

TOUT LE MONDE ENQUÊTE



TOUT LE MONDE ENQUÊTE

**MENEZ L'ENQUÊTE ET DÉCOUVREZ LES
COMPLICES DES DIVERS DÉLITS ET CRIMES
FARFELUS QUI ONT LIEU À ENQUÊTEVILLE !**

Les crimes et délits ont beaucoup augmenté ces dernières années à Enquêteville. Face à tant de délinquance, la brigade de police d'Enquêteville est en sous-effectif et fait donc appel à vous pour les aider à résoudre les 10 enquêtes prioritaires non élucidées à ce jour.

Votre rôle en tant qu'enquêteur est de trouver le mobile de l'enquête en cours, d'identifier l'objet où se trouvent les empreintes du coupable et découvrir l'identité des membres de votre équipe, car un complice est peut-être parmi vous.

Faites attention, la brigade de police d'Enquêteville a déjà recruté par erreur dans ses équipes, des voleurs et des criminels qui divulguaient de fausses informations. Depuis ce jour, des policiers, des détectives et des témoins sont parfois appelés en renfort dans l'équipe. Les témoignages que vous pourrez recueillir dans la ville vous permettront de connaître l'identité des membres de votre équipe et ainsi découvrir en qui vous pouvez avoir confiance.



Afin de compléter votre dossier d'enquête, reportez ces informations et dessinez les portraits robots des membres en qui vous n'avez pas confiance (DéTECTIVE, POLICIER et TÉMOIN dressez les portraits robots des Voleur, Complice et Criminel et inversement) afin de les dénoncer. Les identités de chacun des joueurs seront analysées par la brigade pour savoir quel dossier est fiable.

Nathalie Odzierejko

BUT DU JEU

Menez l'enquête et découvrez les coupables des divers délits et crimes farfelus qui ont eu lieu à Enquêteville. Pour gagner la partie, rendez-vous au commissariat en possession de votre dossier d'enquête comportant 4 éléments à compléter en fonction de votre rôle :

DÉTECTIVE, POLICIER ET TÉMOIN :

Les 3 mobiles « **Vrai** » du crime ou délit, l'**objet mystère** où se trouvent les empreintes du coupable, les **témoignages** recueillis dans la ville vous permettant d'identifier et de dessiner les **portraits-robots** du complice, du voleur et du criminel ! Si ces identités ne sont pas présentes dans l'équipe lors de votre partie, vous devez le prouver en donnant les identités de chacun des autres joueurs et ne dessinez pas le portrait-robot des identités manquantes lors de cette partie.

COMPLICE, VOLEUR ET CRIMINEL :

Les 3 mobiles « **Faux** » du crime ou délit, l'**objet mystère** où se trouvent les empreintes du coupable, les **témoignages** recueillis dans la ville vous permettant d'identifier et de dessiner les **portraits-robots** du détective, du policier et du témoin. Si ces identités ne sont pas présentes dans l'équipe lors de votre partie, vous devez le prouver en donnant les identités de chacun des autres joueurs et ne dessinez pas le portrait-robot des identités manquantes lors de cette partie.



MISE EN PLACE

1. Choisissez un des 10 scénarios qu'un des joueurs lit aux autres.

2. Prenez les 6 cartes « Mobiles » correspondantes à l'enquête choisie (par exemple, prenez les cartes mobiles 1 de l'enquête 1) et placez-les aléatoirement sur 6 des 18 lieux du plateau (3 mobiles sont vrais, les 3 autres sont faux).

3. Prenez les 13 jetons objets et posez-les faces cachées devant vous. Remettez aléatoirement un des jetons dans la boîte, ce sera l'objet mystère à trouver pour résoudre l'enquête. Placez aléatoirement les 12 objets restants faces cachées dans 3 lieux du plateau (4 objets par lieu).

Remarque :

Placez les cartes « Mobiles » et les jetons « Objets » sur les lieux de votre choix de manière à laisser un lieu vide entre chaque lieu occupé.

4. Choisissez une couleur de carte identité parmi les 6 et prenez les 6 cartes « Identités » et les 12 cartes « Témoignages » de cette même couleur et remplacez les cartes des autres couleurs dans la boîte. Choisissez ensuite le niveau de difficulté des rôles que tous les joueurs devront interpréter pendant la partie (Apprenti ou Expert). Le niveau de difficulté doit être le même pour tous les joueurs.

Distribuez aléatoirement une carte identité à chaque joueur. Ces cartes vous indiqueront quel membre de l'équipe vous êtes. Vous devez obligatoirement jouer le rôle indiqué sur votre carte (Apprenti ou Expert) en suivant les consignes d'attitude et de langage de ce personnage pendant toute la partie.


