

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





TOUT LE MONDE ENQUÊTE

BAR-BRASSERIE

Plan d'Enquêteville

TOUT LE MONDE ENQUÊTE

MENEZ L'ENQUÊTE ET DÉCOUVREZ LES COMPLICES DES DIVERS DÉLITS ET CRIMES FARFELUS QUI ONT LIEU À ENQUÊTEVILLE !

Les crimes et délits ont beaucoup augmenté ces dernières années à Enquêteville. Face à tant de délinquance, la brigade de police d'Enquêteville est en sous-effectif et fait donc appel à vous pour les aider à résoudre les 10 enquêtes prioritaires non élucidées à ce jour.

Votre rôle en tant qu'enquêteur est de trouver le mobile de l'enquête en cours, d'identifier l'objet où se trouvent les empreintes du coupable et découvrir l'identité des membres de votre équipe, car un complice est peut-être parmi vous.

Faites attention, la brigade de police d'Enquêteville a déjà recruté par erreur dans ses équipes, des voleurs et des criminels qui divulgueraient de fausses informations. Depuis ce jour, des policiers, des détectives et des témoins sont parfois appelés en renfort dans l'équipe. Les témoignages que vous pourrez recueillir dans la ville vous permettront de connaître l'identité des membres de votre équipe et ainsi découvrir en qui vous pouvez avoir confiance.



Afin de compléter votre dossier d'enquête, reportez ces informations et dessinez les portraits robots des membres en qui vous n'avez pas confiance (DéTECTIVE, POLICIER et TÉMOIN dressez les portraits robots des VOLEUR, COMPLICE et CRIMINEL et inversement) afin de les dénoncer. Les identités de chacun des joueurs seront analysées par la brigade pour savoir quel dossier est fiable.

Nathalie Odzierajko

BUT DU JEU

Menez l'enquête et découvrez les coupables des divers délits et crimes farfelus qui ont eu lieu à Enquêteville. Pour gagner la partie, rendez-vous au commissariat en possession de votre dossier d'enquête comportant 4 éléments à compléter en fonction de votre rôle :

DÉTECTIVE, POLICIER ET TÉMOIN :

Les 3 mobiles « **Vrai** » du crime ou délit,
l'**objet mystère** où se trouvent les empreintes du coupable, les **témoignages** recueillis dans la ville vous permettant d'identifier et de dessiner les **portraits-robots** du complice, du voleur et du criminel ! Si ces identités ne sont pas présentes dans l'équipe lors de votre partie, vous devez le prouver en donnant les identités de chacun des autres joueurs et ne dessinez pas le portrait-robot des identités manquantes lors de cette partie.

COMPLICE, VOLEUR ET CRIMINEL :

Les 3 mobiles « **Faux** » du crime ou délit,
l'**objet mystère** où se trouvent les empreintes du coupable, les **témoignages** recueillis dans la ville vous permettant d'identifier et de dessiner les **portraits-robots** du détective, du policier et du témoin. Si ces identités ne sont pas présentes dans l'équipe lors de votre partie, vous devez le prouver en donnant les identités de chacun des autres joueurs et ne dessinez pas le portrait-robot des identités manquantes lors de cette partie.



MISE EN PLACE

1. Choisissez un des 10 scénarios qu'un des joueurs lit aux autres.

2. Prenez les 6 cartes « Mobiles » correspondantes à l'enquête choisie (par exemple, prenez les cartes mobiles 1 de l'enquête 1) et placez-les aléatoirement sur 6 des 18 lieux du plateau (3 mobiles sont vrais, les 3 autres sont faux).

3. Prenez les 13 jetons objets et posez-les faces cachées devant vous. Remettez aléatoirement un des jetons dans la boîte, ce sera l'objet mystère à trouver pour résoudre l'enquête. Placez aléatoirement les 12 objets restants faces cachées dans 3 lieux du plateau (4 objets par lieu).

Remarque :

Placez les cartes

« Mobiles » et les jetons « Objets » sur les lieux de votre choix de manière à laisser un lieu vide entre chaque lieu occupé.

