

LE COUPABLE EST... CARNIVORE!

Un crime a été commis à **Hautpelage**. Des suspects parlent... mais qui dit vrai ? Aux côtés de l'inspecteur Bill Goupil, plongez au cœur de témoignages contradictoires et tirez les bonnes conclusions. Chaque mensonge repéré vous rapproche du coupable. **Prêts à résoudre l'affaire ?**

Dans ce jeu coopératif pour 1 à 5 détectives, vous essayez de résoudre des enquêtes et de démasquer le Coupable avec, pour seules armes, votre logique et votre sens de la déduction. Choisissez une affaire à résoudre, préparez les Suspects et leurs Témoignages, et mettez vos méninges en action !

MATÉRIEL



★ 7 CARTES SUSPECT



★ 50 CARTES TÉMOIGNAGE



★ 1 LOUPE



★ 20 FICHES DOSSIER

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vous pouvez choisir de résoudre une **Affaire isolée** (une seule affaire de votre choix, voir page 7) ou de jouer au mode **Campagne** (voir page 8), dans lequel vous devez résoudre 8 affaires consécutives de difficulté croissante. Ces deux modes suivent les mêmes règles de mise en place et de résolution.

CHOIX DU DOSSIER (NIVEAU DE DIFFICULTÉ)

Avant de jouer une affaire, choisissez un **niveau de difficulté** et prenez la **fiche Dossier** correspondante. Chaque fiche Dossier contient 100 affaires réparties en 4 colonnes, 2 sur chaque face. Les affaires d'une même fiche Dossier partagent des caractéristiques, indiquées en haut et en bas de la fiche :

SUSPECTS ?

Le nombre de cartes Suspect que vous placez sur la table.

COUPABLES

Le nombre de Coupables à démasquer.

VÉRITÉS ✓ ou MENSONGES ✗

Le nombre de Témoignages vrais ou faux. Cela peut être un nombre précis ou une fourchette (par exemple « ✓ 1-2 » signifie « 1 ou 2 Témoignages véridiques »).

1.	31-2-10	27.	4-32-7
2.	31-1-10	28.	32-2-31
3.	2-4-3	29.	28-35-7
4.	2-4-3	30.	32-11-31
5.	32-31-7	31.	28-2-32
6.	28-11-7	32.	11-4-10
7.	32-11-10	33.	11-31-7
8.	32-2-1	34.	10-2-1
9.	10-11-31	35.	31-11-35
10.	4-2-3	36.	11-1-3
11.	7-3-3	37.	7-2-1
12.	11-32-31	38.	28-11-2
13.	10-4-3	39.	4-1-7
14.	7-35-1	40.	11-32-1
15.	1-11-10	41.	35-11-10
16.	4-35-7	42.	11-31-3
17.	11-35-2	43.	1-31-2
18.	11-3-7	44.	29-31-7
19.	11-4-3	45.	35-31-7
20.	29-3-10	46.	10-11-32
21.	31-2-7	47.	28-2-7
22.	29-4-7	48.	35-11-1
23.	29-1-10	49.	2-3-31
24.	28-11-3	50.	28-32-7
25.	11-3-10		

LIMITES DE TEMPS ⌚

Trois limites de temps (court, moyen, long) permettant d'évaluer votre performance : si vous terminez avant la limite courte, vous obtenez 3 étoiles ; avant la limite moyenne, 2 étoiles ; avant la limite longue, 1 étoile. Ces limites sont surtout utilisées dans le mode Campagne (voir page 8). Elles sont facultatives pour le mode Affaire isolée (voir page 7).

Ces mêmes informations sont rappelées en bas de chaque fiche Dossier.

PLACEMENT DES CARTES SUSPECT

Après la sélection de la fiche Dossier, placez les **cartes Suspect** requises sur la table. En commençant par le **Suspect 1** et en poursuivant dans l'ordre croissant, prenez le nombre de Suspects indiqué sur la fiche **Dossier** choisie et placez-les en **cercle** sur la table.

