

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 ★★★ modulable 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





CARTES ACTION ET CARTES JOKER

Cartes Action :

Le joueur joue les Cartes Action à son tour, au cours de l'étape 2 (sauf Bon Flic, Mauvais Flic) et il n'en joue qu'une par tour.



Fouille de poubelles : le joueur pioche 1 carte au hasard dans la pile de défausse.



Falsification de Preuves : le joueur prend n'importe quelle carte de l'une des Annonces de son adversaire et la prend dans son jeu. L'adversaire doit ensuite reprendre les Annonces incomplètes dans le sien.



Persuasion Amicale : le joueur déplace le point d'aveu d'un témoin dans n'importe quelle Salle d'Interrogation. Le joueur ne peut déplacer le témoin de plus de 2 cases dans chaque direction (nombre inférieur ou supérieur).



Interrogatoire musclé : c'est la seule Carte Action que le joueur peut jouer pendant le tour de son adversaire. Quand son adversaire lance le dé (étape 4), le joueur peut jouer cette carte et le forcer à relancer le dé.

Cartes Spéciales Joker

En plus d'avoir une valeur chiffrée, les Cartes Joker noires permettent au joueur d'effectuer des actions spéciales. Au lieu d'utiliser les Carte Spéciales Joker dans une Annonce, le joueur peut les jouer : il les place face visible sur la Pile de Défausse et effectue l'action indiquée. Le joueur peut jouer autant de Cartes Joker Spéciales qu'il le souhaite du moment qu'il en réserve une pour la défausse au cours de l'étape 5.



Défaussez-vous pour relancer : si le joueur lance le dé et ne parvient pas à obtenir le nombre qu'il souhaite, il joue cette carte pour pouvoir relancer le dé. Cette carte ne peut être jouée contre l'adversaire.



Défaussez-vous pour 1 annonce : quand le joueur tente de découvrir l'indice d'une salle, qu'il réussisse ou qu'il échoue, il doit toujours se défausser d'une Annonce (étapes 3 & 4) ; toutefois, si le joueur joue cette carte de son jeu, il peut garder toutes ses Annonces en main.

REMPORTER LA PARTIE !

Quand le joueur pense avoir identifié le criminel, il lance une accusation. Le joueur ne peut lancer d'accusations que s'il vient juste d'atteindre le point d'aveu d'un témoin et donc de découvrir l'indice de ce dernier. Le joueur désigne ensuite sur le Poster des Suspects la personne qu'il souhaite accuser, puis il retourne tous les indices pour procéder à la vérification. Si l'accusation se révèle être exacte, le joueur remporte la partie ; toutefois, s'il s'est trompé, l'adversaire remporte automatiquement la partie.

CARNET DE NOTES DU DÉTECTIVE

Les détectives qui ont des difficultés à retenir les indices sont autorisés à les écrire sur un bout de papier pour s'y référer ultérieurement.

LE DÉTECTIVE

QUI DÉMASQUERA LE COUPABLE ?

CONTENU DU JEU

1 Plateau de jeu, face intérieure du couvercle de la boîte
1 Poster des Suspects
64 Cartes Enquête
8 Curseurs Témoins
1 Dé

Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service consommateurs de Mattel : N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 ? TTC/mn). En dehors des Etats-Unis, merci de consulter l'annuaire téléphonique pour obtenir les coordonnées de votre service Mattel local.

BUT DU JEU

Devenir le Chef de la police en identifiant le coupable parmi les suspects.

PRÉPARATION DU JEU

Retourner le couvercle de la boîte, face intérieure visible, pour découvrir les 4 Salles d'Interrogatoire, et le placer au milieu de la surface de jeu.

Déplier le Poster des Suspects et le placer de façon à ce que chaque joueur puisse le voir. Le Poster des Suspects contient des images de chacun des 16 suspects.

Plateau Salles d'Interrogatoire



Exemple de Carte Enquête



Avant Arrière

Les nombres figurant en haut des Salles d'Interrogatoire indiquent les points d'aveu des témoins.

