

Alexander Peshkov
& Ekaterina Pluzhnikova

DETECTEAM

LE MYSTÈRE DE LA
TARTE DISPARUE

Family



2-4
joueurs



7+



20 min

INTRODUCTION

Ce jeu d'enquête coopératif est conçu pour toute la famille. Vous devez reconstituer le cours des événements ! En connectant des cartes, vous tenterez d'élucider le mystère. Après la partie, vous répondrez à une série de questions pour déterminer si vous avez bien compris ce qui s'est passé. Jouez ensemble, discutez de l'histoire pour découvrir la vérité !

CONTENU

44 cartes



Continuez à lire les règles sur la carte 02, face A. Retournez cette carte et mettez-la au centre de la table. Étudiez-la attentivement. C'est la première carte de départ.


**J'AI CUISINÉ
UNE TARTE CE MATIN. JE L'AI
LAISSÉE SUR LA TABLE DE LA
CUISINE, ET LORSQUE JE SUIS
REVENUE, ELLE AVAIT DISPARU !
ELLE ÉTAIT SI APPÉTISSANTE,
CETTE TARTE !**



**LA POULE A PRÉPARÉ UNE
TARTE, MAIS CE DÉLICIEUX
DESSERT A DISPARU DANS
DES CIRCONSTANCES
MYSTÉRIEUSES...**



Continuez à lire les règles sur la carte 03,
face A. Retournez cette carte et placez-la
à droite de la carte de départ.
Étudiez-la attentivement. C'est la
seconde carte de départ.



**J'AI LAISSÉ
LA TARTE SUR LA
TABLE, JE SUIS PARTIE AU
MARCHÉ SUR LE COUP DES
11 HEURES EN FERMANT
LA PORTE À CLÉ.**

**JE ME FAIS
DU SOUCI POUR MON
LIVRE DE RECETTES.
C'EST MON BIEN LE
PLUS PRÉCIEUX.**

RÈGLES DU JEU

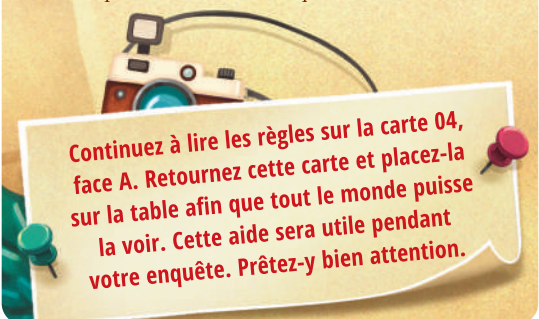
BUT DU JEU

1. **Sélectionnez les bonnes cartes et connectez-les.**
2. **Ensuite, découvrez la vérité.**

À PROPOS DU JEU

Les joueurs doivent placer les cartes utiles sur la table, dans un tableau de 3 x 4 cartes. Les nouvelles cartes doivent être connectées aux cartes de départ (et, plus tard, aux autres cartes) comme un puzzle, afin qu'au bout du compte, il y ait une image complète sur la table.

L'arrière-plan est le même des deux côtés des cartes (sauf pour les cartes 01 et 02), mais le verso ne comporte pas de personnage, ni ce qu'il dit. Au verso des cartes, vous pouvez facilement deviner où chaque carte devrait être placée.



Continuez à lire les règles sur la carte 04, face A. Retournez cette carte et placez-la sur la table afin que tout le monde puisse la voir. Cette aide sera utile pendant votre enquête. Prêtez-y bien attention.

Les cartes de départ
01 B et 02 B sont au
milieu de l'image.

Les numéros de carte
sont dans le coin
supérieur droit de
chacune. Il y a trois
cartes par lieu.



Remarquez le cadre autour de l'image.
Ce cadre vous aidera à placer les cartes
correctement. Connectez les cartes côte à côte
pour former l'image entière.

Les cartes peuvent être utiles ou inutiles à la résolution de votre enquête mais se ressemblent toutes. À vous de trier les informations !

Les cartes utiles peuvent vous en apprendre plus sur le mobile du coupable, les alibis des innocents, les circonstances de l'événement, etc. Par exemple, un témoin pourrait dire : « J'ai vu le chat manger dans sa gamelle. »

Rappelez-vous que tous les animaux disent la vérité, ou se trompent en pensant dire la vérité ! Ils ne cherchent jamais à mentir délibérément ni à faire de sous-entendus.

Les cartes inutiles contiennent des informations qui n'ont rien à voir avec votre enquête. Par exemple, un témoignage pourrait dire : « Les chats mangent du poisson. »

Il y a 3 cartes dans le paquet pour chaque emplacement de l'image finale : une carte utile, et deux cartes inutiles. Essayez de placer les cartes utiles et de défausser les cartes inutiles.

