

PARANORMAL

DETECTIVES

Règles du jeu



Introduction

Vous ouvrez les yeux et vous avez le plus grand choc de votre vie : elle vient de se terminer, et vous êtes un fantôme, en train de flotter dans les airs ! Terrorisé, vous vous penchez pour regarder votre corps et vous voyez qu'un groupe étrange s'est rassemblé autour de votre dépouille mortelle pour l'étudier avec fascination. Ce sont des... détectives ! C'est bien. D'une façon ou d'une autre, il faut que vous communiquiez avec eux. Il faut qu'ils découvrent comment votre vie s'est terminée et qui est responsable, pour que le coupable puisse être traduit en justice et que vous puissiez reposer en paix !

Le but du jeu

Paranormal Detectives est un jeu de société qui comporte un élément de déduction.

Un des joueurs joue le rôle du fantôme d'une victime récemment décédée, tandis que tous les autres joueurs travaillent en tant que détectives du paranormal qui essaient de découvrir comment la victime est morte. Grâce à leurs pouvoirs de médium, les détectives communiqueront avec le fantôme en posant des questions sur les détails du crime.


Le premier détective qui devine correctement les 5 éléments-clés de l'histoire sera le gagnant, ainsi que le fantôme.

Matériel






5 écrans de Détective



feuilles Enquête 5



1 feuille Fantôme




feuille Plume d'oie 1




5 marqueurs Tablette de spiritisme




6 Stylos



3 marqueurs Fantômetre



marqueurs Blessure 10




17 cartes de Tarot



2 Cordes Nœud du pendu

Avertissement parental

Paranormal Detectives est un jeu sur la mort. Il fait allusion à la violence, à la drogue et au sexe. Si vous jouez avec de jeunes joueurs, nous suggérons qu'un adulte joue le rôle du fantôme et choisisse une histoire qui soit appropriée pour un jeune public. Toutes les histoires qui font allusion à la drogue et au sexe ont une icône  dans le coin en haut à droite de la carte.

Mise en place

- 1 Placez le plateau principal et la feuille Plume d'oie au milieu de la table **A**.
- 2 Placez les marqueurs Fantôme, les marqueurs Tablette de spiritisme, les marqueurs Blessure et les cordes Nœud du pendu près du plateau **B**.
- 3 Décidez qui va jouer le fantôme. Ce joueur prend la feuille Fantôme, une carte Histoire au hasard, les trois cartes Interaction du fantôme, le paquet de cartes de tarot et un stylo **C**.
- 4 Tous les autres joueurs choisissent (ou tirent au hasard) un des détectives et prennent :
 - L'écran de détective correspondant,
 - Une feuille Enquête à placer derrière leur écran,
 - Toutes les cartes Interaction avec l'icône de leur détective dans le coin en haut à gauche de la carte,
 - Un stylo **D**.
- 5 Chaque détective défausse dans la boîte du jeu toutes les cartes Interaction dont l'icône du nombre de joueurs ne correspond pas au nombre total de joueurs dans la partie (y compris le fantôme).

NOTE: Ne lisez aucune des cartes Histoire avant le jeu ! Seulement une carte Histoire doit être lue au moment de la mise en place, et seulement par le joueur qui aura le rôle du fantôme.



NOTE: Dans une partie à 2 joueurs (un détective et le fantôme), le joueur détective doit prendre deux paquets de 7 cartes Interaction de deux détectives au choix.

PAR EXEMPLE: dans une partie avec 5 joueurs, défaussez les cartes affichant les icônes  et .

Le tableau ci-dessous montre le nombre final de cartes Interaction avec lesquelles chaque détective devrait commencer, en fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs	14 cartes
3 joueurs	7 cartes
4 joueurs	6 cartes
5 joueurs	5 cartes
6 joueurs	4 cartes

NOTE: Deux cartes Interaction (Toucher fantôme et Plume d'oie) nécessitent un contact physique entre les joueurs. Si un joueur dans votre groupe n'est pas à l'aise par rapport à cela, il peut défausser ces cartes au lieu de défausser les cartes suggérées par les icônes.

Dans une partie à 2, 3 et 4 joueurs où les détectives sont censés défausser moins de 2 cartes, ces joueurs ont le droit d'échanger ces cartes avec n'importe quelles autres cartes Interaction de détectives qui ne sont pas dans la partie. Cela signifie qu'un joueur aura plusieurs exemplaires d'une même carte, c'est permis.