Placer les 8 Curseurs Témoins de manière à ce que le côté où figurent les chiffres soit visible. Mélanger les curseurs, puis choisir un numéro de chaque (un numéro 1, un numéro 2, etc.) de manière à obtenir 4 curseurs avec des chiffres allant de 1 à 4. Mettre les autres de côté - **ne pas les regarder**.



Curseurs Témoins

Sans regarder la face cachée des Curseurs Témoins sélectionnés,

en attribuer un à chaque Salle d'Interrogatoire, en positionnant l'encoche du pion en dessous du plus grand nombre figurant sur la carte. L'attribution d'un curseur à une Salle d'Interrogatoire se fait au hasard.

Battre les 64 Cartes Enquête, donner 7 cartes à chaque joueur et poser les cartes restantes face cachée pour former une Pile de Pioche. Retourner la carte du dessus face visible et la placer à côté de la pile de Pioche, pour former une Pile de Défausse.

Le joueur le plus jeune joue en premier.

INTRODUCTION

Un crime a été commis ! À vous de découvrir les indices qui vous mèneront au coupable !

Dans chaque Salle d'Interrogatoire se trouve un témoin qui détient une information cruciale concernant le criminel recherché : **couleur des cheveux, couleur des yeux, pilosité du visage ou lunettes**. Ces témoins ont un "point d'aveu" déterminé par le nombre de la Salle d'Interrogation sous lequel ils se trouvent - plus le nombre est grand, plus il sera difficile de les faire parler. En jouant des Cartes Enquête avec une valeur égale ou supérieure au point d'aveu d'un témoin, le joueur découvre des indices qui lui permettent d'identifier le criminel et de le traduire en justice.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun à leur tour, les joueurs entreprennent les 5 actions suivantes dans cet ordre :

1. Le joueur doit tirer une ou deux carte(s).
2. Le joueur peut jouer une Carte Action s'il le souhaite.
3. Le joueur peut jouer une Annonce de Cartes Enquête s'il le souhaite.
4. Le joueur peut lancer le dé s'il le souhaite.
5. Le joueur doit se défausser d'une carte. Une explication détaillée de chacune des étapes figure ci-après.

ÉTAPE 1. Le joueur DOIT piocher une ou deux carte(s).

Le joueur peut soit piocher les 2 premières cartes du dessus dans la Pile de Pioche, soit piocher la carte du dessus dans la Pile de Défausse.

ÉTAPE 2. Le joueur PEUT jouer 1 Carte Action s'il le souhaite.

Les Cartes Action changent le cours d'une enquête. Le joueur les joue face visible sur la Pile de Défausse et effectue l'action demandée. Le joueur peut jouer une seule Carte Action par tour. Une description de chaque Carte Action est disponible à la fin de cette règle de jeu.

ÉTAPE 3. Le joueur peut jouer une Annonce de Cartes Enquête s'il le souhaite.

Une Annonce est un jeu de 3 cartes numérotées de la même couleur (les nombres ne doivent pas nécessairement correspondre). Si le joueur a une Annonce dans son jeu, il place les cartes face visible devant soi. Le joueur peut jouer 1 Annonce par tour. Si le joueur ne peut ou ne veut pas jouer une Annonce, il peut sauter cette étape.

Remarque : les cartes noires sont des JOKERS et peuvent remplacer n'importe quelle autre couleur afin d'obtenir des Annonces.

Utilisation des Annonces

Le joueur joue une Annonce à chaque tour afin de tenter d'atteindre le point d'aveu d'un témoin dans une Salle d'Interrogatoire. Comme le point d'aveu figurant sur la Salle d'Interrogatoire peut aller de 10 à 20 (selon la position du Curseur Témoins) et que l'Annonce la plus élevée est 9 (trois 3), le joueur ne pourra pas être en mesure d'atteindre le "point d'aveu" d'une salle en ne jouant qu'une seule Annonce. Il lui faudra jouer des Annonces supplémentaires au fil des tours qui s'ajouteront à la première Annonce, ou il lui faudra procéder à un lancer de dé (Étape 4).

