

Nom d'un renard!

La poulice mène l'enquête

5+
2-4
20+

Contenu

- 16 cartes Suspect (dos blanc)
- 3 dés
- 16 cartes Voleur (dos rouge)
- 1 figurine Renard
- 12 tuiles Indice
- 1 scanneur de renard
- 4 figurines Détective (chapeaux)
- 1 plateau de jeu



But du jeu

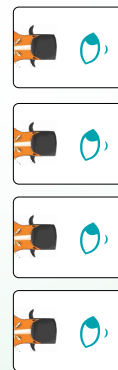
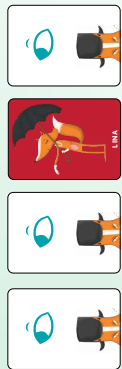
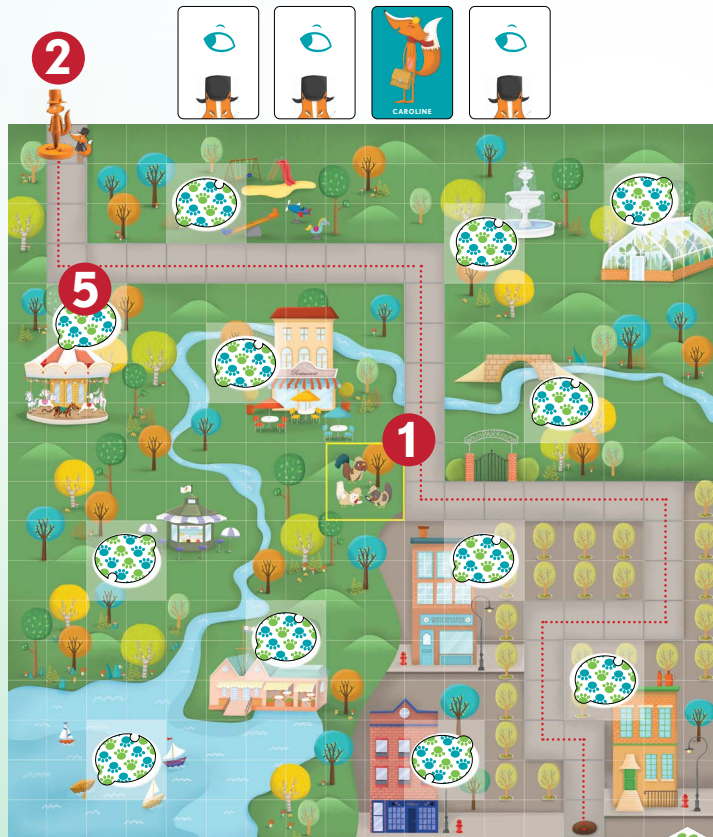
Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Vous faites partie d'une équipe de *pouliciers* et collaborez pour réunir des indices et révéler des suspects. Découvrez le renard voleur avant qu'il ne disparaisse dans sa tanière.



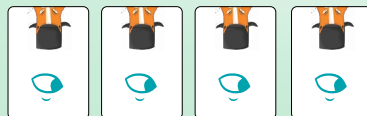
Mise en place

- 1 Installez le plateau au milieu de la table, à portée de main de tous. Chaque joueur reçoit une figurine de détective (chapeau) et la place au milieu du plateau.
- 2 Placez la figurine Renard sur sa case de départ (dessin de renard), en haut à gauche du plateau. C'est le début de son parcours.
- 3 Répartissez équitablement les 16 cartes Suspect (dos blanc) autour du plateau, faces cachées ; il doit y avoir 4 cartes Suspect sur chaque bord. Choisissez 2 de ces 16 cartes et retournez-les.

- 4 Mélangez les 16 cartes Voleur (dos rouge) et piochez une carte sans la regarder. Glissez-la dans la fente du scanneur de renard, sans que personne ne puisse voir le recto. Le plus simple est de tenir le scanneur avec l'image du renard sur le dessus, puis de glisser la carte Voleur dans le scanneur, en veillant à ce que tous les joueurs ne voient que le dos rouge de la carte. Gardez le scanneur près du plateau et rangez les 15 cartes Voleur restantes, faces rouges visibles, dans la boîte.
- 5 Placez les 12 tuiles Indice, faces cachées, sur les emplacements du plateau indiqués par une empreinte : ce sont les cases Indice.
- 6 Gardez les dés à portée de main.



Les 12 tuiles Indice



Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir mangé une omelette commence.

À votre tour de jeu, prenez les 3 dés en main. Vous avez deux options possibles, selon les symboles que vous souhaitez obtenir :

1 Chercher un indice



« Empreinte de patte »

2 Révéler un suspect



« Œil »

Avant de lancer les dés, vous devez annoncer à vos collègues détectives quelle option vous choisissez. Étant donné que vous essayez ensemble de retrouver la trace du renard voleur, il va de soi que vous pouvez vous concerter.

1 Chercher un indice

Si vous cherchez un indice, tous les dés doivent indiquer le symbole Empreinte. (Le nombre d'empreintes n'a pas d'importance.)



2 Révéler un suspect

Si vous souhaitez révéler un suspect, tous les dés doivent indiquer le symbole Œil.



