

Barney Miller

© 1977 Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ontario L4K 1B7

Name BARNEY MILLER and Characters: © 1977 FOUR D PRODUCTIONS, INC., ALL RIGHTS RESERVED

Age: 8 ans et plus

2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Assumez l'identité d'un des détectives de Barney Miller — Fish, Harris, Wojehowicz, Yemana — et asseyez-vous devant le buvard sous-main de ce détective sur le plateau de jeu. Le jeu consiste à être le premier détective à capturer les quatre suspects qui figurent sur l'affiche "Recherchés" qui se trouve à gauche de ce sous-main.

ÉQUIPEMENT

1 plateau de jeu, 1 dé, 1 pion, un jeu de jetons.

1 jeu de 56 cartes — numérotées de 0 à 10 et divisées comme suit:

CARTE	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MONTANT	4	10	10	8	6	4	4	4	2	2	2

PRÉPARATIFS

Il est important de lire à fond cette règle du jeu avant de commencer à jouer! Battez les cartes et donnez-les, une à la fois, face en dessous, comme suit, suivant le nombre de joueurs:

Quatre joueurs: huit mains de sept cartes chacune.

Trois joueurs: six mains de neuf cartes chacune. On met de côté les deux cartes qui restent, face en dessous.

Deux joueurs: quatre mains de sept cartes chacune. On met de côté la moitié du jeu qui reste.

Chaque joueur prend deux mains. Tenez une main, prête à jouer, de la manière dont on joue normalement aux cartes et placez l'autre face en dessous sur votre sous-main marqué "2e main".

Placez les jetons au centre du plateau.

Placez le pion dans l'espace marqué "Start" (Départ).

Chaque joueur jette le dé et celui qui obtient le coup de dé le plus élevé commence.

Each player rolls the die and high roll plays first.

LA PARTIE

Le premier joueur commence le premier tour en jetant le dé et en avançant le pion d'après le nombre de cases indiqué. Dans tous les tours suivants, le joueur qui a joué *la dernière carte lors du tour précédent* jette le dé pour le nouveau tour.

Après qu'on a déplacé le pion, on joue les cartes pour voir qui gagne le tour. Le joueur à gauche de celui qui jette le dé commence par jouer une carte de sa main, face en dessus, sur le sous-main dans la case marquée "Play" (Jouer), en annonçant sa valeur. Le joueur qui se trouve à sa gauche joue ensuite une carte de la même façon et annonce la valeur totale des deux cartes. La partie continue, chaque joueur jouant à son tour une carte jusqu'à ce qu'on atteigne une valeur totale de 10, ou jusqu'à ce qu'un joueur joue une carte qui amène le total à un chiffre supérieur à 10. (Tant que le total est inférieur à 10, le joueur suivant *doit* jouer une carte, même si cette carte amène le total à plus de 10.)

Le gagnant du tour est:

1. Le dernier joueur dont la carte a maintenu le total au-dessous de 10 lorsque le total final est de plus de 10.
2. Le joueur dont la carte amène le total exactement à 10.

EXCEPTION: Une fois que le total exact de 10 est atteint, le prochain joueur, s'il détient un zéro (0), peut choisir de le jouer pour maintenir le total à 10. Dans ce cas, le joueur suivant peut le faire également et ainsi de suite, jusqu'à ce que quelqu'un, soit ne puisse pas jouer de zéro, soit ne désire pas le faire. (On peut également jouer un zéro au même titre qu'une carte d'une autre valeur lorsque le total est inférieur à 10.)

Une fois le tour terminé, chaque joueur place ces cartes utilisées face en dessous sur son sous-main dans l'espace marqué "Discard" (Défausse).

Le gagnant d'un tour, suivant la case où se trouve le pion, fait une des choses suivantes:

CASES DE GANGS

Il y a cinq gangs dont l'image est représentée sur la piste. L'image des membres de ces gangs se trouve également représentée sur les affiches "Recherchés". Si vous gagnez un tour lorsque le pion se trouve sur un de ces gangs — les Shopping Molls, par exemple — et que vous avez l'image d'une Shopping Moll sur votre affiche "Recherchés", vous prenez un jeton et vous capturez le membre du gang en posant le jeton sur cette image. Si vous n'avez pas de membre de ce gang sur votre affiche "Recherchés" ou si vous avez déjà capturé ce membre, vous ne placez pas de jeton lors de ce tour.

IDENTIFICATION POSITIVE

Si vous gagnez un tour lorsque le pion se trouve sur Identification positive, prenez un jeton qui peut être utilisé pour capturer n'importe

quel suspect de votre affiche "Recherchés". Cependant, ce jeton de "carte passe-partout" doit être mis en réserve sur le bord de votre affiche "Recherchés" et non pas destiné à un certain suspect, à moins que vous puissiez capturer les quatre suspects en l'utilisant. Cela vous donne l'avantage de faire capturer un suspect sans limiter votre choix parmi les suspects qui restent encore à pourchasser. Pendant la partie, vous pouvez avoir plus d'un de ces jetons en réserve.

MANDAT D'ARRÊT

Si vous gagnez un tour lorsque le pion se trouve sur Mandat d'arrêt, vous gagnez un jeton, qui peut être utilisé pour capturer n'importe quel suspect de votre affiche "Recherchés". Cependant, vous devez le destiner *immédiatement* à un de vos suspects et le placer sur lui.

PREUVE INSUFFISANTE

Lorsque le pion se trouve sur Preuve insuffisante, la stratégie consiste à éviter de gagner le tour. Si vous avez la malchance de gagner ce tour et que vous avez précédemment capturé n'importe lequel de vos suspects, vous devez choisir l'un d'eux et le libérer, et vous perdez le jeton de ce suspect. Cependant, vous ne pouvez pas perdre de jetons d'Identification positive que vous pouvez avoir en réserve.

GANGSTERS NON RECHERCHÉS

Lorsque le pion atterrit sur un gang dont *aucun* des joueurs ne veut — parce que tous les membres de ce gang figurant sur les affiches "Recherchés" des joueurs ont été déjà capturés — le même joueur lance encore une fois le dé et déplace le pion sur une nouvelle case.

POUR OBTENIR DE NOUVELLES CARTES

Lorsque vous utilisez la dernière carte de votre première main, vous ramassez immédiatement votre deuxième main et vous continuez à jouer avec celle-ci.

Lorsqu'il y a deux joueurs et que les deuxièmes mains ont été utilisées, on donne la moitié du jeu de cartes qui a été mise de côté au début de la partie en quatre mains de sept cartes chacune — deux pour chaque joueur comme au début.

Si toutes les cartes du jeu ont été utilisées et que la partie n'est toujours pas terminée, on bat à nouveau toutes les cartes et on donne une main (soit de sept, soit de neuf cartes, suivant le nombre de joueurs) à chaque joueur. On donne des mains supplémentaires de façon semblable en cas de besoin.

LE GAGNANT

Si vous êtes le premier joueur à capturer tous vos quatre suspects, vous êtes le gagnant.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes les demandes de renseignements en ce qui concerne cette règle du jeu.

Adresse: Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7