

Règles du jeu

LE CERCLE DES ENQUÊTEURS EST UN JEU QUI PERMET DE RÉSOUDRE À PLUSIEURS UNE ENQUÊTE DANS UNE DURÉE DÉTERMINÉE.

MAIS CE N'EST PAS UNE ENQUÊTE ORDINAIRE...

CAR CHAQUE JOUEUR JOUE UN PERSONNAGE DE L'HISTOIRE! LE COUPABLE EST DONC PARMIS LES JOUEURS...

DURÉE DU JEU: 1h30

NOMBRE DE JOUEURS:

de 3 à 6

BUT DU JEU: pour la plupart des joueurs, l'objectif est de résoudre l'enquête - mais pour le coupable, le but est de ne pas être découvert!

MATÉRIEL: chronomètre, miroir.

LES ÉLÉMENTS DU LIVRE

LA LETTRE D'INVITATION: elle est à utiliser pour inviter des amis à participer au jeu.

LES CARTES PERSONNAGES: elles sont à distribuer au début du jeu. Elles contiennent les caractéristiques des personnages et l'objectif de chacun. Cet objectif est secret. C'est pourquoi il est écrit à l'envers. Il faudra regarder le texte dans un miroir pour le lire.

LE LIVRET: il est le support du jeu. Il décrit les étapes de l'histoire et dit ce qu'il faut faire. Il faut donc le suivre attentivement. Le livret devra être lu par l'animateur.

LES INDICES: ils doivent être distribués au fil du jeu. Attention aussi à ne pas les lire avant d'y être autorisés!

LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

Le rôle de l'animateur est de lire le livre à voix haute. L'animateur peut être un des joueurs - il faut alors choisir un enfant qui lit bien à voix haute. L'animateur peut aussi être extérieur à l'histoire (adulte, adolescent).

Le jeu prévoit des phases de collecte d'indices et des phases de discussions entre les joueurs. Les temps de discussion sont limités (comme indiqué dans le livre). C'est à l'animateur de surveiller l'horaire.

Pour les phases de collecte d'indices, c'est à l'animateur de remettre l'indice au joueur, face cachée.

NOMBRE DE JOUEURS

Il faut être idéalement six pour jouer. Si vous n'êtes pas six, les cartes personnages qui n'auront pas été distribuées doivent être posées sur la table, texte caché, comme si les joueurs étaient là. Elles ne doivent pas être lues.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque l'enquête est résolue.

Le coupable gagne si personne n'a deviné qui il était. Les autres joueurs gagnent s'ils ont atteint les objectifs inscrits sur leur carte personnage.

POUR ALLER PLUS LOIN

Vous pouvez décorer la salle dans laquelle vous allez jouer pour créer une ambiance.

Préparez également une caisse à déguisements ! Chaque joueur pourra choisir de se déguiser en fonction de son personnage.

Vous pouvez aussi décider qu'une des pièces du plan est une pièce réelle de votre maison. Cachez-y alors l'indice!