

DETECTIVE CLUB

BUT DU JEU :

Dans *Detective Club*, chaque joueur deviner **qui est l'impoteur** en jouant les cartes avec des images et son cerveau.

PERSONAGES :

L'informateur → la personne qui invente le mot pour la manche (intéressé par la victoire de l'impoteur)

L'impoteur → celui qui ne connaît pas le mot et doit le deviner.

Les détectives → les autres joueurs qui reçoivent le mot et doivent exposer **l'impoteur**.

MISE EN PLACE :

1. Placez les jetons PV (Points de Victoire) et la pioche de cartes Preuve au milieu de la table à **portée de main** de tous les joueurs.
2. Chaque joueur prend **un marqueur** de la couleur de son choix ainsi que **le jeton** de vote correspondant.
3. Choisissez un joueur (**l'informateur**) au hasard et donnez-lui un crayon/stylo : ce joueur est le premier joueur actif. Il prend un carnet par joueur, sans se compter (donc à 5 joueurs, il prend 4 carnets).
4. Chaque joueur doit piocher **6 cartes** Preuve.

DÉROULEMENT D'UN TOUR :

1. DEBUT

⇒ L'informateur analyse ses cartes et en choisit 2 qui ont un mot en commun, ce qui doit être un **nom** (exemple : un objet, un lieu, un animal, une chose, un concept abstrait). On **ne peut pas** choisir un **verbe** ou un **adjectif**).

Exemple : une image avec un bonhomme de neige + une image avec une montagne blanche → mot choisi : "neige"

⇒ L'informateur écrit ce mot secret dans les carnets des autres joueurs — **sauf un** (choisi au hasard) qui n'aura rien dans son carnet : c'est **l'impoteur**. L'informateur mélange les carnets et les distribue.

2. POSE DES IMAGES :

1. Chaque joueur **lit** son carnet **en silence** et le cache des autres joueurs. L'impoteur **ne reçoit pas de mot**, mais il fait semblant de lire aussi pour ne pas être découvert. Il doit **deviner** ce mot en regardant les cartes des autres.
2. En commençant par le joueur à gauche de l'informateur, chacun joue **1 carte image face visible** (liée au mot ou devinée).
3. Puis, dans le même ordre, chacun joue **une 2^e carte image**. Exemple :
 - Mot secret : *neige*
 - Cartes jouées : *chalet en montagne, ski, pingouin, bonhomme de neige, etc.*
 - L'impoteur voit les cartes et essaye de **imiter** les autres.

3. ANNONCE DU MOT ET DISCUSSIONS

- ⇒ Quand toutes les cartes sont posées (2 par personne), l'informateur **annonce** le mot secret.
- ⇒ Chaque joueur explique pourquoi il a choisi ses 2 images et même l'imposteur et l'informateur doivent **trouver une explication crédible** !

4. VOTE

Les joueurs essaient de deviner **qui est l'imposteur**. Chacun, sauf **l'informateur**, vote en commençant par le joueur assis à sa gauche, et dans le sens horaire. Chaque joueur place son jeton de vote sur le marqueur de joueur de son choix (mais pas le sien). Puis, on révèle le résultat.

POINTS (pour les compter nous avons les jetons avec les chiffres différents) :

- Les détectives qui ont placé leur jeton sur le pion de l'imposteur marquent **3 PV** chacun.
- S'il n'y a qu'un seul jeton (ou aucun) sur le marqueur de l'imposteur, ce dernier marque **5 PV** et l'informateur marque **4 PV**.
- S'il y a au moins 2 jetons sur le marqueur de l'imposteur, alors il ne marque aucun point, et l'informateur non plus.

NOUVEAU TOUR :

Le joueur à gauche devient le **nouvel informateur**. Tous les joueurs piochent des cartes pour **toujours avoir 6 cartes en main**.

Un nouveau mot est choisi → une nouvelle manche commence.

VOCABULAIRE :

- ⇒ **l'imposteur** : celui qui ne connaît pas ce mot énigmatique
- ⇒ **faire semblant** : agir comme si on savait ou faisait quelque chose, mais ce n'est pas vrai.
- ⇒ **l'informateur** : la personne qui choisit le mot secret et qui commence le tour.
- ⇒ **sauf un** : tous, mais **pas une** personne.
- ⇒ **imiter** : faire presque la même chose que quelqu'un d'autre.
- ⇒ **explication crédible** : une raison qui paraît vraie, logique et possible.
- ⇒ **observer** : regarder avec attention pour comprendre ou deviner.
- ⇒ **à portée de main de** : se dit d'une personne ou d'une chose qui est assez près de quelqu'un pour qu'il puisse l'atteindre avec la main.
- ⇒ **lire en silence** : lire dans sa tête sans produire le son