

Thomas Sing

# THE KEY

## Meurtres au golf d'Oakdale

TLA106517 1/20

LEVEL MEDIUM

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

HABA®

## Chère équipe de détectives,

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

Une horrible série de meurtres vient d'être perpétrée dans l'emblématique club de golf d'Oakdale. Le lendemain, le golf devait accueillir la cérémonie de remise d'un des prix du cinéma les plus convoités. Une foule d'invités prestigieux, notamment des acteurs et les membres d'un cercle scientifique, honoraient le club de golf de leur présence. La veille de l'évènement, l'effervescence de la fête a permis à trois impitoyables meurtriers de commettre leur crime. C'est ainsi que trois invités ont connu une fin tragique. Ils ont été retrouvés morts dans trois lieux différents sur la propriété.

Les caméras de vidéosurveillance sont rares sur le domaine, car la direction ne veut pas s'immiscer dans la vie privée de ses hôtes très fortunés. C'est pourquoi nous devons nous en remettre à de nombreux témoignages pour mener l'enquête.

Les trois coupables ont déjà été arrêtés. Malgré les nombreux témoignages et les multiples indices, la police n'est pas encore parvenue à identifier, avec certitude, l'auteur de chacun des meurtres. Pour les condamner, il faut déterminer lequel d'entre eux a commis le crime à quelle heure et avec quelle arme. Il faut également trouver d'où il ou elle est parti(e) et avec quelle voiturette pour tenter de prendre la fuite. 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 pour faire la lumière sur les circonstances de ces meurtres.

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

190 cartes :

100 cartes  
« témoignage »



90 cartes « laboratoire »

24  
cartes

« pièce à conviction : montre »



24 cartes « im-

matriculation »



24 cartes  
« ADN »



18 cartes  
« alibi »

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- ◆ 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.



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 indices 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 heures des crimes :

Le médecin légiste a déterminé l'heure de chacun des décès de manière assez précise :

- Le premier meurtre a été commis à **19 h 30**. **1**  **2** 
- L'effervescence de la fête a permis de commettre le deuxième meurtre à **20 h**.
- Le dernier meurtre a eu lieu à **20 h 15**. **3** 

**Les meurtriers :** Les trois suspects arrêtés sont :



**Lady Corinna Windhouse**, 54 ans : c'est une des plus célèbres actrices d'Angleterre. Avec son caractère excentrique et sa jalousie féroce, autant dire qu'elle ne s'est pas fait beaucoup d'amis dans le milieu du cinéma.

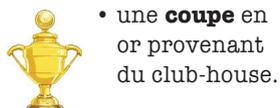


**Jason Beau**, 19 ans : l'idole des jeunes a récemment été nommée le plus bel acteur de France. Comme il n'aime pas la concurrence, les acteurs nominés au même titre que lui, à savoir celui de « meilleur jeune talent », risquaient leur peau.



**Amit Khan** 37 ans : tous ceux qui ont besoin d'argent dans le milieu du cinéma courent derrière M. Khan, ce milliardaire très généreux. Mais une telle richesse attirant envieux et maîtres chanteurs, ne s'est-il pas retrouvé contraint d'en éliminer certains ?

**Les armes du crime :** Les armes du crime suivantes ont été répertoriées :



• une **coupe** en or provenant du club-house.



• un flacon de **poison mortel**



• un **club de golf** ordinaire faisant partie de l'équipement de base de tout golfeur

**Les scènes du crime :** Les trois meurtres ont été perpétrés sur différentes scènes du crime :



• au **trou n° 2**, en bordure du terrain de golf



• à côté de la **véranda** annexe du club de golf pendant que tout le monde faisait la fête sur la propriété.



près du grand **palmier** au bord du lac.

**Véhicule emprunté :** Les criminels circulaient dans les voitures suivantes :



• une **voiturette bleue** avec trois clubs dans le coffre, immatriculée **9185**



• une **voiturette rouge** avec deux clubs dans le coffre, immatriculée **7434**



• une **voiturette verte** avec un club dans le coffre, immatriculée **2483**

Malgré tous ces renseignements, c'est encore le flou total ! Toutefois, vous autres détectives, disposez de multiples sources d'informations pour faire toute la lumière sur les événements qui se sont déroulés au club de golf d'Oakdale. Les personnes présentes ont été interrogées et leurs **témoignages** ont été notés et classés sur des cartes. Le laboratoire d'expertise scientifique a relevé de précieux indices sur les malfaiteurs et les a consignés sur des **cartes « laboratoire »**. On y trouve des pièces à conviction (= des montres), des traces d'ADN provenant des armes du crime, mais aussi des témoignages sur les véhicules ayant servi à prendre la fuite et les alibis des criminels.