5. Mélangez les cartes « Témoignages » (de la couleur choisie), « Défis » et « Chance », puis placez-les en 3 piles autour du plateau.

6. Chaque joueur se munit d'un crayon, prend un dossier d'enquête et choisit un pion qu'il place sur la case départ : Place des enquêtes. Le plus jeune commence la partie.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1. Trouvez l'identité des enquêteurs de votre équipe en allant sur les cases « Témoignages » et en faisant le rapprochement avec leur attitude durant la partie et dessinez leur portrait-robot.

Cherchez dans toute la ville les témoignages des habitants qui ont découvert la véritable identité des joueurs de votre équipe et pourront donc vous décrire leur attitude et particularité de langage. Pour cela, arrêtez-vous sur les cases témoignage  pour piocher 3 cartes « Témoignages » et reportez ces informations dans votre dossier d'enquête. Soyez attentifs aux attitudes des autres joueurs et comparez-les avec les témoignages que vous avez notés pour trouver leurs identités.

Si vous êtes détective, policier ou témoin, dessinez le portrait-robot du complice, du voleur et du criminel et inversement. Si ces identités ne sont pas présentes dans l'équipe d'enquêteurs, vous devez le prouver en donnant les identités de chacun (sans dessiner le portrait-robot des personnes manquantes), afin de compléter votre dossier d'enquête.



2. Trouvez dans certains lieux de la ville : les 3 mobiles « VRAIS » si vous êtes [Policier, Témoin, Détective] ou les 3 mobiles « FAUX » si vous êtes [Complice, Criminel ou Voleur].

Trouvez le mobile de l'enquête séparé en 3 fragments de mobile. Selon votre identité, récupérez les 3 mobiles vrais ou les 3 faux dans certains des 18 lieux de la ville et lisez-les à haute voix aux autres joueurs en indiquant **si vous le souhaitez si le mobile est vrai ou faux pour bluffer les autres joueurs.**



3. Identifiez l'objet mystère où se trouvent les empreintes du coupable.

Éliminez de votre dossier d'enquête les différents objets que vous trouverez dans certains lieux de la ville. Le seul objet introuvable est celui comportant les empreintes du coupable.



4. Rendez-vous au commissariat pour déposer votre dossier complet.

Pour remporter la partie, soyez le premier à rapporter votre dossier d'enquête complet comportant le nom de l'objet mystère, les identités et les portraits robots de certains joueurs (selon les identités de chacun) les 3 mobiles « Vrai » ou « Faux » selon votre identité.

Remarque : Les cartes « Défis » et « Chance » vous permettront de résoudre plus rapidement l'enquête.

1. Trouvez l'identité des enquêteurs de votre équipe et dessinez leur portrait-robot.



Le commissariat

dossier d'enquête

3. Identifiez l'objet mystère où se trouvent les empreintes du coupable.

2. Trouvez les 3 mobiles VRAIS ou FAUX

Conseils aux joueurs :
Pour le bon déroulement de la partie, il est important que chaque joueur fasse l'effort de rentrer dans la peau de son personnage en appliquant à la lettre les particularités de celui-ci aussi bien au niveau de la gestuelle que du vocabulaire utilisé. Sans cela, il ne sera pas possible de le démasquer avec les cartes « Témoignages » et le jeu perd tout son sens. L'ambiance et l'atmosphère de la partie dépendent de votre implication et de votre exceptionnel jeu d'acteur ! A la fin de la partie, le meilleur comédien sera élu parmi tous les joueurs et remportera la seconde place. Le meilleur enquêteur ayant rapporté en premier au commissariat son dossier d'enquête complet remportera la partie.

JOUER

Le plus jeune joueur commence la partie. Il lance les 2 dés et se déplace du nombre de cases indiqué par son lancer.

Remarque : Si un joueur fait un double aux dés, il doit alors piocher une carte « Défis », le réaliser immédiatement, puis continuer son tour normalement.

1. Les cases « Lieux » :

Vous pouvez vous arrêter sur une des 18 cases « lieux » avant la fin de votre déplacement (uniquement sur ces cases). Vous n'aurez donc pas besoin de faire le score exact pour tomber dessus mais votre déplacement sera alors terminé.

