

DÉTECTIVE Charlie

Principe du jeu

Détective Charlie Holmes a besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Il se passe des choses bizarres à Mysterville et les coupables doivent être trouvés...



Partez à la rencontre des habitants pour les interroger : chacun connaît un détail qui pourra vous aider à résoudre l'affaire... Mais surveillez l'heure et ne tardez pas : **Détective Charlie** doit être rentrée au commissariat pour cinq heures précises. Hors de question qu'elle manque l'heure du thé...

La carte de Mysterville

- 1 LA PLAGE
- 2 LES GROTTES
- 3 LA JUNGLE
- 4 LE VILLAGE
- 5 LE VERGER
- 6 LA BIBLIOTHÈQUE



Matériel

1 DÉ



1 PION DÉTECTIVE

CHARLIE HOLMES



1 MONTRE À GOUSSET



6 ENVELOPPES

« COUPABLE »

1 COMMISSARIAT



1 CARNET

DE DÉTECTIVE



Dans chacun des 6 paquets Enquête

1 CARTE ENQUÊTE

Titre de l'enquête



Témoignage de la victime

Informations sur l'enquête

8 CARTES TÉMOIN



Nom du témoin

Témoignage

8 CARTES SUSPECT

Titre de l'enquête



Informations sur le suspect

2 OU 3 CARTES PREUVE

(à mettre sous une carte Témoin)



Mise en place



Important : Ne regardez pas le verso des cartes avant de commencer à jouer !

Tous les paquets Enquête se jouent de la même manière.

Choisissez un paquet d'Enquête dans la boîte et enlevez le film qui l'entoure.

Les enquêtes sont numérotées et ont un niveau de difficulté croissant, il est conseillé de les jouer dans l'ordre. Chaque enquête ne peut se jouer qu'une seule fois.

Suivez l'ordre du paquet pour placer les cartes sur la table.

- 1 Placez la carte Enquête au centre de la table.
- 2 Disposez en cercle, autour de la carte Enquête, les 8 cartes Témoin face cachée, en respectant l'ordre des numéros au recto.

3 Glissez les cartes Preuve face cachée sous les cartes Témoin qui portent le même numéro. Un pictogramme vous indique sous quelle carte Témoin les glisser.

4 Glissez les 8 cartes Suspect dans les fentes du commissariat. Les dossiers des suspects sont épluchés par la police, et les policiers attendent les ordres de Détective Charlie pour les innocenter un à un !

5 Placez le pion Détective Charlie devant la carte Témoin numéro 1.

6 Sortez le dé et la montre à gousset de la boîte et placez-les à côté du cercle formé par les cartes Témoin. Positionnez l'aiguille de la montre sur le 12.

7 Le joueur le plus âgé lit le recto et le verso de la carte Enquête à voix haute. La partie peut commencer !

But du jeu



Détective Charlie est un jeu d'enquête coopératif. Tour à tour, déplacez Détective Charlie à l'aide du dé et interrogez des témoins. Les témoins vous aident à éliminer des suspects jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un : le coupable ! Vérifiez ensuite que vous ne vous êtes pas trompés en lisant la carte Coupable cachée dans l'enveloppe qui correspond à votre enquête.



Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en une succession de tours de jeu, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul suspect dans le commissariat. En commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, lancez le dé chacun votre tour et appliquez son effet.

Le premier à jouer est celui qui a lu la carte Enquête lors de la mise en place.

À ton tour, lance le dé et applique le résultat obtenu :

1

→ **Faces 1 et 2** : Déplace le pion Détective Charlie d'autant de cartes Témoin qu'indiqué par le dé, **dans le sens de ton choix**. Retourne ensuite la carte devant laquelle Détective Charlie s'est arrêtée et lis le témoignage à haute voix.

2

Tous ensemble, vous pouvez alors décider d'innocenter un ou plusieurs suspects (voir page suivante). Remplace ensuite la carte Témoin face cachée.

Ton tour est terminé, passe le dé à ton voisin de gauche.



→ **Montre** : L'enquête piétine ! Fais avancer la montre d'une heure et passe le dé à ton voisin de gauche. C'est à son tour de jouer.



→ **Montre** : Fais avancer la montre d'une heure, puis déplace Détective Charlie devant la carte Témoin de ton choix. Retourne la carte et lis le témoignage à haute voix. Tu peux ensuite innocenter un ou plusieurs suspects. Remplace ensuite la carte Témoin face cachée. Ton tour est terminé, passe le dé à ton voisin de gauche.