Par exemple, si la fiche indique 4 ②, utilisez les Suspects 1 à 4 et disposez-les ainsi :

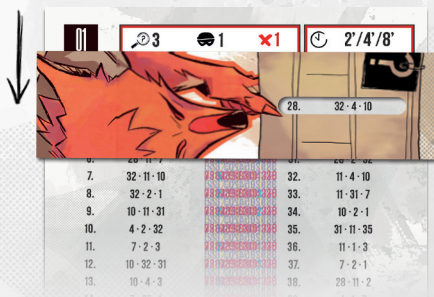


RÉGIME ALIMENTAIRE (Carnivore ou Herbivore)



MISE EN PLACE DU DOSSIER

Faites glisser la **Loupe** sur la fiche Dossier choisie, comme sur l'illustration ci-dessous, jusqu'à ce que l'affaire souhaitée soit visible dans la **fenêtre** (vous pouvez choisir l'affaire ou placer votre Loupe au hasard sur l'une d'elles). **Faites pivoter** la Loupe pour changer de colonne. Une fois l'affaire sélectionnée, lisez le **numéro de l'affaire** ainsi que les **numéros des cartes Témoignage** que vous devez utiliser.



**FAITES PIVOTER LA LOUPE
POUR CHANGER DE COLONNE**

Placez les 3 cartes Témoignage **dans l'ordre indiqué**, face cachée, à côté des cartes Suspect, dans le sens horaire : la première carte à côté du Suspect 1, la deuxième à côté du Suspect 2, et ainsi de suite.



Quand vous souhaitez commencer, **retournez toutes les cartes Témoignage, face visible**, et menez votre enquête.

ENQUÊTE

Votre objectif est de **démasquer le(s) Coupable(s)** en utilisant **vos capacités de logique et de déduction** pour déterminer qui dit la vérité et qui ment.

Chaque Suspect apporte un Témoignage qui peut être **vrai** ou **faux**. La fiche Dossier indique le nombre de Suspects qui disent la vérité ou qui mentent.

Gardez toujours à l'esprit que :

- Le **Coupable peut mentir ou dire la vérité** : culpabilité et vérité peuvent parfois aller de pair.
- À partir de la fiche Dossier n° 13, vous aurez **plus de 1 Coupable**.
- Chaque affaire n'a qu'**une seule solution** cohérente avec toutes les conditions de sa fiche Dossier (nombre de Coupables, nombre de mensonges ou de vérités).

01

 3

 1

 1

 2'/4'/8'











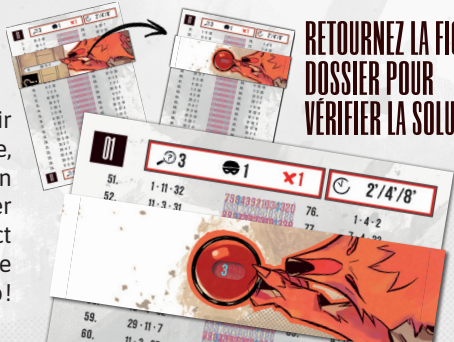


Si le Témoignage du Paon était vrai, les deux autres devraient être faux : le Paon ne mentirait pas et le Coupable mesurerait plus de 170 cm. Or, la fiche Dossier 01 indique qu'il y a exactement 1 mensonge dans cette affaire, donc c'est impossible. Nous sommes donc sûrs que le Paon ment, et que, par conséquent, les autres disent vrai. Le Requin n'est donc pas coupable, et le Coupable doit mesurer moins de 170 cm. Le Paon est donc forcément coupable !

VÉRIFIER LA SOLUTION

Lorsque vous pensez avoir trouvé la solution à l'affaire, **retournez la fiche Dossier** en prenant soin de ne pas déplacer la Loupe : le numéro du Suspect coupable apparaîtra dans le filtre rouge de la Loupe, au verso !