Il y a 3 cas de figure pour ces cases :

- A) Lieu comportant des jetons « Objets » :**
Regardez les jetons présents sur le lieu sans les dévoiler aux autres joueurs puis rayez-les de votre dossier d'enquête. Replacez ensuite les jetons face cachée sur le lieu.
- B) Lieu comportant une carte « Mobile » :**
Prenez la carte et lisez-la à voix haute aux autres joueurs puis indiquez-leur les mots écrits en gras afin que chaque joueur puisse noter ces précieuses informations sur son dossier d'enquête. Conservez ensuite la carte, vous serez donc le seul à savoir si le mobile que vous avez lu est vrai ou faux. A savoir : Les autres joueurs pourront s'emparer de votre carte à l'aide de certaines cartes « Chance ».
- C) Lieu vide :**
Si le lieu ne comporte ni jeton ni carte, il ne se passe rien.

Particularités de la case « Commissariat » :

Durant toute la partie, vous pourrez vous rendre au « Commissariat » et regarder deux des mobiles récupérés et lus par les autres joueurs afin de découvrir si ceux-ci sont vrais ou faux. Lorsque votre dossier d'enquête est complet, rendez-vous sur cette case et annoncez aux autres joueurs : Les mobiles, les identités et l'objet, dans cet ordre. Dès qu'une des informations que vous donnez est fausse, vous devez vous arrêter, vous avez perdu. Les autres joueurs quant à eux, continuent.

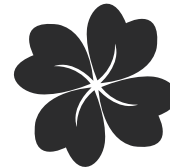


Le commissariat

2. Les cases « Témoignages » :

Piochez 3 cartes « Témoignages » et reportez ces informations dans votre dossier d'enquête. Ces cartes vont vous permettre de trouver l'identité de chacun des membres de l'équipe. Pour cela, soyez attentif à la gestuelle et aux mots employés par les autres joueurs pendant la partie.

Une fois la carte utilisée, mettez-la dans la défausse (créez une pile à côté de la pioche « Témoignage »). Lorsque la pile de cartes « Témoignages » est finie, mélangez la défausse et reformez ainsi une pile de cartes « Témoignages ».



Remarque :
*Il ne se passe rien quand vous tombez sur la case départ :
Place des enquêtes.*

*Une fois son tour de jeu terminé,
c'est au tour du joueur situé à sa droite de lancer les dés...*

3. Les cases « Chance » :

Piochez une carte « Chance ». Ces cartes vont vous permettre d'accélérer votre enquête. Vous pourrez par exemple regarder les mobiles récupérés par les autres joueurs pour savoir s'ils sont vrais ou faux, découvrir de nouveaux témoignages ou encore vous rendre dans le lieu de votre choix.

Une fois la carte utilisée, remettez-la en bas de la pile.

3) Les cases « Défis » :

Piochez une carte et réalisez au choix un des deux défis inscrits dessus. Des défis plus fous les uns que les autres vous attendent ! Vous devrez faire des mimes, vous prendre en photo dans des situations rocambolesques, dessiner, raconter des histoires... Les gagnants des défis piochent au choix 2 cartes « Chance » ou 3 cartes « Témoignages » par joueur. *Une fois la carte utilisée, remettez-la en bas de la pile.*

Les différents défis :

- « Lire à voix haute » : Lisez le défi aux autres joueurs avant de le réaliser
- « Mime » : Annoncez aux autres joueurs qu'ils devront deviner ce que vous allez mimer mais ne lisez pas à voix haute le contenu de la carte.
- « Dessin » : Annoncez aux autres joueurs qu'ils devront deviner ce que vous allez dessiner mais ne lisez pas à voix haute le contenu de la carte.
- « Devinez ce que je fais » : Annoncez aux autres joueurs qu'ils devront deviner ce que vous allez faire mais ne lisez pas à voix haute le contenu de la carte.

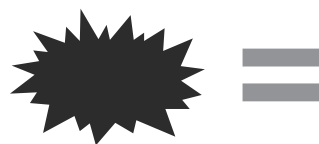
Condition de validation des « Défis » :

- Pour les défis « Détecteur de mensonges » et « Au voleur ! » : Si aucun des autres joueurs ne trouve la bonne réponse du premier coup, vous remportez le défi. Si une ou plusieurs personnes trouvent, elles peuvent alors piocher une carte « Chance » ou 2 cartes « Témoignages » et vous ne remportez pas le défi.
- Pour tous les défis où les autres joueurs doivent deviner ce que vous faites « Mime », « Dessin », « Devinez ce que je fais » : La première personne qui trouve ce que vous essayez de faire deviner obtient la même récompense que vous. Si personne ne trouve au bout d'1 minute alors vous ne remportez pas le défi.

-Pour tous les autres défis : si vous respectez les contraintes indiquées sur la carte, vous remportez le défi !

