

1

## ATTENTION

Ne prenez pas connaissance du paquet, et ne mélangez pas les cartes. Chaque carte est marquée d'un nombre de 1 à 40 en haut à gauche. Si l'ordre des cartes a été modifié, demandez à quelqu'un qui ne joue pas de les reclasser dans l'ordre.

Retirez le paquet de la boîte du jeu, puis tournez cette carte.

Inspiré de la suite de jeu :  
Decktective

## *Pari Risqué*

Vous êtes une équipe de détectives. Ce paquet de carte vous propose une affaire à résoudre.

Vous pouvez jouer de 1 à 3 joueurs, pour une partie d'environ une 40 min. Un même groupe de joueurs ne pourra jouer qu'une seule fois, mais rien ne vous empêche de prêter le jeu à vos amis une fois que vous avez résolu l'affaire !

Assurez-vous de jouer dans un endroit tranquille. Conservez la boîte et les flèches en plastique à portée de main.

Lorsque vous êtes prêts passez à la carte suivante.

2

## But du jeu

Vous devez résoudre une mystérieuse affaire.

Jouez vos cartes pour partager des informations, défaissez celles qui vous emmènent sur de fausses pistes, discutez des indices que vous trouvez avec les autres, formulez des hypothèses et trouvez la solution !

A la fin de la partie, vous devrez répondre à plusieurs questions : chaque réponse correcte vous rapportera des points. Plus vous marquez de points, meilleure sera l'issue.

Ce jeu est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des endroits, personnes ou événements réels est purement fortuite.

Retournez cette carte, lisez-là à voix haute et conservez-la face visible sur la table. Puis passez à la carte suivante.

## Introduction

France, 12 Août 1930. Hippodrome de Paris, 13h.

Un vacarme assourdissant retentit à l'intérieur de l'écurie, venant interrompre les activités lucratives des parieurs hippiques.

Mais alors, on entend quelqu'un crier : « Au secours ! A l'aide ! » Le concierge de l'hippodrome se précipite pour ouvrir. Il découvre Bertrand Féret qui se rendait à l'écurie seller son cheval, l'air horrifié. Derrière lui, Basile Poullain, le jockey le plus titré et le champion de l'hippodrome mort dans le box de son cheval adossé contre le mur.

Votre équipe de détectives arrive immédiatement pour mener l'enquête.

Une seringue est retrouvée s'échappant de la main droite de la victime.

Un papier semble dépasser de sa poche.

3

## La scène du crime

Placez le fond de la boîte dans le couvercle.

Lorsque vous avez terminé, retournez cette carte.

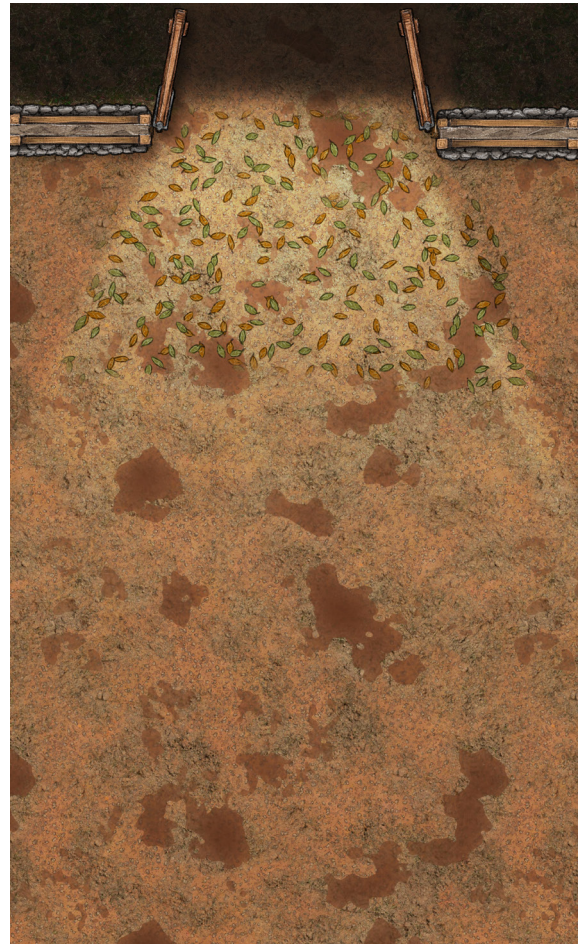
Prenez les 4 cartes suivantes (n°4,5,6,7) et assemblez la scène du crime en trois dimensions, comme indiqué ci-dessous.