Le joueur fantôme lit la carte Histoire choisie (en secret, pas à haute voix !). Ensuite il place les marqueurs Blessure sur la silhouette à la craie du plateau principal **E** comme indiqué sur la carte Histoire (remarque : dans certaines histoires, il n'y a pas de blessures), et un marqueur Blessure sur l'indicateur du sexe de la victime **F**. [Ces marqueurs montrent aux détectives les endroits du corps où le fantôme a des blessures **visibles**, et son identité sexuelle apparente. Enfin, le fantôme lit à haute voix la courte description de son apparence corporelle, qui est écrite en italique en bas de la carte Histoire.

EXEMPLE D'UNE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS :



Déroulement du jeu

Le joueur détective ayant le plus récemment été témoin de quelque chose d'effrayant commence. C'est lui qui joue en premier, et c'est ensuite le tour du joueur détective suivant autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre. Le processus se répète jusqu'à la fin de la partie. Le joueur fantôme n'a jamais de tour de jeu : son rôle dans le jeu est de répondre aux questions des détectives.

À votre tour, effectuez les deux phases suivantes dans l'ordre :

- 1 Posez une question au fantôme (obligatoire).
- 2 Essayez de deviner l'histoire (facultatif).

Poser une question


Pour poser une question, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 Choisissez une carte Interaction de votre main et jouez-la face visible sur la table.
- 2 Posez à haute voix n'importe quelle question dont la réponse ne peut pas être « oui » ou « non ».
- 3 Le fantôme répond de la manière suggérée par la carte Interaction que vous avez jouée.
- 4 Après la réponse du fantôme, tous les détectives prennent des notes sur leur feuille Enquête.
- 5 Défaussez la carte Interaction que vous avez jouée en la remettant dans la boîte. Elle ne peut pas être utilisée à nouveau au cours de cette partie.


Deviner l'histoire

Après avoir posé une question, vous (et vous seul) pouvez tenter de deviner l'histoire de la mort du fantôme. Pour essayer de deviner, vous devez dire à **haute voix** quels sont les 5 mots-clés de l'histoire.

Une supposition doit être constituée des cinq mots-clés écrits sur la carte Histoire :

 **QUI** - Qui est la personne ou créature responsable de la mort d'une victime ? Il ne s'agit pas forcément du meurtrier. Il peut s'agir de la personne dont les actions ont entraîné la mort de la victime, sans que cela soit intentionnel. Il peut s'agir de la victime elle-même. QUI se rapporte généralement à la profession de la personne, ou à sa relation avec la victime.

EXEMPLES : gangster, chauffeur de taxi, oncle, petit ami.

 **OÙ** - Quel est l'endroit ou le lieu où la mort s'est produite ? Il s'agit généralement d'une zone, d'un type de bâtiment, ou même d'une pièce particulière dans la maison.

6 *EXEMPLES : salon, boulangerie, plage, mine.*

NOTE : La créativité est essentielle dans ce jeu ! Les détectives peuvent poser toutes les questions qu'ils souhaitent. Une question peut porter tout simplement sur une des 5 informations clés (Les 5 mots-clés : QUI, POURQUOI, OÙ, COMMENT et ARME), sans toutefois s'y limiter.

Exemple de questions :

- Quelle était ta profession ?
- En combien de temps es-tu mort ?
- Comment te sentais-tu 5 minutes avant ta mort ?
- Quelle était ta relation avec le meurtrier ?

NOTE : Chaque détective ne peut tenter de deviner l'histoire que deux fois au cours de la partie. Après avoir tenté pour la deuxième fois de deviner l'histoire, si vous n'avez pas gagné la partie, vous êtes retiré de l'enquête et vous ne pouvez plus prendre part au jeu. Les détectives restant peuvent continuer à jouer normalement.

POURQUOI - Quel est le mobile ou la raison pour laquelle les actions du tueur (la réponse à la question QUI ci-dessus) ont entraîné la mort du fantôme ?

EXEMPLE: jalousie, argent, intimidation, précipitation.

COMMENT - De quelle façon est-ce que le fantôme est mort ? En général, il s'agit d'une action ou d'un problème médical qui a été la cause directe de la mort de la victime.

EXEMPLES: coup de couteau, noyade, réaction allergique, coup de feu.

ARME - Quelle est l'arme, l'objet ou l'outil qui a été la cause directe de la mort du fantôme ?

EXEMPLES: machette, fusil, pierre, feu.

Sur le côté gauche de la carte Histoire, le fantôme a une liste de toutes les expressions qui sont acceptées pour répondre aux questions clés de l'histoire. Si un détective utilise un synonyme clair du mot indiqué, cela doit être accepté comme une réponse correcte également.

EXEMPLES:

Le mot-clé dans la catégorie ARME est une hache. Le fantôme peut accepter hachette ou tomahawk. Le fantôme ne peut pas accepter machette, poignard ou couteau.

