

Règles de Détective Charlie

Comment jouer à Détective Charlie

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Démasquer le coupable d'une enquête en interrogeant les témoins de Mysterville avant l'heure du thé.
- **Mécanique principale** : Jeu coopératif de déduction où l'on innocente les suspects un par un grâce aux indices.
- **Condition de victoire** : Quand il ne reste plus qu'un seul suspect au commissariat, c'est lui le coupable !

Bienvenue à Mysterville, là où il se passe toujours quelque chose de louche ! Charlie Holmes, la petite détective la plus futée du coin, a besoin d'un coup de main pour boucler ses enquêtes. Le principe est super simple : on coopère tous ensemble, on questionne les habitants, et on élimine les suspects un à un. Mais attention, Charlie tient absolument à rentrer pour boire son thé à 17h, alors pas de temps à perdre !

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, choisissez une **enquête** dans la boîte (elles sont numérotées par ordre de difficulté, on vous conseille vraiment de les faire dans l'ordre). Retirez le film plastique du paquet, et surtout, surtout : **ne regardez jamais le verso des cartes avant de jouer** ! Ce serait dommage de se spoiler la partie.

Préparer le décor de l'enquête

Posez la **carte Enquête** au centre de la table. Tout autour, formez un cercle avec les 8 **cartes Témoin**, face cachée, dans l'ordre de leur numéro au recto. Ensuite, glissez les **cartes Preuve**

(face cachée) sous les cartes Témoin qui portent le même numéro, indiqué par un petit pictogramme.

Installer le commissariat

Glissez les 8 **cartes Suspect** dans les fentes du **commissariat** en carton. Posez le pion Détective Charlie devant la carte Témoin numéro 1, sortez le **dé** et la **montre à gousset**, et réglez l'aiguille sur 12h. Le joueur le plus âgé lit ensuite le recto et le verso de la carte Enquête à voix haute. C'est parti !

Le déroulement d'un tour

On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui a lu l'énigme. À ton tour, tu lances le dé et tu appliques ce qu'il indique.

Les faces avec un chiffre (1 ou 2)

Tu déplaces Charlie d'une ou deux cartes Témoin, dans le sens que tu veux. Une fois arrivée, retournez la carte sur laquelle Charlie s'est arrêtée et lisez le témoignage à voix haute. Discutez tous ensemble : ce que dit ce témoin permet-il d'innocenter un ou plusieurs suspects ? Si oui, hop, on retire leur carte du commissariat. Puis on remet la carte Témoin face cachée et on passe le dé à son voisin de gauche.

Les faces avec une montre

Il y en a deux types. Sur l'une, l'enquête piétine : tu avances simplement la **montre** d'une heure et tu passes le dé. Sur l'autre, plus sympa, tu avances la montre d'une heure MAIS tu peux déplacer Charlie devant la carte Témoin de ton choix, puis lire son témoignage. Petite astuce : cette face est précieuse, profitez-en pour aller voir un témoin clé que vous n'avez pas encore interrogé !

Mener l'enquête comme un pro

Tout le sel du jeu réside dans la mémoire et la déduction collective. Quand on retourne une carte Témoin, on essaie de retenir son numéro pour ne pas avoir à la relire plus tard. Certains témoignages, eux, vous demanderont de retourner voir un témoin précis pour découvrir la **carte Preuve** cachée en dessous : un super indice supplémentaire !

Innocenter les suspects

Tous les témoignages ne permettent pas forcément d'éliminer un suspect immédiatement. Parfois il faut croiser plusieurs infos avant de pouvoir agir. Parents, n'hésitez pas à poser des questions ouvertes aux enfants pour les guider vers leurs propres déductions, c'est tout l'intérêt du jeu ! Si vous aimez ce genre d'ambiance enquête en famille, jetez aussi un œil aux [Mystères de Pékin](#) ou à [Mysterium](#).

Une petite astuce de timing

Si le dé envoie Charlie devant un témoin que vous avez déjà interrogé et qui n'apporte plus rien, vous pouvez tous ensemble choisir d'avancer la montre d'une heure pour lire à la place le témoin juste à gauche ou à droite. Pratique, mais à utiliser avec parcimonie : chaque heure perdue, c'est du score en moins !

[IMAGE_MATERIEL]

La fin de partie et le score

Dès qu'il ne reste plus qu'un seul suspect dans le commissariat, la partie s'arrête net : c'est forcément lui le coupable ! Ouvrez alors l'**enveloppe Coupable** qui porte le numéro de votre enquête et lisez la carte ensemble. Vous aviez vu juste ? Bravo, vrais détectives ! Vous vous êtes plantés ? Pas grave, ça arrive même aux meilleurs.

Compter les points avec le carnet

Ouvrez votre **carnet de détective** à la page correspondante, notez l'heure affichée sur la montre de Charlie et reportez le score selon le tableau ci-dessous. Une fois les 6 enquêtes terminées, vous pourrez remplir la dernière page pour découvrir votre niveau de détective

global.

Heure sur la montre	Résultat	Points
17h ou moins	Pile à temps pour le thé avec Charlie !	5 points
18h	Le thé est froid, mais l'équipe est encore là	4 points
19h	Plus de biscuits, les policiers ont tout mangé	3 points
Entre 20h et 23h	Charlie est déçue, elle a raté l'heure du thé	2 points
Minuit ou plus	Tout le monde s'est endormi en vous attendant	1 point
Mauvais coupable	Vous avez suivi une fausse piste	0 point

[IMAGE_FIN]

Nos conseils pour briller à Mysterville

Avant de vous lancer, gardez en tête deux ou trois petites choses qui font toute la différence. D'abord, la mémoire collective est votre meilleure arme : encouragez-vous mutuellement à résumer ce que chaque témoin a dit. Ensuite, n'innocentez jamais un suspect dans la précipitation : si un doute subsiste, mieux vaut interroger un témoin de plus que de se retrouver coincés.

Pour aller plus loin en famille

Détective Charlie est parfait dès 7 ans, mais les enquêtes montent en difficulté, alors prenez le temps de bien savourer chaque scénario. Si vous accrochez à ce format coopératif et malin, vous adorerez sûrement [Just One](#) pour son côté collaboratif, [L'Âge de Pierre Junior](#) ou encore [Opération Zèbre](#) pour continuer les chouettes soirées en famille.

Le mot de la fin

Détective Charlie, c'est un peu un Cluedo doux et bienveillant pour les plus jeunes, avec une vraie tension narrative et de jolies cartes illustrées. À vous de jouer maintenant, et surtout : ne soyez pas en retard pour le thé !