

Mystère sous terre

RÈGLES DU JEU

7+

1-5

15-20'

Une famille de taupes a élu domicile à la ferme ! Ces nouvelles voisinent préfèrent l'obscurité et leur vue laisse à désirer ! Alors quand elles sortent explorer le potager, il arrive qu'elles chapardent un légume... ou deux, sans même s'en rendre compte.

Votre mission : découvrir tous ensemble la taupe responsable du chapardage ! Par chance, un bourdon butine à proximité et peut vous donner quelques indices... mais c'est à vous de résoudre l'enquête !

CONTENU



• 16 tuiles Indice



• 1 plateau d'enquête



Face Dos

• 64 cartes Suspect

Remarque : Chaque carte comporte deux trous. Avant votre première partie, assurez-vous de retirer les parties prédécoupées restantes (le cas échéant).

BUT DU JEU

Résoudre autant d'enquêtes que possible avant que la pioche ne soit épuisée.

MISE EN PLACE

1. Mélangez les **cartes Suspect** face cachée et distribuez 3 cartes à chaque joueur (ou 5 cartes si vous jouez en solo). Les joueurs peuvent regarder leurs propres cartes sans les montrer aux autres joueurs.
2. Comptez ensuite 24 cartes Suspect supplémentaires pour former une pioche ; remettez le reste des cartes dans la boîte.
3. Placez le **plateau d'enquête** au centre de la table.
4. Prenez la carte du dessus de la pioche et placez-la face cachée à l'emplacement prévu sur le plateau d'enquête. La taupe figurant de l'autre côté de la carte est la taupe responsable de la disparition du légume.

NE REGARDEZ PAS LE RECTO DE LA CARTE !

Important : Assurez-vous que l'orientation de la carte est correcte ! Alignez la pierre en bas au centre et la loupe en haut à droite de la carte avec celles du plateau.



5. Sur le côté, placez les 16 **tuiles Indice** face visible.



Mise en place pour une partie à 2 joueurs

Remarque : Pour une meilleure lisibilité, nous utilisons à partir de maintenant le pronom masculin, mais celui-ci désigne des joueurs de tous genres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs agissent ensemble en tant qu'équipe de détectives. Le joueur le plus observateur commence la partie ; les joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous jouez en solo, vous êtes toujours le joueur actif et prenez toutes les décisions.

Pour résoudre une enquête, vous devez identifier correctement les 4 indices :

COUVRE-CHEF
Que portait la taupe responsable ?



LÉGUME MANQUANT
Quel légume a-t-elle pris ?



CACHETTE
Où a-t-elle caché le légume ?



HEURE
Quand le légume a-t-il disparu ?



Dans cet exemple, la taupe responsable portait une **casquette** : elle a pris la **carotte** à **6:00** et l'a cachée dans **la galerie**.



1. CHOISIR UNE CARTE

À son tour, le joueur regarde ses cartes et choisit l'une des taupes.

Remarque : Lors du premier tour de jeu, le choix n'a pas vraiment d'importance. À partir du deuxième tour, il est conseillé aux joueurs de tenir compte des cartes déjà jouées pour faire un choix plus stratégique.

Le joueur place la carte choisie **face cachée** sur le plateau d'enquête, par-dessus la carte secrète.

Important : N'oubliez pas de vérifier que l'orientation de la carte est correcte !



2. SUIVRE LA PISTE DU BOURDON

Les joueurs obtiennent alors des informations sur la taupe responsable et les circonstances de l'événement. Chaque carte Suspect comporte deux trous. À travers l'un d'eux, aucune fleur ne sera visible. À travers l'autre trou, les joueurs verront l'indice laissé par leur ami bourdon :



Aucune fleur visible :
le bourdon indique qu'il n'y a **aucun indice** en commun entre les deux cartes ;



1 fleur visible :
les cartes ont **1 indice en commun** ;



2 fleurs visibles :
les cartes ont **2 indices en commun** ;



3 fleurs visibles :
les cartes ont **3 indices en commun**.

Le joueur actif retire délicatement la **carte Suspect** du dessus du plateau d'enquête (sans déplacer la carte située en dessous) et la place **face visible** du côté du plateau correspondant au nombre d'indices en commun. S'il y a déjà une ou plusieurs cartes de ce côté du plateau, placez-les côte à côte afin que toutes les cartes soient clairement visibles.

Exemple: *Lucie est la première joueuse. Elle choisit une carte de sa main et la place face cachée sur le plateau d'enquête. Elle ne voit aucune fleur à travers les deux trous, ce qui signifie qu'il n'y a aucun indice en commun entre les deux cartes. Lucie place la carte à gauche du plateau d'enquête (à côté du « O »).*



3. DISCUTER DES INDICES

Les joueurs discutent des nouvelles informations. Si le joueur actif décide qu'il peut éliminer certains indices, il retourne face cachée la (les) tuile(s) Indice correspondante(s).

