin correspondant et dans l'ordre indiqué :

- Aladdin's Cave : Marron / Blanc / Rouge / Jaune
- Bluebeard Antiques : Orange / Bleu / Vert / Violet
- Stolen Stones : Marron / Blanc / Violet / Orange
- Lupin&Lupen : Jaune / Bleu / Vert / Rouge

AFFAIRE N°2 **L'AFFAIRE DU FAUX MÉDECIN**

Profitant d'une épidémie de grippe, un faux médecin fait le tour des maisons pour visiter les habitants qui ont été malades.

Ceux-ci sont maintenant convaincus que le médecin était en fait un habitant déguisé pour voler leur collection. Serez-vous capable de découvrir qui a été volé, quel objet a été volé et qui était le voleur ?

Placez les cartes vitrine suivantes sans les regarder dans le magasin correspondant et dans l'ordre indiqué :

- Aladdin's Cave : Blanc / Rouge / Jaune / Bleu
- Bluebeard Antiques : Marron / Vert / Violet / Orange
- Stolen Stones : Blanc / Rouge / Orange / Marron
- Lupin&Lupen : Bleu / Vert / Violet / Jaune

AFFAIRE N°3 **L'AFFAIRE DE LA NUIT SANS LAMPADAIRES**

Dans la nuit de samedi, il y a eu une grosse panne d'électricité dans tout le quartier. Tout le monde a pensé à une panne de réseau, mais une enquête a révélé qu'elle avait été provoquée pour désactiver les alarmes des maisons.

Tous les habitants sont maintenant très inquiets et veulent savoir s'ils ont été cambriolés par la personne qui a plongé le quartier dans le noir. Serez-vous capable de découvrir qui a été cambriolé, quel objet a été volé et qui était le voleur ?

Placez les cartes vitrine suivantes sans les regarder dans le magasin correspondant et dans l'ordre indiqué :

- Aladdin's Cave : Rouge / Jaune / Bleu / Vert
- Bluebeard Antiques : Blanc / Violet / Orange / Marron
- Stolen Stones : / Rouge / Jaune / Marron / Blanc
- Lupin&Lupen : Vert / Violet / Orange / Bleu

AFFAIRE N°4 **L'AFFAIRE DE L'ALARME INCENDIE**

Ce matin, une alarme incendie que les habitants n'avaient jamais entendue a retenti et les a tous amenés à se retrouver sur la place centrale. Mais à leur arrivée, il s'est avéré qu'il s'agissait d'une fausse alerte pour les faire sortir de chez eux. Maintenant, tout le monde craint d'avoir été cambriolé alors qu'ils attendaient de savoir quoi faire. Serez-vous capable de découvrir qui a été cambriolé, quel objet a été volé et qui était le voleur ?

Placez les cartes vitrine suivantes sans les regarder dans le magasin correspondant et dans l'ordre indiqué :

- Aladdin's Cave : Jaune / Bleu / Vert / Violet
- Bluebeard Antiques : Rouge / Orange / Marron / Blanc
- Stolen Stones : Jaune / Bleu / Blanc / Rouge
- Lupin&Lupen : Violet / Orange / Marron / Vert

AFFAIRE N°5 **L'AFFAIRE DU GOÛTER GRATUIT**

Hier après-midi, une marque commerciale a organisé un goûter gratuit sur la place du quartier et tous les habitants se sont bien amusés, prenant le thé et grignotant des pâtisseries tous ensemble.

Mais ayant découvert que cette entreprise n'existait pas, les habitants pensent qu'il s'agissait d'un stratagème pour les faire sortir de chez eux et voler leurs collections.

Serez-vous capable de découvrir qui a été cambriolé, quel objet a été volé et qui était le voleur ?