4. Choisissez une couleur de carte identité parmi les 6 et prenez les 6 cartes « Identities » et les 12 cartes « Témoignages » de cette même couleur et remplacez les cartes des autres couleurs dans la boîte. Choisissez ensuite le niveau de difficulté des rôles que tous les joueurs devront interpréter pendant la partie (Apprenti ou Expert). Le niveau de difficulté doit être le même pour tous les joueurs.

Distribuez aléatoirement une carte identité à chaque joueur. Ces cartes vous indiqueront quel membre de l'équipe vous êtes. Vous devez obligatoirement jouer le rôle indiqué sur votre carte (Apprenti ou Expert) en suivant les consignes d'attitude et de langage de ce personnage pendant toute la partie.

5. Mélangez les cartes « Témoignages » (de la couleur choisie), « Défis » et « Chance », puis placez-les en 3 piles autour du plateau.

6. Chaque joueur se munit d'un crayon, prend un **dossier d'enquête** et choisit un pion qu'il place sur la case départ : Place des enquêtes. Le plus jeune commence la partie.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1. Trouvez l'identité des enquêteurs de votre équipe en allant sur les cases « Témoignages » et en faisant le rapprochement avec leur attitude durant la partie et dessinez leur portrait-robot.

Cherchez dans toute la ville les témoignages des habitants qui ont découvert la véritable identité des joueurs de votre équipe et pourront donc vous décrire leur attitude et particularité de langage. Pour cela, arrêtez-vous sur les cases témoignage  pour piocher 3 cartes « Témoignages » et reportez ces informations dans votre dossier d'enquête. Soyez attentifs aux attitudes des autres joueurs et comparez-les avec les témoignages que vous avez notés pour trouver leurs identités.

Si vous êtes détective, policier ou témoin, dessinez le portrait-robot du complice, du voleur et du criminel et inversement. Si ces identités ne sont pas présentes dans l'équipe d'enquêteurs, vous devez le prouver en donnant les identités de chacun (sans dessiner le portrait-robot des personnes manquantes), afin de compléter votre dossier d'enquête.



2. Trouvez dans certains lieux de la ville : les 3 mobiles « VRAIS » si vous êtes [Policier, Témoin, Détective] ou les 3 mobiles « FAUX » si vous êtes [Complice, Criminel ou Voleur].

Trouvez le mobile de l'enquête séparé en 3 fragments de mobile. Selon votre identité, récupérez les 3 mobiles vrais ou les 3 faux dans certains des 18 lieux de la ville et lisez-les à haute voix aux autres joueurs en indiquant **si vous le souhaitez si le mobile est vrai ou faux pour bluffer les autres joueurs.**



3. Identifiez l'objet mystère où se trouvent les empreintes du coupable.

Éliminez de votre dossier d'enquête les différents objets que vous trouverez dans certains lieux de la ville. Le seul objet introuvable est celui comportant les empreintes du coupable.



4. Rendez-vous au commissariat pour déposer votre dossier complet.

Pour remporter la partie, soyez le premier à rapporter votre dossier d'enquête complet comportant le nom de l'objet mystère, les identités et les portraits robots de certains joueurs (selon les identités de chacun) les 3 mobiles « Vrai » ou « Faux » selon votre identité.

Remarque : Les cartes « Défis » et « Chance » vous permettront de résoudre plus rapidement l'enquête.

1. Trouvez l'identité des enquêteurs de votre équipe et dessinez leur portrait-robot.



Le commissariat



dossier d'enquête

3. Identifiez l'objet mystère où se trouvent les empreintes du coupable.

2. Trouvez les 3 mobiles VRAIS ou FAUX

Conseils aux joueurs :

Pour le bon déroulement de la partie, il est important que chaque joueur fasse l'effort de rentrer dans la peau de son personnage en appliquant à la lettre les particularités de celui-ci aussi bien au niveau de la gestuelle que du vocabulaire utilisé. Sans cela, il ne sera pas possible de le démasquer avec les cartes « Témoignages » et le jeu perd tout son sens. L'ambiance et l'atmosphère de la partie dépendent de votre implication et de votre exceptionnel jeu d'acteur ! A la fin de la partie, le meilleur comédien sera élu parmi tous les joueurs et remportera la seconde place. Le meilleur enquêteur ayant rapporté en premier au commissariat son dossier d'enquête complet remportera la partie.

