

PRÉPARATION :

- Mélanger et empiler les **cartes Suspect**.
- Mélanger et empiler les **cartes Critère**.
- Mettre le sablier, le bloc-note et le crayon sur la table.

Pour faciliter le jeu, à votre première partie ou avec de jeunes joueurs par exemple, il est conseillé de laisser de côté, dans la boîte :

- 10 **cartes Suspect** au hasard (mode intermédiaire)
- 20 **cartes Suspect** au hasard (mode facile)

LE JEU :

La partie se déroule en 5 manches. Le joueur ayant dessiné le plus récemment commence : il est le 1^{er} enquêteur.

Déroulement d'une manche :

1 Le coupable

- L'enquêteur dit un nombre au hasard entre 1 et 46 et va lire tout haut le méfait correspondant à la fin de la règle.
- Ensuite, il pioche une **carte Suspect** et la tient verticalement devant lui **sans la regarder**. Il laisse exactement **5 secondes** aux autres joueurs, en comptant à haute voix, pour mémoriser ce visage.

- Puis il met immédiatement la carte face cachée (toujours sans la regarder) dans la pile et mélange. **Attention** à la mettre dans le même sens que les autres cartes.



NB : Un joueur peut noter discrètement le nom du coupable pour la vérification de fin de manche.

2 Critères

L'enquêteur distribue aléatoirement toutes les **cartes Critère** aux autres joueurs en sens horaire. En fonction du nombre de joueurs, tous n'auront pas exactement le même nombre de cartes. Les joueurs regardent alors leurs critères.

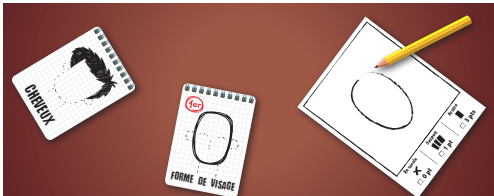
3 Témoignages

L'enquêteur prend le bloc-note et le crayon. Dès qu'il retourne le sablier, le joueur ayant le critère « forme du visage » commence son témoignage : il doit décrire oralement ce critère (et rien de plus), selon ses souvenirs, à l'enquêteur qui fait un croquis sur le bloc-note.

Puis ce joueur laisse son voisin de gauche poursuivre la description du visage avec un autre critère, correspondant à une carte reçue, et ainsi de suite en sens

horaire jusqu'à ce que tous les critères distribués soient décrits.

Attention à ne pas perdre de temps : si le sablier est épuisé (2'30) avant la fin des témoignages, on s'arrête immédiatement et la manche est perdue.



Un joueur a décrit à l'enquêteur une forme de visage ovale et le suivant va lui décrire les cheveux.

Précisions :

- Les **témoignages** sont **uniquement verbaux** : **pas de gestes** !
- On ne peut pas parler des vêtements ni du nom du coupable, ni dire qu'il ressemble à telle ou telle personne.
- On ne peut pas commenter les témoignages de ses partenaires.
- L'enquêteur **doit** masquer son croquis avec sa main ou le couvercle de la boîte. Ses coéquipiers ne peuvent pas le regarder pour affiner leurs descriptions. Mais l'enquêteur peut poser des questions pendant les descriptions.

6 Recherche

L'enquêteur peut démarrer cette phase même s'il reste des critères non décrits (s'il estime qu'il reste peu de temps). Il révèle son croquis et cherche le coupable dans la pile de **cartes Suspect**. Pendant qu'il prend le paquet en main et le manipule rapidement, les autres joueurs **ne peuvent plus** intervenir.

L'enquêteur peut sélectionner :

- Soit **1 carte** : l'équipe gagnera 3 points si c'est juste.
- Soit un groupe de **3 cartes** : l'équipe gagnera 1 point si le coupable est dans ce groupe.

Si le coupable n'est pas trouvé, aucun point n'est marqué.

Attention à ne pas perdre de temps : si le sablier est épuisé avant le choix final de l'enquêteur, la manche est perdue.

Note pour l'enquêteur : n'oubliez pas que vos coéquipiers peuvent se tromper, ne vous fiez pas à un seul critère pour faire votre choix.



L'enquêteur hésite entre 3 suspects. Il préfère garder ce groupe de 3 pour viser 1 point.

Une fois que l'enquêteur a fait son choix, ses coéquipiers lui disent s'il a arrêté la bonne personne et l'on coche la case correspondant aux points sous le portrait-robot.

En cavale	Suspect	Arrêté
☐ 0 pt	☐ 1 pt	☐ 3 pts

Manche suivante :

Le voisin de gauche de l'enquêteur devient le nouvel enquêteur. Il mélange face cachée les **cartes Suspect**, **sans** le coupable de la manche précédente qui est remis dans la boîte, puis l'on joue comme expliqué précédemment.

FIN DU JEU :

Après 5 manches de jeu, la partie s'arrête. On additionne les points des 5 portraits-robots :

DÉFAITE	0 à 5	Arrêtez d'accuser les pauvres innocents... Refaites plutôt une partie !
DÉFAITE	6 à 9	Pas mal ! Votre équipe peut dépanner la police, si (vraiment) besoin...
VICTOIRE	10 à 14	Bravo ! Les vilains n'ont qu'à bien se tenir quand vous êtes dans la place !
VICTOIRE	15	Extraordinaire !!! Rien ni personne ne vous échappe !