Continuez à lire les règles sur la carte 05, face A. Retournez cette carte et mettez-la de côté afin que tout le monde puisse la consulter. Ce rappel vous aidera à la fin de la partie, mais vous feriez mieux de le lire dès maintenant.

- À la fin de la partie, vous gagnerez des points pour :
- les cartes utiles correctement placées,
 - et les réponses correctes aux questions suivantes :

- ✓ 1. POURQUOI LA TARTE A-T-ELLE ÉTÉ VOLÉE ?
- ✓ 2. QU'EST-CE QUE LE OU LES COUPABLES ONT VOLÉ AVANT ÇA ?
- ✓ 3. QUAND LA TARTE A-T-ELLE DISPARU ?
- ✓ 4. COMMENT LE OU LES COUPABLES SE SONT-ILS RETROUVÉS DANS LA CUISINE ?
- ✓ 5. QU'EST-CE QUI EST ARRIVÉ À LA TARTE ?
- ✓ 6. QUI EST COUPABLE ?



MISE EN PLACE



Placez le paquet au centre de la table sans le mélanger. Prenez cette carte et continuez à lire.

Prenez les 4 prochaines cartes du paquet et, sans les retourner, placez-les en ligne à



côté du paquet (vous devriez voir des endroits de la ferme, mais pas de personnages).

JOUER

Vous jouez en équipe, avec un but commun : découvrir la vérité. Le joueur le plus courageux commence à jouer, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de votre tour, prenez 2 des 5 cartes disponibles (4 cartes à côté du paquet + la carte du dessus du paquet). Consultez ces cartes, côté personnage. Ne les montrez pas aux autres joueurs.

***Remarque** : si vous jouez avec des enfants qui sont en train d'apprendre à lire, nous leur recommandons de tirer leurs cartes face personnage visible. Lisez les cartes ensemble et aidez les enfants, si nécessaire.*

APRÈS CELA, VOUS POUVEZ :

- placer une carte et défausser l'autre face A visible OU
- défausser les deux cartes face A visible.

Retournez cette carte et lisez le texte sur la face B.

Lorsque vous placez une carte, vous devez la connecter à une autre carte par un bord, face animal visible. Vous pouvez aussi recouvrir une carte. Mais lorsque vous faites cela, ne défaussez pas la carte que vous recouvrez. Il est également impossible d'échanger les cartes du dessus et du dessous : seule la carte du dessus compte.

Les cartes défaussées ne peuvent pas être examinées.

À la fin de votre tour, ajoutez des cartes du paquet pour reformer la ligne (il doit toujours y en avoir 4 dans la ligne).

À la fin de la partie, vous devriez avoir une image complète composée de 12 cartes (face B visible).

Si, **à la fin de la partie**, vous avez des cases vides dans votre image, vous ne gagnerez pas de points pour les cartes manquantes.

***Important:** lorsque vous reconstituez le cours des événements, vous ne pouvez pas partager les informations se trouvant sur les cartes qui ont été défaussées. Mais vous pouvez (et nous vous le recommandons chaudement) discuter des cartes placées à chaque tour, réfléchir et essayer de retracer l'événement globalement. Souvenez-vous que les informations à trouver sont sur la carte 4, face B !*

C'est parti ! Mettez cette carte de côté et commencez à jouer. La fin de partie se déclenche quand il n'y a plus de carte avec le décor (face A) visible.

**Vous n'avez plus de cartes face paysage visible ?
Si c'est le cas, vous pouvez continuer à lire.**

FIN DE LA PARTIE

L'enquête est terminée. Il est temps de tirer des conclusions et de recomposer l'histoire.

Maintenant, vous pouvez discuter du contenu des cartes défaussées, sans les consulter. Préparez-vous à répondre aux questions*.



* Si vous vous sentez tout à fait perdus, vous pouvez rejouer avec une pénalité. Mettez les cartes 06-35 dans l'ordre et remettez le jeu en place comme indiqué par la carte 05 A. Mais, à la fin, **soustrayez 5 points** de votre score final !

Ensuite, retournez cette carte et lisez la face B.

Prenez la prochaine carte (37) du paquet. Lisez la question au centre de la carte, puis lisez les **4 réponses possibles** sur les deux côtés de la carte. Placez la carte sur la table avec la bonne réponse visible et dans le sens de lecture.

Prenez la prochaine carte (carte 38), et procédez de même. Couvrez la partie de la carte question précédente qui ne vous intéresse pas, puis passez à la question suivante, etc. Vous devriez répondre à 6 questions.

C'EST PARTI !

1.

VOTRE
RÉPONSE

2.

VOTRE
RÉPONSE

3.

VOTRE
RÉPONSE

4.

VOTRE
RÉPONSE

5.

VOTRE
RÉPONSE

6.

VOTRE
RÉPONSEVOTRE
RÉPONSE

9.