Exemple pour le défi « Improvisation » :

Les autres joueurs donnent trois mots par exemple « Licorne », « Dé à coudre » et « Petit pois » puis la personne réalisant le défi doit inventer une histoire en utilisant obligatoirement ces mots. Si elle utilise correctement les mots imposés, elle remporte le défi.



FIN DE PARTIE

Le gagnant est le joueur qui se sera rendu en premier au commissariat en possession :

- Du nom de l'objet mystère comportant les empreintes du coupable.
- Des 3 mobiles « vrai » ou « faux » (selon son rôle) de l'enquête que vous venez de faire.
- Des identités et des portraits robots des joueurs (selon son rôle et celui des autres joueurs).

Le joueur élu « **meilleur comédien** » c'est-à-dire ayant le mieux interprété son personnage, remporte la seconde place.

LES ENQUÊTES

Enquête 1 :
Cambriolage sans queue ni tête

Enquête 2 :
Le voisinage n'y a vu que du feu !

Enquête 3 :
Une marmotte déséquilibrée, braque le supermarché

Enquête 4 :
Liberté, Égalité, Dérobée !

Enquête 5 :
Le parc d'Enquêteville, un vrai cirque !

Enquête 6 :
Chanter à s'en étouffer

Enquête 7 :
Le cours de sciences qui met le feu

Enquête 8 :
Comble au commissariat

Enquête 9 :
Un kidnapping musclé

Enquête 10 :
Avoir le Tigre dans la peau !





ENQUÊTE 1 : CAMBRIOLAGE SANS QUEUE NI TÊTE.

ENQUÊTE :

UNE RECURRENCE DE CAMBRIOLAGES INHABITUELS DANS ENQUÊTEVILLE A LIEU DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES, MAIS TOUJOURS AUCUNE PISTE N'A ÉTÉ TROUVÉE À CE JOUR. SYSTÉMATIQUEMENT LE MÊME CONSTAT : VOL DE BIJOUX, MAIS AUSSI DISPARITION DE TOUS LES COUSSINS ET OREILLERS DES HABITATIONS VISITÉES...

TROUVEZ L'OBJET QUI A PERMIS DE RÉALISER TOUS LES CAMBRIOLAGES ET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES. PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

LES HABITANTS DE LA VILLE RAPPELLENT LA FOLLE AUX CHIENS. IL EST EN EFFET FRÉQUENT DE VOIR ELISA BOYER SE PROMENER AVEC SA MEUTE DE CANIDÉS ET SA POUSSETTE TRANSPORTANT SES PLUS PETITS CHIENS. EDUCATRICE CANINE À LA RETRAITE TOUCHANT UNE MAIGRE PENSION ELLE DÉCIDE D'UTILISER SES TALENTS DE DRESSAGE POUR ÉDUCER SES BÊTES À CHERCHER ET RAPPORTER DES BIJOUX. POUR LES DRESSER, ELLE SE SERT DE L'OBJET MYSTÈRE) QU'ELLE GARDE CONTINUËLLEMENT SUR ELLE ET QUI EST DEVENU LE JOUR FAVORI DE SES CANDIDÉS. À CHAQUE CAMBRIOLAGE, LES CHIENS NE PEUVENT S'EMPÊCHER DE RAPPORTER TOUS LES COUSSINS POUR REMPLIR LA PIÈCE QUI LEUR EST DÉDIÉE DANS L'APARTEMENT DE MADAME BOYER. LA « CANIROOM DE LUXE » COMPORTE À CE JOUR PLUS DE 174 COUSSINS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :



ENQUÊTE 2 : LE VOISINAGE N'Y A VU QUE DU FEU !

ENQUÊTE :

IL EST 14H LORSQUE LES POMPIERS ARRIVENT DEVANT LA MAISON DE LA FAMILLE TAILLE. IL NE RESTE PLUS RIEN DE LEUR CHARMANT PAVILLON. MONSIEUR JEAN TAILLE, SOUS LE CHOC ET TENANT FERMEMENT SA PETITE CHIENNE KITTY DANS SES BRAS, EST SANS VOIX ET NE PARVIENT À LIVRER AUCUN TÉMOIGNAGE DE CE QUI S'EST PASSÉ. LES ENFANTS ET MADAME TAILLE N'ÉTAIENT PAS SUR LES LIEUX AU MOMENT DE L'INCENDIE.