JOUER

Le plus jeune joueur commence la partie. Il lance les 2 dés et se déplace du nombre de cases indiqué par son lancer.

Remarque : Si un joueur fait un double aux dés, il doit alors piocher une carte « Défis », le réaliser immédiatement, puis continuer son tour normalement.

1. Les cases « Lieux » :

Vous pouvez vous arrêter sur une des 18 cases « lieux » avant la fin de votre déplacement (uniquement sur ces cases). Vous n'aurez donc pas besoin de faire le score exact pour tomber dessus mais votre déplacement sera alors terminé.

Il y a 3 cas de figure pour ces cases :

A) Lieu comportant des jetons « Objets » :

Regardez les jetons présents sur le lieu sans les dévoiler aux autres joueurs puis rayez-les de votre dossier d'enquête. Remplacez ensuite les jetons face cachée sur le lieu.

B) Lieu comportant une carte « Mobile » :

Prenez la carte et lisez-la à voix haute aux autres joueurs puis indiquez-leur les mots écrits en gras afin que chaque joueur puisse noter ces précieuses informations sur son dossier d'enquête. Conservez ensuite la carte, vous serez donc le seul à savoir si le mobile que vous avez lu est vrai ou faux. A savoir : Les autres joueurs pourront s'emparer de votre carte à l'aide de certaines cartes « Chance ».

C) Lieu vide :

Si le lieu ne comporte ni jeton ni carte, il ne se passe rien.

Particularités de la case « Commissariat » :

Durant toute la partie, vous pourrez vous rendre au « Commissariat » et regarder deux des mobiles récupérés et lus par les autres joueurs afin de découvrir si ceux-ci sont vrais ou faux. Lorsque votre dossier d'enquête est complet, rendez-vous sur cette case et annoncez aux autres joueurs : Les mobiles, les identités et l'objet, dans cet ordre. Dès qu'une des informations que vous donnez est fausse, vous devez vous arrêter, vous avez perdu. Les autres joueurs quant à eux, continuent.



Le commissariat

2. Les cases « Témoignages » :

Piochez 3 cartes « Témoignages » et reportez ces informations dans votre dossier d'enquête. Ces cartes vont vous permettre de trouver l'identité de chacun des membres de l'équipe. Pour cela, soyez attentif à la gestuelle et aux mots employés par les autres joueurs pendant la partie.

Une fois la carte utilisée, mettez-la dans la défausse (créez une pile à côté de la pioche « Témoignage »). Lorsque la pile de cartes « Témoignages » est finie, mélangez la défausse et reformez ainsi une pile de cartes « Témoignages ».



Remarque :

**Il ne se passe rien quand vous tombez sur la case départ :
Place des enquêtes.**

**Une fois son tour de jeu terminé,
c'est au tour du joueur situé à sa droite de lancer les dés...**

3) Les cases « Défis » :

Piochez une carte et réalisez au choix un des deux défis inscrits dessus. Des défis plus fous les uns que les autres vous attendent ! Vous devrez faire des mimes, vous prendre en photo dans des situations rocambolesques, dessiner, raconter des histoires... Les gagnants des défis piochent au choix 2 cartes « Chance » ou 3 cartes « Témoignages » par joueur. *Une fois la carte utilisée, remettez-la en bas de la pile.*

Les différents défis :

- « Lire à voix haute » : Lisez le défi aux autres joueurs avant de le réaliser
- « Mime » : Annoncez aux autres joueurs qu'ils devront deviner ce que vous allez mimer mais ne lisez pas à voix haute le contenu de la carte.
- « Dessin » : Annoncez aux autres joueurs qu'ils devront deviner ce que vous allez dessiner mais ne lisez pas à voix haute le contenu de la carte.
- « Devinez ce que je fais » : Annoncez aux autres joueurs qu'ils devront deviner ce que vous allez faire mais ne lisez pas à voix haute le contenu de la carte.