Placez les cartes vitrine suivantes sans les regarder dans le magasin correspondant et dans l'ordre indiqué :

- Aladdin's Cave : Bleu / Vert / Violet / Orange
- Bluebeard Antiques : Jaune / Marron / Blanc / Rouge
- Stolen Stones : Bleu / Vert / Rouge / Jaune
- Lupin&Lupen : Orange / Marron / Blanc / Violet

AFFAIRE N°6 **L'AFFAIRE DU PASSE-PARTOUT PERDU**

L'autre jour, un habitant a trouvé dans la rue un passe-partout qui s'est avéré capable d'ouvrir les portes de toutes les maisons du quartier.

Cela a effrayé tous les habitants qui croient que quelqu'un a pu entrer par effraction dans l'une des maisons.

Serez-vous capable de découvrir qui a été cambriolé, quel objet a été volé et qui était le voleur ?

Placez les cartes vitrine suivantes sans les regarder dans le magasin correspondant et dans l'ordre indiqué :

- La Grotte d'Aladin : Marron / Vert / Violet / Orange
- Bluebeard Antiques : Jaune / Bleu / Blanc / Rouge
- Stolen Stones : Bleu / Vert / Violet / Jaune
- Lupin&Lupen : Orange / Marron / Blanc / Rouge

AFFAIRE N°7 **L'AFFAIRE DU TUNNEL DANS LE JARDIN**

Un des habitants a découvert un tunnel dans son jardin et, quand les autres ont inspecté le leur, il s'est avéré que ce n'était pas le seul.

Quelqu'un s'est faufilé à travers ces tunnels dans les maisons du quartier pour les cambrioler. Serez-vous capable de découvrir qui a été cambriolé, quel objet a été volé et qui était le voleur ?

Placez les cartes vitrine suivantes sans les regarder dans le magasin correspondant et dans l'ordre indiqué :

- La Grotte d'Aladin : Blanc / Violet / Orange / Marron
- Bluebeard Antiques : Bleu / Vert / Rouge / Jaune
- Stolen Stones : vert / Violet / Orange / Bleu
- Lupin&Lupen : Marron / Blanc / Rouge / Jaune

AFFAIRE N°8 **L'AFFAIRE DU PERROQUET DRESSÉ**

Un perroquet qui voletait dans le quartier depuis quelques jours a été pris dans un filet. Le problème, c'est qu'on a découvert qu'il était entraîné à voler des clés, car il en avait une dans le bec !

Depuis, tous les habitants craignent que le propriétaire du perroquet ait pu faire une copie de la clé de leur maison et soit venu les cambrioler. Serez-vous capable de découvrir qui a été cambriolé, quel objet a été volé et qui était le voleur ?

Placez les cartes vitrine suivantes sans les regarder dans le magasin correspondant et dans l'ordre indiqué :

- La Grotte d'Aladin : Rouge / Orange / Marron / Blanc
- Bluebeard Antiques : Vert / Violet / Jaune / Bleu
- Stolen Stones : Violet / Orange / Marron / Vert
- Lupin&Lupen : Blanc / Rouge / Jaune / Bleu

Vê o tipo de objeto que coleciona o habitante da casa e mostra-o aos outros jogadores antes de o voltar a colocar com a face voltada para baixo no seu sítio. Todos devem registá-lo no seu painel de investigação.

Vê a carta de objeto e a de pista. Escolhe uma delas para mostrar aos outros jogadores.

Vê a pista deixada pelo possível ladrão e mostra-a aos outros jogadores antes de a voltar a colocar com a face voltada para baixo no seu sítio. Todos devem registá-la no seu painel de investigação.

Bisca uma carta de ação.

Cada pista revela que vizinho ou vizinha esteve nessa casa sem ser o inquilino. Para saber que vizinho incriminar, no caso de se descobrir que o objeto roubado saiu dessa casa, há que observar com atenção os diferentes vizinhos para associar o objeto pessoal encontrado a cada um deles.

Ex: Se numa casa a carta de pista mostra um livro, isso significa que a vizinha leitora, que aparece com outros livros nas suas mãos, esteve nessa casa em algum momento e que o deixou ali esquecido. Caso o roubo tenha acontecido nessa casa, ela será a culpada.