### Témoignages

#### Valeur des cartes

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

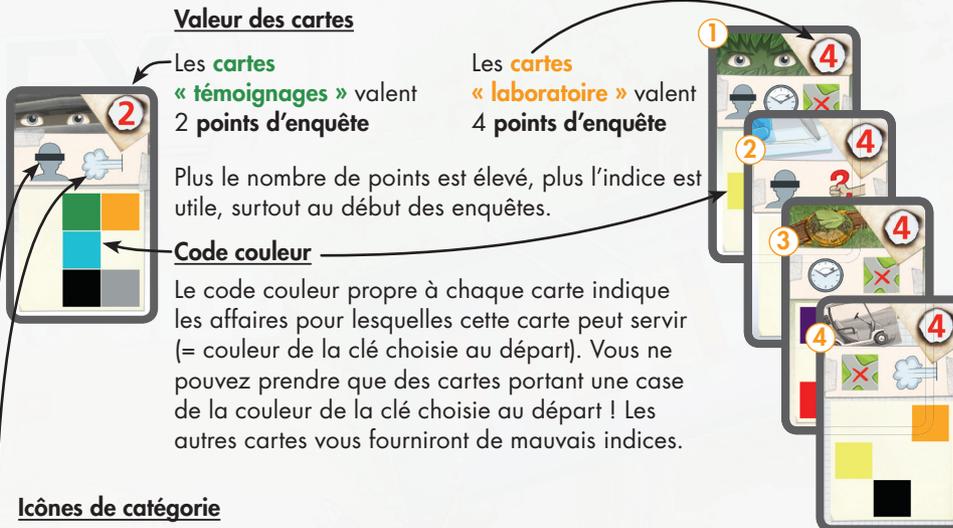
Plus le nombre de points est élevé, plus l'indice est utile, surtout au début des enquêtes.

#### 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). Vous ne pouvez prendre que des cartes portant une case de la couleur de la clé choisie au départ ! Les autres cartes vous fourniront de mauvais indices.

### Cartes « laboratoire »

Les **cartes « laboratoire »** valent **4 points d'enquête**



### Icônes de catégorie

Sur chaque carte, deux ou trois 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 sa fuite.



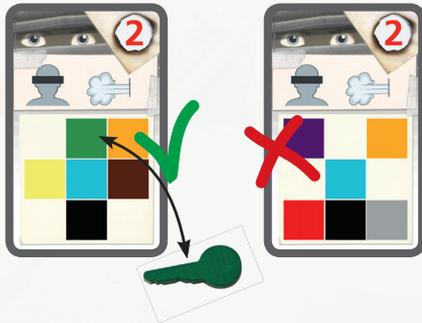
Il existe 4 types de **cartes « laboratoire »** : une **carte « alibi »** ① fournit des renseignements sur la relation entre le criminel, l'heure du crime et la scène du crime, la trace d'ADN ② sur le criminel et l'arme du crime, une pièce à conviction « montre » ③ sur l'heure et le lieu du crime et une **carte « immatriculation »** ④ sur la voiturette et la scène du crime.

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 DU JEU

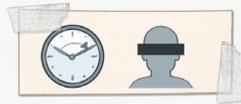
### 1. Enquête

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.



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 à quelle heure le meurtre a été commis et par quel criminel ? Cherche alors des cartes avec les symboles du criminel et de l'heure.*

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 de 20 h, tu peux exclure ce personnage sur les fiches des deux autres horaires en le barrant.*

En te servant des témoignages et des indices, tu peux exclure de plus en plus d'hypothèses, jusqu'à ce que tu aies clairement élucidé les trois meurtres. Il ne reste alors plus qu'une seule combinaison de coupable, arme du crime, lieu du crime et véhicule emprunté pour chaque horaire.

### 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.

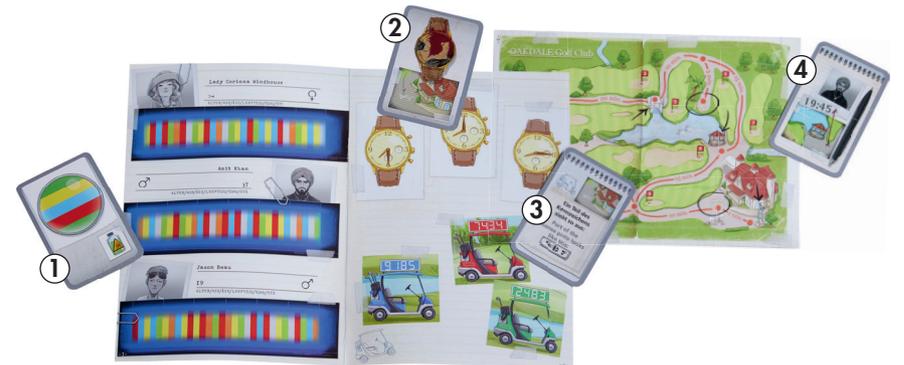
#### Exemple de témoignage :



Jason Beau peut être barré pour le meurtre 2 de 20 h, car il ne porte pas de couvre-chef et il ne peut donc pas être le coupable de ce crime. Il a donc commis le crime de 19 h 30 ou celui de 20 h 15.



