RÈGLE DU JEU Detective Academy

De **3 à 7 joueurs** à partir de **8 ans.**

MATÉRIEL

- 12 cartes « INDICE »
- 42 cartes « ÉNIGMES »
- 1 timer de 10 secondes environ
- 1 règle du jeu

PRINCIPE DU JEU

En tant que **Détective**, deviner des énigmes à l'aide d'indices.

En tant qu'**Indic'**, faire deviner une énigme aux Détectives à l'aide d'indices.

PRÉPARATION

Procurez-vous du papier et un crayon pour noter les scores et pour dessiner.

Séparez les cartes « INDICE » et les cartes « ÉNIGMES » ; formez deux piles faces cachées. Mettez le timer au milieu de la table.

1

LE JEU

Une partie dure un certain nombre de manches :

- à 4 et 5 joueurs, deux manches par joueur
- à 6 et 7 joueurs, une manche par joueur

Important : pour les parties à 3 joueurs, appliquez la règle pour 4 mais jouez avec un seul Détective au lieu de 2.

Pour la première manche, le joueur qui imite le mieux la sirène de police et son voisin de gauche prennent le rôle des Détectives. Les autres joueurs sont alors désignés comme Indic'.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

❶ Choix de l'énigme :

Le joueur à la droite des Détectives tire une carte « ÉNIGMES » et choisit secrètement l'une des 12 énigmes : il peut s'agir d'un film, un chanteur, une ville, un objet, un animal, etc. Il doit en choisir une qu'il estime être connue par les Détectives de la manche. Il montre alors son choix aux autres Indic' (mais surtout pas aux Détectives).

❷ Distribution des indices :

Ensuite, un des Détectives prend toutes les cartes « INDICE » et les mélange. Puis il distribue face cachée une carte à chaque Indic' et laisse le reste en pile au milieu de la table. Les Indic' prennent leur carte en main et la regardent. Ils vont à présent essayer de faire trouver l'énigme aux Détectives en jouant les cartes « INDICE ».

2

❸ Jouer les cartes Indice :

Le voisin de gauche des Détectives joue sa carte « INDICE » en premier et donne un indice correspondant (il annonce un mot, ou se lève et mime, ou fait un dessin, etc.). Sa carte « INDICE » reste face visible au milieu de la table. Chaque Détective tente alors de trouver l'énigme mais n'a droit qu'à une seule proposition par carte jouée.

Ensuite, si l'énigme n'a pas été retrouvée, c'est au tour de l'Indic' suivant (en sens horaire) de jouer une carte et ainsi de suite en tournant. Après avoir joué, un Indic' doit piocher une nouvelle carte « INDICE » s'il en reste.

En proposant leurs indices, les Indic' n'ont pas le droit de donner :

- une traduction de l'énigme dans une autre langue *(« cri » pour « scream »)*
- des mots de la même famille que l'énigme *(« inspecter » pour « L'Inspecteur Harry »)*
- un indice qui inclut l'énigme *(« Fanfan la Tulipe » pour « une tulipe »)*

De plus, pour les indices « Mime », « Bruitage ou mélodie fredonnée » et « Dessin », le timer de 10 secondes est utilisé.

3

❹ Les propositions des Détectives :

Les Détectives réfléchissent en même temps et n'importe lequel des deux peut faire sa proposition en premier. Alors soyez rapides !

Note : si un Détective ou un Indic' réfléchit un peu trop longuement pendant son tour, un joueur peut lancer le timer. Le traînard est ainsi obligé d'agir dans les 10 secondes.

La manche prend fin quand l'énigme est trouvée par un Détective ou quand toutes les cartes « INDICE » ont été jouées.

❺ Attribution des points :

Lorsqu'un Détective trouve l'énigme :

- lui et l'avant-dernier Indic' à avoir joué une carte « INDICE » marquent 1 point chacun.
- le dernier Indic' à avoir joué une carte « INDICE » marque 2 points.

Ces points sont notés sur la feuille de papier. Si l'énigme n'est pas trouvée à l'issue des 12 indices, personne ne marque de point.

4

DETECT01_rules.indd 1-4 20/02/14 17:44

EXEMPLE :

Dans une partie à 5 joueurs, Iris, Joe et Tom font deviner l'énigme « **Jurassic Park** » à Lisa et Martin.

