

RÈGLES DU JEU

Dossier

???

Détective Charlie Holmes a de nouveau besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Une étrange lettre est arrivée sur son bureau : quelqu'un prévoit de voler la célèbre guitare sertie de diamants de Léo Léopard et la met au défi de l'arrêter. Ni une ni deux, vous décidez de l'accompagner pour tenter de découvrir qui prépare ce mauvais coup !

Interrogez les personnes que vous rencontrerez, résolvez les enquêtes que l'on vous confiera, et soyez là au grand concert de Léo Léopard, prêts à intervenir !

Lettre reçue
par Détective
Charlie

UN CONCERT TRÈS ATTENDU !

La chanson *Dangers* du mont Trenmain, rapidement devenue disque de platine, a propulsé Léo Léopard au rang de star mondiale de la musique ! Les cinquante mille places de son concert se sont vendues à toute vitesse ! Pour les plus chanceux, rendez-vous donc ce 8 juillet sur l'île Depeur, au Terre-eur Arena. Il sera - pour quelques chansons - rejoint sur scène par l'incroyable chanteur d'opéra Pierre-Emmanuel Paon. Le Musée national se montre lui aussi à la hauteur de ce show exceptionnel en autorisant Léo à jouer sur la célèbre guitare Stratovarius sertie de diamants

Réservations passées
pour mener l'enquête

JE VAIS VOLER
CETTE GUITARE
SOUS TON NEZ!
RIEN NE PEUT
M'ARRÊTER.

Hôtel
MANDOIR
de la Rose

chambre réservée pour Dété
Charlie Holmes
du 4 juillet - départ le 9 juillet
Petits déjeuners inclus

NOM : Détective Charlie Holmes

DÉPART : 3 juillet

EMBARQUEMENT : Mysterville

ARRIVÉE : 4 juillet

DESTINATION : L'île Depeur



**LÉO
LÉOPARD**
CONCERT

LE 8 JUILLET
À 20 H
OUVERTURE DES PORTES 17 H
ÎLE DEPEUR

TERRE-EUR ARENA

PELOUSE

Matériel

1 DÉ



1 PION

DÉTECTIVE CHARLIE



1 HORLOGE



COUPABLE



6 ENVELOPPES

5 « COUPABLE »
ET 1 « LES DÉTECTIVES »

1 MANOIR



1 CARNET

DE DÉTECTIVE



Dans chacun des 6 paquets Enquête

1 DOUBLE CARTE ENQUÊTE

Titre de l'enquête



Mise en place et règles spéciales

Données préliminaires à l'enquête

Témoignage de la victime et informations complémentaires

DES CARTES TÉMOIN



Verso

Recto

Nom du témoin

Témoignage

Dans certains paquets Enquête

DES CARTES SUSPECT

Titre de l'enquête



Verso

Recto

Nom du suspect

Informations sur le suspect

DES CARTES PREUVE

(à glisser sous la carte Témoin indiquée dessus)



Carte Témoin

Verso

Carte Preuve

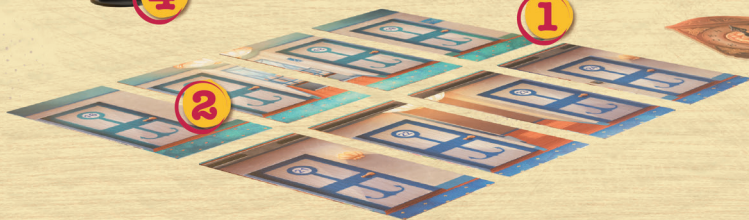
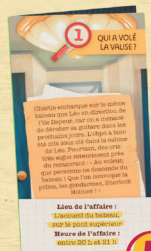
Verso

DES CARTES LABYRINTHE



Note : Le nombre d'éléments varie en fonction des enquêtes.

Mise en place



Important : Ne regardez pas le recto des cartes Témoin avant de commencer à jouer !

Prenez dans la boîte le paquet Enquête que vous souhaitez jouer et enlevez le film qui l'entoure.