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



- Découvre qui a utilisé l'arme du crime en comparant la **trace d'ADN** dans le dossier avec celle retrouvée sur l'arme du crime (1) (page 1 du dossier).
- Observe l'heure indiquée sur la montre souillée (2) et en panne que portait la victime au moment de sa mort et détermine ainsi la scène du crime où elle a été assassinée et à quelle **heure** (page 2 du dossier).
- Résous l'énigme mathématique du témoignage du membre du cercle scientifique pour trouver depuis quelle **scène du crime** ce criminel a fui et avec quelle voiturette (3). Celui qui détermine la bonne immatriculation sait quelle voiturette a quitté quelle scène de crime (page 2 du dossier).
- Vérifie les alibis : en analysant correctement la carte « alibi », tu peux exclure la personne observée de telle scène et telle heure du crime (4). Les plages horaires qui figurent sur la carte géographique indiquent le temps que la voiturette de golf met pour se rendre d'un point à un autre. Ainsi, il est possible de déterminer qu'un criminel était forcément absent d'une scène de crime à une heure donnée et qu'il a donc un alibi (page 3 du dossier).

## 2. Résoudre l'affaire

Si tu as examiné suffisamment de témoignages et d'indices et que tu n'as plus que 12 champs visibles (entourés) sur ton carton d'enquête (3 coupables, armes du crime, scènes du crime et véhicules empruntés différents pour chaque horaire), tu résous l'affaire.

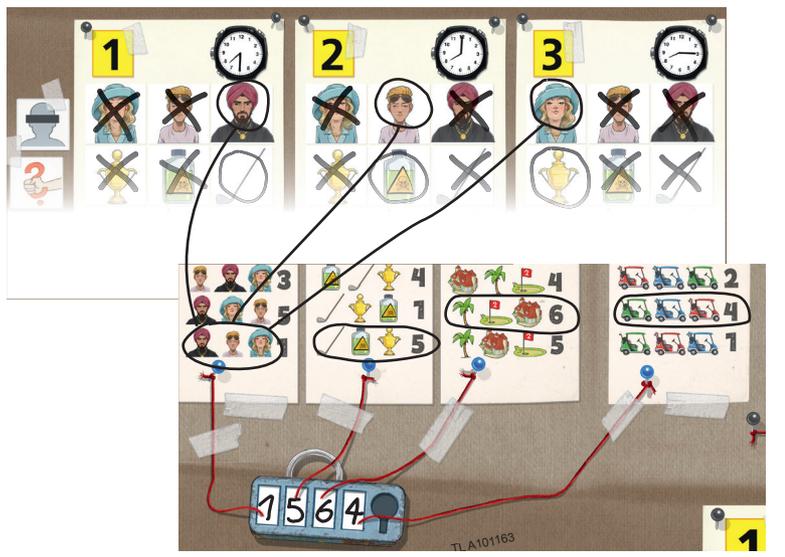
Si tu es le détective le plus rapide, prends la clé au milieu de la table.

A 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. Inscris ce chiffre dans la première case du cadenas à combinaison de ton porte-documents. Exemple : **Amit Khan, Jason Beau, Lady Corinna Windhouse** = 1. Procède de la même manière avec les trois lignes suivantes pour l'arme du crime, la scène du crime et le véhicule emprunté. Tu obtiens alors une combinaison à 4 chiffres.

Exemple :



## 4. Mettre les coupables derrière les barreaux

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

Reprenez 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 quatre chiffres qu'il a trouvée.

## Y a-t-il un cadenas avec ta combinaison à quatre 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, on détermine 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 :** le joueur qui a pris la clé avait-il la bonne combinaison ? En récompense, il retire 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 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 20 points d'enquête au total. Un témoignage de 2 points qu'il a utilisé n'est pas comptabilisé, car il a été l'enquêteur le plus rapide (= il a la clé) ce qui l'autorise à retirer cette carte.



### Conseils pour la prochaine partie :

A 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.

**Attention !** 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.

> 39 points	Malheureusement, tu as échoué à l'examen de détective. Réessaye.
36 - 39 points	Ouf, de justesse ! Tu seras plus efficace la prochaine fois.
33 - 35 points	Pas mal du tout, mais tu peux certainement faire mieux.
31 - 32 points	Tu es un bon détective.
29 - 30 points	Excellent, tu as vraiment du flair !
27 - 28 points	Impressionnant, tu es un véritable détective en chef !
24 - 26 points	Extraordinaire ! Ton chef est époustoufflé et tous les malfaiteurs redoutent ton talent de détective.
21 - 23 points	Tu es, de loin, l'un des meilleurs détectives. Personne ne peut t'échapper.
≤ 21 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 une série de meurtres commis au club de golf d'Oakdale. Pour y parvenir, vous devez découvrir quel coupable a commis un crime à quelle heure, à quel endroit, avec quelle arme et avec quelle voiturette il a tenté de prendre la fuite. 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.
- 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 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, arme du crime, scène du crime et véhicule emprunté : prendre la clé.
- ▶ Les autres joueurs peuvent poursuivre leur enquête.

#### 3. Générer une combinaison de chiffres :

- ▶ chacune des 4 lignes (coupables, armes du crime, scènes du crime et voiturette empruntée) 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 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  
Illustration : Timo Grubing  
Rédaction : Annemarie Wolke

© HABA-Spiele Bad Rodach 2020, Art.-Nr. 305611