



## MÈNE L'ENQUÊTE AVEC *John Chatterton*

D'après l'univers d'**Yvan Pommaux**



**De 6 à 106 ans**  
**De 2 à 4 joueurs**

### Contenu du jeu

32 cartes, 1 enveloppe spéciale, 1 bloc de 40 feuilles d'enquête, 4 cheval

**Avertissement :** toute allusion à un conte de fée est absolument assu  
Ne sont racontés ici que des contes défaits et refaits au hasard des affai  
élucider. Toute réécriture de ce conte criminel à résoudre au cours de la p  
est fortement encouragée.

### But du jeu

Qui a été enlevé ? Par qui ? Quel indice vous aidera dans vos recher  
Devenez John Chatterton et résolvez l'enquête en trouvant quelles soi  
**3 cartes** constituant l'affaire !

### Préparation du jeu

Triez les cartes par catégorie : « Personnage », « Suspect » et « Indice »  
cartes « Action » (avec fond beige et fond vert) sont pour le moment lai  
de côté. Prenez **1 carte de chaque catégorie au hasard, sans les rega**  
**et mettez-les dans l'enveloppe de l'enquête.** L'enveloppe contient  
1 carte « Personnage », 1 carte « Suspect » et 1 carte « Indice » qui consti  
les éléments de l'enquête à résoudre.

Réunissez à présent toutes les cartes restantes (incluant les cartes « Actio  
mélangez-les et **distribuez-en 1 à chaque joueur**, face cachée. La carte  
visible que par son détenteur et doit rester secrète pour les autres joueu  
reste des cartes est posé en 3 rangées, faces cachées. Distribuez à chaque j  
**un chevalet et une feuille d'enquête** (avec laquelle il peut faire 4 pa  
à dissimuler derrière le chevalet (voir le schéma page suivante).

Les jou  
**feuille,**  
**carte.** C  
résoudre

*Exemple*  
*carte, il s*  
*discrètem*  
*Il sait dé*  
*de l'enq*

À noter  
de la pa  
de son p

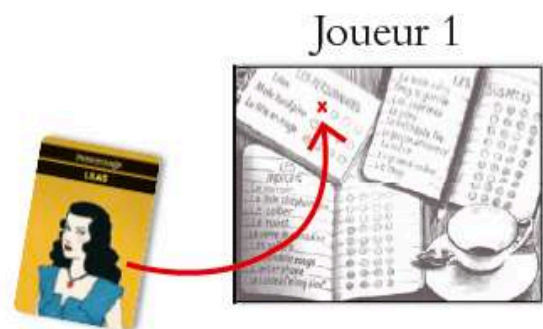
Il n'a al  
donc dé  
preuve

## Exemple de partie à deux joueurs



Les joueurs regardent la carte qui leur a été distribuée et **cochent sur leur feuille, et sans la montrer aux autres, l'information donnée par la carte**. Cela leur permet de commencer à rassembler des informations pour résoudre l'affaire.

*Exemple : le joueur 1 retourne juste pour lui sa carte, il s'agit du personnage Lilas. Il coche alors discrètement « Lilas » sur sa feuille d'enquête. Il sait désormais qu'elle n'est pas le personnage de l'enquête !*



À noter : si l'un des joueurs a dans sa main une carte « Action » dès le début de la partie, il ne **note rien**. Il la garde et devra faire l'action demandée lors de son premier tour. La carte est ensuite défaussée.

Il n'a alors pas de carte en main qui lui donne une information et se trouve donc désavantagé par rapport aux autres joueurs. Il lui faudra ruser et faire preuve de stratégie pour rattraper ce retard.

## Déroulement du jeu

Le joueur qui est vêtu de noir ou qui a croisé un chat noir dernièrement commence. Sinon, le plus jeune joueur commence. Il retourne discrètement, pour lui seul, **une des cartes posées faces cachées et barre l'élément découvert sur sa feuille d'enquête**. Puis il replace la carte face cachée, à la même place, et c'est au tour du joueur suivant de prendre la main. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur suivant retourne à son tour discrètement une des cartes et coche l'information découverte sur sa feuille d'enquête. Puis il replace la carte face cachée, à sa place. Et ainsi de suite, à tour de rôle.

Chaque joueur doit mémoriser **l'emplacement des cartes** qu'il a déjà retournées pour ne pas perdre une occasion de collecter une nouvelle information.

*Exemple : le joueur 1 retourne discrètement une des cartes. Il ne la montre pas aux autres joueurs. Il coche sur sa feuille d'enquête ce qu'il a découvert. Ici, c'est un suspect : Luc Leprince. Il remet la carte face cachée, place pour place. Le joueur suivant prend la main.*



**Les cartes spéciales** : lorsqu'une carte « Action » est retournée, le joueur réalise **l'action demandée et laisse la carte à sa place, face visible**. Sauf pour la carte « Fausse piste », toutes les cartes « Action » ne sont jouées qu'une seule fois, puis laissées faces visibles.



- La carte « **Brouille les pistes** » permet d'échanger les places de **2 cartes dans le jeu**. Chaque joueur devra mémoriser les nouveaux emplacements des cartes s'il ne veut pas risquer de retourner plusieurs fois la même et manquer ainsi une occasion de collecter un indice.



- La carte « **Indic** » : un indic file un tuyau à John Chatterton. Cette carte permet au joueur de **regarder, pour lui seul, une des cartes de l'enveloppe constituant l'affaire**. Il remet ensuite la carte dans l'enveloppe. Il va pouvoir découvrir l'un des 3 éléments de l'enquête !



- La carte « **Regarde** » permet de regarder **la carte du jeu d'un adversaire** et de collecter ainsi une nouvelle information ! Si un joueur tombe sur une autre carte spéciale, il fait l'action demandée.



- La carte « **Retourne 2 cartes** » permet au joueur de retourner **2 cartes du jeu sans les montrer aux autres joueurs**. Les cartes sont ensuite remises faces cachées, à leur place.



- La carte « **Fausse piste** » : il ne se passe rien. La carte est remise face cachée, place pour place.

À chaque fois qu'un joueur, grâce à une carte « Action », récolte de nouvelles informations sur l'enquête à résoudre, il les coche sur sa feuille d'enquête !

### Fin de la partie

Quand un joueur a coché toutes les informations possibles sur sa feuille d'enquête et qu'il pense avoir trouvé les **3 éléments de l'enquête cachés dans l'enveloppe**, il doit l'écrire sur sa feuille d'enquête (pour prouver ensuite qu'il n'a pas menti) et vérifier dans l'enveloppe sans montrer son contenu aux autres joueurs :

- S'il a vu juste : il montre sa feuille d'enquête et prouve à ses adversaires qu'il a résolu l'enquête et raconte l'histoire correspondante. ! Affaire classée !
- S'il s'est trompé : il est exclu du jeu mais les autres joueurs peuvent continuer à jouer sans lui.

Les joueurs peuvent ensuite s'amuser à écrire ou à dessiner l'histoire qui correspond à l'enquête !