Le mot-clé dans la catégorie POURQUOI est panique. Le fantôme peut accepter peur ou terrifié. Le fantôme ne peut pas accepter émotions, névrose ou stress.

Résoudre le mystère et avancement partiel

Une fois que vous avez tenté de deviner l'histoire, il y a deux possibilités :

- **Le mystère est résolu** : Si vous avez deviné les cinq mots-clés correctement, la partie est terminée et vous et le fantôme gagnez la partie.
- **Avancement partiel** : Si vous avez deviné certains des mots-clés mais pas tous, alors le fantôme note à n'importe quel endroit de votre feuille Enquête un chiffre unique entre 0 et 4. Ce chiffre vous dit combien de mots-clés vous avez deviné correctement, mais pas lesquels ! Cela doit être fait sans que le joueur fantôme ne parle à haute voix, afin que vous seul sachiez si vous êtes proche de la résolution du mystère, mais que les autres détectives sachent seulement que certains progrès ont été accomplis.

Ensuite, le fantôme prend note sur sa feuille Fantôme (de façon secrète aussi) du nombre de suppositions correctes dans la ligne qui correspond à l'icône du joueur détective qui vient de jouer, dans la colonne vide la plus à gauche. Cela permet au fantôme de suivre l'ordre et le niveau de succès de toutes les suppositions des détectives.

EXEMPLE: Claire la nonne fait sa deuxième et dernière tentative de deviner l'histoire. Elle devine 4 éléments correctement. Le fantôme note le chiffre 4 dans la ligne de Claire sur sa feuille Fantôme, dans la colonne vide la plus à gauche.

NOTE : La feuille Fantôme doit toujours être face cachée sur la table, pour qu'aucun des détectives ne puisse la voir.

3				
	3			
2			4	
		4		
			3	

Indice supplémentaire du fantôme

Si vos tentatives n'ont débouché que sur un avancement partiel, le fantôme donne à tous les détectives un indice supplémentaire en jouant une de ses 3 cartes Interaction du fantôme, et en donnant un indice au moyen de la méthode décrite. Aucun détective n'a le droit de poser de question avant que l'indice ne soit donné, mais tous les détectives ont le droit d'observer l'indice et de prendre des notes. Chaque carte Interaction du fantôme ne peut être utilisée qu'une fois par partie, et est remise dans la boîte après utilisation.

Fin du tour d'un détective

Une fois que vous avez fini votre tour, c'est au tour du détective à votre gauche de jouer.

Fin de la partie

La partie peut se terminer d'une des deux façons suivantes :

- 1 Un détective devine toutes les clés de l'histoire (voir Résoudre le mystère). Dans ce cas-là, ce détective gagne la partie, ainsi que le fantôme.
- 2 Tous les détectives se retrouvent à court de cartes Interaction, ou ont fait leurs deux tentatives pour deviner l'histoire, et personne n'a deviné toutes les clés correctement. Le détective qui a deviné correctement le plus de clés est le seul gagnant de la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a deviné le plus de clés en premier est le gagnant.

EXEMPLE : Cette feuille Fantôme montre que dans une partie avec deux détectives, la première tentative de deviner l'histoire a été effectuée par Marie la nonne. Elle a deviné 3 clés sur 5 correctement. Ensuite, Christophe le scientifique a fait sa première tentative, et il a deviné 4 clés. Dès le tour suivant, Christophe a retenté, et il a eu 4 réponses correctes de nouveau. Enfin, Marie a fait son deuxième essai, et elle a eu 4 réponses correctes aussi. La partie est terminée parce que tous les détectives ont fait leurs deux essais. Par conséquent, Christophe gagne la partie parce que c'est lui qui a correctement deviné le plus de clés en premier.



Histoires et tri des cartes

Paranormal Detectives s'appuie sur les histoires, et chaque histoire ne peut être utilisée qu'une seule fois. Rappelez-vous de trier les cartes Histoire utilisées dans le sac à cordon séparé, pour éviter de les utiliser lors de parties futures.

Nous vous invitons à télécharger notre application d'accompagnement gratuite **Paranormal Detectives** pour découvrir bien d'autres histoires mystérieuses !

Application gratuite





Variante coopérative

Vous pouvez jouer à Paranormal Detectives comme un jeu entièrement coopératif. Dans cette variante, tous les détectives collaborent pour résoudre le mystère. Ils peuvent communiquer leurs idées librement et partager leurs impressions après chaque indice.

La seule différence dans la mécanique du jeu, c'est que le groupe de tous les détectives n'a que deux essais pour deviner l'histoire. Ils doivent décider ensemble quand ils veulent faire leurs tentatives.

