# Nom d'un renard !

## La poulice mène l'enquête

5+
2–4
20+

### Contenu

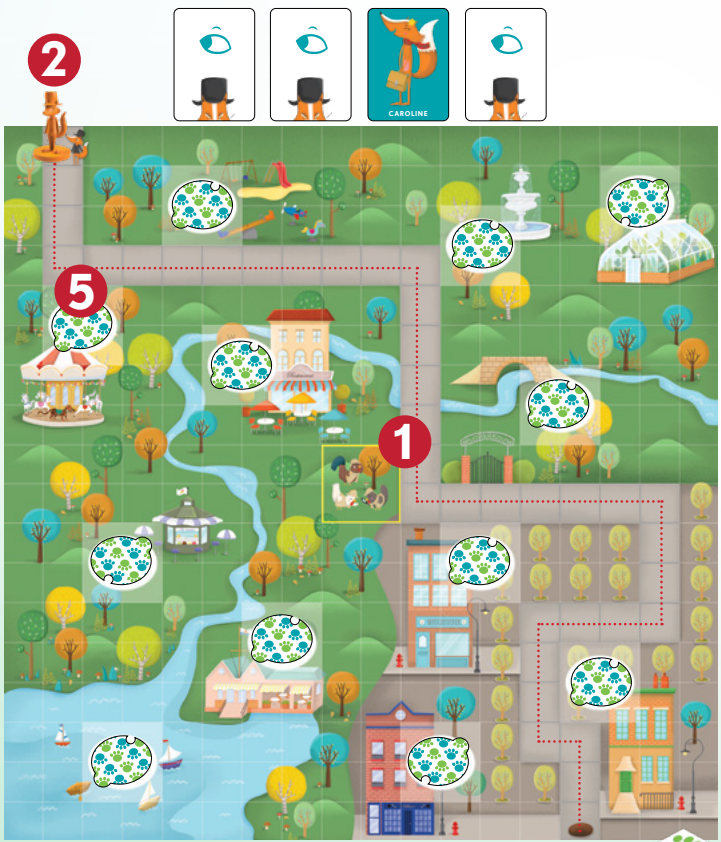
16 cartes avec des suspects (blanc)
3 dés
16 cartes avec des voleurs (rouge)
1 figurine Renard
12 plaquettes d'indice
1 scanneur de renard
4 figurines de détective (chapeau)
1 plateau de jeu

### But du jeu

Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses – les joueurs – s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects. Découvrez le renard voleur avant qu'il ne disparaisse dans sa tanière.

## Préparation

1. Placez le plan de jeu au milieu de la table de sorte qu'il soit bien visible de tous. Chaque joueur reçoit une figurine de détective (chapeau) et la place au milieu du plan de jeu.
2. Placez la figurine Renard sur la case de départ (image de renard) en haut à gauche du plan de jeu. C'est le début du parcours du renard.
3. Les 16 cartes avec les suspects (dos blanc) sont placées, face cachée, autour du plan de jeu. Au final, 4 suspects se trouvent de chaque côté du plan de jeu. Choisissez 2 de ces 16 cartes et retournez-les.
4. Mélangez les 16 cartes avec les voleurs (dos rouge) et sélectionnez une carte sans la regarder. Cette carte doit être placée dans le scanneur de renard, sans que vous ne puissiez voir le dessous de la carte. Le plus simple est de tenir le scanneur avec l'image du renard vers le haut puis de glisser la carte «Voleur» dans le scanneur de sorte que tous les joueurs ne voient que le dos rouge de la carte.
   Placez le scanneur près du plan de jeu et posez les cartes «voleurs» restantes, face rouge visible, dans la boîte de jeu.
5. Distribuez les 12 plaquettes d'indice, face cachée, sur le plan de jeu (empreinte de pattes).
6. Placez les dés à portée de main.



### Les 12 plaquettes d'indice

## Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir mangé une omelette est le joueur de départ.

Prends les 3 dés en main. Tu as alors deux options:

**1 Chercher un indice**

«empreinte de patte»

**2 Démasquer le suspect**

«œil»

**Avant de lancer les dés,** tu dois dire à tes collègues détectives quelle option tu choisis. Etant donné que vous essayez ensemble de retrouver la trace du renard voleur, il va de soi que vous pouvez vous concerter.

