



Ce jeu a pour objectif d'aider à la connaissance de l'eau dans la maison.

Lors d'une réception dans la villa « Marc'eau », il y a eu un dégât provoqué par l'un des invités. Il faut tenter de trouver qui a fait quoi afin de réparer ce dégât au plus tôt !

Le gagnant/la gagnante est celui/celle qui désignera en premier :

- la personne ayant volontairement provoqué le dégât.
- le lieu où cela a été fait.
- le dégât causé.

Durée du jeu : 45 mn et plus (mais vous pouvez adapter en fonction du temps imparti à l'activité en donnant plus ou moins de pions au départ).

Nombre de joueurs/joueuses : de 6 à 30

Temps de prise en main : 15 mn.

1 – MATÉRIEL

- 6 pions « personnes » qui se trouvaient dans la villa Marc'Eau au moment du dégât :

- Monsieur Free GILBERT
- Monsieur Ben OIRE
- Madame Aline DELO
- Monsieur Rob INES
- Madame Océane
- Madame Mer SEAU

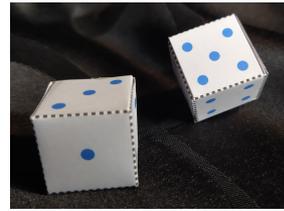


- 6 pions « dégâts » :

- Plus d'eau chaude
- Eaux polluées
- Dégâts des eaux
- Plus d'eau
- Inondation
- Gaspillage

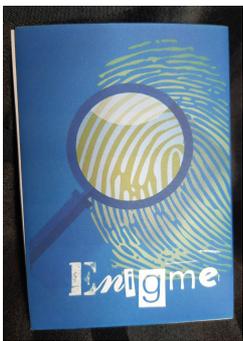


- 20 Cartes :
 - 6 cartes représentant les six suspects
 - 6 cartes représentant les dégâts
 - 8 cartes représentant les différentes pièces de la villa
- 144 cartes «QUESTION» (18 par pièce)
- 2 dés
- 1 étui où insérer les 3 cartes de l'énigme
- Des notes où les joueurs/joueuses inscrivent les résultats de leurs investigations



2 – FICHER TÉLÉCHARGEABLE

Le fichier téléchargeable contient les éléments suivants :



- La règle du jeu
- Les 20 cartes
- Les cartes «QUESTION»
- Le plateau de jeu
- Les dés
- Un étui secret
- Un modèle de note

3 – PREPARATION DU MATÉRIEL

Il faut imprimer :

- Le plateau, les dés et les pions : en recto
- Toutes les cartes en recto-verso (bord long)

Puis, il faut :

- Découper le plateau et le coller bord à bord
- Découper les dés, les plier et les coller
- Découper les cartes

4 – PRÉPARATION

1. Pions : placez les 6 pions au centre de la villa.
2. Préparation de l'étui secret contenant le suspect, l'arme et le lieu du crime :

1. Poser l'étui à l'endroit marqué X de la villa.
2. Battre séparément les trois paquets de cartes « SUSPECTS », « DÉGATS », « LIEUX ».
3. Prendre, chaque fois, face cachée, la carte supérieure du paquet.
4. Insérer secrètement ces 3 cartes (une de chaque catégorie) dans l'étui.
3. Pioche : Mélanger soigneusement les 18 cartes restantes et poser le paquet, face cachée, sur la table.
4. Question : poser chaque lot de questions à côté de chaque pièce (à l'extérieur de la villa afin de ne pas gêner le déplacement des pions).
5. Les 18 cartes restantes sont distribuées aux joueurs/joueuses. Le plus jeune joueur/joueuse commence.

5 – L'ENQUÊTE

a) DÉPLACEMENTS

- Choix du pion : chacun/chacune choisit son pion (le plus proche de soi). Quelles que soient les cartes qu'il/elle a en main, ce pion représente son personnage durant toute la partie.
- Avancer : celui/celle qui joue lance les dés et avance dans le couloir, vers la pièce de son choix, d'autant de cases que les dés marquent de points.
- Cases occupées : il/elle ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée ni sauter par-dessus un pion adverse.
- Déplacements orthogonaux : il/elle avance ou recule verticalement ou horizontalement ; jamais en diagonale. Il/elle peut rester sur place aussi longtemps qu'il/elle le désire.
- Entrer dans une pièce : on n'est pas obligé de faire un nombre exact de points pour entrer dans une pièce.
 - Exemple : si le pion se trouve à 5 cases d'une pièce et que le joueur/joueuse fait 8, il/elle peut y pénétrer mais n'aura le droit d'en repartir qu'au tour suivant, avec un autre lancer de dés.
- Double 6 et double 1 : s'il/elle fait un double 6 ou un double 1, il/elle va directement dans la pièce choisie. Cette pièce peut être déjà occupée par plusieurs dégâts et autres suspects.
- Passages secrets : 4 passages secrets souterrains permettent de passer d'une pièce à une autre sans lancer les dés.