TROUVEZ L'OBJET QUI A PROPAGÉ L'INCENDIE ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

LE MOBILE QUI A ENTRAÎNÉ L'INCENDIE EST LA JALOUSIE DE JEAN TAILLE ENVERS LE JARDIN PARFAITEMENT ENTRETIENU DE SON VOISIN MONSIEUR HERBERT HERBE. POUSSÉ PAR LA CONVITIVITÉ MONSIEUR TAILLE S'EST MUNI DE L'OBJET MYSTÈRE) QU'IL A ENFLAMMÉ À L'AIDE D'UN BRIQUET PUIS L'A LANCÉ EN PLEIN MILIEU DE LA PELOUSE DE SON VOISIN. C'EST À CE MOMENT-LÀ QUE SA CHIENNE KITTY, TRIPLE CHAMPIONNE DE RAMASSAGE DE BÂTON, S'EST EMPRESSÉE DE RAPPORTER L'OBJET LÉGÈREMENT EN FEU POUR LE DÉPOSER DANS SON PANIER EN OISIER INSTALLÉ AU SALON. TROP OCCUPÉ À ATTENDRE LE RÉSULTAT DE SES MÉFATS PAR LA FENÊTRE, MR TAILLE S'APERÇUT TROP TARD QUE L'OBJET S'ÉTAIT PLEINEMENT ENFLAMMÉ DANS SA PROPRE MAISON...

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :



#TLME



ENQUÊTE 3 : UNE MARMOTTE DÉSÉQUILIBRÉE, BRAQUE LE SUPERMARCHÉ.

ENQUÊTE :

UN VOL IMPROBABLE VIENT DE SE PRODUIRE À ENQUÊTEVILLE ! IL EST 20H40 LORSQU'UNE PERSONNE EN COSTUME DE MARMOTTE GÉANTE ENTRE DANS LE SUPERMARCHÉ. EN SE PRÉCIPITANT SUR LA PREMIÈRE CAISSE, LA MARMOTTE SE PREND LES PIEDS DANS UN MINI CADDIE POUR ENFANTS AVEC SES CHAUSSURES DÉMESURÉES. ELLE PERD ALORS L'ÉQUILIBRE SUR 2 MÈTRES ET VIENT DONNER INVOLONTAIREMENT UN COUP DE BOULE À LA CAISSIÈRE QUI TOMBE DANS LES POMMES, ASSOMÉE PAR L'IMMENSE TÊTE DU RONGEUR. LES CLIENTS SONT SOUS LE CHOC, L'ANIMAL EN MOUSSE SEMBLE L'ÊTRE AUSSI ET DÉCIDE DE PRENDRE LA FUITE. IL SAISIT LE PREMIER OBJET À PORTÉE DE MAIN (L'OBJET MYSTÈRE) SUR LE TAPIS DE CAISSE AVANT DE PARTIR EN COURANT. QUI EST LA MARMOTTE GÉANTE ET QUEL EST L'OBJET MYSTÈRE VOLÉ ?

TROUVEZ L'OBJET VOLÉ SUR LE TAPIS DE CAISSE SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

LA MARMOTTE GÉANTE N'EST AUTRE QUE L'EMPLOYÉ QUI TRAVAILLE EN TANT QUE MASCOTTE DANS LE MAGASIN DE LA COMMUNE VOISINE : PABLO RAILLE. CE DERNIER AVANT DÉPENSÉ TOUT SON ARGENT POUR SES PLAISIRS PERSONNELS N'AVAIT PLUS ASSEZ POUR ACHETER LE CADEAU D'ANNIVERSAIRE DE SA COPINE. LUI EST VENU ALORS L'IDÉE DE BRAQUER LE SUPERMARCHÉ EN ENQUÊTEVILLE AVEC SON COSTUME. NE VOULANT PAS QU'INTER LES LIÈUX LES MAINS VIDES, IL S'EST DIT QUE VOULANT FAIRE CROIRE À UN SIMPLE CAMBRIOLAGE IL S'EST EMPARÉ D'UN (OBJET MYSTÈRE) QU'IL A JETÉ À TRAVERS UNE VITRE DU REZ-DE-CHAUSSÉE. MALHEUREUSEMENT POUR LUI VOUS NE VOUS ÊTES PAS FAIT BERNER. SUITE À VOS RÉVÉLATIONS AUPRÈS DE LA POLICE, LE MAIRE A ÉTÉ INTERPELLÉ ET UNE PERMISSEION DE MATINALE À SON DOMICILE A PERMIS DE RETROUVER LE BUSTE DE LA MARIANNE AVEC UNE NUSETTE ET UN BONNET DE NUIT DANS SON TITI.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :



ENQUÊTE 4 : LIBERTÉ, ÉGALITÉ, DÉROBÉE !

ENQUÊTE :

SCANDALE À LA MAIRIE ! LES EMPLOYÉS DÉCOUVRENT AVEC STUPEUR QUE LE BUSTE DE LA MARIANNE SURPLOMBANT L'ENTRÉE PRINCIPALE DU BÂTIMENT A ÉTÉ DÉROBÉ !