RETOURNEZ LA FICHE
DOSSIER POUR
VÉRIFIER LA SOLUTION



PRÉCISIONS SUR LES TÉMOIGNAGES

Les précisions suivantes ne seront pas forcément utiles pour vos premières parties. Néanmoins, en cas de doute sur les formulations des Témoignages, référez-vous toujours à cette page.

Lorsqu'ils sont **faux**, certains Témoignages peuvent avoir des implications moins évidentes. Voici comment les traiter :

TÉMOIGNAGES INCLUANT « ET » et « OU »

- « *Le Cheval **et** l'Ours mentent* » est faux à partir du moment où **un seul** de ces 2 Suspects dit la vérité. Pas besoin que les deux disent vrai pour que ce Témoignage soit faux.
- « *La Panthère **ou** le Paon (ou les deux) sont coupables* » n'est faux que si les 2 Suspects mentionnés sont innocents.

TÉMOIGNAGES COMPARATIFS

- « *Quelqu'un plus grand que moi est coupable* » est faux si le Suspect qui témoigne est en réalité le Coupable (et qu'il n'y a qu'un seul Coupable).

AFFAIRES AVEC PLUSIEURS COUPABLES

Certains Témoignages peuvent ne faire référence **qu'à l'un des Coupables** et être tout de même vrais :

- « *Un herbivore est coupable* » est vrai si **au moins l'un** des Coupables est un herbivore. En théorie, tous les herbivores pourraient quand même être coupables. Mais si cette carte est vraie, tout ce que l'on sait, c'est qu'au moins l'un d'eux l'est.
- « *Un herbivore est coupable* » est faux si **aucun** des Coupables n'est herbivore.



TÉMOIGNAGES AVEC « UN », « DEUX » et « TROIS »

Toute indication chiffrée n'indique **pas le nombre exact ou maximal**.

Comme vu précédemment, « un » est indéfini et non un chiffre précis, ainsi :

- « **Un** *carnivore est coupable* » ne signifie **pas qu'un seul carnivore** est coupable. Ce témoignage n'est donc pas faux si deux carnivores sont coupables (au moins l'un d'eux l'est).
- « **Deux** *coupables mentent* » n'exclut pas la possibilité qu'un troisième coupable mente. Mais ce Témoignage est faux si un seul coupable ment.
- « **Trois** *suspects adjacents sont innocents* » est vrai même si quatre suspects adjacents sont innocents.

TÉMOIGNAGES SUR LES SUSPECTS ADJACENTS

Certains Témoignages peuvent se référer aux 2 Suspects adjacents à celui qui témoigne (« *Un suspect à côté de moi est coupable* »). Dans une affaire comportant 4 Suspects, le Suspect 1 (la Panthère) est considéré comme étant à côté du Suspect 2 (le Paon) et du Suspect 4 (l'Iguane).

« *Trois suspects adjacents sont innocents* » : ce Témoignage n'inclut pas forcément le suspect qui parle dans les suspects adjacents.

CONSEILS D'ORGANISATION

Garder en tête toutes les informations peut vite devenir fastidieux, notamment dans les niveaux de difficulté les plus élevés, lorsque vous avez face à vous de nombreux Suspects, et autant de Témoignages contradictoires.

Vous allez devoir définir vos propres méthodes (seul ou avec votre groupe) pour vous aider à **visualiser votre raisonnement**. Par exemple, vous pourriez incliner horizontalement les cartes Témoignage pour marquer celles que vous pensez fausses, ou incliner les Suspects que vous pensez innocents.

Tout ce qui peut aider vos esprits de détectives à rester concentrés est bon à prendre !

MODES DE JEU

Entraînez-vous et perfectionnez vos compétences de détectives grâce au **mode Affaire isolée**. Choisissez parmi **2 000 affaires uniques**, parfaites pour un petit défi rapide ou une enquête plus longue qui fera chauffer vos méninges.

Pour une véritable expérience d'inspecteurs, nous vous conseillons de jouer en **mode Campagne** ! Attaquez-vous à **8 affaires d'affilée**, à la difficulté croissante, le tout dans une course contre la montre pour obtenir le meilleur score !