Condition de validation des « Défis » :

- Pour les défis « Détecteur de mensonges » et « Au voleur ! » : Si aucun des autres joueurs ne trouve la bonne réponse du premier coup, vous remportez le défi. Si une ou plusieurs personnes trouvent, elles peuvent alors piocher une carte « Chance » ou 2 cartes « Témoignages » et vous ne remportez pas le défi.
- Pour tous les défis où les autres joueurs doivent deviner ce que vous faites « Mime », « Dessin », « Devinez ce que je fais » : La première personne qui trouve ce que vous essayez de faire deviner obtient la même récompense que vous. Si personne ne trouve au bout d'1 minute alors vous ne remportez pas le défi.

- Pour tous les autres défis : si vous respectez les contraintes indiquées sur la carte, vous remportez le défi !

Exemple pour le défi « Improvisation » :

Les autres joueurs donnent trois mots par exemple « Licorne », « Dé à coudre » et « Petit pois » puis la personne réalisant le défi doit inventer une histoire en utilisant obligatoirement ces mots. Si elle utilise correctement les mots imposés, elle remporte le défi.



FIN DE **PARTIE**

Le gagnant est le joueur qui se sera rendu en premier au commissariat en possession :

- Du nom de l'objet mystère comportant les empreintes du coupable.
- Des 3 mobiles « vrai » ou « faux » (selon son rôle) de l'enquête que vous venez de faire.
- Des identités et des portraits robots des joueurs (selon son rôle et celui des autres joueurs).

Le joueur élu « **meilleur comédien** » c'est-à-dire ayant le mieux interprété son personnage, remporte la seconde place.

LES ENQUÊTES

Enquête 1 :

Cambriolage sans queue ni tête

Enquête 2 :

Le voisinage n'y a vu que du feu !

Enquête 3 :

Une marmotte déséquilibrée, braque le supermarché

Enquête 4 :

Liberté, Égalité, Dérobée !

Enquête 5 :

Le parc d'Enquêteville, un vrai cirque !

Enquête 6 :

Chanter à s'en étouffer

Enquête 7 :

Le cours de sciences qui met le feu

Enquête 8 :

Comble au commissariat

Enquête 9 :

Un kidnapping musclé

Enquête 10 :

Avoir le Tigre dans la peau !





ENQUÊTE 1 : CAMBRIOLAGE SANS QUEUE NI TÊTE.

ENQUÊTE :

UNE RECRUDESCENCE DE CAMBRIOLAGES INHABITUELS DANS ENQUÊTEVILLE A LIEU DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES, MAIS TOUJOURS AUCUNE PISTE N'A ÉTÉ TROUVÉE À CE JOUR. SYSTÉMATIQUEMENT LE MÊME CONSTAT : VOL DE BIJOUX, MAIS AUSSI DISPARITION DE TOUS LES COUSSINS ET OREILLERS DES HABITATIONS VISITÉES...

TROUVEZ L'OBJET QUI A PERMIS DE RÉALISER TOUS LES CAMBRIOLAGES ET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES. PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

LES HABITANTS DE LA VILLE L'APPELLENT LA FOULE AUX CHIENS. IL EST EN EFFET FRÉQUENT DE VOIR ELISA BOYER SE PROMENER AVEC SA MEUTE DE CANIDÉS ET SA POUSSETTE TRANSPORTANT SES PLUS PETITS CHIENS. EDUCATRICE CANINE À LA RETRAITE TOUCHANT UNE MAIGRE PENSION ÉLLE DÉCIDE D'UTILISER SES TALENTS DE DRESSAGE POUR ÉDUIQUER SES BÊTES À CHERCHER ET RAPPORTER DES BIJOUX. POUR LES DRESSER, ELLE SE SERT DE L'OBJET MYSTÈRE) QU'ELLE GARDE CONTINUËLLEMENT SUR ELLE ET QUI EST DEVENU LE JOUET FAVORI DE SES CANIDÉS. À CHAQUE CAMBRIOLAGE, LES CHIENS NE PEUVENT S'EMPECHER DE RAPPORTER TOUS LES COUSSINS POUR REMPLIR LA PIÈCE OÙ LEUR EST DÉDIEE DANS L'APPARTEMENT DE MADAME BOYER LA « CANIMOOM DE LUXE » COMPORTE À CE JOUR PLUS DE 174 COUSSINS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :



ENQUÊTE 2 : LE VOISINAGE N'Y A VU QUE DU FEU !