- Déplacement et hypothèse : le déplacement compte pour un coup mais le/la joueur/joueuse peut, sans attendre son prochain tour, enquêter à partir du lieu où il/elle est arrivé/ée en formulant une « HYPOTHÈSE ».

b) CONTRAINTES LIÉES AUX CARTES « QUESTION »

Dans deux cas, il faut répondre à une carte «QUESTION» liée à la pièce où l'on se trouve :

- quand on souhaite sortir de cette pièce (y compris par les passages souterrains).
- quand on souhaite émettre une accusation.

A ce moment, l'un/une des autres joueurs/joueuses prend une des cartes «QUESTION» relative à la pièce dans laquelle se trouve le joueur/joueuse et lui pose la question. S'il/elle trouve la réponse, il/elle peut faire l'action demandée. Sinon, il/elle formule une « HYPOTHÈSE » ou passe son tour.

c) HYPOTHÈSES

L'HYPOTHÈSE se fait de la façon suivante :

- L'enquêteur/enquêtrice fait venir dans la pièce où il se trouve, un suspect et un dégât de son choix. Supposons que monsieur Ben OIRE pénètre dans la cuisine et qu'il soupçonne madame Aline DELO d'y avoir fait un dégât des eaux.
- Il appelle son suspect dans la cuisine, y place le dégât des eaux et dit :
 - « Je crois que madame Aline DELO a fait un dégât des eaux dans la cuisine ! ».
 - Il s'adresse ensuite aux témoins (les joueurs/joueuses suivants/tes).
 - Il commence par le premier à gauche. Ce témoin, s'il possède l'une des trois cartes de l'HYPOTHÈSE, doit la lui montrer sans que les autres ne la voient.
 - S'il n'en a aucune, l'enquêteur interroge les témoins suivants jusqu'à ce qu'il ait obtenu satisfaction. (Précisons que le témoin interrogé, même s'il possède plusieurs cartes entrant dans l'HYPOTHÈSE, ne doit en montrer secrètement qu'**une seule** de son choix).
 - L'enquêteur/enquêtrice peut, tout de suite après avoir fait une HYPOTHÈSE, formuler une accusation précise, sinon son tour est terminé.

d) ASTUCES DU DÉTECTIVE

- Remise en cause : pour obtenir des indications précieuses sur les cartes contenues dans l'étui et pour égarer ses concurrents, il/elle a le droit de mettre en cause un suspect, une arme et un lieu dont il/elle possède la ou les cartes.
- Exemple 1 : supposons qu'il/elle se trouve dans la chambre et qu'il/elle possède, entre autres cartes, celles représentant monsieur Free GILBERT et la chambre.
 - Il/elle « appelle » dans la chambre, monsieur Free GILBERT, avec le dégât « Plus d'eau chaude » par exemple. Si aucun témoin ne lui montre le dégât demandé, il est évident qu'il se trouve dans l'étui.
- Exemple 2 de bluff : l'enquêteur/enquêtrice possède 2 ou 3 cartes d'HYPOTHÈSE. Il/elle les demande, sachant pertinemment qu'elles ne pourront pas être démenties et les témoins, abusés, se lancent sur une fausse piste en pensant qu'elles sont dans l'étui.

e) L'ACCUSATION

- L'enquêteur/enquêtrice qui croit connaître les 3 cartes de l'énigme, inscrit les noms sur une feuille de papier.
- Il/elle compare ensuite secrètement son accusation avec le contenu de l'étui :
 - Si son accusation est juste, il/elle le prouve en exposant les 3 cartes et son rapport. Il gagne la partie.
 - Si son accusation est fausse, il/elle remet les cartes dans l'étui qu'il/elle retourne au point X. Comme celui qui a caché une carte, il/elle reste en jeu pour démentir les « HYPOTHÈSES » éventuelles mais ne peut plus ni se déplacer, ni interroger, ni accuser.
- Chaque enquêteur/enquêtrice ne peut faire qu'une seule accusation. Qu'il/elle la fasse donc à bon escient !

Bonne partie !





Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 France ()

Vous êtes autorisé à :

- **Partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats – Lien de téléchargement du jeu sur www.idcrea-jeux.fr
- **Adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel

Selon les conditions suivantes :

- **Attribution** — Vous devez [créditer](#) l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et [indiquer](#) si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre. C'est-à-dire mentionner lors de son utilisation les créateurs suivants :

« le jeu Clued'eau a été réalisé en novembre 2023 par 6 enfants de l'accueil de loisirs de Marcoussis (91) : Chloé, Janelle, Sasha, Mayssa, Mila et Paloma et leur animatrice Julie. C'est un jeu co-construit avec IDCREA (Créatrice du jeu : Isabelle DECKE). »

Ce jeu a été financé par la Mairie de Marcoussis.

Vous devez intégrer un lien vers la licence et [indiquer](#) si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.

- **Pas d'utilisation commerciale** — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
 - **Partage dans les mêmes conditions** — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec [la même licence](#) avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée
 - **Pas de restrictions complémentaires** - Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des [mesures techniques](#) qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'œuvre dans les conditions décrites par la licence.