IL SEMBLERAIT QUE LE VOLEUR SE SOIT INTRODUIT PAR UNE FENÊTRE AU REZ-DE-CHAUSSÉE QU'IL A BRISÉE À L'AIDE D'UN (OBJET MYSTÈRE) ACTUELLEMENT ENCORE INTROUVABLE. QUI A OSÉ VOLER CE SYMBOLE DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE ?

TROUVEZ L'OBJET COMPORTANT LES EMPREINTES DU COUPABLE ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

LE VOLEUR N'EST AUTRE QUE LE MAIRE EN PERSONNE : MONSIEUR JAMES LESLOIS ! IL S'AVÈRE QUE CE DERNIER VIENT DE DIVORCER DE SA FEMME QUI S'APPELLE MARIANNE. FOU DE DÉSESPOIR, LE MAIRE A VOULU LA REMPLACER SYMBOLIQUEMENT PAR CE MAGNIFIQUE BUSTE. VOULANT FAIRE CROIRE À UN SIMPLE CAMBRIOLAGE IL S'EST EMPARÉ D'UN (OBJET MYSTÈRE) QU'IL A JETÉ À TRAVERS UNE VITRE DU REZ-DE-CHAUSSÉE. MALHEUREUSEMENT POUR LUI VOUS NE VOUS ÊTES PAS FAIT BERNER. SUITE À VOS RÉVÉLATIONS AUPRÈS DE LA POLICE, LE MAIRE A ÉTÉ INTERPELLÉ ET UNE PERMISSEION DE MATINALE À SON DOMICILE A PERMIS DE RETROUVER LE BUSTE DE LA MARIANNE AVEC UNE NUSETTE ET UN BONNET DE NUIT DANS SON TITI.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :



ENQUÊTE 5 : LE PARC D'ENQUÊTEVILLE, UN VRAI CIRQUE !

ENQUÊTE :

DEPUIS ENVIRON DEUX SEMAINES, UN MYSTÉRIeux CLOWN ATTAQUE LES PROMENEURS DU PARC D'ENQUÊTEVILLE. IL VIENt À PROXIMITÉ DES VICTIMES, LEUR RENVERSE LE CONTENU DES POUBELLES DE L'ESPACE VERT SUR LA TÊTE ET LES Pousse BRUTALEMENT À L'AIDE D'UN (OBJET MYSTÈRE) JUSQU'À LES FAIRE TOMBER. UNE DIZAINE DE PERSONNES EN ONT ÉTÉ VICTIMES. LE CLOWN, QUI EST MÉCONNAISSABLE À CAUSE DE SON MAQUILLAGE, EST AUSSI DIFFICILE À COINCER CAR IL INTERVIENt À N'IMPORTE QUELLE HEURE DE LA JOURNÉE ET PROFITE DES DÉPARTS DES PATROUILLES DE POLICE SUR D'AUTRES LIEUX D'INTERVENTION POUR ENTRER DANS LE PARC. QUI EST CE CLOWN QUI DONNE UNE RAISON DE PLUS À CEUX QUI EN ONT LA PHOBIE DE LES DÉTESTER ?

TROUVEZ L'OBJET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :
SIMONE SIMAN EST LA COUPABLE. ELLE REVÊT SON COSTUME DE CLOWN ET PREND AVEC ELLE SON (OBJET MYSTÈRE) DEPUIS ENVIRON DEUX SEMAINES POUR TENTER DE DONNER GRANDEMENT MADAME SIMAN ÉTANT DONNÉ QU'ELLE EST DIRECTRICE D'UNE SOCIÉTÉ DE CONSTRUCTION DE PARKINGS ET QU'ENQUÊTEVILLE MANQUE DE STATIONNEMENTS. QUANT AU COSTUME DE CLOWN, IL S'AGIT TOUT SIMPLEMENT DE LA TENUE DE TRAVAIL DE SON MARI QUI INTERPRÈTE GEORGE CLOWNEY TOUTS LES DIMANCHES AU CIRQUE AMBULANT DE LA RÉGION. CE DERNIER N'EXERCE SEUL CAR SON NUMÉRO CONSISTANT À UNIQUEMENT SE RENVERSE DES TASSES DE CAFÉS SUR LUI EN CRIANT « WHAT ELSE » NE FAISAIT RIEN QUE TRÈS PEU DE GENS.

ENQUÊTEVILLE À ENQUÊTEVILLE
#TLME
POLICE NATIONALE
ENQUÊTEVILLE
UNE RECRUESCENCE DE CAMBRIOLAGES À ENQUÊTEVILLE
A LIEU DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES, MAIS TROUVEZ À CE JOUR, SYSTEMATIQUÉMENT LE MÊME COUSIN EN HABITATIONS VISITÉS...

