

Reinhard Staupe

# inspector NOSE

... résout toutes les affaires !



7+

Joueurs : 2-5 Personen    Âge : dès 7 ans    Durée : env. 20 min.

## Matériel



54 cartes Image

5 cartes Chiffre (1-5)

1 carte Indice

8 dés

### Chers parents,

Dans ce jeu, votre enfant, tout comme vous, allez apprendre à donner et à interpréter des indices en associant des idées et en faisant preuve de créativité. Comme vous jouez **en équipe**, il est primordial de discuter entre vous pour réfléchir ensemble et interpréter les indices. En revanche, l'Inspecteur Nez, celui qui donne les indices, n'a pas le droit de parler. Le dessin d'une fusée pourrait en effet avoir plusieurs significations: « rapide », « voler », « haut », « technologie », « feu »... À chaque tour, vous allez devoir éliminer **1 carte incorrecte** parmi les cinq cartes Image face visible, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une. Espérons que ce soit la bonne! Une partie dure 5 manches. Arrivez-vous au niveau au maximum de 20 points, ce qui ferait de vous un

**Mâitre détective ?**

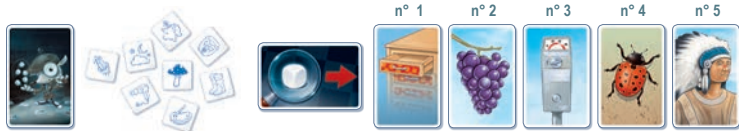
## Mise en place

Placez la carte Indice (avec la flèche rouge) au centre de la table, face visible. Elle y restera jusqu'à la fin de la partie (pendant les 5 manches).

Mélangez les 54 cartes Image. Prenez **25 cartes Image** et remplacez les 29 cartes restantes dans la boîte. Parmi ces 25 cartes, **alignez-en 5** au centre de la table, à droite de la carte Indice. Vous pouvez choisir le côté des cartes Image que vous voulez utiliser (recto ou verso). La carte Image la plus proche de la carte Indice est la carte n° 1, celle juste à côté est la n° 2, et ainsi de suite. Placez les 20 cartes Image restantes de côté: elles seront utilisées au cours des prochaines manches.

Choisissez le joueur qui **incarnera l'Inspecteur Nez** lors de la 1<sup>ère</sup> manche. Ce joueur place les **8 dés** devant lui, mélange les **5 cartes Chiffre face cachée**, regarde secrètement le chiffre qui figure sur l'une d'elles (en toute discrétion!) puis place cette carte Chiffre face cachée devant lui. Le chiffre sur la carte correspond à la carte Image que l'Inspecteur Nez doit faire deviner aux autres joueurs.

**Important :** l'Inspecteur Nez doit faire attention lorsqu'il regarde en direction des cartes Image, car les autres joueurs pourraient repérer la carte qu'ils doivent découvrir en suivant son regard.



Lors de cette partie, Tim est l'Inspecteur Nez. Il reçoit les 8 dés et les cartes Chiffre face cachée. Il en prend une et la regarde discrètement: la carte indique « 2 ». Cela signifie que les autres joueurs vont devoir trouver les raisins (la carte qui est en 2<sup>e</sup> position).

## Déroulement de la partie

L'Inspecteur Nez lance **5 dés**. **Important :** il ne choisit pas les dés qu'il lance; il les prend au hasard. Il choisit ensuite **1 symbole sur les dés qu'il vient de lancer** et qui lui paraît être un bon indice pour faire deviner sa carte. Il pose le dé choisi sur la carte Indice avec la flèche rouge.

**Attention :** l'Inspecteur Nez n'est pas autorisé à parler, **pas un seul mot!** Il ne peut pas non plus donner d'indices non verbaux, comme lever les yeux, brandir le poing... Les autres joueurs ne sont pas non plus autorisés à aider l'Inspecteur Nez en lui indiquant que certains dés peuvent ou ne peuvent pas correspondre à certaines cartes. À cette étape du jeu, il est nécessaire de maintenir un **silence radio absolu** entre l'Inspecteur Nez et les autres joueurs!