Afin de déterminer s'il a atteint le "point d'aveu" d'une Salle d'Interrogatoire, le joueur doit ajouter la valeur de toutes les Annonces qu'il a jouées dont la couleur est identique à celle de la Salle d'Interrogation qu'il tente d'infiltrer (par exemple pour la Salle d'Interrogation bleue, il lui faudra ajouter toutes ses Annonces bleues). Le joueur doit s'assurer d'inclure toutes les Annonces de couleur noire qu'il a jouées lorsque qu'il fait le total. Les cartes noires sont des Jokers, ainsi elles peuvent devenir n'importe quelle Annonce de couleur dont le joueur a besoin. Le joueur doit faire attention à ne pas mélanger les cartes lorsqu'il fait le total ; il faut distinguer chaque type d'Annonce.

Si le total des Annonces d'un joueur est INFÉRIEUR au point d'aveu du témoin dans la Salle d'Interrogatoire correspondante en terme de couleur, il passe à l'étape 4.

Si le total des Annonces d'un joueur EST ÉGALE OU SUPÉRIEURE au point d'aveu d'un témoin dans la Salle d'Interrogatoire, il peut regarder l'indice au dos du Curseur Témoins placé sur la Salle d'Interrogatoire (par exemple, si la valeur totale de toutes ses annonces rouges est au moins aussi élevée que le point d'aveu du témoin dans la Salle d'Interrogatoire rouge, il peut retourner le curseur et regarder l'indice). Le joueur qui a gagné le droit de regarder l'indice ne doit pas le révéler à son adversaire. Après l'avoir regardé, il doit replacer le curseur, indice caché, sur la Salle d'Interrogatoire mais en plaçant l'encoche sous le nombre inférieur qui suit. Enfin, le joueur se défait de l'une des annonces qu'il vient d'utiliser contre le témoin et la place dans la Pile de Défausse. Si le joueur n'a pas atteint le "point d'aveu" d'une Salle d'Interrogatoire, il ne se sépare pas d'une annonce.

La Salle d'Interrogatoire noire

Dans la Salle d'Interrogatoire noire, les nombres correspondant aux points d'aveu sont supérieurs à ceux qui figurent dans les autres Salles d'Interrogatoire, étant donné qu'il est possible de combiner des Annonces de TOUTES LES COULEURS pour infiltrer cette salle (par exemple, le joueur pourrait combiner une Annonce de cartes rouges, une Annonce de cartes bleues ainsi qu'une

Annonce de cartes noires pour atteindre le point d'aveu d'un témoin de la Salle d'Interrogatoire noire).

Le joueur doit garder à l'esprit qu'une Annonce de cartes noires est très puissante. Comme cela fait office de Joker, on peut l'utiliser pour infiltrer les 4 Salles d'Interrogatoire.

ÉTAPE 4. Le joueur PEUT lancer le dé s'il le souhaite. Si le joueur n'a pas atteint le point d'aveu d'un témoin mais qu'il n'est plus qu'à 6 points ou moins de l'atteindre, il peut choisir de tenter sa chance en lançant le dé à 6 faces, pour ensuite ajouter le résultat du lancer de dé à ses Annonces. Attention ! Que l'opération réussisse ou échoue, le joueur devra dans tous les cas se défausser d'une des annonces utilisées contre le témoin.

Le joueur peut sauter cette étape s'il ne souhaite pas tenter sa chance avec le dé.

Si le total de son lancer de dé et de ses annonces EST ÉGAL OU SUPÉRIEUR au point d'aveu, le joueur peut alors regarder l'indice du témoin, et doit ensuite replacer l'encoche du curseur sous le plus petit nombre et se défausser d'une des Annonces qu'il a utilisées contre le témoin.