ENQUÊTEVILLE À ENQUÊTEVILLE
#TLME
POLICE NATIONALE
ENQUÊTEVILLE
UNE RECRUESCENCE DE CAMBRIOLAGES À ENQUÊTEVILLE
A LIEU DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES, MAIS TROUVEZ À CE JOUR, SYSTEMATIQUÉMENT LE MÊME COUSIN EN HABITATIONS VISITÉS...

ENQUÊTEVILLE À ENQUÊTEVILLE
#TLME
POLICE NATIONALE
ENQUÊTEVILLE
UNE RECRUESCENCE DE CAMBRIOLAGES À ENQUÊTEVILLE
A LIEU DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES, MAIS TROUVEZ À CE JOUR, SYSTEMATIQUÉMENT LE MÊME COUSIN EN HABITATIONS VISITÉS...



ENQUÊTE 6 : CHANTER À S'EN ÉTOUFFER.

ENQUÊTE :

HORREUR DANS LE MONDE DU SHOWBUSINESS ! KENDJI CHIRAC, LE CHANTEUR STAR DES ANNÉES 90 A ÉTÉ ASSASSINÉ DANS LA MAISON QU'IL VENAIT DE S'OFFRIR POUR COULER PAISIBLEMENT SES VIEUX JOURS LOIN DU STAR SYSTEM. SUR LES VIDÉOS DE SURVEILLANCE, LES POLICIERS ONT PU OBSERVER UN INDIVIDU MASQUÉ EN TRAIN D'ÉTRANGLER LA VEDETTE À L'AIDE DE L'OBJET MYSTÈRE). LE COUPABLE S'EST ENFUI AVEC L'OBJET. MALHEUREUSEMENT LA RÉSOLUTION DE LA CAMÉRA DE SURVEILLANCE NE PERMET PAS DE L'IDENTIFIER. TROUVEZ QUI A MIS FIN AU JOURS DE CETTE IDOLE DES FRANÇAIS ?

TROUVEZ L'OBJET QUI A SERVI À ÉTRANGLER EDMOND ET QUI COMPORTE LES EMPREINTES DU COUPABLE ET PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :
KENDJI CHIRAC A ÉTÉ ASSASSINÉ PAR KENDJAC CHIKEN QUI N'EST AUTRE QU'UNE SOCIÉTÉ OFFICIELLE. KENDJAC A PRIS POUR EN APPARENANT QU'UNE SOCIÉTÉ OFFICIELLE. KENDJAC A PRIS POUR PRENDRE SA RETRAITE. CET ÉTOUFFEMENT DES FEUX DES PROJECTEURS SE SERAIT TRADUIT PAR UNE RÉDUCTION DE SES BOOKINGS EN TANT QU'UNE SOCIÉTÉ. MOINS D'ACTUALITÉ POUR KENDJI ET DONC MOINS DE REPRÉSENTATIONS POUR KENDJAC. EN REVANCHE LA MORT D'UN CHANTEUR DEMANDE IMMÉDIATEMENT SES VENTES DE DISQUES ET LES RELANÇE IMMÉDIATEMENT SES VENTES DE DISQUES ET LES DEMANDES DE REPRÉSENTATIONS DE SES SOCIÉTÉS. C'EST AINSI QU'ÉDMOND LUI EST VENUE. ARRIVÉ DANS LA MAISON D'EDMOND, IL PRIT LE PREMIER OBJET QU'IL TROUVA À PORTÉE DE MAIN, L'OBJET MYSTÈRE) ET COMMENÇA À L'INTERPRÉTER EN PRISON, FORCÉ À CHANTER EN BOUCLE LES TUBES DE LA STAR POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES DÉTENUÉS QUI EN ÉTAIENT TOUTS TRÈS FAN.

ENQUÊTEVILLE À ENQUÊTEVILLE
#TLME
POLICE NATIONALE
ENQUÊTEVILLE
UNE RECRUESCENCE DE CAMBRIOLAGES À ENQUÊTEVILLE
A LIEU DEPUIS PLUSIEURS SEMAINES, MAIS TROUVEZ À CE JOUR, SYSTEMATIQUÉMENT LE MÊME COUSIN EN HABITATIONS VISITÉS...



ENQUÊTE 9 : UN KIDNAPPING MUSCLÉ.

