

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 PARI MI 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 : ciseaux,
chronomètre, miroir.

LES ÉLÉMENTS DU LIVRE

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

**LES CARTES
PERSONNAGES :**
elles sont à distribuer au
cours du jeu. Elles
contiennent
les caractéristiques des
personnages et l'objectif
secret de chacun.

LE LIVRET : il est le
support du jeu. Il décrit les
étapes de l'histoire et donne
les instructions sur le
déroulement du jeu. Il faut
donc le suivre
attentivement. Le livret est
lu par l'animateur.

LES INDICES : ils sont
distribués aux joueurs en
fonction des lieux qui sont
fouillés.

LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

le rôle de l'animateur est de
lire le livret 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, l'animateur
de distribue l'indice au
joueur, face cachée.

NOMBRE DE JOUEURS

Il faut être au moins 3
joueurs pour jouer. 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, et vous
déguiser en fonction de
vos personnages.

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