Si le total de son lancer de dé et de ses annonces EST INFÉRIEUR au point d'aveu, le joueur doit déplacer l'encoche du curseur de deux nombres (inférieurs) et se défausser d'une des Annonces utilisées contre le témoin. Dans le cas où le Curseur Témoins est déjà situé sous le plus petit nombre, il reste à sa place.

Par exemple : le Curseur Témoins dans cette Salle d'Interrogatoire est situé sous le point d'aveu 14. Deux Annonces correspondant à la couleur de la salle ont été jouées jusqu'ici, mais le total des cartes dans ces Annonces (11) n'est pas égal ou supérieur au point d'aveu du témoin (14). Une fois qu'il a joué sa deuxième Annonce, le joueur décide de prendre un risque et lance le dé. Il obtient 5, il arrive donc à un total de 16, ce qui est supérieur au point d'aveu. Il peut donc regarder l'indice au dos du Curseur Témoins, puis il replace le curseur sur la Salle d'Interrogatoire, sur le nombre immédiatement inférieur, 13. Enfin, il se défausse d'une des deux Annonces qu'il vient d'utiliser.



$$\begin{array}{r} 1 + 1 + 2 = 4 \\ 2 + 3 + 2 = 7 \\ 5 = 5 \end{array}$$

Un joueur ne peut consulter qu'un seul indice par tour.

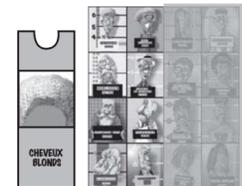
ÉTAPE 5. Le joueur DOIT se défausser d'une carte.

Le joueur doit terminer son tour en se défaussant d'une carte de son jeu, il doit donc penser à en garder une pour cette occasion. C'est ensuite au tour de l'adversaire de jouer. Si le joueur choisit de se défausser d'une Carte Action pendant cette étape, il n'utilise pas son pouvoir.

UTILISER LE POSTER DES SUSPECTS

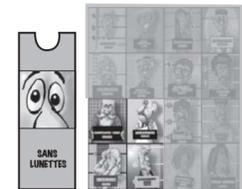
Quand un joueur obtient un indice, il se réfère au Poster des Suspects afin de réduire la liste des suspects. Chaque indice découvert réduit le nombre de suspects de moitié.

Par exemple : le premier indice découvert indique au joueur que le suspect qu'il recherche a les cheveux blonds ; il peut ainsi rayer de la liste des suspects l'autre moitié qui a les cheveux foncés.



Cheveux blonds

L'indice suivant que le joueur obtient lui indique que le suspect ne porte pas de lunettes ; ainsi, de même que dans l'exemple précédent, il peut éliminer l'autre moitié des suspects qui porte des lunettes. Le joueur continue de récolter des indices jusqu'à ce le nombre de suspects soit réduit à un seul... qui s'avérera être le criminel !



Sans lunettes

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.
Mattel France, 2733 rue d'Antony, BP90145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allmattel.com.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Composez sans frais le 1-800-524-8697.
Mattel U.K. Ltd., Varwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.



Black

M8698-0721G1
Lie Detector Game Instruction
8 x 14.5 Trim size
4 x 14.5 Folded

ITEM NO.: M8698	LANG.: French	GRAPHIC DESIGNER: Kenneth	PROOF APPROVAL
PART CODE: M8698-0721G1		PI ENGINEER:	SIGN OFF
ITEM NAME: LIE DETECTOR		PROJECT ENGINEER:	(GRAPHIC):
TOY YEAR: 2007		CS VENDOR: lasik	
PKG. SIZE: 8" x 14.53"		SOFTWARE: Illustrator CS2	
PKG. SPEC.: CHARACTER MAT	VER.: 1st Run	COLOR PROFILE/LPI: Mag CCNB / 175lpi	
BLANK SIZE: 19" x 19"		CS DATE: 11/07/07	DATE:
NOTES TO PRINTER: Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.			MATTEL