ENQUÊTE :

IL EST 14H LORSQUE LES POMPIERS ARRIVENT DEVANT LA MAISON DE LA FAMILLE TAILLE. IL NE RESTE PLUS RIEN DE LEUR CHARMANT PAVILLON. MONSIEUR JEAN TAILLE, SOUS LE CHOC ET TENANT FERMEMENT SA PETITE CHIENNE KITTY DANS SES BRAS, EST SANS VOIX ET NE PARVIENT À LIVRER AUCUN TÉMOIGNAGE DE CE QUI S'EST PASSÉ. LES ENFANTS ET MADAME TAILLE N'ÉTAIENT PAS SUR LES LIEUX AU MOMENT DE L'INCENDIE.

TROUVEZ L'OBJET QUI A PROPAGÉ L'INCENDIE ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

LE MOBILE QUI A ENTRAÎNÉ L'INCENDIE EST LA JALOUSIE DE JEAN TAILLE ENVERS LE JARDIN PARFAITEMENT ENTRETENU DE SON VOISIN MONSIEUR HERBERT HERBE. POUSSÉ PAR LA CONVOITISE MONSIEUR TAILLE S'EST MUNI DE L'OBJET MYSTÈRE) QU'IL A ENFLAMMÉ À L'AIDE D'UN BRIQUET PUIS L'A LANCÉ EN PLEIN MILIEU DE LA PELOUSE DE SON VOISIN. C'EST À CE MOMENT-LÀ QUE SA CHIENNE KITTY, TRIPLE CHAMPIONNE DE RAMASSAGE DE BÂTON, S'EST EMPRESSÉE DE RAPPORTER L'OBJET LÉGÈREMENT EN FEU POUR LE DÉPOSER DANS SON PANIER EN OSIER INSTALLÉ AU SALON. PAR OCCUPÉ À ATTENDRE LE RÉSULTAT DE SES MÉFAITS POUR LA FENÊTRE, MR TAILLE S'APERÇUT TROP TARD QUE L'OBJET S'ÉTAIT PLEINEMENT ENFLAMMÉ DANS SA PROPRE MAISON...

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :



ENQUÊTE 5 : LE PARC D'ENQUÊTEVILLE, UN VRAI CIRQUE !

ENQUÊTE :

DEPUIS ENVIRON DEUX SEMAINES, UN MYSTÉRIeux CLOWN ATTAQUE LES PROMENEURS DU PARC D'ENQUÊTEVILLE. IL VIENT À PROXIMITÉ DES VICTIMES, LEUR RENVERSE LE CONTENU DES POUBELLES DE L'ESPACE VERT SUR LA TÊTE ET LES Pousse BRUTALEMENT À L'AIDE D'UN (OBJET MYSTÈRE) JUSQU'À LES FAIRE TOMBER. UNE DIZAINE DE PERSONNES EN ONT ÉTÉ VICTIMES. LE CLOWN, QUI EST MÉCONNAISSABLE À CAUSE DE SON MAQUILLAGE, EST AUSSI DIFFICILE À COINCER CAR IL INTERVIENT À N'IMPORTE QUELLE HEURE DE LA JOURNÉE ET PROFITE DES DÉPARTS DES PATROUILLES DE POLICE SUR D'AUTRES LIEUX D'INTERVENTION POUR ENTRER DANS LE PARC. QUI EST CE CLOWN QUI DONNE UNE RAISON DE PLUS À CEUX QUI EN ONT LA PHOBIE DE LES DÉTESTER ?

