

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





AGE 8+



2-4 JOUEURS

DETECTEUR DE MENSONGES™

Enquête et déduction mènent su coupable!

Détecteur de Mensonges, jeu d'enquête et de déduction pour 2 à 4 joueurs.

Vous tenez votre chance d'être promu commissaire! Un crime vient d'être commis: rassemblez tous les suspects et questionnez-les. Leurs témoignages sont-ils vrais ou faux? Confrontez-les au test du détecteur de mensonges pour vous en assurer. Utilisez de toute votre astuce pour trouver le coupable et procédez à son arrestation. L'inspecteur qui parvient à identifier le plus de coupables est promu commissaire et gagne le jeu.

Contenu:

- 1 Console
- 24 Cartes "Suspect"
- 4 Cartes "Mandat d'Arrêt"
- 6 Cartes "Coupable"
- 10 Cartes "Information Secrète"
- 8 Cartes "Assignation à Comparaitre"
- 1 Tableau de score et 4 pions pour marquer le score

BUT DU JEU:

Etre le premier joueur à passer du grade d'inspecteur à celui de commissaire, promotion accordée à celui qui identifie le plus de coupables.

A chaque partie, chaque inspecteur essaie d'éliminer tous les suspects à l'exception du coupable et d'être le premier à procéder à son arrestation.

Les suspects sont éliminés grâce au test du Détecteur de Mensonges, qui permet de vérifier leurs témoignages.

Les "tuyaux anonymes" et les "rumeurs" indiqués sur les cartes "Information Secrète" aident également à identifier le coupable. Qui arrêtera le plus de

coupables et deviendra commissaire?

PREPARATION DU JEU:

A PARTIR DE MAINTENANT, TOUS LES JOUEURS SERONT APPELES "INSPECTEUR".

Installer le jeu sur une surface plate. L'espace devant chaque inspecteur est considéré comme son "secteur"; une ligne imaginaire divise le "secteur" en 2 parties: l'une pour les suspects "en garde à vue", l'autre pour les suspects "relâchés".

Des ronds ont été découpés dans les cartes "Suspect", "Information Secrète" et "Coupable" lors de leur fabrication. Assurez-vous qu'ils sont bien tous troués avant de commencer à jouer.

CARTES "SUSPECT"!

Choisissez un donneur. Il bat les 24 cartes "Suspect" et les distribue toutes en nombre égal à chaque inspecteur. Les inspecteurs alignent leurs cartes "Suspect" devant eux, dessin du personnage visible, dans la partie "en garde à vue". Ils ne **doivent pas** regarder le dos de ces cartes, sauf lorsqu'ils leur font passer le test du Détecteur de Mensonges.

Les dessins des personnages montrent des indices contenus dans le témoignage des suspects. Le témoignage de chaque personnage est au dos de la carte; une description objective du suspect représenté est également au dos de chaque carte.

CARTES "ASSIGNATION A COMPARAITRE", "MANDAT D'ARRET", "INFORMATION SECRETE":

Le donneur donne à chaque inspecteur:

- 2 cartes "Information Secrète"
- 1 carte "Mandat d'Arrêt"
- 2 cartes "Assignation à Comparaitre"

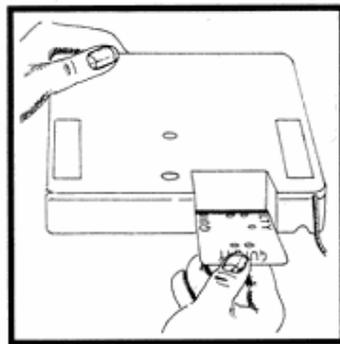
La façon d'utiliser ces cartes sera expliquée plus loin.

CARTES "COUPABLE" ET PREPARATION DU DETECTEUR DE MENSONGES:

Il y a 6 cartes "Coupable", chacune contenant l'identité de 4 suspects (24 en tout). C'est au donneur d'introduire une carte "Coupable" dans le Détecteur de Mensonges à chaque partie.

Le donneur doit donc suivre soigneusement les instructions ci-dessous et se référer au DESSIN 1.

1. Retournez le Détecteur de Mensonges.
2. Battez les 6 cartes "Coupable", en gardant le côté marqué "Coupable" sur le dessus. Sans la retourner, prenez la



DESSIN 1.

carte du dessus et glissez-la dans la fente prévue au dos du Détecteur de Mensonges. Faites bien attention à ce que l'identité du coupable ne puisse être vue ni par les autres inspecteurs, ni par vous.