Les enquêtes sont numérotées car il est impératif de les jouer dans l'ordre. Chaque enquête ne peut se jouer qu'une seule fois : vous apprendrez forcément la solution en fin de partie.

1 Prenez la **double carte Enquête** et **retournez-la** : installez les **cartes Témoin** et réglez l'**horloge** comme indiqué. Les zones de couleur sur l'horloge détermineront votre score à la fin de l'enquête (voir p. 7).

Note : Dans les enquêtes **3**, **4**, **5** et **6**, vous trouverez également une règle propre au scénario joué (voir Règles spéciales p. 6).

2 Glissez les **cartes Preuve** (s'il y en a) face cachée sous les cartes Témoin indiquées. Un pictogramme vous indique sous quelle carte Témoin glisser chacune d'elles.

Note : Dans les enquêtes **1** et **6**, il n'y a pas de cartes Preuve.

3 Insérez les **cartes Suspect** (s'il y en a) dans les fentes du Manoir. Les dossiers des suspects seront épluchés par Détective Charlie, qui aura besoin de votre aide pour les innocenter un à un !

Note : Dans l'enquête **5**, il n'y a pas de cartes Suspect.

4 Placez le **pion Détective Charlie** et le **dé** près des cartes Témoin, à disposition de tous.

5 Le joueur le plus âgé lit la double carte Enquête à voix haute. La partie peut commencer !

But du jeu



Détective Charlie est un jeu d'enquête coopératif. Tour à tour, déplacez Détective Charlie pour interroger les différents témoins. Ces derniers vous aideront à éliminer les suspects jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un : le coupable ! À la fin de votre enquête, vérifiez que vous ne vous êtes pas trompés en lisant la solution cachée dans l'enveloppe correspondante.



Parents, n'hésitez pas à poser des questions à vos enfants pour les amener à faire leurs propres déductions !

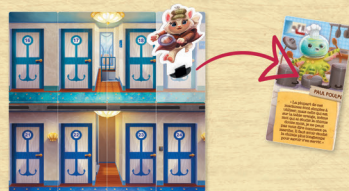
Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en une succession de tours, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul suspect dans le Manoir. En commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, interrogez les témoins, regroupez les informations et innocentiez les suspects.

Le premier à jouer est celui qui a lu la double carte Enquête lors de la mise en place.

À ton tour, déplace le pion Détective Charlie sur la carte Témoin de ton choix et fais les actions suivantes dans l'ordre :

➔ Lire un témoignage : Retourne la carte sur laquelle Détective Charlie s'est arrêtée et lis le témoignage à voix haute.



Repose ensuite la carte Témoin face cachée et essaie de mémoriser son emplacement pour éviter de la retourner à nouveau et d'entendre le même témoignage.

Attention : Certaines actions du jeu t'inviteront parfois à retourner voir un témoin déjà interrogé, par exemple pour révéler la carte Preuve qu'il dissimule.

➔ Innocenter un suspect : Après avoir lu la carte Témoin, les joueurs peuvent, tous ensemble, décider d'innocenter un ou plusieurs suspects. Retirez alors la ou les cartes concernées du Manoir, et mettez-les de côté. Félicitations, vous vous rapprochez du coupable ! Mais attention, tous les témoignages ne le permettent pas : il faut parfois en combiner plusieurs pour trouver le ou les suspects à innocenter.

➔ Lancer le dé : Après avoir lu un témoignage et éventuellement innocenté un ou plusieurs suspects, vous devez lancer le dé afin de savoir combien de temps cet interrogatoire vous a pris :

- ☐ C'était une rencontre rapide et efficace. Rien ne se passe.
- ☐ L'enquête piétine ! Fais avancer l'aiguille de l'horloge d'une heure.

Ton tour est terminé ! Passe le dé à ton voisin de gauche, c'est à son tour de jouer.

RÈGLES SPÉCIALES :

Dans *Détective Charlie - Mystères au Manoir*, certaines enquêtes fonctionnent avec une ou plusieurs **règles spéciales**, à utiliser **uniquement lors de l'enquête jouée**. Ces règles sont annoncées au dos de la double carte de l'enquête concernée. Appliquez alors les modifications indiquées au déroulement expliqué précédemment.