Ensuite, les autres joueurs mettent en commun leurs interprétations du symbole et de la carte à laquelle il peut correspondre. Ils doivent se mettre d'accord sur **1 carte** qu'ils pensent être **incorrecte**. Ils éliminent cette carte en la mettant de côté. Les cartes restantes demeurent où elles sont.



Tim lance 5 dés. Il choisit le symbole « ballons » et place le dé sur la carte Indice. Les autres joueurs commencent à discuter et choisissent d'éliminer le parcmètre. Ils ont bien fait, car le parcmètre n'était pas la carte qu'ils devaient trouver!

Si les joueurs **éliminent bien une carte incorrecte** (et donc si la carte Image correcte qu'ils cherchent est toujours au centre de la table), l'Inspecteur Nez prend au hasard un 5<sup>e</sup> dé, l'ajoute aux 4 dés restants et lance à nouveau les dés. Il choisit **un nouveau symbole** parmi les dés qui correspond selon lui à la carte Image correcte. Il place cette fois encore le dé choisi sur la carte Indice avec la flèche rouge.

Les autres joueurs partagent leurs interprétations du symbole et de la carte à laquelle il peut correspondre. Ils doivent se mettre d'accord sur **1 carte** qu'ils pensent être **incorrecte**. Ils éliminent cette carte en la mettant de côté. Les cartes restantes demeurent où elles sont.



Tim lance à nouveau 5 dés. Il choisit le symbole « moulin à vent » et dépose le dé sur la carte Indice. Les autres joueurs commencent à discuter et choisissent d'éliminer le tiroir. Ils ont bien fait, car le tiroir n'était pas la carte qu'ils devaient trouver !

➔ Et ainsi de suite : l'Inspecteur Nez **lance toujours 5 dés** et en **place 1** sur la carte Indice. Les autres joueurs discutent et **éliminent 1 carte** qu'ils pensent être **incorrecte**. Si votre flair est bon, après 4 tours, la carte correcte devrait être la seule carte restante sur la table !

Félicitations : votre équipe a résolu l'affaire et a réussi à éliminer les 4 cartes incorrectes. Chaque carte éliminée rapporte 1 point. L'équipe remporte donc 4 points.



Après les 4 indices (ballons, moulin à vent, champignon, couteau), il ne reste que la carte avec les raisins. L'équipe a résolu l'affaire! Les joueurs remportent collectivement 4 points car ils ont éliminé les 4 cartes incorrectes.

### Que se passe-t-il si les joueurs éliminent la carte qu'ils devaient trouver ?

Si l'équipe élimine accidentellement la carte correcte, la manche prend fin **immédiatement**. L'équipe marque 1 point par carte incorrecte qui a été éliminée.

→ Toutes les cartes qui ont été éliminées à juste titre sont mises de côté pour permettre de compter le score final à la fin de la partie.

**Un petit conseil :** parfois, aucun des symboles obtenus par l'Inspecteur Nez n'est utile. Il est donc judicieux pour l'équipe d'observer quels symboles l'Inspecteur Nez n'a pas placés sur la carte Indice. Par exemple, si l'Inspecteur Nez obtient le symbole « cochon tirelire » et que la carte qu'il vous fait deviner est un animal, la tirelire aurait pu être un très bon indice. Cependant, si le « cochon tirelire » n'est pas placé sur la carte Indice, alors la carte que vous cherchez n'est probablement pas un animal.

## Nouvelle manche

Remplacez toutes les cartes qui sont encore au centre de la table dans la boîte. Placez 5 nouvelles cartes Image au centre de la table et commencez la 2<sup>e</sup> manche comme pour la manche précédente. Le joueur assis à la droite de l'Inspecteur Nez de la manche précédente devient le nouvel Inspecteur Nez. La partie prend fin après la 5<sup>e</sup> manche. Procédez alors au décompte des points des cartes que vous avez réussi à éliminer. Et maintenant, à vous d'évaluer quel genre d'inspecteurs vous êtes :

0 à 11 point(s): Espions du dimanche  
12 points: Sherlocks de bas étage  
13 points: Agents de police  
14 points: Commissaires principaux  
15 points: Traqueurs

16 points: Agents secrets  
17 points: As du décryptage  
18 points: Espions rusés  
19 points: Fins limiers  
20 points: Maîtres détectives