Placez la carte n°4 dans le fond de la boîte.

Insérez ensuite la carte n°5 dans la fente de la boîte dans le sens de la largeur.

Les cartes n°6 et n°7 se font face et sont à placer comme la carte n°5 mais cette fois dans la longueur de la boîte.

4





5



6





7



8

## L'enquête

La scène du crime est votre point de départ. Vous pouvez la regarder tout au long de la partie. Elle peut vous fournir des informations et des détails supplémentaires.

En cours de jeu, vous allez piocher et jouer toutes les cartes du paquet. Certaines contiennent des preuves fort utiles pour résoudre l'affaire, tandis que d'autres ne servent à rien ou vous réservent des rebondissements tout à fait inattendus.

Pour résoudre l'affaire, assurez-vous de bien partager vos informations les plus importantes avec les autres joueurs, et de défausser les cartes les moins utiles dans les archives.

Retournez cette carte et placez-la près de la scène du crime : c'est la première carte de vos archives.

8

## Mise en place

Retirez cette carte du paquet, puis lisez-la à voix haute.

Chaque joueur prend une carte au sommet du paquet et la garde secrète.

Continuez à piocher de cette manière jusqu'à avoir en main :

- 1 joueur = 3 cartes
- 2 joueurs = 2 cartes chacun
- 3 joueurs = 1 carte chacun

## Règles

Vous pouvez toujours lire les cartes qui sont placées face visible sur la table, et discuter des informations qu'elles contiennent. Vous ne pouvez pas vous montrer des cartes ni en parler, ni prendre de notes.

Vous avez cependant le droit de lire à voix haute les titres de vos cartes ; cela peut vous aider à décider ce que le groupe va jouer.

Lorsque chacun a pioché ses cartes, retournez cette carte.

## Déroulement du jeu

A votre tour, choisissez une des options suivantes :

- a) Jouez une carte de votre main face visible,
- b) Défaussez une carte archive de votre main face caché, dans les archives

a) Jouer une carte : si vous pensez qu'une de vos cartes est utile, jouez-la face visible et lisez-la à voix haute. Chaque carte a une valeur de 1 à 8 dans son coin supérieur gauche. Vous pouvez jouer une carte uniquement si sa valeur est inférieure ou égale au nombre de cartes dans les archives

Exemple : s'il y a trois cartes dans les archives, vous pouvez uniquement jouer des cartes d'une valeur de 1, 2 ou 3.

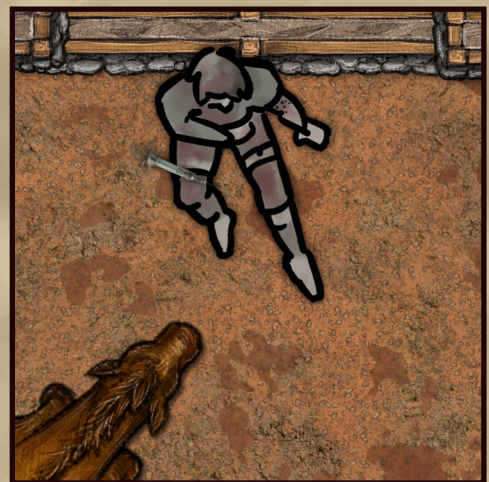
b) Archiver une carte : si vous pensez qu'une de vos cartes est inutile, défaussez-la face cachée dans les archives. Décalez légèrement chaque carte des archives pour pouvoir les compter facilement. Vous ne pouvez pas dire aux autres joueurs ce que vous avez défaussé avant la fin de l'enquête !

A la fin de votre tour, piochez la carte au sommet du paquet et ajoutez-la à votre main.

A présent, lisez les titres de vos cartes. Le joueur qui a la carte n° 10 commence à jouer, puis on continue dans le sens horaire.