Iris joue l'indice

et dit : FILM
Lisa propose rapidement « **Walt Disney** » puis Martin propose « **Matrix** ».

Joe joue l'indice

et dit : SPIELBERG
Martin, plus rapide cette fois, propose « **Indiana Jones** » et Lisa propose « **E.T. l'extra-terrestre** ».

Tom joue l'indice

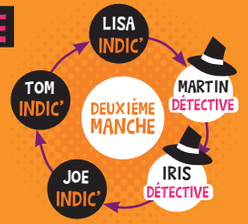
et dit : DINOSAURE
Lisa est la plus rapide à dire « **Jurassic Park** ».

C'EST GAGNÉ !

Elle empoche donc 1 point, tout comme Joe, et Tom empoche 2 points.

NOUVELLE MANCHE

Les rôles se décalent d'un cran en sens horaire : le premier Détective devient Indic', le 2e Détective et son voisin de gauche sont les Détectives pour la nouvelle manche.



FIN DU JEU

Une fois que tous les joueurs ont été 4 fois Détective (à 4 et 5 joueurs) ou 2 fois Détective (à 6 et 7 joueurs), on compare les scores. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie !

Variante plus facile

Envie de rendre le jeu plus facile pour les Détectives ? La partie peut se jouer avec les ajustements suivants :

- À chaque manche, avant de donner le premier indice, les Indic' donnent aux Détectives la catégorie (le thème général) de l'énigme choisie. Par exemple, ils peuvent annoncer « Cinéma », « Chose », « Géographie », etc.
- De plus, après un tour de table, avant que le voisin de gauche des Détectives ne donne un nouvel indice, les Indic' annoncent la première lettre de l'énigme.

Après le 2e tour de table, ils annoncent la 2e lettre de l'énigme et ainsi de suite à chaque tour de table.

Variante pour les experts

Envie de corser le jeu ?
La partie peut se jouer avec l'ajustement suivant :
À chaque manche, une fois qu'il a pris connaissance de l'énigme, l'Indic' assis à la droite des Détectives s'empare du paquet de cartes « INDICE ». Il écarte secrètement celle de son choix : elle ne sera pas utilisée lors de cette manche. Le reste des cartes « INDICE » est ensuite utilisé normalement.

Variante coopérative

Envie de jouer tous ensemble ?
Faites les ajustements suivants :

- Le but est de trouver le maximum d'énigmes en utilisant les 12 indices.
- On choisit 2 Détectives pour la partie (pas forcément assis côte à côte). On ne jouera plus qu'une seule manche.
- L'énigme est déterminée au hasard : un Détective dit un nombre entre 1 et 12 et les Indic' regardent l'énigme correspondante sur une carte.

- Après chaque indice, les 2 Détectives se concertent avant de donner une seule proposition.
- Quand l'énigme est trouvée, les joueurs enchainent de la même manière avec la carte « ÉNIGMES » suivante et les cartes « INDICE » qu'il reste. Ils ne reprennent pas les cartes jouées et il n'y a pas de distribution.
- À l'issue des 12 cartes « INDICE », les joueurs gagnent autant de points que d'énigmes correctement trouvées. Vous pouvez ensuite rejouer en changeant de Détectives et en essayant d'améliorer votre score !

Remerciements de Robin Entreinger, l'auteur du jeu :
Yohan Lemonnier et l'association Grimoires, Ian Parovel et Bérénice Lenain, Hélène Quily et Jean-Nicolas Laurent, Lucie Boutet, Valentin Bonhomme et Hind Dibouch, Virginie Trottet et Elodie Rama, Goulven Champenois, Guillaume Favre, Guillaume Moiton, Pierre Pigeon, Jean-Philippe Guillet, mes parents et toute ma famille, spécialement ma sœur adorée Juliette et son ami Gautier, Marjolaine Pottlitzer et David Barrio, Adeline Lietta, Pauline Jaffré, Pauline Belvèze, Sandro Labanti, Lucas Iannuzzi, François Haffner, Marion et Thomas Dupont, Patrice Pané, et tous mes amis, qui me soutiennent toujours. J'espère que vous aimerez tous ce nouveau jeu, qui ne sera pas le dernier !

▶II démarrer / mettre en pause
↻ redémarrer à zéro
Les 3 bips indiquent la fin du temps.

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

DETECT01_rules.indd 5-8 20/02/14 17:44