

REGLES DU JEU "DETECTIVE CLUB"

Numéro de dossier

2019

PREUVES

100% GAMES case40m81
Auteur : Oleksandr Nevskiy
Illustrations : M81 Studio

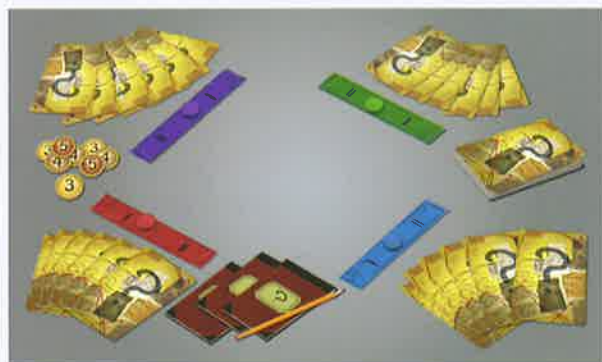
Matériel

- 168 cartes Preuve
- 58 jetons PV (Points de Victoire)
- 8 jetons loupe
- 8 marqueurs de joueurs
- 7 carnets
- 1 crayon

Un mystérieux voleur de rêves se cache au sein du Club. Voyagez à travers les rêves pour le retrouver à l'aide d'un obscur informateur. Analysez les preuves, écoutez les témoins et identifiez qui dans le groupe ment à tous les autres. Seul le plus observateur et le plus rusé remportera la victoire. Bienvenue au club!

Mise en place

1. Placez les jetons PV (Points de Victoire) et la pioche de cartes Preuve au milieu de la table à portée de main de tous les joueurs.
2. Chaque joueur prend un marqueur de la couleur de son choix ainsi que le jeton loupe correspondant, qu'il place à proximité.
3. Choisissez un joueur au hasard et donnez-lui le crayon : ce joueur est l'**informateur**. Il prend un carnet par joueur, sans se compter (donc à 5 joueurs, il prend 4 carnets).
4. Chaque joueur pioche 6 cartes Preuve.



Mise en place à 4 joueurs.

But du jeu

- Les **détectives** doivent retrouver le **voleur de rêves** caché parmi eux.
- L'**informateur** doit aider le **voleur** à passer inaperçu.
- Le **voleur** ne doit pas se faire reconnaître.

Tour de jeu

Une partie de Detective Club se joue en plusieurs manches. À chaque manche, les joueurs vont jouer deux cartes. La partie s'arrête lorsque tout le monde a été **informateur** une fois (6 à 8 joueurs) ou deux fois (à 4 et 5 joueurs). À chaque manche, suivez ces étapes dans l'ordre :

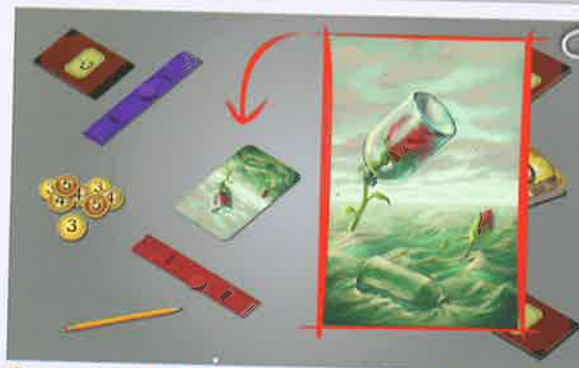


Choisissez un mot

L'**informateur** regarde ses cartes et s'en inspire pour trouver un mot. Il devra utiliser deux cartes de sa main pour décrire ce mot aux autres joueurs. Ensuite, il joue une carte face visible au milieu de la table : cette carte reflète, au moins en partie, le mot auquel il pense. Il tire ensuite immédiatement une nouvelle carte de la pioche pour la remplacer.



Note : dès qu'un joueur joue une carte Preuve, il doit immédiatement en tirer une autre depuis la pioche pour la remplacer de manière à toujours avoir 6 cartes en main.



Exemple : Florian est le joueur actif. Il veut jouer avec le mot "nature". Il joue une rose rouge qui selon lui reflète ce mot.

2

Attribuez les rôles

L'**informateur** écrit le mot auquel il pense sur chaque carnet, sauf un. Il mélange ensuite les carnets et en donne un à chaque joueur de manière aléatoire.

L'un des joueurs va donc recevoir un carnet vierge : c'est le **voleur de rêves**.

Les autres sont les **détectives**.

Les **détectives** doivent trouver le **voleur**.

Le **voleur** ne doit pas se faire démasquer.

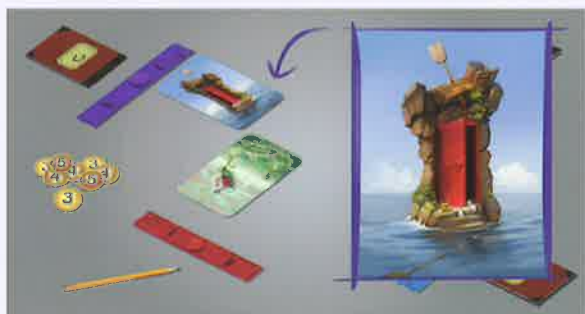


Note : les joueurs ne doivent absolument pas montrer leur carnet aux autres !

