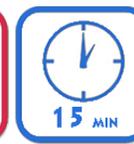
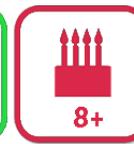




# Detect'eam



1 coupable, 1 lieu, 1 arme : vous devez faire la lumière sur ce meurtre !

Tous autour de cette table vous avez enquêté, vous avez entendu et vu des choses, vous allez devoir partager vos indices, recouper vos informations pour élucider ensemble ce mystère en étant le plus efficace possible !

## Matériel

- 16 grandes cartes avec : les 5 coupables, les 5 lieux, les 5 armes et 1 inspecteur au recto et un ? au verso



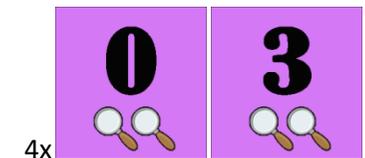
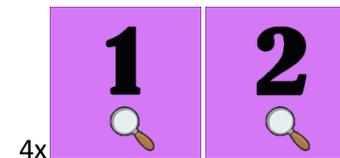
- 4 petites cartes de chaque élément soit 60 cartes



avec au verso les symboles

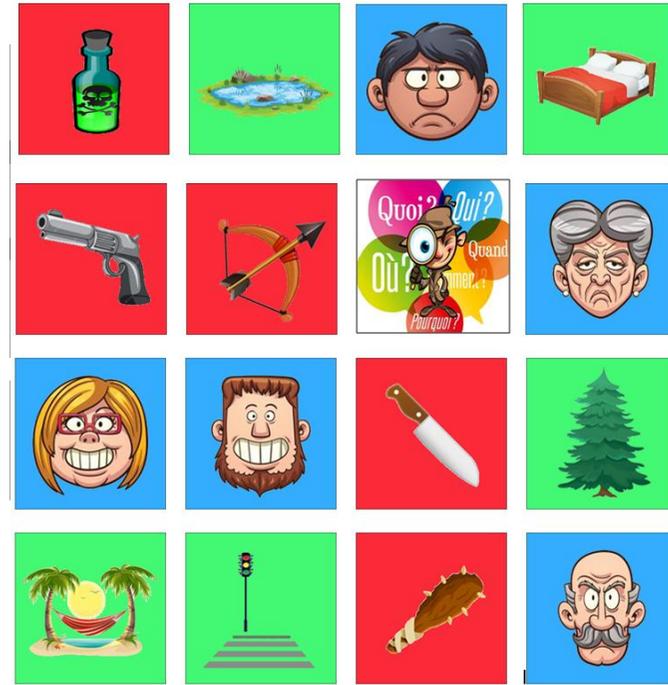


- 5 séries de 8 jetons, les 5 séries ont des couleurs différentes et elles sont composées de 4 jetons de valeur 1 au recto / 2 au verso et 4 jetons de valeur 0 au recto / 3 au verso

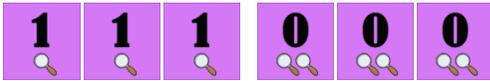


# Mise en place

1- Les 16 grandes cartes sont mélangées et placées de manière aléatoire pour former un carré de 4x4



2- Chaque joueur récupère les 6 jetons de sa couleur



3- Les petites cartes sont triées pour faire des tas avec les éléments identiques (les 4 cartes avec le coupable n°1 sont mises ensemble, les 4 cartes avec le coupable n°2 sont mises ensemble...)

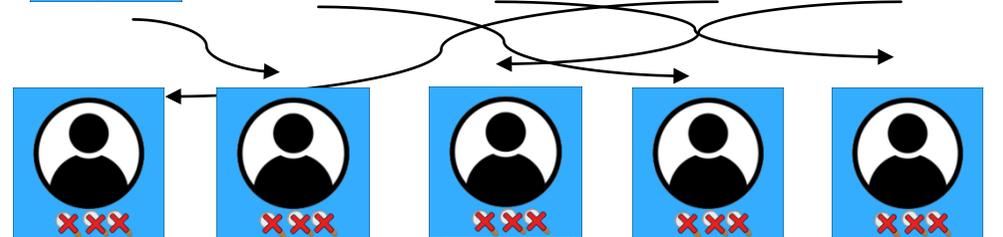


On obtient donc 5 tas de personnages, 5 tas de lieux et 5 tas d'armes

4- Ces tas sont retournés pour être face cachée et



5- Puis ils sont déplacés pour ne plus savoir quel tas est où.



6- On sélectionne un certain nombre de cartes (voir tableau) que l'on mélange et l'on en distribue 1 à chaque joueur

Nombre de joueurs	Nombre de cartes prises dans le 1er tas	Nombre de cartes prises dans le 2 <sup>ème</sup> tas	Nombre de cartes prises dans le 3 <sup>ème</sup> tas	Nombre de cartes prises dans le 4 <sup>ème</sup> tas
3	2	1	x	x
4	3	1	x	x
5	3	1	1	x

A 3 joueurs par exemple, on prendra 2 cartes du 1er premier tas personnage, et 1 carte du 2<sup>ème</sup> tas personnage. Ces 3 cartes sont mélangées puis distribuées aux joueurs qui en recevront chacun une.

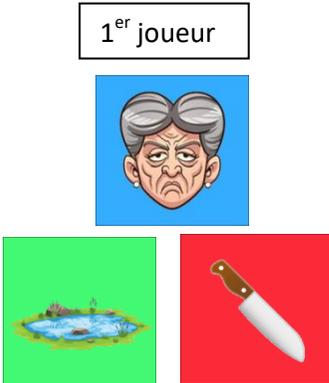
On fera de même pour les cartes lieux et les cartes armes : chaque joueur recevra donc une combinaison avec 1 coupable, 1 lieu et 1 arme.