MODE AFFAIRE ISOLÉE

Pour jouer en **mode Affaire isolée**, choisissez n'importe quelle affaire d'une des fiches Dossier et essayez de la résoudre en suivant les règles du jeu.

Si vous le souhaitez, vous pouvez appliquer les règles ci-dessous pour *Évaluer votre performance* ou jouer à la *Variante compétitive*.

ÉVALUER VOTRE PERFORMANCE (FACULTATIF)

Le mode Campagne dispose d'un système d'évaluation utilisant les **limites de temps** indiquées sur chaque fiche Dossier (voir page 2), mais vous pouvez également les utiliser en mode Affaire isolée pour avoir une idée de votre performance en tant qu'enquêteurs.

Terminez l'affaire **en moins de temps** que la limite **la plus courte** pour gagner **3 étoiles** ; que la **2^e limite** pour gagner **2 étoiles** ; que la **limite la plus longue** pour **1 étoile**. Si vous dépassez ces 3 limites de temps ou que vous donnez une mauvaise réponse, vous ne gagnez **aucune étoile**.

VARIANTE COMPÉTITIVE

Vous vous sentez d'humeur compétitive ? **Menez chacun votre enquête de votre côté** plutôt qu'en coopération. Tous les joueurs analysent les Témoignages en même temps, comme lors d'une partie normale, mais **sans discuter**. Prenez des feuilles et des stylos ! Chaque joueur écrit sa propre supposition, sans oublier de noter l'ordre dans lequel vous le faites ! Lorsque tout le monde est prêt, vérifiez la solution. La personne qui a **écrit la bonne réponse en premier** est déclarée vainqueur !

MODE CAMPAGNE

Dans le **mode Campagne**, vous devez résoudre **8 affaires consécutives**, chacune plus difficile que la précédente. Les règles sont les mêmes que pour le mode Affaire isolée, mais cette fois-ci, vous suivrez une progression stricte et jouerez avec une **limite de temps**.

En commençant par la fiche Dossier au numéro **le plus bas** (en fonction du niveau choisi, voir encadré ci-dessous), vous jouez **une affaire par fiche Dossier** (en la choisissant ou en la désignant au hasard). Vous jouerez donc 8 affaires, sur 8 fiches Dossier consécutives. Quand une affaire est résolue, passez à la fiche suivante.

Il existe **3 niveaux de campagne** :

NORMAL

Fiches Dossier 01-08

Un point de départ idéal pour tester votre logique et vos capacités de déduction.

AVANCÉ

Fiches Dossier 05-12

Plus de Suspects, des Témoignages plus complexes, des affaires de plus en plus alambiquées.

DIFFICILE

Fiches Dossier 13-20

Plusieurs Coupables et des intrigues entremêlées : un véritable défi !

Chaque fiche dispose de **3 limites de temps**, indiquées en haut et en bas. Déclenchez un chronomètre dès que vous révélez les Témoignages et tentez de résoudre chaque énigme **le plus rapidement possible** pour gagner **le plus d'étoiles** (voir page 2).

Si vous dépassez les trois limites de temps ou si vous donnez une mauvaise réponse, **l'affaire est perdue** ! Dans ce cas, vous pouvez **dépenser un Insigne pour passer une affaire perdue**. Vous ne gagnez pas d'étoile pour cette affaire, mais vous ne perdez pas et passez à l'affaire de la fiche suivante. Prenez garde toutefois : pour chaque Insigne dépensé, vous **perdez 1 étoile** à la fin de la campagne. **Cochez la case de l'Insigne** (voir page suivante) pour indiquer que vous l'avez utilisé.

À COURT D'INSIGNES



-1★ -1★

Si vous échouez dans une affaire et que vous avez déjà coché tous vos Insignes, vous êtes à court de tentatives, et votre campagne s'achève **immédiatement**. Arrêtez aussitôt de jouer et calculez votre score sur la base de ce que vous avez fait jusque-là.

