

ENQUETES & *contre tous*

Composition du jeu :

- un plateau recréant l'ambiance de films et romans policiers. Le parcours suit le rouleau de pellicule d'un film. Il existe 3 types de cases : jaunes, noires, marquées " ? "
- 100 cartes comportant 600 questions-réponses réparties en six catégories numérotées de 1 à 6
- 24 cartes d'attributs de détectives (licence - loupe - revolver - pipe). Il est prévu quatre cartes par joueur; on peut jouer à six (individuel ou par équipe)
- un dé et six pions
- 40 jetons.

REGLEMENT

1. But du jeu

L'ambition des concurrents, enquêteurs amateurs, est de devenir de véritables détectives. Ils doivent pour cela faire leurs preuves en répondant correctement aux questions, ce qui leur permet d'acquérir progressivement les attributs de la profession (licence, loupe, revolver, pipe). Le vainqueur est celui qui obtient, le premier, les 4 cartes attributs.

2. Principes, règles de base

- a) pour progresser dans le parcours, le joueur doit impérativement posséder la licence de détective.
- b) il n'y a pas de parcours "imposé", le joueur peut se déplacer comme il le veut.

Il y a deux seules restrictions à cette liberté d'itinéraire :

- deux joueurs ne peuvent se trouver ensemble sur une même case
- il est interdit de dépasser un concurrent.

Dans ces deux cas, on peut :

- faire marche arrière
- bifurquer dans une autre direction
- rester sur place et passer son tour.

3. Comment jouer ? Déroulement d'une partie

- a) **Départ.** Chaque concurrent ou équipe dispose d'un pion. On détermine l'ordre de départ en lançant le dé. Le joueur qui obtient le score le plus élevé commence.
- b) **Étapes suivantes.** Le joueur relance ensuite le dé. Il progresse du nombre de cases correspondant au chiffre du dé, puis répond à la question que lui pose le meneur de jeu ou un des autres concurrents sur base de la première carte de la boîte; après utilisation, cette carte est remise à la fin du paquet. La première bonne réponse vaut au joueur l'octroi de la Licence. Grâce à celle-ci, le joueur peut entamer le parcours. En cas de réponse fausse, le joueur est renvoyé à la case départ. Par la suite les réponses exactes donnent droit à un jeton et permettent de rejouer immédiatement. Cinq jetons sont échangés contre une des trois autres cartes attributs. Si un joueur fournit une mauvaise réponse, il passe la main. Le joueur suivant peut reprendre la question et obtient alors, en cas de réponse exacte, double mise. Mais en cas de réponse fausse, il rend un jeton. S'il ne reprend pas cette question, il lance le dé normalement.
- c) **Embûches du parcours :** différentes possibilités de questions existent en fonction des cases sur lesquelles se trouve le joueur :
1. case jaune : la catégorie de questions est déterminée par le chiffre obtenu en lançant le dé. Par exemple, si le joueur a obtenu 4, il doit répondre à une question de la catégorie 4, c'est-à-dire " Auteurs et héros de romans policiers ".
 2. case noire (toujours située à une intersection) : le joueur choisit la catégorie de la réponse.
 3. case marquée " ? " : la question appartient à la catégorie 6. Dans ce cas, si le joueur répond bien à la question, il obtient deux jetons. Sinon, sa Licence lui est retirée pour un tour; elle lui sera rendue en échange d'une bonne réponse au tour suivant (au lieu d'un jeton). Et tant qu'il n'a pas récupéré sa licence, il ne bouge plus.

4. Comment obtenir les cartes " attributs du détective "

- la première carte attribut ou Licence est délivrée à la première bonne réponse fournie;
- les trois autres cartes attributs s'obtiennent en échange de cinq jetons par carte.

5. Variante du jeu

Pour corser la difficulté, il est possible d'exiger que le joueur, donnant une réponse incorrecte, rende un jeton à la banque. Cela signifie que chaque joueur doit avoir un capital " jetons " de départ. Dans cette formule, le joueur, qui n'a plus de jeton, peut revendre à prix bas ses cartes attributs contre trois jetons (au lieu de la valeur d'achat de 5). Le joueur qui est amené à revendre sa licence (également trois jetons) reste immobilisé sur le plateau jusqu'à ce qu'il ait obtenu un "6" au lancer du dé.