



DÉTECTIVE Charlie

Qui a volé
l'étoile de Noël ?



Depuis la nuit des temps, les habitants de Mysterville habillent le sommet du grand sapin de Noël de la ville d'une belle étoile rouge et or qui une fois allumée, illumine le ciel de manière à ce que le père Noël trouve l'île le soir du réveillon. Mais cette dernière a inexplicablement disparu à quelques jours du passage du père Noël ! Vite, aide Détective Charlie à résoudre ce mystère !

Bienvenue dans la folle aventure de
Détective Charlie Qui a volé l'étoile de Noël ?
Pour enquêter au mieux durant ces 24 prochains jours, et démêler cette histoire, voici quelques règles et indications.



But du jeu

Interroge les habitants, collectionne les indices, déduis-en des informations, et innocente les différents suspects jusqu'à découvrir qui a volé l'étoile de Noël. Et tout ça, avant le 24 décembre !



Mise en place

Une case

Cases de vérification

Bureau de Charlie

Plan du village

Comment jouer ?

L'enquête se déroule sur 24 jours. Ouvre les cases jour après jour, en suivant les numéros indiqués sur celles-ci. À l'ouverture d'une case :

- 1 Lis le témoignage au dos de la fenêtre du personnage auquel tu as rendu visite, et mémorise ces informations.
- 2 Reçois le matériel correspondant à ce témoignage, et manipule-le pour découvrir de nouvelles informations.
- 3 S'il y a un sticker Innocent dans la case que tu as ouverte, cela veut dire que tu es en mesure d'innocenter un suspect sur ta liste. Tu peux alors coller le sticker dans l'encart associé au personnage que tu veux innocenter. Félicitations, ton enquête avance !

NOTE

Tous les témoignages ne permettent pas d'innocenter quelqu'un. Il faut parfois en combiner plusieurs pour trouver le ou les suspects à innocenter.

INNOCENT

Les conseils de Charlie




(C'est moi !)



Charlie t'a laissé trois listes de suspects sur son bureau, qui correspondent aux trois temps forts de l'enquête. Chaque liste est à utiliser aux dates indiquées dessus. **Inutile de prendre la liste suivante tant que tu n'y as pas été invité !**



À la fin de chaque période (7 ou 8 jours), tu peux vérifier le coupable de la liste qui t'était proposée en ouvrant la case de vérification que t'indique la loupe du dernier témoignage de la période. Lorsque tu vois , c'est le moment de confirmer ou non tes suspicions.




L'enquête se déroule en temps réel. C'est-à-dire qu'en ouvrant la case n° 1, tu arrives le 1^{er} décembre à Mysterville !



N'hésite pas à utiliser les informations présentes sur ton bureau, et garde bien précieusement les indices que tu reçois. Tu pourrais avoir besoin de t'en resservir plus tard !



Pendant ton enquête, tu rencontreras des voisins et amis en visite chez d'autres habitants de Mysterville. Tu recevras alors leurs personnages en carton découpé. Amuse-toi à les collectionner et garde-les précieusement : tu seras amené à leur faire appel à différents moments de l'enquête. Cependant, ils ne te seront pas forcément utiles dès le premier jour. Ils te serviront notamment à calculer des distances sur le plan de Mysterville lorsque tu tomberas sur ce symbole dans les témoignages : .

Les personnages en carton découpé

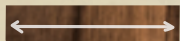


Comment calculer des distances ?

Prends le personnage qui t'intéresse et déplace-le sur toute la longueur du trajet que tu souhaites calculer. Ensuite, additionne autant de fois le temps utilisé par ce personnage que le nombre de ses déplacements. Déplace toujours les personnages de porte à porte et utilise les routes.

EXEMPLE

Armand Anaconda met 7 minutes pour faire



Ici on voit qu'Armand Anaconda met 35 minutes pour aller de chez Rita Renarde à l'école.



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

Bonne enquête !

Vous êtes bloqués ? Vous n'avez pas compris l'énigme du jour ?
Rendez-vous sur le site www.loki-kids.com
pour trouver plus d'explications !

Crédits

Auteurs : Théo Rivière et Les Fées Hilaires
Illustratrices : Nadège Floriot et Piper Thibodeau
Modéliste : Valentin Jacoberger
Cheffe de projet : Chloé Dussutour
Graphiste / Illustrateur : Pierre-Emmanuel Bretagne
Responsable de marque : Marion Stromboni
Relectrice : Maëva Debieu Rosas