

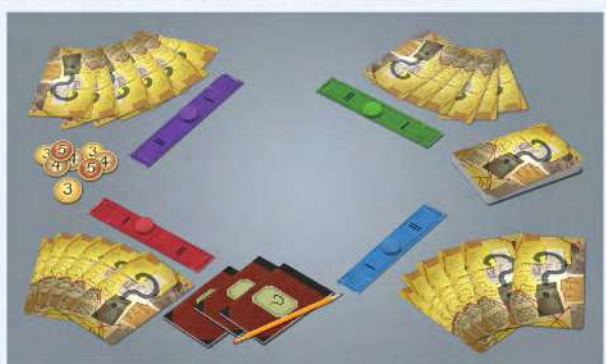
Matériel

- 168 cartes Preuve
- 58 jetons PV
- 8 jetons de vote
- 8 marqueurs de joueurs
- 7 carnets
- 1 crayon (pion joueur actif)

Comme chaque année, Le Detective Club ouvre ses portes à de nouveaux membres. Pour l'intégrer, il va falloir montrer de quoi vous êtes capable. 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 de vote correspondant, qu'il place à proximité.
3. Choisissez un joueur au hasard et donnez-lui le crayon : ce joueur est le premier joueur actif. 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.

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 joueur actif une fois (6-8 joueurs) ou deux fois (à moins de 6 joueurs).

À chaque manche, suivez ces étapes dans l'ordre :



1 Choisissez un mot

Le joueur actif 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 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

Le joueur actif 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 **conspirateur**. Les autres sont les **détectives**. Les détectives doivent trouver le conspirateur. Le conspirateur doit faire équipe avec le joueur actif pour essayer d'égarer les détectives.



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

3

Jouez des cartes

En commençant par le joueur assis à gauche du joueur actif 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 : Elody 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 : Christian est le conspirateur. 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, le joueur actif 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 Elody ont maintenant ajouté une seconde carte, et Christian 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 le joueur actif 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 conspirateur, essayez de vous baser sur les cartes jouées par les autres joueurs pour vous fondre dans la masse.

4 Discussion et Vote

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs deux cartes, le joueur actif 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 conspirateur. Le joueur actif ne vote pas. En commençant par le joueur assis à sa gauche, et dans le sens horaire, chaque joueur place son jeton de vote sur le marqueur de joueur de son choix (mais pas le sien).

Exemple : Elody et Nicole pensent que Christian est le conspirateur parce qu'il n'a pas pu expliquer ses cartes clairement. Elody place son jeton de vote sur le marqueur de Christian. Lui-même vote contre Elody en espérant que Nicole va le suivre.

5 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 sur le pion du conspirateur marquent 3 PV chacun.
- S'il n'y a qu'un seul jeton (ou aucun) sur le marqueur du conspirateur, ce dernier marque 5 PV et le joueur actif marque 4 PV.
- S'il y a au moins 2 jetons sur le marqueur du conspirateur, alors il ne marque aucun point, et le joueur actif non plus.

Exemple : Elody et Nicole avaient raison et marquent 3 PV chacun. Christian 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 : le joueur actif passe le crayon à son voisin de gauche. Ce dernier devient le nouveau joueur actif 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 joueur actif une fois (6-8 joueurs) ou deux fois (à moins de 6 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 le joueur actif choisit un mot à son tour, il doit respecter le thème qui a été donné. Les thèmes peuvent être très spécifiques (par exemple "Metropolis", "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. Le joueur actif n'annonce pas le mot, et les joueurs n'expliquent pas leurs cartes.

CREDITS


En

Game Design: Oleksandr Nevskiy
Development: IGAMES Studio
Illustration&Design: M8I Studio
Editing/English Translation: Antoine Prono

Fra

Auteur: Oleksandr Nevskiy
Développement: IGAMES Studio
Graphismes: M8I Studio
Édition/Traduction française: Antoine Prono

Deu

Spieldesign: Oleksandr Nevskiy
Entwicklung: IGAMES Studio
Illustrationen & Grafikdesign: M8I Studio
Deutsche Übersetzung: Peer Lagerpusch
Lektorat: Vera Brust, Pierre Dierks,
Markus Klapper - **ERKLAERPEER** 

© 2018 IGAMES

3



5



Testing a prototype of "Detective Club"



Maksym Hnatyk
cofounder M8I



Tatiana Razumna
illustrator



Moroz Iryna
illustrator



Taras Susak
concept artist



Dmytro Tiuftin
illustrator



Sokolovs'kiy
Sergiy
illustrator



Anastasiya
Kholyavka
M8I studio unit



Oleksandr Nevskiy
Game designer/cofounder IGAMES