

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



inspecteur Leflair

... résout toutes les affaires



à découvrir sur
oya.fr/InspecteurLeflair



7+

Déduction & Coopération pour tous !

pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans

Matériel



54 cartes Image

5 cartes Chiffre (1-5)

1 carte Indices

8 dés

Chers joueurs,

Dans ce jeu, enfants et adultes, ensemble, apprennent 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 et interpréter ensemble les indices. En revanche, **l'inspecteur Leflair, qui donne les indices, n'a le droit ni de parler, ni de communiquer d'aucune façon**. Le dessin d'une fusée pourrait en effet avoir plusieurs significations: « rapide », « voler », « haut », « technologie », « feu »... À chaque tour, vous allez devoir éliminer **une Image incorrecte** jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une, celle recherchée. Une partie dure 5 enquêtes. Arriverez-vous au score parfait de 20 points, ce qui ferait de vous des

Maîtres détectives ?

La partie est une succession de 5 Enquêtes.

Choisissez qui sera l'inspecteur Leflair pour la première Enquête. Les autres joueurs seront les enquêteurs.

Préparation d'une Enquête

Pour commencer une Enquête, tirez au hasard 5 cartes Image que vous placez en ligne au centre de la table. Pour chaque carte Image, vous pouvez choisir quelle face (recto ou verso) vous voulez exposer. Placer enfin la carte Indices à gauche de cette ligne. La première Image de cette ligne est l'Image 1, la dernière l'Image 5.

L'inspecteur Leflair pose les 8 dés devant lui et mélange les 5 cartes Chiffre. Puis il en tire une qu'il regarde en secret avant de la reposer face cachée devant lui. Ce chiffre lui indique l'Image Mystère que les enquêteurs devront retrouver.

Important : L'inspecteur Leflair doit faire attention, quand il regarde les cartes Images, à ne pas laisser deviner l'image Mystère.



Lors de cette première Enquête, Nico est l'inspecteur Leflair. Il tire la carte « 2 », l'Image Mystère est donc la grappe de Raisin.

Déroulement d'une Enquête

Pendant une Enquête, l'inspecteur Leflair dévoile un par un jusqu'à 4 indices.

Pour commencer l'Enquête, l'inspecteur Leflair prend 5 dés au hasard, les lance puis doit choisir un de ces 5 dés qu'il pose sur la carte Indices. Le symbole sur ce dé donne, d'après lui, un indice sur l'Image Mystère.

Attention : l'inspecteur Leflair 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 enquêteurs ne sont pas non plus autorisés à chercher l'avis de l'inspecteur Leflair en lui indiquant que certains dés peuvent ou ne peuvent pas correspondre à certaines Images. À cette étape du jeu, il est nécessaire de maintenir un silence absolu entre l'inspecteur Leflair et ses amis enquêteurs !

Les enquêteurs discutent alors et mettent en commun leurs interprétations du symbole et de l'image à laquelle il peut correspondre. Ils doivent se mettre d'accord sur une image qu'ils pensent être incorrecte. Ils éliminent cette carte en la mettant de côté. Les cartes restantes demeurent où elles sont.

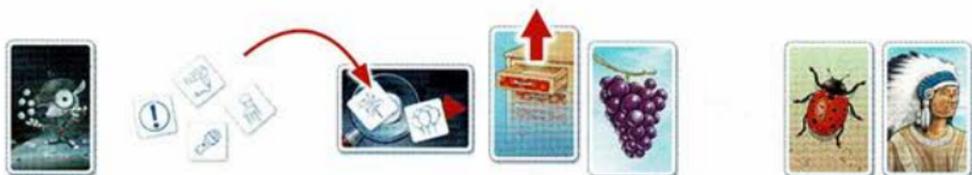


Nico lance 5 dés. Il choisit le symbole « ballons » et place le dé sur la carte Indices. Les autres joueurs commencent à discuter et choisissent d'éliminer le parc-mètre. Ils ont bien fait, car le parc-mètre n'était pas la carte qu'ils devaient trouver !

Si les enquêteurs éliminent une Image incorrecte (et donc si l'Image Mystère est toujours au centre de la table), l'inspecteur Leflair prend au hasard un 5ème dé et l'ajoute aux 4 dés restants.

Puis il lance à nouveau ces 5 dés et choisit un de ces dés dont le symbole correspond, selon lui, à l'Image Mystère et le place, cette fois encore, sur la carte Indices.

Comme précédemment, les enquêteurs débattent et décident d'une nouvelle Image à éliminer.



Nico lance à nouveau 5 dés. Il choisit le symbole « moulin à vent » et dépose le dé sur la carte Indices. Les enquêteurs commencent à discuter et choisissent d'éliminer le tiroir. Ils ont bien fait, car le tiroir n'était pas l'Image Mystère !

→ Et ainsi de suite : l'inspecteur Leflair lance toujours cinq dés et en place un sur la carte Indices. Les enquêteurs discutent et éliminent une Image qu'ils pensent être incorrecte. Si vos déductions sont bonnes, après 4 tours, l'Image Mystère devrait être la seule Image restante sur la table !

Félicitations : votre équipe (l'inspecteur Leflair et les enquêteurs) a résolu l'affaire et a réussi à éliminer les 4 Images incorrectes. Chaque Image éliminée rapporte 1 point. L'équipe remporte donc 4 points.



Après les 4 indices (ballons, moulin à vent, champignon, couteau), il ne reste que l'Image avec les raisins. L'équipe a résolu l'affaire! Elle remporte 4 points car elle a éliminé les 4 cartes incorrectes.

Que se passe-t-il si les enquêteurs éliminent la carte Mystère ?

Si l'équipe élimine par erreur l'Image Mystère, l'Enquête prend fin immédiatement. L'équipe marque 1 point par Image incorrecte qui a été éliminée.

➔ Toutes les Images qui ont été éliminées à juste titre sont mises de côté pour permettre de compter le score final à la fin de la partie (5 Enquêtes).

➔ Les cartes Image encore au centre de la table sont écartées dans la boîte.

Un petit conseil : parfois, aucun des symboles obtenus par l'inspecteur Leflair n'est utile. Il est donc judicieux pour les enquêteurs d'observer quels symboles l'inspecteur Leflair n'a pas placés sur la carte Indices. Par exemple, si la carte Mystère était un animal, le symbole « cochon tirelire » serait un très bon indice. Puisque le « cochon tirelire » n'a pas été placé sur la carte Indices, la carte Mystère n'est probablement pas un animal.

Nouvelle Enquête

Le joueur à droite de l'inspecteur devient l'inspecteur Leflair pour l'Enquête suivante.

La partie prend fin après la 5ème Enquête.

Le score de l'équipe est égal au nombre d'Images éliminées pendant ces 5 Enquêtes.

A vous d'évaluer alors 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: **Maitres détectives**

Pour toute question sur « Inspecteur Leflair » vous pouvez nous contacter à oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59

Auteur : Reinhard Staupe

Illustrateur : Oliver Freudenreich

© Oya 2021 , 25 rue de la Reine Blanche 75013 Paris - www.oya.fr - @oyaparis

JEUX A JOUER
OYA
— Depuis 1993 —