Se com o valor do dado o jogador não conseguir chegar à entrada de uma casa, deve biscar uma carta de ação do centro do tabuleiro. As cartas de ação podem ser jogadas a qualquer momento e cada jogador pode ter um máximo de 3. Se tiver 3 cartas na mão e biscar uma quarta, deve descartar uma sem a usar.

Quando um jogador passa num lugar com trotineta pode mover-se diretamente até à próxima trotineta e, se ainda tiver pontos de movimento, pode mover-se os espaços correspondentes quando descer dela.

Ex: Mireia tira um 3 no dado de movimento. Move-se um espaço e chega a um lugar com trotineta, usando-a para se mover até à trotineta seguinte, na direção que quiser. Quando chega, desce da trotineta e move-se os dois pontos de movimento que faltam gastar do lançamento de dado que fez.



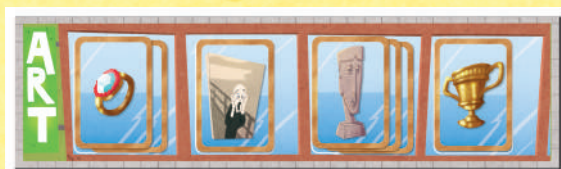
• COMO DESCOBRIR QUAL É O OBJETO ROUBADO

Sempre que um jogador passar à frente de uma das lojas no tabuleiro, deve biscar a primeira carta de montra dessa loja e colocá-la com a face voltada para cima na fila de objetos visíveis. Depois, continua a movimentar-se normalmente.

Quando um dos objetos aparecer pela terceira vez, assume-se que é o que foi roubado. A partir desse momento, os jogadores deixam de biscar novas cartas quando passarem à frente das lojas.

• FIM DA PARTIDA

Quando já se tiver identificado qual é o objeto roubado (graças às cartas reveladas pelas diferentes lojas) e um ou mais jogadores já tiverem descoberto quem é o vizinho que os colecionava e que pista deixou o ladrão em sua casa, o primeiro jogador a chegar à casa onde vive o ladrão ganhará o jogo.



OS CASOS DOS DETECTIVES

Para se preparar uma partida, deve-se incluir um dos 8 diferentes casos. Depois dessa escolha, colocam-se por ordem, sem ver, as cartas de montra nas respetivas lojas.

Mesmo repetindo um caso várias vezes, o objeto roubado poderá ser sempre diferente. Isto acontece por causa das mecânicas presentes neste jogo, uma vez que só se saberá a solução final após a investigação.

CASO 1 O CASO DAS JANELAS ABERTAS

Na noite passada algo de estranho aconteceu no bairro. Quando se levantaram de manhã, todos os vizinhos encontraram abertas as janelas do rés-do-chão das suas casas. O pânico apoderou-se deles e, neste momento, estão a analisar as suas coleções para perceberem se algo foi roubado. Conseguirás descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a

peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Castanho / Branco / Vermelho / Amarelo
- Bluebeard Antiques: Laranja / Azul / Verde / Roxo
- Stolen Stones: Castanho / Branco / Roxo / Laranja
- Lupin&Lupen: Amarelo / Azul / Verde / Vermelho

CASO 2 O CASO DO FALSO MÉDICO

Aproveitando uma epidemia de gripe, um falso médico passou pelas várias casas dos vizinhos que se encontravam doentes.

Estão agora convencidos de que o médico era, afinal, um vizinho disfarçado para lhes roubar as suas coleções. Conseguirás descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Azul / Verde / Roxo / Laranja
- Bluebeard Antiques: Castanho / Verde / Roxo / Laranja
- Stolen Stones: Branco / Vermelho / Laranja / Castanho
- Lupin&Lupen: Azul / Verde / Roxo / Amarelo

CASO 3 O CASO DA NOITE SEM LUZES

Na noite de sábado houve um grande apagão em todo o bairro. Todos acharam ter-se tratado de uma falha na rede, mas uma peritagem concluiu que foi provocado por alguém para desligar os alarmes das casas.

