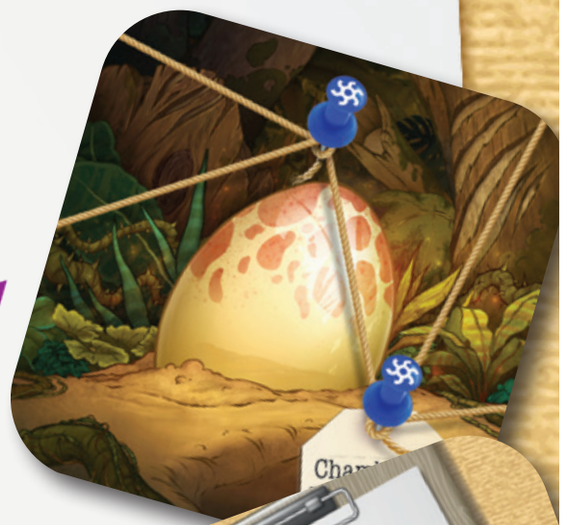

PANIQUE
À DINOPARK
INSTRUCTIONS AU DOS ▸

1

ENQUÊTES EXPRESS

Un jeu coopératif pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans. Durée : 30-45 minutes.

• MISE EN PLACE •



Mélangez et étalez en vrac les **24 cartes Dossier** au centre de la table, face cachée (paysage visible).



Placez, face cachée sur le côté de la table, les **2 cartes Indice**, ainsi que la **carte Questions.**



2

Chaque joueur choisit une couleur différente parmi les 6 épingles «Dossier» : ce sera sa **couleur interdite**.

Lisez à voix haute la **Présentation de l'affaire**, puis retournez la carte pour révéler la **Liste des suspects** à tous les joueurs.



Prenez un minuteur et réglez-le sur **5 minutes**. (Variante Zen : réglez-le sur 6 minutes).

→

3 DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE

PHASE 1 : CONSULTER LES DOSSIERS

Déclenchez le minuteur ! Simultanément, chaque joueur doit consulter, une par une, un maximum de **cartes Dossier**. Attention : il ne peut pas lire celles avec des épingles de sa couleur interdite.



Ex : le joueur qui a le bleu comme couleur interdite ne peut pas lire cette carte Dossier.



Après avoir regardé une carte, le joueur doit la reposer face cachée sur la table afin que d'autres joueurs (ou lui-même, ultérieurement) puissent la consulter.

Pendant cette phase 1, il est interdit de :

- Communiquer avec les joueurs
- Prendre des notes
- Regarder les 2 cartes Indice
- Consulter la carte Questions.

Avant la fin du temps, chaque joueur peut choisir de **garder une et une seule carte Dossier** (sauf de sa couleur interdite),

→



face cachée devant lui, s'il pense qu'elle est importante pour résoudre l'enquête.

Note : à 2 joueurs, chacun peut garder jusqu'à 2 cartes Dossier.

Dès que les 5 minutes sont écoulées, les joueurs ne peuvent plus consulter les **cartes Dossier**.

PHASE 2 : RÉSOUDRE L'ENQUÊTE

Cette phase n'est pas limitée en temps. Chaque joueur révèle d'abord la **carte Dossier** qu'il a conservée, la lit à voix haute et la laisse face visible devant lui.



Puis révélez, lisez et gardez face visible la **carte Questions** qui interroge les joueurs sur l'affaire principale et des points annexes. Pour répondre à ces questions, les joueurs peuvent désormais librement se concerter et partager les informations dont ils se souviennent.

Rouvrir un dossier

Afin de vérifier des informations, il est possible de retourner face visible une ou plusieurs **cartes Dossier** supplémentaires. Mais, pour chacune d'elle ainsi révélée, un point de pénalité sera retranché à votre score final.

→

7

Besoin d'aide ?
Si vous le souhaitez, vous pouvez à tout moment retourner une **carte Indice** (ou les deux) pour vous aider dans votre réflexion sur l'affaire principale. Cette action est gratuite et n'entraîne donc pas de points de pénalité. *Note : nous vous conseillons de révéler les indices seulement si vous êtes en difficulté.*

Une fois que les joueurs ont validé ensemble leurs réponses aux différentes questions, la phase 2 se termine et vient le moment de la révélation...

8

PHASE FINALE : LA RÉVÉLATION

Avec votre smartphone, flashez le code QR sur la **carte Questions** pour accéder aux réponses de l'enquête.

Comparez chaque réponse avec celle donnée par les joueurs à la fin de la Phase 2. Si les éléments **en gras** ont bien été expliqués par les joueurs, ils marquent les points associés à la question. Sinon, leur manque de précision les empêche de marquer ces points.





Calculez votre score final sur 20 et reportez-vous ci-dessous pour découvrir quel enquêteur vous êtes.

N'oubliez pas de soustraire vos éventuels points de pénalité si vous avez révélé des **cartes Dossier** supplémentaires.

0 À 4 : AÏE, VISIBLEMENT CETTE ENQUÊTE ÉTAIT PLUTÔT COMPLIQUÉE...
5 À 9 : QUELQUES BONNES DÉDUCTIONS, MAIS CELA RESTE ENCORE UN PEU FLOU.
10 À 14 : PAS MAL, VOUS AVEZ ÉLUCIDÉ UNE BONNE PARTIE DES MYSTÈRES.
15 À 19 : TRÈS BIEN, UNE ENQUÊTE MENÉE DE TRÈS BELLE MANIÈRE !
20 : PARFAIT ! VOUS ÊTES LES ROIS/REINES DE LA DÉDUCTION !

Un jeu d'Antonin Boccara, Scénario de Pierre Buty

Illustrations: Eliot Trouttet