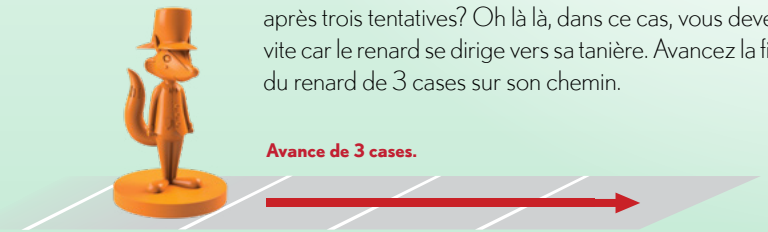
### 1 Chercher un indice

Tu cherches des indices? Dans ce cas, tu dois obtenir trois fois le symbole de la patte aux dés. (Le nombre d'empreintes n'a pas d'importance).

### 2 Démasquer le suspect

Tu aimerais démasquer le suspect? Dans ce cas, tu dois obtenir trois fois le symbole de l'œil aux dés.

Tu peux lancer les dés jusqu'à trois fois. Après chaque essai, tu peux mettre de côté autant de dés que tu le veux. Si tu as trois symboles identiques après la troisième tentative au plus tard, tu peux réaliser l'action choisie (chercher un indice ou démasquer le suspect).

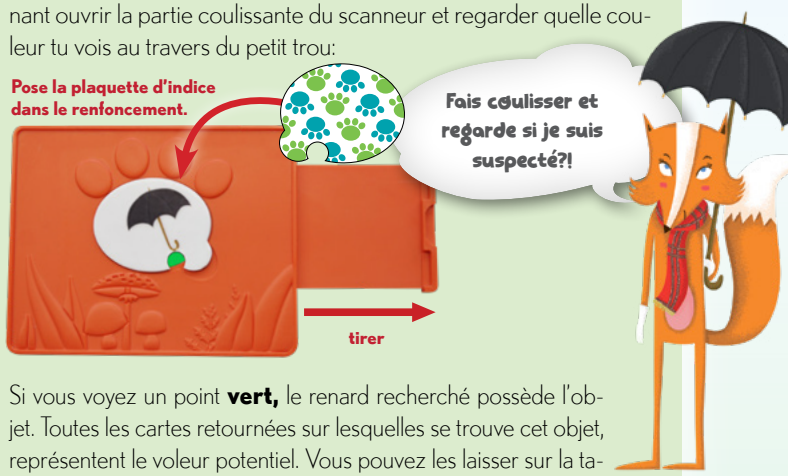


Tu n'as **pas** obtenu 3× le même symbole (œil ou patte) après trois tentatives? Oh là là, dans ce cas, vous devez faire vite car le renard se dirige vers sa tanière. Avancez la figurine du renard de 3 cases sur son chemin.

Avance de 3 cases.

## Chercher des indices

- Compte les empreintes de pattes que tu as obtenues aux dés.
- Avance ton chapeau de détective du même nombre de cases. Tu peux le déplacer à l'horizontale ou la verticale, mais pas en diagonale. Si tu arrives sur une case d'indice depuis une certaine direction, tu peux la quitter dans une autre direction, mais jamais en diagonale! Tu peux occuper toutes les cases du plan de jeu, même celles du chemin du renard. Si tu te retrouves sur la même case que le renard, il ne se passe rien.
- Si tu arrives sur une case d'indice, tu peux retourner la plaquette d'indice et la poser, face visible, dans le scanneur. Tu peux maintenant ouvrir la partie coulissante du scanneur et regarder quelle couleur tu vois au travers du petit trou:



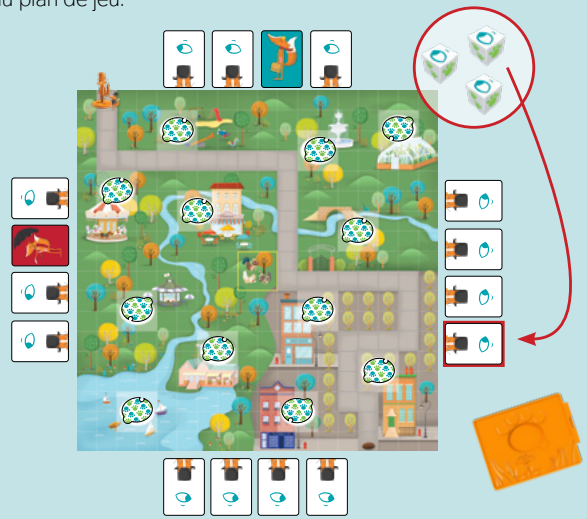

- Si vous voyez un point **vert,** le renard recherché possède l'objet. Toutes les cartes retournées sur lesquelles se trouve cet objet, représentent le voleur potentiel. Vous pouvez les laisser sur la table pour la suite de votre enquête. Rangez toutes les autres cartes retournées dans la boîte. Ces renards ne sont pas les voleurs!

- Si un point **blanc** apparaît, le renard recherché ne possède **pas** cet objet. Parmi les cartes de suspects retournées, vous pouvez alors ranger dans la boîte toutes les cartes représentant cet objet. Ces renards ne sont pas les voleurs!

- Il s'agit de bien se souvenir pour quel indice un point vert ou blanc est apparu dans le scanneur.
- Referme le scanneur et termine ton tour de jeu en posant la plaquette d'indice, face visible, sur la case d'empreinte de patte sur laquelle se trouve ta figurine. Chaque renard possède trois objets. C'est pourquoi, vous parviendrez à attraper le renard voleur lorsque vous aurez un point vert pour trois indices.

## Démasquer le suspect

- Tu as obtenu 3× le symbole de l'œil aux dés. Tu peux maintenant retourner une nouvelle carte placée autour du plan de jeu.



- Vérifiez à l'aide des plaquettes d'indice que vous avez déjà retournées si les nouveaux suspects retournés possèdent ces objets ou pas. C'est maintenant que votre mémoire est mise à l'épreuve! Essayez de vous souvenir ensemble si le petit trou du scanneur était blanc ou vert pour les objets en question. S'il était **vert,** vous **gardez** tous les suspects qui sont en possession de cet objet. Ces renards sont encore suspectés et il vous faut encore davantage d'indices pour démasquer le véritable voleur si vous n'êtes pas encore sûrs de vous.

## Fin de la partie

La partie peut se terminer de trois manières différentes:

- Vous avez un soupçon solide et êtes presque sûrs de savoir qui est le renard voleur: annoncez le nom du renard et sortez la carte du voleur du scanneur. Si le nom correspond à celui que vous avez précédemment annoncé, alors vous avez gagné! Si le nom ne correspond pas, le renard voleur se sauve directement dans sa tanière et vous ne pouvez plus rien faire contre lui. Vous avez perdu…
- Vous avez exclu tous les suspects, sauf un que vous avez mis de côté: sortez la carte de voleur du scanneur et vérifiez si elle correspond à votre suspect. Si oui, bravo, vous êtes d'excellentes poules renifleuses car vous avez résolu le cas!
- Le renard est arrivé à sa tanière (dernière case de son chemin). Cela peut arriver! Le renard futé peut vous échapper. Dans ce cas, chers détectives, prenez votre courage à deux mains et recommencez! Bonne chance…

## Variantes

Si vous êtes déjà des poules renifleuses expérimentées, vous pouvez avancer le renard de 4 cases au lieu de seulement 3. Si vous êtes de véritables experts, vous pouvez même le faire avancer de 5 cases! Les poules renifleuses qui sont un peu plus jeunes, peuvent retourner deux suspects au lieu de seulement un quand elles obtiennent 3× le symbole de l'œil aux dés et qu'elles ont préalablement opté pour l'option «démasquer le suspect».

**Game Design:** Department of Recreation
(Marisa Peña, Shanon Lyon, Colt Tipton-Johnson)

**Illustration:** Mélanie Grandgirard
**Game Factory Version:** ©2018 Game Factory

GAMEWRIGHT®
Under license from Gamewright,
a division of Ceaco Inc.

**Exclusive Distribution:**
Carletto AG
Industriestrasse 10
CH-6440 Brunnen
www.carletto.ch
**www.gamefactory-games.com**