Une fois le dé lancé, le résultat appliqué et les éventuels suspects innocentés, c'est au tour du joueur à ta gauche de jouer. À lui de lancer le dé !

→ **Lire un témoignage** : Lorsque tu reposes une carte Témoin après l'avoir lue, essaie de te souvenir de son numéro pour éviter de retourner la voir et de réentendre le même témoignage. Certaines actions du jeu t'inviteront parfois à retourner voir un témoin déjà interrogé, par exemple pour révéler la carte Preuve qu'il dissimule.

→ **Innocenter un suspect** : Après avoir lu une carte Témoin, vous pouvez décider d'innocenter un ou plusieurs suspects. Retirez alors sa carte du commissariat, et mettez-la de côté. Félicitations, vous vous rapprochez du coupable ! Tous les témoignages ne permettent pas d'innocenter des suspects, il faut parfois en combiner plusieurs pour trouver le ou les suspects à innocenter.

Note

Si le dé te fait placer Charlie devant une carte Témoin déjà lue et que tu n'as pas besoin de la relire, vous pouvez choisir tous ensemble d'avancer la montre d'une heure pour lire plutôt la carte qui se trouve juste à gauche ou juste à droite. Vous pouvez le faire plusieurs fois de suite au cours de la partie, mais ce n'est jamais obligatoire.

Parents, n'hésitez pas à poser des questions à vos enfants pour les amener à faire leurs propres déductions !

Fin de partie

Lorsqu'il ne reste qu'un seul suspect dans le commissariat, il est considéré comme coupable et la partie s'arrête.

Avez-vous trouvé le bon coupable ?


Pour le savoir, ouvrez l'enveloppe Coupable dont le numéro correspond à l'enquête en cours et lisez tous ensemble la carte Coupable ! Si vous avez vu juste, bravo ! Si vous vous êtes trompés, ne vous inquiétez pas, vous ferez mieux la prochaine fois ! Il ne reste plus qu'à remplir votre carnet de détective avant de vous lancer dans l'enquête suivante...

COUPABLE 1



Comment remplir le carnet de détective ?

Trouvez la page correspondant à votre enquête et complétez-la tous ensemble. N'oubliez pas de noter l'heure affichée sur la montre de Charlie à la fin de la partie et associez-lui le score correspondant indiqué dans le tableau ci-dessous.

 À la fin des 6 enquêtes, vous pourrez remplir la dernière page du carnet et ainsi connaître votre niveau de détective !



17 h ou moins

Vous avez trouvé le coupable à temps pour prendre le thé avec Charlie et toute l'équipe du commissariat, bravo ! (5 points).

18 h

Lorsque vous arrivez au commissariat, la plupart des policiers sont toujours là, mais le thé est froid (4 points).

19 h

Lorsque vous arrivez au commissariat, il ne reste malheureusement plus de biscuits, les policiers ont tout mangé en vous attendant (3 points).

Entre 20 h
et 23 h

Lorsque vous arrivez au commissariat, il n'y a plus grand monde... Charlie est un peu déçue, elle a raté l'heure du thé ! (2 points).

Minuit ou
plus

Vous arrivez essouffés au commissariat. Tout le monde s'est endormi en vous attendant et Charlie devra attendre le lendemain pour révéler le nom du coupable... (1 point).

Mauvais
coupable

Au moment où vous annoncez le nom du coupable, un policier arrive avec une autre conclusion. Vous avez dû suivre une mauvaise piste, votre coupable n'est pas le bon... (0 point).

Remerciements

Loki remercie les enfants des écoles de Ludres et d'Heillecourt pour leurs enquêtes menées avec Charlie.

Théo souhaite remercier Aurélie, Delphine et Mathilde pour leur confiance, Marie et Steffie pour leur super travail, et Élodie pour son soutien. Ce jeu est dédié à Olivia, Madeline et Gaspard, les meilleurs détectives.

Les Fées Hilares remercient Mathilde et Théo pour leur confiance, et l'R de Jeux pour leur accueil.

Découvrez les jeux Loki !



Auteur-Scénariste : Théo Rivière
Scénaristes : Les Fées Hilares
Illustratrice : Piper Thibodeau
Chef de projet : Mathilde Audinet
Graphiste : Allison Machepey
Relecteurs : Xavier Taverne,
Aurélien Raphaël

Retrouvez-nous ici



WWW.LOKI-KIDS.COM

© 2020 LOKI - Tous droits réservés