ENQUÊTE :
JADE ORLEMUSCLE, LA CÉLÈBRE COACH SPORTIVE D'ENQUÊTEVILLE, MÉDAILLE D'OR DE GAINAGE EN SALLE, A ÉTÉ KIDNAPPÉE. SA FAMILLE EST SANS NOUVELLE DEPUIS 3 JOURS ET SA COMMUNAUTÉ QUI EST HABITUÉE À VISIONNER QUOTIDIENNEMENT SES VIDÉOS SPORTIVES SUR SA CHAÎNE « PASSION FONTE » EST ALARMÉE ! QU'EST-IL ARRIVÉ À JADE ORLEMUSCLE ?

TROUVEZ L'OBJET AVEC LEQUEL ELLE A ÉTÉ KIDNAPPÉE ET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES. PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :
LE COUPABLE EST FRANÇAISE FLASQUE, UNE FANATIQUE DE JADE ORLEMUSCLE. CETTE DERNIÈRE VOULAIT GARDER LES PRÉCIEUX CONSEILS DE SA COACH QUOTIDIENNEMENT DE MANIÈRE INTENSIVE, POUR OBTENIR LE BIKINI BODY DE SES RÊVES. ELLE A ASSOMÉ JADE À L'AIDE D'UN (OBJET MYSTÈRE) AVANT DE LA FAIRE MONTER DANS SA VOITURE ET DE LA RETENIR PRISONNIÈRE DANS SA CAVE AMÉNAGÉE EN SALLE DE SPORT. JADE ÉTAIT RETENUE LIÉGOTÉE AVEC DES CORDES À SAUTER À UN BANC DE MUSCULATION, SUITE À LA RECHERCHE DE POUDRES PROTÉINÉES DE LA MARQUE "PROT ET IN" DONT ELLE EST VÉGÉTARIENNE.



ENQUÊTE 10 : AVOIR LE TIGRE DANS LA PEAU !

ENQUÊTE :
IL EST 18H45 LORSQUE MADAME THERRIEUR POUSSE LA PORTE D'ENTRÉE DE SA SOMPTUEUSE DEMEURE ET TOMBE NEZ À NEZ FACE À L'HORREUR : SON MARI, MORT ET ENCASTRÉ DANS LEUR TIGRE DE BIRMANIE EMPAILLÉ ! ALAIN THERRIEUR A LITTÉRALEMENT ÉTÉ PLACÉ DANS LA BÊTE. LA MISE EN SCÈNE N'AURAIT PU ÊTRE PLUS SORDIDE PUISQUE LA TÊTE DE MR THERRIEUR RESSORT DU POSTÉRIEUR DU FÉLIN. COMMENT ALAIN THERRIEUR A-T-IL PU SE RETROUVER DANS UNE TELLE SITUATION ?

TROUVEZ L'OBJET SUR LEQUEL LE COUPABLE A LAISSÉ SES EMPREINTES. PARTEZ À LA RECHERCHE DES 6 MOBILES, DES IDENTITÉS DES AUTRES ENQUÊTEURS ET DESSINEZ LEURS PORTRAITS ROBOTS.

CONCLUSION DE L'ENQUÊTE :
LA COUPABLE EST MELISSA SANBON, L'EMPLOYÉE DE MÉNAGE DE MONSIEUR ET MADAME THERRIEUR DEPUIS 12 ANS. CETTE DERNIÈRE NE SUPPORTAIT PLUS LES EXIGENCES FAREFELUES D'ALAIN THERRIEUR CONCERNANT L'ENTRETIEN DU TIGRE EMPAILLÉ. IL LUI ÉTAIT DEMANDÉ DE LE BROSSER 3 TERMIERS PAR JOUR DE LUSTRER SES DENTS MAIS AUSSI DE SOUPLESSER DE LA FOURRURE. LE JOUR DU DRAME, VOULANT LE NETTOYER PLUS RAPIDEMENT QU'D'HABITUDE, MELISSA A ARRACHÉ UNE TOUFFE DE POILS DE L'ANIMAL. ALAIN THERRIEUR LUI AVAIT ALORS HURLÉ DESSUS EN LA MENAÇANT AVEC UNE TONDEUSE ÉLECTRIQUE AFIN DE VENGER SON TIGRE ADORÉ. APERÇUE, MELISSA PRIT L'OBJET MYSTÈRE) ET ASSOMÉ MORTELLEMENT SON PATRON AVEC. ELLE PLACÉ ENSUITE MR THERRIEUR DANS LE CORPS DE L'ANIMAL OÙ IL ÉTAIT À L'ORIGINE DE SA FOLIE.



Imaginé par NATOO
Illustration : Sylvain | Design graphique : Vincent
TOUT LE MONDE ENQUÊTE | Topi-games © 2018