3. Assurez-vous que la carte "Coupable" est entièrement introduite dans le Détecteur de Mensonges pour que celui-ci puisse bien fonctionner.
4. Remettez le Détecteur de Mensonges à l'endroit et placez-le au milieu de l'espace de jeu. L'identité du coupable, cachée dans le Détecteur, est maintenant face dessus; ce sera le premier nom qui apparaîtra lorsque vous tirerez la carte hors du Détecteur de Mensonges.
5. Mettez de côté les cartes "Coupable" non utilisées, face cachée, jusqu'à la fin de la partie.

Posez le tableau de score au centre de l'espace de jeu; chaque inspecteur choisit un pion de couleur et le place au départ du tableau de score.

Maintenant, le jeu peut commencer.

DEROULEMENT DU JEU

L'inspecteur placé à la gauche du donneur commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

N'oubliez pas que chaque inspecteur doit essayer d'identifier le coupable parmi les 24 suspects. Le seul moyen d'y parvenir est d'examiner les indices donnés par les suspects en les soumettant au test du Détecteur de Mensonges.

Les suspects que l'on juge innocents, peuvent être éliminés de l'enquête et relâchés.

Chaque inspecteur peut, lorsque vient son tour, opter pour l'une des actions suivantes:

1. Soumettre au test du Détecteur de Mensonges un suspect en garde à vue dans son secteur.
2. Soumettre au test du Détecteur de Mensonges un suspect en garde à vue chez un autre inspecteur, ou un suspect qui a été relâché; il est peu probable que cela se produise au début du jeu.
3. Vérifier si le "tuyau" donné par une de ses cartes "Information Secrète" est vrai ou faux.

SOUMETTRE AU TEST DU DETECTEUR DE MENSONGES:

S'il choisit l'action 1, il doit procéder comme suit:

Choisir l'un de ses suspects en garde à vue, de préférence un dont l'indice permette d'éliminer le plus de suspects possible.

Placer la carte "Suspect" face cachée dans l'espace "Interrogation Box" sur le Détecteur de Mensonges (Dessin 2). Remettre le Détecteur de

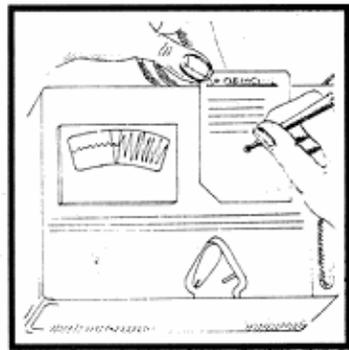
Mensonges à zéro en poussant le levier vers la gauche.

Lire l'indice complet aux autres inspecteurs.

La description du suspect ne peut être consultée que par l'inspecteur faisant passer le test.

Tout en maintenant la carte en place, mettre la sonde dans le trou prévu sur la carte et appuyer doucement: sur le cadran, l'aiguille se placera sur "Bleu" (vrai) ou "Rouge" (faux).

L'affichage "Rouge" est accompagné d'un "ding".



DESSIN 2.

Tous les inspecteurs prennent connaissance du résultat du test.

S'il choisit l'action 2, il doit procéder comme suit:

Echanger l'une de ses cartes "Assignation à Comparaitre" (en plaçant le côté marqué "UTILISE" face visible) à la place du suspect qu'il souhaite interroger et soumettre celui-ci au test du Détecteur de Mensonges comme décrit ci-dessus. Le témoignage doit être lu à haute voix et le résultat du test annoncé. Le joueur garde le suspect interrogé dans son jeu.

S'il choisit l'action 3, il doit procéder comme suit:

Placer l'une de ses cartes "Information Secrète" sur le Détecteur de Mensonges et vérifier si l'information est vraie ou fausse. Cette information n'est que pour lui, il ne doit pas la lire à haute voix.

RELACHER LES SUSPECTS:

Après un test au Détecteur de Mensonges, les inspecteurs doivent examiner les suspects qu'ils détiennent et déterminer ceux qu'ils pensent pouvoir éliminer de leur enquête. Par exemple: si le témoignage "C'était tout à fait mon type: distingué . . . chauve" se révèle faux au test du Détecteur de Mensonges, tous les suspects chauves doivent être éliminés et relâchés, si l'inspecteur qui les détient le désire.

