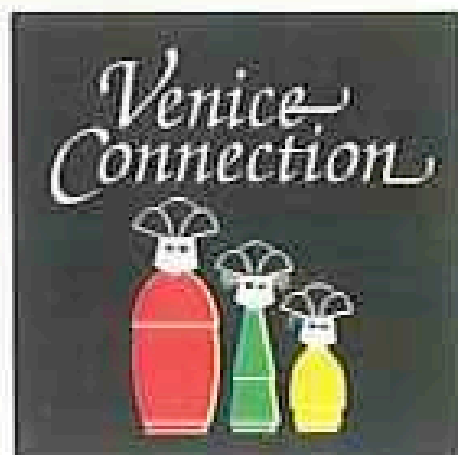


**ADVENTURE CARDS**

*Dario De Toffoli*

# **Detective**



*VeniceConnection* game 3.1

Pictures: Fabio Visintin

Design: Marina Pistorello - CompuService snc

Venice Connections

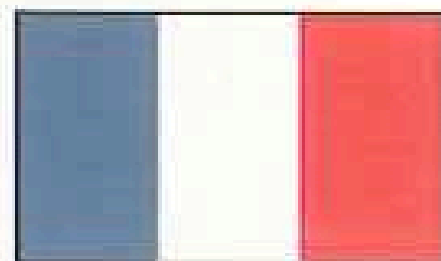
tel +39/041/5211029

fax +39/041/5240881

<dariodet@tin.it>

© 1998 - Venice Connection, Venice - All rights reserved

*Dario De Toffoli*  
**Detective**



- Les joueurs sont des DETECTIVES qui doivent résoudre 6 affreux crimes.
- La boîte contient un jeu de 24 cartes-preuve (toutes avec le même dos) et un jeu de 24 cartes-crime (dos de tonalités différentes); les deux jeux ont les mêmes illustrations.
- Les 24 cartes-crime sont divisées en 4 petits paquets de 6 cartes de même couleur et numérotées de 1 à 6. Chaque paquet doit être mélangé séparément : il s'agit des lieux du crime (fond jaune), des suspects (fond vert), des indices (fond rouge) et des armes du crime (fond bleu).
- Au début du jeu on révèle les 6 affreux crimes sur la table. Chaque crime est formé au hasard de 4 cartes-crime découvertes, une de chaque paquet. (Les 24 cartes-crime seront donc toutes visibles, réparties en 6 groupes de 4).
- Les 24 cartes-preuve (qui portent les mêmes illustrations que les cartes-crime) sont distribuées en partie aux joueurs et en partie rangées couvertes sur un côté de la table: 2 joueurs, chacun 8 cartes et 8 cartes couvertes; 3 joueurs, chacun 6 cartes et 6 couvertes; 4 joueurs, chacun 4 cartes et 8 couvertes; 5 joueurs, chacun 4 cartes et 4 couvertes.
- Le but du jeu est de résoudre les 6 crimes. Pour résoudre un crime il faut avoir en main les 4 cartes-preuve correspondant aux 4 cartes-crime sur la table.
- LE JEU. A son tour, un joueur a toujours 2 choix: A) DEMANDER ou B) DÉCLARER.

A) Le détective demande à un joueur quelconque de lui donner une certaine carte-preuve qu'il identifie soit par l'illustration, soit par la couleur et le numéro. Si l'autre joueur a cette carte, il doit la lui donner, et le détective peut en demander une autre (au même ou à un autre joueur), ou bien déclarer. Si l'autre joueur n'a pas la carte, le tour passe au joueur à sa gauche, mais avant de passer la main, le détective peut regarder secrètement sous une des cartes couvertes.

B) Il indique une des cartes couvertes et en déclare soit l'illustration, soit la couleur et le numéro. S'il a deviné, il se l'approprie et continue son tour avec une autre demande ou déclaration. S'il n'a pas deviné, il remet la carte couverte à sa place et passe la main sans en regarder d'autre.

Donc, tant qu'il devine, un détective peut continuer à demander ou déclarer, mais à la première erreur, le tour passe au joueur suivant.

- Lorsqu'un détective a résolu un crime, il montre les 4 cartes-preuve (qui sont écartées) s'approprie les 4 cartes-crime, puis continue à demander ou déclarer d'autres cartes.
- Si un détective n'a plus de cartes-preuve, il peut quand même, quand c'est son tour, faire sa série de demandes ou de déclarations.
- **VICTOIRE.** Le jeu se termine lorsque **TOUS** les crimes ont été résolus et le détective qui en a résolu le plus a gagné. En cas d'égalité, comptent les valeurs (numéros) sur les cartes-crime. Gagne le total le plus élevé.

**VERSION POUR LE PLUS PETITS.** On distribue toutes les cartes-preuve aux détectives (aucune n'est mise de côté couverte).