TROUVEZ L'OBJET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :

SIMONE SIMAN EST LA COUPABLE. ELLE REVÊT SON COSTUME DE CLOWN ET PREND AVEC ELLE SON (OBJET MYSTÈRE) DEPUIS ENVIRON DEUX SEMAINES POUR TENTER DE DONNER UNE MAUVAISE RÉPUTATION AU PARC. EN EFFET LA FERMETURE DÉFINITIVE DU PARC ARRANGERAIT GRANDIÈREMENT MADAME SIMAN ÉTANT DONNÉ QU'ELLE EST DIRECTRICE D'UNE SOCIÉTÉ DE CONSTRUCTION DE PARKINGS ET QU'ENQUÊTEVILLE MANQUE DE STATIONNEMENTS. QUANT AU COSTUME DE CLOWN, IL S'AGIT TOUT SIMPLEMENT DE LA TENUE DE TRAVAIL DE SON MAR AU CIRQUE AMBULANT DE LA RÉGION. CE DERNIER N'EXERCE PLUS CAR SON NUMÉRO CONSTANTEMENT À UNIFORMEMENT SE RENVERSE DES TASSES DE CAFÉS SUR LUI EN CRIANT « WHAT ELSE » NE FAISAIT RIEN QUE TRÈS PEU DE GENS.



ENQUÊTE 6 : CHANTER À S'EN ÉTOUFFER.

ENQUÊTE :

HORREUR DANS LE MONDE DU SHOWBUSINESS ! KENDJI CHIRAC, LE CHANTEUR STAR DES ANNÉES 90 A ÉTÉ ASSASSINÉ DANS LA MAISON QU'IL VENAIT DE S'OFFRIR POUR COULER PAISIBLEMENT SES VIEUX JOURS LOIN DU STAR SYSTEM. SUR LES VIDÉOS DE SURVEILLANCE, LES POLICIERS ONT PU OBSERVER UN INDIVIDU MASQUÉ EN TRAIN D'ÉTRANGLER LA VEDETTE À L'AIDE DE L'OBJET MYSTÈRE. LE COUPABLE S'EST ENFUI AVEC L'OBJET. MALHEUREUSEMENT LA RÉOLUTION DE LA CAMÉRA DE SURVEILLANCE NE PERMET PAS DE L'IDENTIFIER. TROUVEZ QUI A MIS FIN AU JOURS DE CETTE IDOLE DES FRANÇAIS ?

TROUVEZ L'OBJET QUI A SERVI À ÉTRANGLER EDMOND ET QUI COMPORTE LES EMPREINTES DU COUPABLE ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :

KENDJI CHIRAC A ÉTÉ ASSASSINÉ PAR KENDJAC CHIKEN QUI EN APPRENTANT QUE SON SOSIE OFFICIEL, KENDJAC A PRIS PEUR PRENDRE SA RETRAITE. CET ÉLOIGNEMENT DES FEUX DES PROJECTEURS SE SÉRIAIT TRADUIT PAR UNE RÉDUCTION DE SES BOOKINGS EN TANT QUE SOSIE : MOINS D'ACTUALITÉ POUR KENDJI ET DONC MOINS DE REPRÉSENTATIONS POUR KENDJAC. EN REVANCHE LA MORT D'UN CHANTEUR RELANCE IMMÉDIATEMENT SES VENTES DE DISQUES ET LES DEMANDES DE REPRÉSENTATIONS DE SES SOSIES. C'EST AINSI QUE L'IDÉE LUI EST VENUE. ARRIVÉ DANS LA MAISON D'EDMOND, IL PRIT LE PREMIER OBJET QU'IL TROUVA À PORTÉE DE MAIN, L'OBJET MYSTÈRE) ET COMMENÇA L'IMPARDONNABLE. GRÂCE À VOUS, KENDJAC NE FERA PLUS QUE DES INTERPRÉTATIONS EN PRISON, FORCÉ À CHANTER EN BOUCLE LES TUBES DE LA STAR POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES DÉTENUÉS QUI EN ÉTAIENT TOUTS TRÈS FAN.



ENQUÊTE 7 : LE COURS DE SCIENCES QUI MET LE FEU !

ENQUÊTE :

IL EST 12H25 LORSQUE L'ALARME INCENDIE DU LYCÉE RETENTIT. TOUS LES ÉLÈVES SONT REGROUPÉS DANS LA RUE LORSQUE LES POMPIERS ARRIVENT, HEUREUSEMENT IL N'Y A AUCUNE VICTIME DU FEU QUI S'EST DÉCLARÉ DANS LA SALLE DE SCIENCES. CETTE DERNIÈRE EST COMPLÈTEMENT DÉVASTÉE. DÉCOUVREZ QUEL (OBJET MYSTÈRE) A PERMIS DE FAIRE DÉMARRER LE FEU ET SURTOUT QUI A PROVOQUÉ CETTE CATASTROPHE !

