



# Apprendre les langues – pour les fans de polar

à partir de 12 ans, 2–6 joueurs



INTERPOL ERMITTELT existe en cinq langues : allemand, anglais, français, italien, espagnol. La règle du jeu et les intrigues policières sont disponibles dans chacune de ces langues et peuvent être téléchargées sur : [hueber.de/sprachspiele](http://hueber.de/sprachspiele) ou [grubbeverlag.de/sprachspiele](http://grubbeverlag.de/sprachspiele)

## BUT DU JEU

Parler, comprendre, déduire : c'est le principe de ce jeu. L'un des joueurs est le suspect, les autres formant l'équipe d'enquêteurs. Le suspect lit le texte d'une intrigue à haute voix ; à l'aide des cartes-enquêteurs et en posant des questions au suspect, les enquêteurs cherchent à recueillir des faits avérés. Quand ils en ont découvert 4, détenant 4 cartes-enquêteurs, ils peuvent confondre le suspect et l'emportent. Si le suspect, en raison des mauvaises solutions qu'ils lui ont proposées, y parvient avant eux, il est innocenté et c'est lui qui gagne la partie.

## COMPOSITION DU JEU

- 30 cartes-intrigues
- 100 cartes-enquêteurs
- 6 cartes-questions
- 1 règle du jeu

## MISE EN PLACE DU JEU

- Séparer cartes-intrigues et cartes-questions, les mettre sur le côté.
- Répartir les cartes-enquêteurs en 4 catégories (Qui, Comment, Quand & Où, Quoi & Pourquoi). Battre les cartes des 4 tas obtenus et les poser au centre, faces des cartes cachées.
- Prévoir un dictionnaire/une ressource numérique consultables à tout moment.
- Avant la **toute première partie**, lire la rubrique « Le mot de l'éditeur » (p. 4).

## COMMENCER À JOUER

Un joueur tire une carte-intrigue et lit à haute voix le **texte au recto** qui ne donne qu'une vague idée de ce qui s'est passé. Il garde pour lui les **faits avérés** qui suivent le texte : c'est justement ce que les autres joueurs doivent découvrir.

Pendant que les enquêteurs échangent leurs impressions sur ce qu'ils viennent d'entendre et tentent – si possible en langue cible – de tirer des conclusions, le suspect lit à **voix basse le texte au verso de la carte-intrigue**. Ce dernier contient les détails dont il aura besoin pour répondre aux questions des enquêteurs.

Puis un joueur prend une **carte-enquêteurs dans le tas de son choix et la retourne**. Tous les enquêteurs posent alors à tour de rôle une question au suspect afin de découvrir si le mot de la carte retournée est l'un des faits recherchés. Les questions doivent correspondre à la catégorie de la carte-enquêteurs choisie. S'il s'agit d'une carte à **deux catégories**, les questions peuvent appartenir à l'une ou à l'autre.

**ATTENTION !** Qu'il s'agisse de poser des questions ou d'y répondre, les joueurs doivent absolument faire des phrases ! Ils peuvent pour cela s'inspirer à tout moment des **cartes-questions** (cf. également « Le mot de l'éditeur », p. 4).

## APRÈS QUE CHACUN DES JOUEURS A POSÉ UNE QUESTION, 3 SITUATIONS PEUVENT SE PRÉSENTER :

- 1** Les enquêteurs pensent que **le mot** figurant sur la carte retournée **n'est pas l'un des faits recherchés** : la carte est remise dans le tas.
- 2** Les enquêteurs sont certains que ce mot est l'un des faits recherchés : ils en font part au suspect.  
S'ils ont raison, la carte leur revient. S'ils se trompent, elle revient au suspect.
- 3** Les enquêteurs pensent que ce mot pourrait être l'un des faits recherchés mais **n'en sont pas sûrs** : ils posent la carte bien en vue au centre de la table et tirent une nouvelle carte-enquêteurs. Dès qu'il y a 3 cartes au centre, ils doivent en choisir une et la proposer comme solution au suspect. On se retrouve alors dans le cas 2 : s'il s'agit d'une **bonne réponse**, la carte revient aux enquêteurs. S'il s'agit d'une **mauvaise réponse**, elle revient au suspect. Les deux autres cartes sont remises dans le tas.

Pour ce qui est des cartes-enquêteurs à **deux catégories**, seul **l'un des deux mots** est proposé comme solution au suspect. Aucune de ces cartes n'indique deux mots qui correspondraient tous les deux à des faits avérés d'une intrigue !

**JOKERS** Parmi les cartes-enquêteurs se trouvent 2 jokers, « coupable » et « enquêteurs ». Quand un joueur tire un joker, celui-ci revient selon sa nature soit au coupable, soit aux enquêteurs. Cette carte est considérée comme une carte gagnée et n'est pas valable pour la seule catégorie figurant au verso, mais pour toutes les catégories.

**Que se passe-t-il quand** une question porte sur un élément non précisé dans l'intrigue correspondante – heure, lieu ou arme du crime n'y sont pas toujours spécifiés ? *D'une part, les enquêteurs ne peuvent l'apprendre qu'en posant la question, d'autre part ils n'ont plus le choix qu'entre deux (1 et 2) des trois possibilités citées plus haut.*

**Que se passe-t-il quand** la carte-intrigue ne permet pas au suspect de répondre à la question d'un enquêteur ? *Celui-ci pose une autre question.*

## FIN DE PARTIE

Si les **enquêteurs** sont **les premiers à détenir 4 cartes-enquêteurs**, ils peuvent confondre le suspect, **remportant la partie**. Si **le suspect est le premier à détenir 4 cartes**, il est innocenté et c'est lui le **vainqueur**. Dans les deux cas, le suspect « passe aux aveux » en fin de partie : il lit à haute voix le texte, qui figure au verso de la carte-intrigue, révélant ce qui s'est vraiment passé.

## LE MOT DE L'ÉDITEUR

Quand il n'y a que **deux joueurs**, l'enquêteur pose deux questions par carte-enquêteurs.

Si les enquêteurs le souhaitent, le suspect **reprend** durant « l'interrogatoire » tout ou partie du texte lu en début de partie.

Les questions des **cartes-questions** ne sont pas les seules envisageables pour une catégorie donnée. Les enquêteurs peuvent en poser d'autres si elles leur semblent de nature à résoudre l'intrigue.

Les questions, dont la réponse serait le mot proposé comme solution, sont interdites !

**Variante express** : pour que la partie dure moins longtemps, on peut ne jouer qu'avec les cartes-enquêteurs d'une ou deux catégories ou bien jouer avec toutes les cartes-enquêteurs et ne devoir découvrir que deux faits avérés pour gagner.