



DÉTECTIVE Charlie

Qui a volé les cadeaux de Noël ?

Quelle chance ! Les habitants de Mysterville vont passer le mois de décembre tous ensemble à la station d'hiver du Mont Trenmain. C'est Théo Tatou, le nouveau maire, qui a organisé le séjour. Il a même convaincu le père Noël de livrer les cadeaux en avance ! Tous ont été chargés dans un camion, que Charlie elle-même a conduit jusqu'à la station. Mais à la fin du repas de bienvenue, c'est la catastrophe : le camion a disparu ! Si on ne le retrouve pas avant le 24 décembre, personne n'aura son cadeau !

Détective Charlie – Qui a volé les cadeaux de Noël ?
est un jeu d'enquête accessible dès 6 ans selon le niveau de lecture des enfants. L'accompagnement d'un parent est toutefois recommandé et même idéal pour vivre pleinement cette aventure de Noël !



But du jeu

Interroge les habitants, récolte des indices, déduis-en des informations, et innocent les différents suspects jusqu'à découvrir qui a volé les cadeaux de Noël...

Et tout ça avant le 24 décembre !

Mise en place



Comment jouer ?

L'enquête se déroule sur les 24 jours précédant Noël. Cela veut dire que lorsque tu ouvriras la case n° 1, le 1^{er} décembre, tu arriveras en même temps que tous les habitants de Mysterville à la station du Mont Trenmain ! L'enquête est divisée en trois temps forts :

- ★ Le **premier** du 1^{er} au 9 décembre.
- ★ Le **deuxième** du 10 au 16 décembre.
- ★ Le **troisième** du 17 au 24 décembre.

Pour jouer la première et la troisième partie de l'enquête :

1

Ouvre la case du jour, lis le témoignage qui figure au dos de la fenêtre, et mémorise les informations.

2

Sors le matériel correspondant à ce témoignage, et manipule-le pour découvrir de nouvelles informations.

3

S'il y a un sticker  ou **INNOCENT** dans la case que tu as ouverte, cela veut dire qu'après avoir pris connaissance des éléments du jour, tu seras en mesure d'innocenter un suspect sur ta liste le jour-même. Tu devras alors coller le sticker au niveau du personnage que tu veux innocenter sur le bureau de Charlie. Félicitations, ton enquête avance !



À la fin de chaque temps fort, tu peux vérifier le coupable de la liste qui t'était proposée en ouvrant la case de vérification indiquée par la loupe  du dernier témoignage.



Pour le deuxième temps fort aucun coupable n'est indiqué, mais tu valides la piste suivie afin de poursuivre ton enquête.



La **photo du repas de bienvenue** est à utiliser pour la **première** partie de l'enquête.



La **liste du fan club de Léo Léopard** est à utiliser pour la **troisième** partie de l'enquête.



Pour jouer la deuxième partie de l'enquête :



Cette partie se joue différemment de la première et de la troisième.

Ici, les témoignages au dos des fenêtres et les informations laissées par les habitants ne servent plus à innocenter les suspects, mais à **déduire dans quel ordre ouvrir les cases**, comme dans un **jeu de piste**.

Pour savoir si tu as ouvert la bonne case, regarde le numéro inscrit en haut à droite de la face intérieure de la fenêtre.

Si le numéro ne correspond pas à la date du jour ou s'il n'y a pas de numéro : referme la case sans lire le témoignage. Prends ton temps et analyse à nouveau les informations dont tu disposes avant de faire une nouvelle tentative.

Si le numéro correspond à la date du jour : bravo ! Ta déduction était la bonne. Découvre les indices de cette case pour réfléchir à la prochaine case à ouvrir !

Vous êtes bloqués ?
Vous n'avez pas compris
l'énigme du jour ?

★ **Livret d'indices** ★



★ **Livret de solutions** ★



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

Bonne enquête !



Crédits

Auteurs : Théo Rivière et Les Fées Hilaires

Illustratrice : Artemisia

Modéliste : Alexandre Szyjan

Responsable de gamme : Marion Stromboni

Cheffe de projet : Noémie Choquet

**Graphistes-illustrateurs : Pierre-Emmanuel Bretagne et
Cindy Roth**

**Relectrices : Maëva Debieu Rosas et
Chloé Dussutour**