## *Le corps de la victime*





11

1

11

## Témoignage d'un Rival

Cela fait bien long-temps que Basile et moi-même étions adversaires.

Cette rivalité m'a boosté et permis de progresser, avec le temps et les efforts j'ai fini par prendre le dessus.



12

2

12

## Journal du 4 Août



**4 AOÛT 1930**

**POULLAIN VAINCU  
FERET ENFIN VICTORIEUX**

CELA FAISAIT QUELQUES SEMAINES QUE LE CHEVAL DE POUILLAIN SEMBLAIT DE PLUS EN PLUS FAIBLE ET IL A FINI PAR CÉDER À LA FOUQUE DU CHEVAL DE FERET SUREXCITÉ TOUT LE LONG DE LA COURSE.

13

2

13

*L'expert des courses*

Je suis un habitué  
des courses, je n'en  
manque pas une.

Je suis révolté que  
Basile ait perdu,  
j'avais misé une  
somme importante.



14

2

14

*Une seringue usée*



Une seringue retrouvée dans la  
main droite de la victime

15

2

15

*Témoignage de Hubert Brunelle*

Qui ça ? Moi ? Je suis le concierge, je m'occupe des chevaux. Je ne sais rien.

Ah si ! Ce que je peux vous dire c'est que j'ai entendu les deux jockeys se disputer près des box.



16

2

16

*Le cheval de Bertrand Férès*



Le cheval semble agité, il serait prudent de ne pas l'approcher.



17

3

17

*Une étagère de l'étable*



18

3

18

*L'avis de Josué d'Ambroise*



Je suis un grand fan de Basile, je suis fidèle au niveau des paris.

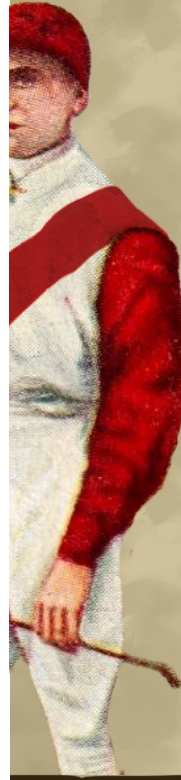
J'ai toujours misé sur lui et le ferai toujours.

19

4

19

*L'avis de Bertrand Féret*



Je suis persuadé que j'aurais gagné la course d'aujourd'hui si elle avait eu lieu.

Je me suis bien préparé, j'ai mis toutes les chances de mon côté.

20

**Rebondissement !**

Jouez cette carte et retournez la dès qu'elle est dévoilée.

Vous n'avez pas assez de preuves pour retenir les suspects.

Josué d'Ambroise rentre chez lui.

Mettez dans la défasse ses cartes de témoignages, celles dans votre main et celles déjà jouées.

Celles dans les archives ne sont pas concernées.



21

4

21

*Photo d'archive de Basile  
Poullain, vainqueur du derby  
de Lyon en 1928*



22

5

22

*Un morceau de tickets de pari*

Coureur: B. Féret (9)

Cote:3

Mise:500f

Gains potentiels:1500f

23

5

<sup>23</sup>  
*Relevé bancaire de Josué d'Ambroise,  
daté du 12 Août*

**BANQUE DE PARIS**

COMPTE DE :

*Josué d'Ambroise*

FONDS À DISPOSITION :

MARS : 5632F

AVRIL : 6121F

MAI : 5856F

JUIN : 6008F

JUILLET : 5987F

SOLDE ACTUEL : 3913F

En partant, Josué d'Ambroise a laissé échapper ce relevé de la poche de sa veste.

24

**Rebondissement !**

Jouez cette carte et retournez la dès qu'elle est dévoilée.

Vous n'avez pas assez de preuves pour retenir les suspects.

**Hubert Brunelle rentre chez lui.**

Mettez dans la défausse ses cartes de témoignages, celles dans votre main et celles déjà jouées.

Celles dans les archives ne sont pas concernées.



