

Alexander Peshkov  
& Ekaterina Pluzhnikova

# DETECTEAM

TRICHE À LA COURSE

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.

**QUATRE COUREURS  
TERMINENT EN MÊME  
TEMPS. MAIS... TROIS  
D'ENTRE EUX ONT  
SÛREMENT ENFREINT  
LES RÈGLES.**



ARRIVÉE · ARRIVÉE · ARRIVÉE · AR

Il y a un événement sportif dans la forêt : une course ! Les habitants du bois se sont longtemps préparés pour cette compétition, et la piste a été aménagée. Les fans sont là pour accueillir les coureurs sur la ligne d'arrivée. Quatre athlètes ont fini au coude-à-coude ! Cependant, trois des coureurs auraient enfreint les règles... et il n'y a donc qu'un véritable vainqueur.

## OUI, MAIS QUI ?



**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.**



ARRIVÉE

ARRIVÉE · ARRIVÉE ·

QUI EST  
LE VÉRITABLE  
GAGNANT ?



# 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 situées au milieu de l'image.

• Le numéro de carte se situe en haut à droite de chaque carte. Il y a trois cartes par 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 un coureur sans son dossard numéroté ! »

*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 ours aiment le miel. »

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. QUELLE INFRACTION AUX RÈGLES  
LE LIÈVRE A-T-IL COMMISE, SI C'EST LE CAS ?
- ✓ 2. QUELLE INFRACTION AUX RÈGLES  
L'ÉLAN A-T-IL COMMISE, SI C'EST LE CAS ?
- ✓ 3. QUELLE INFRACTION AUX RÈGLES  
LE LOUP A-T-IL COMMISE, SI C'EST LE CAS ?
- ✓ 4. QUELLE INFRACTION AUX RÈGLES  
L'OURS A-T-IL COMMISE, SI C'EST LE CAS ?
- ✓ 5. QUELS ANIMAUX ONT COMMENCÉ  
LA COURSE MAIS NE L'ONT PAS TERMINÉE ?
- ✓ 6. QUEL ANIMAL EST LE VRAI GAGNANT  
DE LA COURSE ?



## 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 piste, 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 (A) visible.**