VARIANTE TRAITRE (POUR JOUEURS EXPERIMENTES)

Le jeu n'est plus coopératif mais compétitif.

Avant chaque manche

Prenez la carte Dédé Linquan et complétez avec d'autres cartes Suspect jusqu'à en avoir une par joueur, sans compter l'enquêteur. Mélangez-les face cachée et distribuez-les aux joueurs : celui qui reçoit Dédé Linquan a le rôle du traître. Il a pour but de faire subtilement échouer la recherche du coupable.



En fin de manche

L'enquêteur doit choisir une carte. Il ne peut pas choisir un groupe de 3 cartes. Qu'il retrouve ou non le coupable, les autres joueurs votent pour essayer de désigner le traître : ils comptent jusqu'à 3 et pointent du doigt simultanément l'un d'entre eux. Le traître se révèle alors et ceux qui l'ont désigné gagnent 1 point. Le traître ne peut pas se désigner.

Points supplémentaires :

- Si le coupable a été retrouvé, tous les joueurs (dont l'enquêteur) sauf le traître marquent 1 point.
- Si le coupable n'a pas été retrouvé, le traître marque 1 point.

Vous pouvez noter les points au dos d'une feuille du bloc-note.

Fin du jeu

On ne joue pas forcément 5 manches, on joue jusqu'à ce que tous les joueurs aient été enquêteur. Alors, les joueurs ayant cumulé le plus de points gagnent la partie !



LISTE DES MEFAITS

- 1 A poussé mémé dans les orties
- 2 A klaxonné lors du cortège d'un enterrement en pensant que c'était un mariage
- 3 A fait pipi dans la piscine... du haut du plongeur
- 4 A ajouté une robe sur le bonhomme sur la porte des WC hommes
- 5 A coupé les spaghettis avant cuisson
- 6 A mal prononcé le nom du meuble « FÖRHÖJA » à un vendeur Ikea
- 7 A mis des sandales avec des chaussettes
- 8 A spoilé le prochain personnage mort dans Game of Thrones
- 9 A changé la signature e-mail d'un collègue par « GROS BISOUS »
- 10 A crié « Hey Manu, tu descends ? ! » à Emmanuel Macron
- 11 A appuyé sur tous les boutons de l'ascenseur avant d'en sortir
- 12 A accusé Médor d'avoir pétié alors que c'est lui
- 13 A mis le même slip 4 jours d'affilée
- 14 A remplacé la crème par du dentifrice dans un Oreo
- 15 A changé la sonnerie de téléphone d'un ami par « Vas-y Francky »
- 16 A tagué « Promotion sur les poulets » sur le commissariat de police
- 17 A mangé sa viande avec ses couverts à poisson
- 18 A lancé une « chenille qui redémarre » au mariage de Kevin
- 19 A amené ses parents subir un concert de Jul
- 20 A mis du cellophane transparent sur la lunette des toilettes
- 21 A été au Hellfest avec un t-shirt Hello Kitty rose
- 22 A mangé des fayots (à l'ail) avant son 1^{er} rendez-vous
- 23 A appelé son amoureuxse par un mauvais prénom
- 24 A remplacé le sucre en poudre par du sel à la crêperie
- 25 A chanté du Céline Dion sous les douches communes du club de foot
- 26 A invité un végétarien à un barbecue
- 27 A proposé la place prioritaire femmes enceintes à une grosse dame
- 28 A craqué dès le 2 janvier à sa résolution de faire du sport tous les jours
- 29 N'a pas fait tourner les serviettes sur la chanson « Et on fait tourner les serviettes ! »
- 30 A mis pour 49,99 € d'essence dans sa voiture sans rappuyer pour faire un compte rond
- 31 A écrasé un chat qui s'appelait « Compote »
- 32 A pétié dans la baignoire et a prétendu que c'est un jacuzzi
- 33 A commandé une chocolatine dans une boulangerie parisienne
- 34 A crié « Je suis le roi du monde ! » avec les bras écartés à l'avant d'un ferry
- 35 N'a pas regardé la finale de la coupe du monde 2018
- 36 A oublié son anniversaire de mariage
- 37 A fini le pot de Nutella en douce
- 38 A proposé du beurre doux à des Bretons
- 39 A mangé les petits mariés de la pièce montée avant qu'elle soit présentée à la cérémonie
- 40 A échangé les touches L et X du clavier d'un collègue (coxxègue :))
- 41 A mis des glaçons dans son verre de Saint-Émilion grand cru
- 42 A fini le rouleau de PQ sans en mettre un nouveau
- 43 A passé une annonce « Donne le nouvel iPhone » avec le n° d'un ami
- 44 A monté le jouet surprise Kinder sans manger le chocolat
- 45 A mis de l'après-shampooing AVANT de mettre du shampoing
- 46 Imaginez un autre méfait impardonnable...

POURTRAIT ROBOT

Un jeu de Shigehito Ohtsubo illustré par Ivan Nikulin
De 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans

MATÉRIEL :

- 46 cartes Suspect
- 8 cartes Critère
- 1 sablier de 2'30 environ
- 1 bloc-note
- 1 crayon
- la règle du jeu



BUT DU JEU :

Retrouver tous ensemble le plus de coupables possibles. C'est un jeu coopératif : les joueurs forment une seule et même équipe.