Tous les joueurs (y compris le fantôme) ne gagnent que s'ils devinent correctement les cinq clés. Le nombre de cartes Interaction utilisées constitue leur score. Consultez le score dans le tableau ci-dessous.

Nombre de cartes Interaction utilisées

14+
12-13
10-11
9 or less

Score

Chasseurs de fantômes débutants
Chasseurs d'esprits subtils
Chasseurs d'esprits frappeurs déterminés
Les chasseurs de fantômes par excellence

Cartes Interaction

Cartes de Tarot

Le fantôme choisit jusqu'à trois cartes de tarot et les arrange sur la table pour répondre à la question.

Le fantôme a le droit d'utiliser la face arrière de certaines des cartes choisies pour recouvrir certaines parties des autres cartes, afin de ne montrer aux détectives qu'une partie essentielle des images.



EXEMPLE: On a posé au fantôme la question : « Comment es-tu mort ? » Le fantôme utilise deux cartes faces visibles et recouvre des parties des cartes avec la troisième carte pour montrer un homme qui tombe du toit d'un bâtiment haut.

Tablette de spiritisme

Le fantôme utilise la tablette de spiritisme pour donner sa réponse. La tablette de spiritisme comporte 9 groupes de trois lettres chacun. Le fantôme peut utiliser jusqu'à 5 marqueurs numérotés pour épeler les 5 premières lettres d'un mot. Le fantôme place ses marqueurs un par un, chacun indiquant un groupe de lettres. On peut placer plus d'un marqueur sur un même groupe de lettres.

EXEMPLE: Pour suggérer le mot « poison », le fantôme place les marqueurs de la façon suivante :



Fantômetre

Le fantôme essaie de répondre à la question en plaçant jusqu'à trois marqueurs Fantômetre sur les différentes échelles du fantômetre :

Petit – Grand

Léger – Lourd

Lent – Rapide

Bon – Mauvais

Silencieux – Bruyant

Froid – Chaud

Jeune – Vieux

Le fantôme peut aussi choisir de placer un ou plusieurs marqueurs sur des couleurs au lieu de les placer sur une échelle.

EXEMPLE: On pose au fantôme une question sur l'arme, et la réponse à la question est le feu. Le fantôme choisit de placer un marqueur près de « Léger », un marqueur juste à côté de « Chaud », et un marqueur sur la couleur rouge.





Plume d'oie

Le fantôme tient le poignet du détective tandis que le détective tient un stylo dans sa main, et le fantôme tente de dessiner la réponse sur la feuille Plume d'oie. La ligne de dessin doit être continue : si la ligne est cassée, le détective perd le contact paranormal et le dessin est terminé. Le fantôme ne peut dessiner que des formes et des symboles – les mots, les lettres et les chiffres ne sont pas permis.



Nœud du pendu

Le fantôme arrange deux morceaux de corde sur la table pour tenter de communiquer la réponse. Le fantôme ne peut former que des formes et des symboles – les mots, les lettres et les chiffres ne sont pas permis.



Cri fantôme

Le fantôme répond à la question soit en faisant un son (qui ne peut pas être un mot quel qu'il soit), soit en pointant du doigt un objet dans la pièce.



Murmure des Ténèbres

Sans faire un son, le fantôme répond à la question en remuant la bouche et les lèvres pour communiquer un seul mot.



Toucher Fantôme

Le fantôme dessine la réponse avec son doigt sur le dos d'un détective, sans le révéler aux autres. Le fantôme ne peut dessiner que des formes et des symboles – les mots, les lettres et les chiffres ne sont pas permis.



Miroir Hanté

Sans faire un son, le fantôme répond à la question en mimant la réponse pendant jusqu'à 3 secondes.





Crédits

- Conception du jeu :** Marcin Łaczyński, Szymon Maliński,
Co-créateur du concept du jeu : Adrian Orzechowski
Illustrations : Horacy Mazowiecki
Conception graphique : JocArt - Jochem van Gool
Producteur : Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka
Directeur de la production : Vincent Vergonjeanne
Développement : Przemysław Dołęgowski
Filip Miłunski, Michał Gołębiowski
Paul Grogan, Gaming Rules!

**GAMING
RULES!**

L'histoire de ce jeu est assez particulière. Sa conception initiale a vu le jour lors d'un événement de Game Jam appelé « Games Laboratory » (le laboratoire des jeux). L'équipe de Lucky Duck Games et les concepteurs souhaitent exprimer leur gratitude à l'équipe responsable de « Games Laboratory », dirigée par Krzysztof Szafranski et Maciej Jesionowski, ainsi qu'à tous les participants à l'événement. Nous souhaitons remercier tous les ambassadeurs de Lucky Duck Games pour leurs précieux commentaires pendant la phase de test du jeu !