Exemple (suite): *Lucie peut maintenant éliminer tous les indices correspondant à la carte qu'elle a jouée ; elle retourne donc face cachée toutes les tuiles Indice correspondantes (couvre-chef - casque, légume manquant - concombre, cachette - Framboisier, heure de la disparition du légume - 9:00).*



4. RÉSOUDRE L'ENQUÊTE OU TERMINER SON TOUR

Si aucun joueur n'est prêt à conclure l'enquête :

1) Le joueur actif pioche une carte et l'ajoute à sa main.
2) Le tour passe au joueur suivant.

Si l'un des joueurs pense être prêt à conclure l'enquête et que le joueur actif est d'accord :

1) Il l'annonce aux autres, puis les joueurs discutent ensemble de sa version des faits.
2) Le joueur actif annonce les 4 indices, prend la carte Suspect du plateau d'enquête et la retourne face visible :
   - **Si au moins 1 des 4 indices est incorrect**, toute l'équipe perd et la partie se termine ;
   - **Si tous les indices sont corrects**, l'équipe a résolu l'enquête (mettez la carte Suspect de côté comme récompense). La partie continue : les joueurs conservent leurs cartes en main et le joueur actif prépare la manche suivante.

   Le joueur actif :
   - met toutes les cartes placées à côté du plateau d'enquête dans la défausse ;
   - prend la carte du dessus de la pioche et la place face cachée dans l'emplacement du plateau d'enquête ;
   - retourne toutes les tuiles Indice face visible ;
   - pioche une carte et l'ajoute à sa main afin d'avoir 3 cartes.

   Le tour passe ensuite au joueur suivant, qui commence la nouvelle manche.

Exemple (suite): *C'est maintenant le tour de Léo. Il joue une carte et il y a 3 indices correspondants entre les deux cartes. Léo place la carte sur le plateau d'enquête sous la flèche "3".*





Le casque ne peut pas être l'un des indices en commun, comme les joueurs l'ont déduit lors du tour précédent, ce qui signifie que les 3 indices en commun sont le légume (carotte), la cachette (botte de foin) et l'heure de la disparition du légume (8:00). Léo élimine les indices suivants : citrouille, radis, grange, galerie, 6:00 et 7:00.

Il ne reste maintenant aux joueurs qu'à déterminer le couvre-chef que portait la taupe.

C'est au tour de Mehdi. Il joue une carte et il y a 2 indices en commun entre les deux cartes. Mehdi place la carte à droite du plateau d'enquête en face de la flèche "2".





Puisque les joueurs ont déjà éliminé la grange et 9:00, l'un des deux indices correspondants doit être la carotte (confirmée précédemment) et l'autre doit être la casquette – la dernière information manquante ! Mehdi décide de conclure l'enquête et annonce les 4 indices :

« La taupe responsable portait une casquette, elle a pris la carotte à 8:00 et l'a cachée dans la botte de foin. »

Les joueurs vérifient la carte... et Mehdi a raison !



Victoire !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans l'un des deux cas suivants :

• Le joueur actif a annoncé au moins un indice incorrect sur les 4 en accusation.
Toute l'équipe perd !

• À la fin de son tour, le joueur actif ne peut pas piocher de carte car la pioche est vide. Comptez le nombre d'enquêtes résolues (le nombre de cartes Suspect gagnées) et évaluez votre performance :

✓ **1 ENQUÊTE RÉSOLUE OU MOINS**
Vous devriez faire plus attention – le moindre détail compte !

✓✓ **2 ENQUÊTES RÉSOLUES**
Pas mal, mais souvenez-vous qu'un peu de coopération peut faire toute la différence !

✓✓✓ **3 ENQUÊTES RÉSOLUES**
Très bien, mais pour exceller, vous aurez peut-être besoin de plus d'entraînement !

✓✓✓✓ **4 ENQUÊTES RÉSOLUES OU PLUS**
Félicitations, vous êtes de véritables maîtres de la déduction ! Si vous souhaitez augmenter la difficulté, la prochaine fois ne comptez que 23 cartes pour la pioche au lieu de 24 et essayez de reproduire votre résultat ! Continuez à réduire le nombre de cartes pour faire vos preuves.

Auteur/Autrice : Alexander Peshkov & Ekaterina Pluzhnikova
Illustratrice : Natalya Efremova
Directrice artistique : Anastasia Durova
Cheffe de projet : Polina Bosolaeva
Correctrice : Maria Kravchenko
Responsable de production : Kristina Balakirova
Mise en page : Arthur Burlakov

Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave,
Yerevan 0014,
Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am
©2024 All rights reserved.

Wilson Jeux
17 bis rue Frémicourt
75015 Paris
contact@wilsonjeux.fr
www.wilsonjeux.fr

DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
quefairedemesdechets.fr