Pour relâcher les suspects, les sortir de la zone "en garde à vue" pour les placer dans la deuxième zone de son secteur, en faisant attention à bien les séparer des suspects présents dans les secteurs des autres inspecteurs.

Les inspecteurs doivent annoncer clairement les noms des suspects qu'ils relâchent.

Il appartient à chaque inspecteur de décider de relâcher un de ses suspects ou non. Il peut, s'il le veut, essayer de tromper les autres inspecteurs en continuant de garder en détention des suspects qui devraient peut-être être relâchés.

PROCEDER A UNE ARRESTATION:

Un inspecteur peut arrêter un suspect qui est en **garde à vue chez lui** à tout moment pendant le jeu, excepté pendant le tour d'un autre inspecteur: il lui faut par conséquent attendre que le tour de l'autre inspecteur s'achève avant de procéder à l'arrestation. Il ne peut en aucun cas l'interrompre.

Un inspecteur ne peut arrêter un suspect **détenu par un autre que lui, ou un suspect relâché**, que lorsque vient son tour de jouer. Pour procéder à l'arrestation, l'inspecteur place sa carte "Mandat d'Arrêt" (côté "UTILISE" face visible) sur le suspect qu'il juge coupable et dit: "Je vous arrête pour ce crime".

VERIFIER QUE LE SUSPECT ARRETE EST BIEN LE COUPABLE:

L'inspecteur qui a procédé à l'arrestation prend le Détecteur de Mensonges et sort la carte "Coupable" de façon à être le seul à pouvoir lire le nom du coupable.

Si le suspect arrêté est bien le coupable, la partie est finie et l'inspecteur qui a fait l'arrestation marque des points comme suit:

Arrestation réussie 3 points

PLUS POINTS BONUS:

Si le coupable arrêté était **en garde à vue** chez un autre inspecteur 2 points

Si le coupable arrêté faisait partie de **suspects relâchés** par un autre inspecteur 3 points

Pour chaque suspect **en garde à vue** chez les autres inspecteurs 1 point

SI LE SUSPECT ARRETE N'EST PAS LE COUPABLE

Si un inspecteur se trompe et arrête un suspect qui n'est pas le coupable, il doit se retirer immédiatement de la partie en cours. LE NOM DU COUPABLE NE DOIT PAS ETRE REVELE AUX AUTRES INSPECTEURS.

Le jeu continue jusqu'à ce que le vrai coupable soit arrêté, ou jusqu'à ce que tous les inspecteurs aient procédé à une arrestation.

Si le coupable n'est pas arrêté à la fin d'une partie, l'inspecteur dans le secteur duquel il se trouve perd des points comme suit:

Si le coupable est en garde à vue Pénalité 2 points

Si le coupable a été relâché Pénalité 3 points

Les points de pénalité doivent être ôtés du score de l'inspecteur sur le tableau. Au pire, l'inspecteur reste ou revient au départ du tableau de score.

NOUVELLE PARTIE:

Lorsqu'une nouvelle partie commence, c'est le joueur placé à la gauche

du donneur de la partie précédente qui devient donneur. Enlever la carte "Coupable" utilisée. Battre les autres cartes "Coupable". Choisir une nouvelle carte et l'introduire dans le Détecteur de Mensonges pour pouvoir recommencer à jouer.

CONSEILS:

Tout comme un vrai inspecteur, restez vigilant en permanence, examinez tous les suspects, qu'ils se trouvent dans votre secteur ou non. Etudiez les témoignages des suspects avec attention: parfois leur description d'autres suspects peut être trompeuse; ainsi l'idée qu'ils se font de quelqu'un de "Maigre" peut être différente de la vôtre; il en va de même pour la couleur des cheveux; le teint ou la couleur des yeux. Soyez observateur et perspicace, et étudiez les descriptions objectives données au dos des cartes lorsque vous faites passer un test au Détecteur de Mensonges.

Surveillez tous les suspects. Un autre inspecteur pourrait relâcher le coupable par erreur: si vous l'arrêtez, cela vous rapportera des points bonus supplémentaires.

VAINQUEUR

L'inspecteur dont le pion atteint le premier le niveau supérieur du tableau de score gagne le jeu. Cela peut prendre plusieurs parties. Il devient alors commissaire et tous les autres inspecteurs lui doivent respect et obéissance . . . jusqu'à la fin de la prochaine partie de Détecteur de Mensonges.