TROUVEZ L'OBJET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :

QUI AURAIT PENSÉ QUE LA MEILLEURE ÉLÈVE DE TOUT LE LYCÉE AURAIT PU PROVOQUER UN INCENDIE CRIMINEL ! BIEN LA COUPABLE. EN APPRENANT QUE LE CONTRÔLE DE L'APRÈS-MIDI PORTERAIT SUR LE « GÉNOME » ET NON LES « GNOMES » COMME ELLE L'AVAIT NOTÉ PAR ERREUR. DEBBY A STRESSÉ. OBTENIR UNE NOTE INFÉRIEURE À 19 AURAIT ÉTÉ INSOUTENABLE POUR CELLE QUI N'OBTIENT QUE DES 20 OU DES 19 DANS TOUTES LES MATIÈRES. ELLE A DÉCIDÉ D'ÊTRE LA PREMIÈRE À METTRE LE FEU À LA SALLE OÙ AURAIT EU LIEU L'EXAMEN, À L'AIDE DE (L'OBJET MYSTÈRE).



ENQUÊTE 8 : COMBLE AU COMMISSARIAT !

ENQUÊTE :

UNE VOITURE DE PATROUILLE A ÉTÉ DÉROBÉE PENDANT LA PAUSE DÉJEUNER ! LES TROIS POLICIERS ÉTAIENT TRANQUILLEMENT EN TRAIN DE S'AFFAIRER À CHOISIR LA SAUCE DE LEUR KEBAB LORSQUE LE VOLEUR A COMMIS LE DÉLIT. CE N'EST QU'EN SORTANT AVEC LEURS SANDWICHS ET LEURS BARQUETTES DE FRITES À LA MAIN QUE LES POLICIERS SE SONT RENDU COMPTE DE CE QUI VENAIT DE SE PASSER. UN PASSANT LEUR DIRA AVOIR VU LE VOLEUR UTILISER UN (OBJET MYSTÈRE) QU'IL N'A PAS RÉUSSI À IDENTIFIER POUR BRISER LA VITRE DU VÉHICULE AVANT DE MONTER DEDANS ET PRENDRE LA FUITE.

TROUVEZ L'OBJET QUI A PERMIS DE BRISER LA VITRE ET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES. PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :

LE COUPABLE EST JEAN CASSSE QUI N'EST AUTRE QUE LE CASCADÉUR EN CHEF QUI TRAVAILLE SUR LE TOURNAGE DE "TAXI 17". JEAN DEVAIT CONDUIRE UNE VOITURE DE POLICE QUI POURSUIVAIT UN TAXI PUIS EFFECTUER UN TONNEAU APRÈS AVOIR PERCHÉ UN DÉAMBULATEUR ABANDONNÉ AU MILIEU DE LA ROUTE PAR UN RETRAITÉ APURÉ. SEULEMENT SA RÉPLIQUE DE VOITURE DE POLICE ÉTANT EN PANNE JEAN A PANIQUÉ ! IMPOSSIBLE DE TROUVER UN VÉHICULE À 1H DE LA MISE EN PLACE DE LA SCÈNE, JEAN A DONC DÉCIDÉ DE VOLER LA VOITURE DE PATROUILLE EN BRISANT LA VITRE À L'AIDE D'UN VÉHICULE DANS UN PIÈTRE ÉTAT APRÈS QUE LE TONNEAU DE LA CASCADE EUT ÉTÉ EFFECTUÉ ! AU MOINS CE MOMENT SERA IMMORTALISÉ AU CINÉMA...



ENQUÊTE 9 : UN KIDNAPPING MUSCLÉ.

ENQUÊTE :

JADE ORLEMUSCLE, LA CÉLÈBRE COACH SPORTIVE D'ENQUÊTEVILLE, MÉDAILLE D'OR DE GAINAGE EN SALLE, A ÉTÉ KIDNAPPÉE. SA FAMILLE EST SANS NOUVELLE DEPUIS 3 JOURS ET SA COMMUNAUTÉ QUI EST HABITUÉE À VISIONNER QUOTIDIENNEMENT SES VIDÉOS SPORTIVES SUR SA CHAÎNE « PASSION FONTE » EST ALARMÉE ! QU'EST-IL ARRIVÉ À JADE ORLEMUSCLE ?