FICHE DE CAMPAGNE

★★ / ★★ / ★

CHOIX DU NIVEAU →

NUMÉRO DE LA FICHE DOSSIER →

INSIGNES →

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	
☐ Normal (1-8)	☐ Normal (1-8)
☐ Avancé (5-12)	☐ Avancé (5-12)
☐ Difficile (13-20)	☐ Difficile (13-20)

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	
☐ Normal (1-8)	☐ Normal (1-8)
☐ Avancé (5-12)	☐ Avancé (5-12)
☐ Difficile (13-20)	☐ Difficile (13-20)

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	
☐ Normal (1-8)	☐ Normal (1-8)
☐ Avancé (5-12)	☐ Avancé (5-12)
☐ Difficile (13-20)	☐ Difficile (13-20)

SCORES SELON LES LIMITES DE TEMPS

TEMPS PASSÉ →

n° _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★	n° _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★	n° _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★ _____ ★★ ★★
--	--	--

 ☐ ☐ -1★ -1★	 ☐ ☐ -1★ -1★	 ☐ ☐ -1★ -1★
--	--	--

Après chaque affaire, notez votre score à l'aide de l'une des **fiches de campagne** (pages suivantes, et téléchargeables sur le QR code au dos du livret). À la fin de votre campagne (que vous soyez arrivés à son terme ou qu'elle se soit terminée prématurément), **faites le total des étoiles** que vous avez gagnées, **perdez ensuite 1 étoile par Insigne utilisé**, puis déterminez votre niveau de réussite.

Jusqu'à quel grade parviendrez-vous à vous hisser ?

GRADES DE DÉTECTIVE

7+ STAGIAIRE

10+ NOVICE

13+ COMMISSAIRE

16+ DÉTECTIVE

19+ INSPECTEUR

22+ PROFILEUR

FICHE DE CAMPAGNE

🕒 ★★★ / ★★ / ★

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- ☐ Normal (1-8)
- ☐ Avancé (5-12)
- ☐ Difficile (13-20)

n°



___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___



-1★ -1★

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- ☐ Normal (1-8)
- ☐ Avancé (5-12)
- ☐ Difficile (13-20)

n°



___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___



-1★ -1★

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- ☐ Normal (1-8)
- ☐ Avancé (5-12)
- ☐ Difficile (13-20)

n°



___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___



-1★ -1★

FICHE DE CAMPAGNE

🕒 ★★★ / ★★ / ★

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- ☐ Normal (1-8)
- ☐ Avancé (5-12)
- ☐ Difficile (13-20)

n°



___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___



-1★ -1★

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- ☐ Normal (1-8)
- ☐ Avancé (5-12)
- ☐ Difficile (13-20)

n°



___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___



-1★ -1★

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

- ☐ Normal (1-8)
- ☐ Avancé (5-12)
- ☐ Difficile (13-20)

n°



___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___

___ ★★★ ___



-1★ -1★

TÉLÉCHARGEZ ET IMPRIMEZ DES
FICHES DE CAMPAGNE SUPPLÉMENTAIRES !



iello.fr/jeux/le-coupable-est-carnivore

CRÉDITS

Conception : Urtis Sulinkas, Daumilas Ardicakas

Illustrations : Cecilia « Lonnie » Petrucci

Développement : Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Federico Corbetta Caci

Gestion de projet : Federico Corbetta Caci

Direction artistique : Federico Corbetta Caci

Logo et graphisme : Annachiara Rossi

Recherche d'identité graphique : Dario Maggiore

Livret de règles : Alessandro Pra'

Relecture : William Niebling

L'équipe d'Horrible Guild : Davide Amici, Ylenia D'Abundo, Federico « Toy » Dossi,
Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino

IELLO SAS pour la version française.

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Coralie Brunet

Graphisme : Frédéric Derlon et Doriane Frache



HORRIBLEGUILD.COM



IELLO.FR