Vous pouvez lancer les dés jusqu'à trois fois. À chaque lancer, vous pouvez mettre de côté autant de dés que vous voulez. Si vous obtenez 3 fois le même symbole au plus tard après la troisième tentative, vous pouvez réaliser l'action choisie.

Si vous n'avez **pas** obtenu 3 fois le même symbole (Œil ou Empreinte) après trois tentatives... Oh là là ! Vous devez alors vous dépêcher car le renard se rapproche de sa tanière. Avancez sa figurine de 3 cases sur son chemin.



Avancez de 3 cases.



Chercher un indice



- Comptez les empreintes de pattes que vous avez obtenues aux dés.
- Avancez votre chapeau de détective du nombre correspondant de cases. Vous pouvez le déplacer horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale. Vous pouvez quitter une case Indice par un autre côté que celui par lequel vous y êtes entrés. Vous pouvez vous déplacer sur toutes les cases du plateau, même sur le chemin du renard. Si vous vous retrouvez sur la même case que lui, il ne se passe rien.
- Si vous vous arrêtez sur une case Indice, vous pouvez retourner la tuile qui s'y trouve et la placer, face visible, dans le creux du scanner. Vous pouvez ensuite faire coulisser le cache du scanner en le tirant vers la droite pour découvrir quelle couleur apparaît à travers le petit trou :

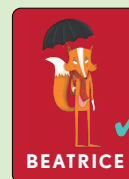
Placez la tuile Indice dans le creux. Tirez.



Faites coulisser le cache et regardez si je suis suspect.

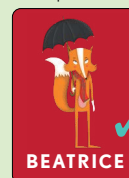


- Si un point **vert** apparaît, le renard recherché possède l'objet sur la tuile. Toutes les cartes retournées sur lesquelles figure cet objet représentent le voleur potentiel. Vous pouvez les laisser sur la table pour la suite de votre enquête. Rangez toutes les autres cartes retournées dans la boîte. Ces renards ne sont pas les voleurs !



Point vert : Le voleur possède un parapluie.

- Si un point **blanc** apparaît, le renard recherché ne possède pas cet objet. Parmi les cartes Suspect retournées, vous pouvez alors ranger dans la boîte toutes celles représentant cet objet. Ces renards ne sont pas les voleurs !



Point blanc : Le voleur n'a pas de cartable.



- À vous de bien vous souvenir pour quel indice un point vert ou blanc est apparu dans le scanneur.
- Refermez le scanneur et terminez votre tour de jeu en remettant la tuile Indice, face visible, sur l'empreinte sur laquelle se trouve votre figurine. Chaque renard possède trois objets. C'est pourquoi vous parviendrez à attraper le renard voleur lorsque vous aurez un point vert pour trois indices.

Révéler un suspect

- Vous avez obtenu 3 fois le symbole Œil aux dés. Vous pouvez maintenant dévoiler une nouvelle carte autour du plateau.



- Vérifiez à l'aide des tuiles Indice que vous avez déjà retournées si les nouveaux suspects retournés possèdent ces objets ou pas. Il est temps de faire appel à votre mémoire ! Essayez de vous souvenir ensemble si le petit trou du scanneur était blanc ou vert pour les objets sur cette nouvelle carte. S'il était **vert**, vous **gardez** tous les suspects qui sont en possession de cet objet. Ces renards sont encore suspectés et il vous faudra davantage d'indices pour démasquer le véritable voleur si vous n'êtes pas encore sûrs de vous.



Fin de la partie

La partie peut se terminer de trois manières différentes :

- Vous avez de forts soupçons et êtes presque sûrs de savoir qui est le renard voleur : annoncez le nom du renard et sortez la carte du voleur du scanneur. Si le nom correspond à celui que vous avez précédemment annoncé, vous avez gagné ! Si le nom ne correspond pas, le renard voleur se sauve directement dans sa tanière et il vous échappe. Vous avez malheureusement perdu.
- Vous avez éliminé et mis de côté tous les suspects, sauf un : Sortez la carte de voleur du scanneur et vérifiez si elle correspond à votre suspect. Si oui, bravo, vous êtes d'excellents *pouliciers* car vous avez résolu l'affaire !
- Le renard a rejoint sa tanière (dernière case de son chemin). Cela peut arriver ! Le renard rusé vous a malheureusement échappé. Retrouvez les plumes et recommencez ! Bonne chance !

Variantes

Si vous êtes déjà des *pouliciers* expérimentés, vous pouvez avancer le renard de 4 cases au lieu de 3. Si vous êtes de véritables experts, vous pouvez même le faire avancer de 5 cases !

Les plus jeunes *pouliciers* peuvent retourner deux suspects au lieu d'un quand ils obtiennent 3 fois le symbole Œil aux dés et qu'ils ont choisi l'option « Révéler un suspect ».

Game Design:
Department of Recreation
(Marisa Peña, Shanon Lyon,
Colt Tipaton-Johnson)
Illustration:
Mélanie Grandgirard
Game Factory Version:
© 2018 Game Factory



Distribué par Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton, France
www.blackrockgames.fr