Todos os vizinhos estão agora muito preocupados porque não sabem se terão sido vítimas de quem deixou o bairro às escuras. Conseguirás descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Vermelho / Amarelo / Azul / Verde
- Bluebeard Antiques: Branco / Roxo / Laranja / Castanho
- Stolen Stones: Vermelho / Amarelo / Castanho / Branco
- Lupin&Lupen: Verde / Roxo / Laranja / Azul

CASO 4 O CASO DO ALARME DE INCÊNDIO

Esta manhã soou um alarme de incêndio que os vizinhos nunca tinham ouvido e que os chamou para se reunirem na praça central. Mas quando aí chegaram, depararam-se com um falso alarme para os retirar das suas casas.

Estão agora todos com receio de terem sido vítimas de um roubo enquanto estiveram lá fora à espera para saber o que se estava a passar. Conseguirás descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Amarelo / Azul / Verde / Roxo
- Bluebeard Antiques: Vermelho / Laranja / Castanho / Branco
- Stolen Stones: Amarelo / Azul / Branco / Vermelho
- Lupin&Lupen: Roxo / Laranja / Castanho / Verde

CASO 5 O CASO DO LANCHE GRÁTIS

Ontem à tarde uma empresa organizou um lanche grátis na praça do bairro e todos os vizinhos divertiram-se muito enquanto bebiam chá e comiam biscoitos.

Mas descobriu-se que essa empresa não existe, por isso os vizinhos acreditam que tenha sido um estratagema para

retirá-los das suas casas e lhes roubarem as suas coleções.

Conseguirás descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Azul / Verde / Roxo / Laranja
- Bluebeard Antiques: Amarelo / Castanho / Branco / Vermelho
- Stolen Stones: Azul / Verde / Vermelho / Amarelo
- Lupin&Lupen: Laranja / Castanho / Branco / Roxo

CASO 6 O CASO DAS CHAVES PERDIDAS

No outro dia, uma vizinha encontrou na rua um molho de chaves capaz de abrir as portas de todas as casas do bairro. Isso assustou todos os vizinhos, que acreditam que alguém entrou numa das casas para a assaltar.

Conseguirás descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Castanho / Verde / Roxo / Laranja
- Bluebeard Antiques: Amarelo / Azul / Branco / Vermelho
- Stolen Stones: Azul / Verde / Roxo / Amarelo
- Lupin&Lupen: Laranja / Castanho / Branco / Vermelho

CASO 7 O CASO DO TÚNEL NO JARDIM

Um dos vizinhos encontrou um túnel no seu jardim e, quando todos os outros olharam bem para o seu, perceberam que ele não era o único.

Alguém tem-se esgueirado por esses túneis entre as casas do bairro para as assaltar.

Conseguirás descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Branco / Roxo / Laranja / Castanho
- Bluebeard Antiques: Azul / Verde / Vermelho / Amarelo
- Stolen Stones: Verde / Roxo / Laranja / Azul
- Lupin&Lupen: Castanho / Branco / Vermelho / Amarelo

CASO 8 O CASO DO PAPAGAIO AMESTRADO

Um papagaio que há dias voava pelo bairro foi apanhado com uma rede. O problema surge quando o apanharam com uma chave no bico e se percebeu que estava ensinado para roubá-las.

Agora todos os vizinhos temem ter sido vítimas de um roubo, isto se o dono do papagaio tiver feito uma cópia da chave das suas casas. Conseguirás descobrir quem foi a vítima do roubo, qual foi a peça roubada e quem foi o ladrão?

Coloca, sem ver, as seguintes cartas de montra na loja correspondente e pela ordem indicada:

- Aladdin's Cave: Vermelho / Laranja / Castanho / Branco
- Bluebeard Antiques: Verde / Roxo / Amarelo / Azul
- Stolen Stones: Roxo / Laranja / Castanho / Verde
- Lupin&Lupen: Branco / Vermelho / Amarelo / Azul

NC899/04/19331



ES - ¡ADVERTENCIA!

EN - WARNING!

FR - ATTENTION!

PT - ATENÇÃO!



PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
SMALL PARTS. CHOKING HAZARD.
KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.
PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF SPECIFICATION P963