TROUVEZ L'OBJET AVEC LEQUEL ELLE A ÉTÉ KIDNAPPÉE ET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES. PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :
LA COUPABLE EST FRANÇOISE FLASQUE, UNE FANATIQUE DE JADE ORLEMUSCLE. CETTE DERNIÈRE VOULAIT GARDER LES PRÉCIEUX CONSEILS DE SA COACH UNIQUEMENT POUR ELLE ET LES APPLIQUER QUOTIDIENNEMENT DE MANIÈRE INTENSIVE. POUR OBTENIR LE BIKINI BODY DE SES RÊVES, ELLE A FAIRE JADE À L'AIDE D'UN (OBJET MYSTÈRE) AVANT DE LA RETENIR PRISONNIÈRE DANS SA CAVE AMÉNAGÉE EN SALLE DE SPORT. JADE ÉTAIT RETENUE LIGOTÉE AVEC DES CORDES À SAUTER À UN BANC DE MUSCULATION. SUITE À L'ENQUÊTE, ELLE VOUS REMERCIE EN VOUS OFFRANT 1 AN DONT ELLE EST VÉGÉTARIENNE.



ENQUÊTE 10 : AVOIR LE TIGRE DANS LA PEAU !

ENQUÊTE :

IL EST 18H45 LORSQUE MADAME THERRIEUR POUSSE LA PORTE D'ENTRÉE DE SA SOMPTUEUSE DEMEURE ET TOMBE NEZ À NEZ FACE À L'HORREUR : SON MARI, MORT ET ENCASTRÉ DANS LEUR TIGRE DE BIRMANIE EMPAILLÉ ! ALAIN THERRIEUR A LITTÉRALEMENT ÉTÉ PLACÉ DANS LA BÊTE. LA MISE EN SCÈNE N'AURAIT PU ÊTRE PLUS SORDIDE PUISQUE LA TÊTE DE MR THERRIEUR RESSORT DU POSTÉRIEUR DU FÉLIN. COMMENT ALAIN THERRIEUR A-T-IL PU SE RETROUVER DANS UNE TELLE SITUATION ?

TROUVEZ L'OBJET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES. PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :
LA COUPABLE EST MEILISSA SANBON, L'EMPLOYÉE DE MÉNAGE DE MONSIEUR ET MADAME THERRIEUR DEPUIS 12 ANS. CETTE DERNIÈRE NE SUPPORTAIT PLUS LES EXIGENCES PARFIDEMENT D'ALAIN THERRIEUR CONCERNANT L'ENTRETIEN DU TIGRE EMPAILLÉ. IL LUI ÉTAIT DEMANDÉ DE LE BROSSER 3 HEURES PAR JOUR DE LUSTRE SES DENTS MAIS AUSSI DE TERMINER PAR UN MASSAGE AFIN DE CONSERVER LA SOUPLESSE DE LA FOURRURE. LE JOUR DU DRAME, VOULANT LE NETTOYER PLUS RAPIDEMENT QUE D'HABITUDE, MEILISSA AVAIT TESTÉ L'ASPIRATEUR QUI MALHEUREUSEMENT AVAIT ARRACHÉ UNE TOUFFE DE POILS DE L'ANIMAL. ALAIN THERRIEUR LUI AVAIT ALORS HURLÉ DESSUS EN LA MENAÇANT AVEC UNE TONDEUSE ÉLECTRIQUE AFIN DE VENGER SON TIGRE ADORÉ. APERÇUE, MEILISSA PART (L'OBJET MYSTÈRE) ET ASSOMMA MORTellement SON PATRON AVEC ELLE PLACÉ EN SUIVANT MR THERRIEUR DANS LE CORPS DE L'ANIMAL OÙ IL ÉTAIT À L'ORIGINE DE SA FOLIE.



Imaginé par NATOO
Illustration : Sylvain | Design graphique : Vincent
TOUT LE MONDE ENQUÊTE | Topi-games © 2018