Auteurs : Alexander Peshkov & Ekaterina Pluzhnikova
Illustratrice : Inna Grigorieva

DÉTECTEAM Family

UN ŒUF DE TROP

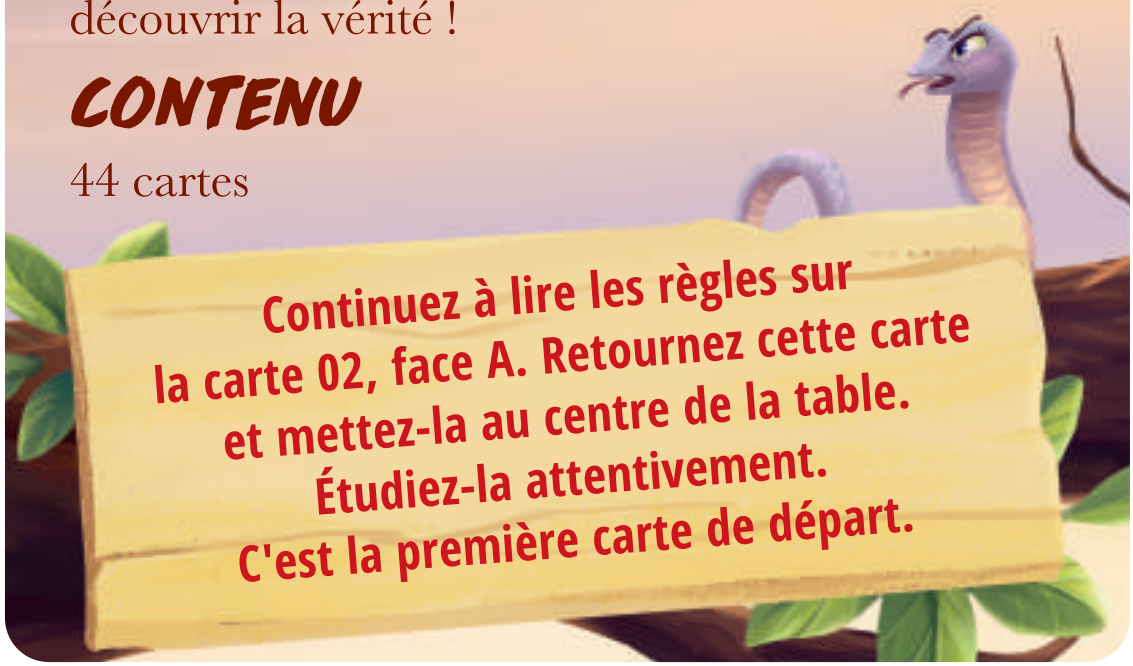
2-4 joueurs | 7+ | 20 min

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.

SOIGNANT
CENTRE DE SOINS POUR ŒUFS
BONJOUR ! COMMENT LA NUIT S'EST-ELLE PASSÉE ? QUOI DE NEUF, DEPUIS HIER SOIR ?
LA NUIT A ÉTÉ TRANQUILLE. RIEN À SIGNALER.
MAIS... IL N'Y AVAIT QUE TROIS ŒUFS HIER !
CE MATIN

UN CENTRE DE SOINS POUR ŒUFS 24H/24 7J/7 VIENT D'OUVRIR DANS LA FORÊT TROPICALE ! LES HABITANTS DE LA FORÊT PEUVENT CONFIER LEURS ŒUFS AUX SOIGNANTS — LE PERROQUET ET LA CHOUETTE — QUI LES GARDERONT BIEN AU CHAUD. MAIS, UN JOUR, UN NOUVEL ŒUF APPARAÎT MYSTÉRIEUSEMENT AU CENTRE DE SOINS...

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.

OUPS ! D'OÙ VIENT LE QUATRIÈME ŒUF, ET À QUI EST-IL ?
ET D'AILLEURS, C'EST QUEL ŒUF, LE QUATRIÈME ?
SOIGNANTE
CE MATIN

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.

• *Le numéro de carte se situe en haut à droite de chaque carte. Il y a trois cartes par lieu.*

• *Les cartes de départ, 01 B et 02 B, sont situées au milieu de l'image.*

• *Les marqueurs temporels vous permettront de savoir quand chaque événement a eu lieu.*

• *Faites attention au cadre qui court le long des bords de l'image. Il vous aidera à placer les cartes correctement. Connectez les cartes en les plaçant côte à côte afin de recomposer l'image en entier.*

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 perroquet quitter le nid hier soir. »

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 perroquets mangent des fruits. »

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. QUAND L'ŒUF A-T-IL ÉTÉ PLACÉ DANS LE NID ?

√ 2. COMMENT L'ŒUF S'EST-IL RETROUVÉ DANS LE NID ?

√ 3. DE QUELLE COULEUR EST CE NOUVEL ŒUF ?

√ 4. POURQUOI L'ŒUF A-T-IL FINI DANS LE NID ?

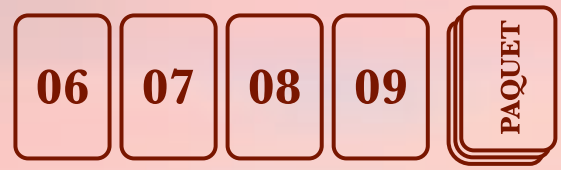
√ 5. QUI A PLACÉ L'ŒUF DANS LE NID ?

√ 6. À QUI CET ŒUF APPARTIENT-IL ?

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 parties de la forêt vierge, 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 posez une carte, vous **devez** la connecter au côté d'une autre carte ou la poser sur une carte, face animal visible. Mais vous **ne pouvez pas** défausser une carte déjà posée ni échanger la carte du dessous avec celle du dessus. Seule la carte posée dessus compte.

Les cartes remises dans la boîte ne peuvent pas être consultées.

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 consistant en 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 : en reconstituant l'histoire, vous n'avez **pas le droit de partager** les informations présentes sur les cartes remises dans la boîte avant la fin de la partie. Mais vous pouvez (**et nous vous le recommandons chaudement**) discuter des cartes placées face animal visible, vous pouvez réfléchir à ce qu'elles impliquent et essayer ainsi de démêler l'utile de l'inutile ! Rappelez-vous de ce que vous devez trouver ! Pour cela, consultez la carte 04, face B.

C'est parti ! Mettez cette carte de côté, et commencez à jouer. La fin de la partie sera déclenchée quand il n'y aura plus de cartes face paysage visible.

Vous n'avez plus de cartes face paysage visible ? Dans ce 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 devez discuter des informations dont vous disposez, et même de vos souvenirs sur les cartes remises dans la boîte. 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 carte suivante du paquet (37). Lisez la question au centre de la carte, puis lisez les 4 réponses possibles écrites sur la carte (face A et face B). Placez la carte sur la table avec la réponse choisie 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 RÉPONSE

VOTRE RÉPONSE **.9**