



Foxy



Rateunet



Nan-Nan



Gros panda

grandir avec Nathan

Conseils, activités, jeux et livres, au rythme des enfants... et des parents



- > Une histoire par jour... ou plus!
- > Les premiers jeux de société
- > La règle du jeu de la marelle
- > Bricolages, recettes, coloriages...

www.grandiravecnathan.com

photo © Dmitry Shironosov / Shutterstock.com

Nathan

Un jeu de Romaric Galonnier et Nicolas Walther
Illustrations de Adrien Siroy

© 2021 Diset

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

Nathan

FÉLINSPECTEUR



Contenu : 2 plateaux de jeu, 2 pions en plastique, 45 cartes Enquête, 48 cartes Pièce à conviction, un paravent confidentiel, une grille de score, un pion Félininspecteur en carton et son socle.

réf. 31310

Félinsecteur, le célèbre détective, mène l'enquête avec ses adjoints pour démasquer le coupable. Répondez secrètement par oui ou par non aux questions. ARRIVEREZ-VOUS AUX MÊMES CONCLUSIONS ?

But du jeu

Trouver les mêmes coupables que **Félinsecteur**, en coopérant sur 6 enquêtes successives.

Préparation du jeu

- Placer les paquets de **cartes Pièces à conviction** (dos orange) et **cartes Enquête** (dos vert) au centre de la table, face cachée.
- Désigner parmi les joueurs celui qui incarne **Félinsecteur**. Il prend un plateau, un pion en plastique et le paravent confidentiel, qui permet de cacher son plateau.
- Le ou les autres joueurs sont les adjoints de **Félinsecteur**. S'ils sont plusieurs, ils travaillent en équipe et prennent le plateau et le pion en plastique restant.
- Les pions sont placés sur la case départ de chaque plateau.
- Le pion en carton **Félinsecteur** est placé sur la première case de la grille de score.

Comment jouer

- **Félinsecteur** retourne une **carte Pièce à conviction** pour cette première enquête.
- Il prend ensuite une première **carte Enquête**. Il lit secrètement la question qui concerne la pièce à conviction et doit y répondre par oui ou non, en déplaçant son pion d'une case: il emprunte le **chemin vert pour OUI**, ou le **chemin rouge pour NON**. Grâce au paravent, les autres joueurs ne voient pas où se dirige le pion.



- Puis les autres joueurs lisent la question, se concertent, choisissent de répondre par oui ou non et déplacent à leur tour leur pion sur leur plateau.
- **Félinsecteur** tire une deuxième **carte Enquête** (sans changer de pièce à conviction) et le tour se déroule comme précédemment.
- **Félinsecteur** tire une troisième et dernière **carte Enquête**. À la fin du tour, les 2 pions se trouvent chacun sur une case qui désigne **un coupable**.
- **Félinsecteur** soulève le paravent et explique ses réponses à chacune des trois questions.
- On procède alors au décompte des points. Si le ou les adjoints ont trouvé:
 - le **même coupable que Félinsecteur**: vous marquez **2 points**.
 - un **complice**: un suspect différent, mais qui comporte un élément en commun: **même forme de case** (triangle, rond, carré, ou pentagone), **même couleur** (orange, jaune, violet ou bleu) ou **même animal** (âne, renard, rat ou panda): vous marquez **1 point**.
 - un suspect sans **aucun élément en commun** (forme, couleur et animal différents): vous ne marquez aucun point.
- Les adjoints avancent le pion Félinsecteur du bon nombre de cases sur la grille de score.
- Puis chacun replace son pion sur sa case de départ et une nouvelle enquête démarre avec **une autre carte Pièce à conviction** et le **même joueur Félinsecteur**.

Fin de la partie

Au bout des 6 enquêtes, le pion Félinsecteur indique le total des points de l'équipe:

- 1 à 3 points**: vos analyses ne coïncident pas souvent, les coupables peuvent dormir tranquilles...
- 4 à 6 points**: votre perspicacité commune sur certaines enquêtes commence à faire parler de votre agence de détectives dans toute la ville!
- 7 à 9 points**: vous avez gagné en expérience, vos capacités de déduction font l'admiration générale.
- 10 à 12 points**: bravo, vous formez une équipe de choc!