Fin de partie

Lorsqu'il ne reste qu'un seul suspect dans le Manoir, il est considéré comme **coupable** et la partie s'arrête (sauf **règle spéciale** indiquant le contraire).

Avez-vous résolu l'enquête ?

Pour le savoir, ouvrez l'enveloppe dont le numéro correspond à l'enquête en cours et lisez tous ensemble la solution ! Si vous avez vu juste, bravo ! Si vous vous êtes trompés, ne vous inquiétez pas : vous ferez mieux la prochaine fois ! Il ne vous reste plus qu'à remplir le carnet de détective avant de vous lancer dans l'enquête suivante...

Astuce : Pour une première partie simplifiée, vous pouvez garder les cartes Témoin face visible. Il sera ainsi plus facile de vous rappeler qui vous avez interrogé !

Exemple

Mise en place

1. Assemble les cartes Témoin



2. Règle l'horloge sur 10 h.

Règle spéciale : Charlie n'est pas dans son état normal : lance 2 fois le dé (au lieu d'une seule), après chaque témoignage.

Règle spéciale : Charlie n'est pas dans son état normal : lance 2 fois le dé (au lieu d'une seule), après chaque témoignage.



Comment remplir le carnet de détective ?

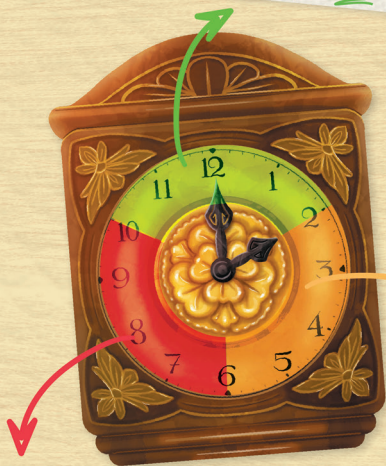
Trouvez la page correspondant à votre enquête et complétez-la tous ensemble. Pour déterminer votre score :

➡ Si vous avez désigné le mauvais coupable ou avez dépassé la zone rouge de l'horloge :

0 point

➡ Si vous avez désigné le bon coupable, relevez l'heure affichée sur l'horloge et associez-lui le score correspondant (attention, chaque enquête a son propre cadran) :

3 points



1 point

2 points

Enquête 1 Qui a volé la valise ?

Date de l'enquête : 2 septembre 2025

Noms des détectives : Cindy, Romain et Jeanne

Le coupable est : [signature]

Score

3

Enquête 2 Qui a fait revenir le fantôme ?

Date de l'enquête :

Noms des détectives :

Le coupable est :

Score

C

➡ À la fin des enquêtes, vous pourrez remplir la dernière page du carnet et ainsi connaître votre niveau de détective !

Solutions :

Si vous êtes bloqués pour aider Charlie, aucun souci !
Sur le site www.loki-kids.com, un document explique les solutions de toutes les enquêtes !



Remerciements



Loki remercie les enfants des écoles de Ludres et d'Heillecourt pour avoir éclairci de nombreux mystères.

Théo remercie toute l'équipe de Loki pour son implication titanesque dans ce projet. Vous êtes les meilleurs habitants et habitantes de Mysterville !
Un merci spécial à Élodie Éléphant et à tous les testeurs et testeuses de nos enquêtes.

Les Fées Hilares remercient Auxence, Loup, Milla, Jules et Zoé pour leurs enquêtes rondement menées.

Découvrez la gamme
DéTECTIVE Charlie !



Découvrez les jeux LOKI !

CRÉDITS

Auteurs-scénaristes : Théo Rivière et Les Fées Hilares
Illustratrice : Artemisia, d'après les personnages créés par Piper Thibodeau

Responsable de gamme : Marion Stromboni
Cheffe de projet : Chloé Dussutour

Graphiste : Pierre-Emmanuel Bretagne

Relectrice : Maëva Debieu Rosas, Coralie Brunet

Modélisation 3D : Alexandre Szyjan



Retrouvez-nous ici



WWW.LOKI-KIDS.COM



© 2025 IELLO SAS. Tous droits réservés.

