

RÈGLE DU JEU

MATERIEL

- o 12 cartes «INDICE»
- o 48 cartes «ÉNIGMES»
- o 1 règle du jeu



PRINCIPE DU JEU



En tant que **Détective**, deviner des énigmes à l'aide d'indices.

En tant qu'**Indic'**, faire deviner une énigme aux Détectives à l'aide d'indices.

PRÉPARATION

Séparez les cartes «INDICE» (n°1) et les cartes «ÉNIGMES» (n°2), formez deux piles sur la table.



LE JEU

Une partie dure un certain nombre de manches :

- à 4 et 5 joueurs, deux manches par joueur
- à 6 et 7 joueurs, une manche par joueur

Important : pour les parties à 3 joueurs, appliquez la règle pour 4 mais jouez avec un seul Détective au lieu de 2. Pour la première manche, le joueur qui imite le mieux la sirène de police et son voisin de gauche prennent le rôle des Détectives. Les autres joueurs sont alors désignés comme Indic'.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1 Choix de l'énigme :

Le joueur à la droite des Détectives tire une carte «ÉNIGMES» et choisit secrètement l'une des 8 énigmes (peu importe la face) : il peut s'agir d'un film, un chanteur, une ville, un objet, un animal, etc. Il doit en choisir une qu'il estime être connue par les Détectives de la manche. Il montre alors son choix aux autres Indic' (mais surtout pas aux Détectives).

2 Distribution des indices :

Ensuite, un des Détectives prend toutes les cartes «INDICE» et les mélange. Puis il distribue face cachée une carte à chaque Indic' et laisse le reste en pile au

milieu de la table. Les Indic' prennent leur carte en main et la regardent. Ils vont à présent essayer de faire trouver l'énigme aux Détectives en jouant les cartes «INDICE».

3 Jouer les cartes «INDICE» :

Le voisin de gauche des Détectives joue sa carte «INDICE» en premier et donne un indice correspondant (il annonce un mot, ou se lève et tient une pose, ou fait un dessin, etc.). Sa carte «INDICE» reste face visible au milieu de la table. Chaque Détective tente alors de trouver l'énigme mais n'a droit qu'à une seule proposition.

Ensuite, si l'énigme n'a pas été retrouvée, c'est au tour de l'Indic' suivant (en sens horaire) de jouer une carte et ainsi de suite en tournant. Après avoir joué, un Indic' doit piocher une nouvelle carte «INDICE» s'il en reste.

En proposant leurs indices, les Indic' n'ont pas le droit de donner :

- une traduction de l'énigme dans une autre langue (« cri » pour « scream »)
- des mots de la même famille que l'énigme (« détrôner » pour « le trône de fer »)
- un indice qui inclut l'énigme (« Fanfan la Tulipe » pour « une tulipe »)

De plus, pour les indices « Bruitage ou mélodie fredonnée » et « Dessin avec le doigt », les Indic' comptent approximativement 10 secondes.

4 Les propositions des Détectives :

Les Détectives réfléchissent en même temps et n'importe lequel des deux peut faire sa proposition en premier. Alors soyez rapides !

Note : Ils peuvent faire une proposition chacun après chaque indice donné.

La manche prend fin quand l'énigme est trouvée par un Détective ou quand toutes les cartes «INDICE» ont été jouées.

5 Attribution des points :

Lorsqu'un Détective trouve l'énigme :

- lui et l'avant-dernier Indic' à avoir joué une carte «INDICE» marquent 1 point chacun.
- le dernier Indic' à avoir joué une carte «INDICE» marque 2 points.

Ces points sont notés sur sur une feuille ou sur un smartphone par exemple. Si l'énigme n'est pas trouvée à l'issue des 12 indices, personne ne marque de point.



6 EXEMPLE :



Dans une partie à 5 joueurs, Remy, Nico et Tom font deviner l'énigme « Jurassic Park » à Océane et Lolo.

Remy joue l'indice  et dit : **FILM**
Océane propose rapidement « **Walt Disney** »
puis Lolo propose « **Matrix** ».

Nico joue l'indice  et dit : **SPIELBERG**
Lolo, plus rapide cette fois, propose « **Indiana Jones** »
et Océane propose « **E.T. l'extra-terrestre** ».

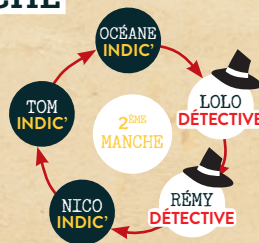
Tom joue l'indice  et dit : **DINOSAURE**
Océane est la plus rapide à dire
« **Jurassic Park** ».

C'EST GAGNÉ !

Elle empoche donc 1 point, tout comme Nico, et Tom empoche 2 points.

NOUVELLE MANCHE

Les rôles se décalent d'un cran en sens horaire : le premier Détective devient Indic', le 2e Détective et son voisin de gauche sont les Détectives pour la nouvelle manche.



FIN DU JEU

Une fois que tous les joueurs ont été 4 fois Détective (à 4 et 5 joueurs) ou 2 fois Détective (à 6 et 7 joueurs), on compare les scores. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie !

Variante plus facile

Envie de rendre le jeu plus facile pour les Détectives ? La partie peut se jouer avec les ajustements suivants :

- À chaque manche, avant de donner le premier indice, les Indic' donnent aux Détectives la catégorie (le thème général) de l'énigme choisie. Par exemple, ils peuvent annoncer « Cinéma », « Chose », « Géographie », etc.
- De plus, après un tour de table, avant que le voisin de gauche des Détectives ne donne un nouvel indice, les Indic' annoncent la première lettre de l'énigme.

Après le 2^e tour de table, ils annoncent la 2^e lettre de l'énigme et ainsi de suite à chaque tour de table.

Variante coopérative

Envie de jouer tous ensemble ?

Faites les ajustements suivants :

- Le but est de trouver le maximum d'énigmes en utilisant les 12 indices.
- On choisit 2 Détectives pour la partie (pas forcément assis côte à côte). On ne jouera plus qu'une seule manche.
- L'énigme est déterminée au hasard : un Détective dit un nombre entre 1 et 8 et les Indic' regardent l'énigme correspondante sur une carte.
- Après chaque indice, les 2 Détectives se concertent avant de donner une seule proposition.
- Quand l'énigme est trouvée, les joueurs enchainent de la même manière avec la carte « **ÉNIGMES** » suivante et les cartes « **INDICE** » qu'il reste. Ils ne reprennent pas les cartes jouées et il n'y a pas de distribution.
- À l'issue des 12 cartes « **INDICE** », les joueurs gagnent autant de points que d'énigmes correctement trouvées. Vous pouvez ensuite rejouer en changeant de Détectives et en essayant d'améliorer votre score !



LOCK ACADEMY
PARIS

HISTOIRE DE LA LOCK ACADEMY

Créée en 2015, la Lock Academy est un **escape game** où les joueurs deviennent de **véritables détectives** !
Certificat d'**excellence TripAdvisor**, cette jeune entreprise française a également remporté l'Escape Game Award 2019 de la **meilleure enseigne** d'Île-de-France.

En équipe de **2 à 6 personnes**, les participants doivent résoudre des **enquêtes** au sein d'une école de détectives insolite. Présente en **plein cœur de Paris**, la Lock Academy est ouverte **7 jours sur 7** et accueille des enquêteurs et enquêtrices de **9 à 99 ans** !

Pour plus d'informations sur les offres et réserver votre mission, rendez-vous sur **LOCKACADEMY.COM**

 /professeurlock  @professeurlock  @professeurlock

Cocktail Games
2, rue du Hazard 78000 Versailles
www.cocktailgames.com

