

Règles du jeu

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

MAIS CE N'EST PAS UNE ENQUÊTE ORDINAIRE ! CAR CHAQUE JOUEUR INCARNE 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 : ciseaux, chronomètre, miroir.

LES ÉLÉMENTS DU LIVRE

L'INVITATION peut être utilisée pour inviter des amis à participer.

LES PERSONNAGES : ces cartes sont à découper et contre-coller avant le démarrage du jeu. Elles contiennent les caractéristiques des personnages et l'objectif secret de chacun.

LE LIVRET : il décrit les étapes de l'histoire. Il est lu par l'animateur et doit être suivi attentivement.

LES INDICES : le livret vous indiquera quand les découvrir. Attention à ne pas les lire avant d'y être autorisé !

LA CARTE DU LIEU : elle permet aux joueurs de savoir quelle salle fouiller.

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 2 phases de collecte d'indices et 2 phases de discussions entre les joueurs. Les temps de discussion sont limités à 20 minutes (comme indiqué dans le livret). C'est à l'animateur de surveiller l'horaire et de rassembler les joueurs à l'issue des 20 minutes. Il doit alors reprendre la lecture du livre à voix haute. Il est aussi possible d'accorder 10 minutes supplémentaires si nécessaire.

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

INSTALLATION DU JEU

L'animateur distribue les cartes personnages, face cachée. Il ouvre également la carte du lieu et la dispose sur une table.

Chaque joueur découvre alors son personnage et son objectif dans le jeu, à l'aide d'un miroir. Le jeu peut alors démarrer avec la lecture du livret.

SI VOUS N'ÊTES PAS 6 JOUEURS

Il faut être au moins 3 pour jouer. Les cartes qui n'auront pas été piochées doivent être déposées sur la table, face cachée, 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 et vous déguiser. Vous pouvez aussi cacher les indices dans des pièces reelles de votre maison.