7- Chaque joueur peut, **avant de regarder ses cartes**, prendre des cartes supplémentaires dans les tas qui n'ont pas été utilisés, les ajouter aux cartes qu'il a reçues **et les mélanger avant d'en prendre connaissance**. Cela complexifiera l'enquête mais permettra aussi d'atteindre un meilleur score en innocentant des éléments suspects (voir partie scoring en fin de règle)

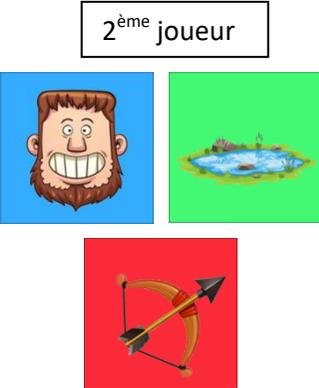
**La solution de l'enquête sera donnée par les cartes majoritaires (celles prises dans le 1<sup>er</sup> paquet).**

Exemple de distribution pour 3 joueurs : 2 auront l'indication du coupable, 1 aura une fausse indication mais il ne le saura pas.

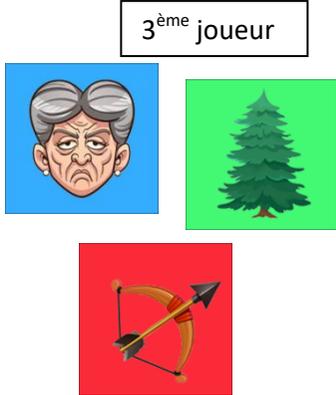
1<sup>er</sup> joueur



2<sup>ème</sup> joueur



3<sup>ème</sup> joueur



La solution ici serait : 

# Déroulement du jeu :

Le 1<sup>er</sup> joueur est désigné de manière aléatoire, les joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, à leur tour, ils pourront faire l'une des 2 actions

- **donner un indice aux autres joueurs en posant un jeton** en face d'une ligne ou d'une colonne pour indiquer le nombre d'éléments qu'on pense être lié au meurtre dans cette ligne/colonne

*Si on reprend notre exemple, le 1<sup>er</sup> joueur pourrait poser le jeton 0 devant la ligne du bas, car aucune des cartes qu'il a n'est dans cette ligne*

- **Innocenter un élément en supprimant une carte**

Le joueur dont c'est le tour de jeu doit retourner une carte qui selon lui n'est pas liée au meurtre

*Dans notre exemple le joueur n°2 pourrait innocenter le vieux monsieur car il ne l'a pas et grâce à l'indice donné précédemment il sait que le joueur numéro 1 non plus*

Si un joueur parvient à innocenter un élément dont il a la carte en main, il place cette carte sur l'élément qu'il retourne



## Fin du jeu et scoring:

Au fur et à mesure des tours, les cartes vont être retournées pour ne plus laisser visible à la fin (si tout se passe bien) que les 3 cartes liées au meurtre

On révèle les petites cartes correspondant aux 1<sup>er</sup> tas (personnage, lieu et arme) (cf mise en place), qui sont la solution de l'enquête

Si les 3 grandes cartes visibles à la fin de la partie sont les mêmes, c'est gagné, (bravo, on va calculer votre score et voir si vous êtes de bons détectives) sinon c'est perdu !

Pour calculer le score de votre équipe, il vous suffit de compter toutes les visibles, en effet chaque indice donné vous « coûtera » des loupes (1 loupe pour les indices 1 ou 2, 2 loupes pour les indices 0 et 3) et chaque élément innocenté par un joueur qui en possédait la carte vous « enlèvera » des loupes.



Pour faire le meilleur score, il vous faudra utiliser le moins d'indices possibles et faire en sorte que les joueurs qui ont des « faux » indices s'en aperçoivent pour éliminer eux-mêmes ces éléments.

Score	Niveau	Commentaires
>15	Détecteam en Herbe	Chaque grand détective a commencé par de petits pas
14	Détecteam Apprenti	L'apprentissage de l'art de la déduction ne fait que commencer!
13	Détecteam Chercheur	Cherchez ensemble, et vous trouverez la vérité!
12	Détecteam Espoir	L'espoir est la clé pour dénouer les mystères!
11	Détecteam Curieux	La curiosité est votre alliée la plus précieuse, continuez à fouiller!
10	Détecteam Détective	Votre esprit de déduction s'affûte, persévérez!
9	Détecteam Ingénieur	Avec ingéniosité, les énigmes se dévoilent!
8	Détecteam Sceptique	Ne prenez rien pour acquis, même les indices les plus évidents!
7	Détecteam Analytique	L'analyse minutieuse est la clé de la résolution!
6	Détecteam Énigmatique	Les énigmes vous défient, mais votre esprit est à la hauteur!
5	Détecteam Perspicace	La perspicacité est votre force, utilisez-la pour avancer!
4	Détecteam Maître	Vous maîtrisez l'art de la déduction, continuez ainsi!
3	Détecteam Génie	Votre génie est incontestable, vous êtes brillants!
2	Détecteam Prodigieux	Votre talent est prodigieux, aucune énigme ne vous résiste!
1	Détecteam Visionnaire	Vous savez voir au-delà des apparences! Vous êtes irréels !
0 et -	Détecteam Héros	Vous êtes tout simplement des héros !