

RÈGLES

- MISE EN PLACE -

(exemple avec l'enquête «Le conte n'est pas bon»)

- A** Choisissez une des 3 enquêtes (l'ordre des enquêtes n'a pas d'importance). Retournez la première carte et lisez la présentation.
- B** Posez comme vous le souhaitez les 24 **cartes Dossier**, face cachée, au centre de la table.
- C** Posez à l'écart les 2 **cartes Indice** (face cachée) et le **D livret Enquête** de l'affaire concernée sans l'ouvrir. Lisez la liste des suspects.



1

- E** Chaque enquêteur choisit une couleur différente parmi les 6 épingles «Dossier» : ce sera sa **couleur interdite**.
- F** Prenez un minuteur et réglez-le sur **5 minutes**. (Variante Zen : réglez-le sur 6 minutes).

DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE

Enquêtes Express est un jeu coopératif pour 2 à 6 joueurs. Chaque enquête se déroule en 3 phases.

PHASE 1 : CONSULTER LES DOSSIERS

Déclenchez le minuteur ! Simultanément, chaque joueur doit consulter, une par une, un maximum de **cartes Dossier**.

ATTENTION : durant cette phase, il ne peut pas lire celles avec des épingles de sa couleur interdite.

2

Après avoir regardé une carte, le joueur doit la reposer face cachée sur la table afin que d'autres joueurs (ou lui-même) puissent la consulter.

Pendant cette phase 1, il est **interdit** de :

- Communiquer avec les joueurs
- Prendre des notes
- Regarder les 2 **cartes Indice**
- D'ouvrir le **livret Enquête** pour consulter les **Questions**.

Avant la fin du temps, chaque joueur doit choisir de **garder une et une seule carte Dossier** (sauf de sa couleur interdite) qu'il juge importante pour résoudre l'enquête : il pose cette carte face cachée devant lui.

Note : à 2 joueurs, chacun peut garder jusqu'à 2 cartes Dossier.

3

Dès que les 5 minutes sont écoulées, les joueurs ne peuvent plus consulter les **cartes Dossier**.

PHASE 2 : RÉSOUDRE L'ENQUÊTE

Cette phase n'est pas limitée en temps. Chaque joueur révèle d'abord la **carte Dossier** qu'il a conservée, la lit à voix haute et la laisse face visible devant lui (tout le monde peut la consulter, quelle que soit la couleur des épingles).

Puis ouvrez le **livret Enquête** et lisez les différentes **Questions** qui interrogent les joueurs sur l'affaire principale et des points annexes.

ATTENTION : ne soulevez pas le volet intérieur afin de ne pas révélez les Réponses.

Pour répondre à ces **Questions**, les joueurs peuvent désormais librement se concerter et partager les informations dont ils se souviennent.

4

Rouvrir un dossier

Il est parfois nécessaire de vérifier des informations. Pour cela, vous pouvez retourner face visible une ou plusieurs **cartes Dossier** supplémentaires. Pour chacune d'elles ainsi révélée, 1 point de pénalité sera retranché à votre score final. **N'hésitez pas à le faire** : c'est souvent crucial pour réussir votre partie !

Besoin d'aide ?

Si vous le souhaitez, vous pouvez à tout moment retourner une **carte Indice** (ou les deux) pour vous aider dans votre réflexion. Cette action est gratuite et n'entraîne donc pas de pénalité.

Note : ces indices, très utiles, vous mettent sur la bonne piste pour résoudre l'affaire principale.

Une fois que les joueurs ont validé ensemble leurs réponses aux différentes questions, la phase 2 se termine et vient le moment de la révélation...

5

PHASE FINALE : LA RÉVÉLATION

C'est l'heure de lever le voile sur tous les mystères de l'enquête : prenez le **livret Enquête** et ouvrez le volet intérieur.

Lisez à haute voix chaque réponse et comparez les éléments **écrits en gras** avec la réponse donnée par les joueurs à la fin de la phase 2. Si ces éléments ont bien été expliqués, les joueurs marquent les points associés à la question. Sinon, leur manque de précision les empêche de marquer ces points.

Calculez votre score final sur 20 ; retirez 1 point pour chaque dossier éventuellement réouvert pendant la phase 2. Reportez-vous au tableau (au dos du **livret Enquête**) pour découvrir quel enquêteur vous êtes !

6