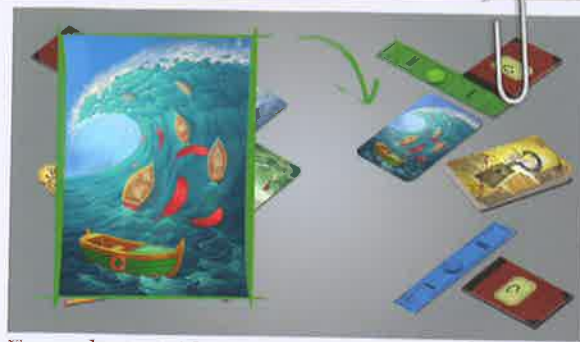


Jouez des cartes

En commençant par le joueur assis à gauche de l'**informateur** puis dans le sens horaire, chaque joueur joue une carte de sa main. Encore une fois, cette carte est censée correspondre au mot écrit par le joueur actif sur les carnets.



Exemple : Elodie est un détective. Elle voit que Florian a écrit "nature" dans son carnet, donc elle joue une carte qui représente la mer. Cela devrait suffire.



Exemple : David est le voleur de rêves. Il n'y a rien sur son carnet. Il essaie d'analyser les deux cartes précédentes et cherche quelque chose qui pourrait correspondre. Il y a de l'eau sur les deux cartes, le mot est peut-être "eau" ? Il choisit une carte avec une grande vague bleue.

Une fois que tous les joueurs ont joué une carte, l'**informateur** joue une deuxième carte, le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué deux cartes.



Exemple : Florian et Elodie ont maintenant ajouté une seconde carte, et David comprend que le mot n'était sans doute pas "eau". Peut-être "nature" alors ? Ou quelque chose de similaire... il joue un tournesol et espère que ça passera.

Bien que l'**informateur** joue ses cartes au milieu de la table, les autres joueurs jouent leurs cartes devant eux.

- Si vous êtes un **détective**, assurez-vous de bien choisir vos cartes Preuve pour ne pas être accusé pendant la phase de vote !

- Si vous êtes le **voleur**, essayez de vous baser sur les cartes jouées par les autres joueurs pour vous fondre dans la masse.



Discussion et Vote

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs deux cartes, l'**informateur** révèle à voix haute le mot qu'il avait écrit sur les carnets et explique dans quelle mesure il se rapporte aux cartes qu'il a jouées. Puis son voisin de gauche explique lui aussi ses cartes, et ainsi de suite dans le sens horaire.

Une fois que tout le monde s'est expliqué, les joueurs peuvent voter pour désigner qui selon eux est le **voleur**. L'**informateur** ne vote pas. En commençant par le joueur assis à sa gauche, et dans le sens horaire, chaque joueur place son jeton loupe devant le joueur de son choix (il ne peut pas voter pour lui-même).

Exemple : Elodie et Marion pensent que David est le voleur parce qu'il n'a pas pu expliquer ses cartes clairement. Elodie place son jeton loupe sur le marqueur de David. Lui-même vote contre Elodie en espérant que Marion va le suivre.



Décompte des points

Une fois que tous les joueurs ont voté, chacun révèle son carnet et on passe au décompte des points.

- Les **détectives** qui ont placé leur jeton loupe devant le **voleur** marquent 3 PV chacun.
- S'il n'y a qu'un seul jeton (ou aucun) sur le marqueur du **voleur**, ce dernier marque 5 PV et l'**informateur** marque 4 PV.
- S'il y a au moins 2 jetons sur le marqueur du **voleur**, alors il ne marque aucun point, et l'**informateur** non plus.

Exemple : Elodie et Marion avaient raison et marquent 3 PV chacun. David et Florian ne marquent aucun point à cette manche.



Les joueurs conservent leurs jetons PV face cachée. Ils ne sont pas autorisés à faire de la monnaie. Une fois que cette phase est finie, une nouvelle manche commence : l'**informateur** passe le crayon à son voisin de gauche. Ce dernier devient le nouvel **informateur** et prend les carnets. Prenez soin de rayer les mots précédents pour éviter de vous tromper !

Fin du jeu

La partie s'arrête lorsque tout le monde a été **informateur** une fois (6 à 8 joueurs) ou deux fois (à 4 et 5 joueurs). Après le dernier décompte, chacun révèle ses jetons PV. Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de jetons PV parmi les ex-aequo qui l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

VARIANTES

Jeu thématique

Avant la partie, les joueurs choisissent un thème. Lorsque l'**informateur** choisit un mot, il doit respecter le thème qui a été donné. Les thèmes peuvent être très spécifiques (par exemple "Science-fiction", "France", "Heroic Fantasy"...) ou généraux ("Cinéma", "Pays", "Littérature"...) en fonction du niveau de difficulté que vous souhaitez. Assurez-vous que tous les joueurs sont d'accord pour le thème choisi. Vous pouvez changer de thème après quelques manches, ou essayer de faire toute la partie avec le même thème !

Pas de discussion

Pour une expérience de jeu différente, vous pouvez ignorer l'étape de Discussion de la phase "Discussion et Vote". Dans ce cas, dès que le dernier joueur a posé sa deuxième carte, le vote commence. L'**informateur** n'annonce pas le mot, et les joueurs n'expliquent pas leurs cartes.