25

3

25

*Facture du concierge*

## INVENTAIRE

Le super décapant BRIOCHIN	8 F
émail & céramique BRIOCHIN	11 F
Le savon noir BRIOCHIN	12 F
TOTAL	31 F

H.B. 1208/1570

**Vous trouvez cette facture  
dans le casier du concierge.**

26

6

26

*Relevé bancaire de Hubert Brunelle,  
daté du 5 Août*

**BANQUE DE PARIS**

COMPTE DE :

Hubert Brunelle

FONDS À DISPOSITION :

MARS : 56F

AVRIL : 12F

MAI : 5F

JUIN : -86F

JUILLET : 16F

SOLDE ACTUEL : -504F

**Vous trouvez cette facture  
dans le casier du concierge.**

27



27  
*Lettre retrouvée sur le  
corps de la victime*

*Votre dernière défaite m'a fait perdre beaucoup d'argent.  
Espérez que vous m'avez consacré.*

28

## Rebondissement !

Jouez cette carte et retournez la dès qu'elle est dévoilée.

Vous n'avez pas assez de preuves pour retenir les suspects.

**Bertrand Féret rentre chez lui.**

Mettez dans la défausse ses cartes de témoignages, celles dans votre main et celles déjà jouées.

Celles dans les archives ne sont pas concernées.



29

8

29

*Un morceau de ticket de pari*

Nom: Hubert Brunelle

Date: 04/08/1930

30

8

30

*Un flacon vide*



Retrouvé dans le box de  
Bertrand Féret

31

L'affaire doit être résolue

Continuez de jouer, mais ne piochez plus de cartes.

Une fois que tous les joueurs ont épuisé leurs cartes, retournez cette carte

Fin de l'enquête

A présent que toutes les cartes ont été jouées ou archivées, vous pouvez librement parler des théories que vous envisagez.

Vous pouvez aussi parler des cartes que vous avez archivées (si vous vous en souvenez), mais vous n'avez pas le droit de les révéler ou de les relire.

Lorsque vous êtes prêts passez à la carte suivante.

32

Il est temps de donner une solution !

Répondez à la première question avant de passer à la deuxième et ainsi de suite.

Utilisez les flèches pour donner vos réponses.

Retournez cette carte.

Vous pouvez modifier vos réponses à tout moment. Si vous avez la bonne réponse, vous marquez des points. Il n'y a pas de pénalité en cas de mauvaise réponse.

Chaque question vous indique combien de flèches utiliser et comment choisir votre réponse.

Vous pouvez cependant utiliser une flèche supplémentaire à chaque question. De la même manière qu'un pari, poser une flèche supplémentaire augmentera vos chances d'avoir la bonne réponse.

Avoir une bonne réponse à la suite d'un pari ne vous donnera que la moitié des points.

Défaussez cette carte et lisez la question n°1.



33

Question 1 :

Qui est responsable de la mort de Basile Poullain ?

Choisissez parmi les suspects et marquez le d'une flèche.  
Puis passez à la carte suivante.

NE RETOURNEZ PAS CETTE CARTE.



Question 1 :

Josué d'Ambroise n'a pas commis ce crime car il était un fan fidèle de Basile Poullain comme l'indique son témoignage. (13,18)

Bertrand Féret, appréciait la rivalité et la compétition entre Basile et lui. (11,19)  
Le responsable est Hubert Brunelle qui utilisait les calmants pour chevaux pour affaiblir le cheval de Basile Poullain tout en misant sur son adversaire pour gagner de l'argent en trafiquant la course. (22,29)



3pts

34

Question 2 :

Quels éléments vous permettent d'affirmer votre précédente réponse ?

Choisissez ensemble deux éléments et marquez-les d'une flèche chacun.  
Puis passez à la question suivante.

NE RETOURNEZ PAS CETTE CARTE.

Ticket de pari

Relevé bancaire Hubert Brunelle

Seringue

Relevé bancaire Josué d'Ambroise

Lettre de menace

Flacon

Question 2 :

Le ticket de pari montre que Hubert Brunelle avait misé sur Bertrand Féret.

Son relevé de compte montre qu'Hubert Brunelle n'était pas très fortuné et qu'il avait récemment utilisé 500f pour son pari qu'il a gagné. (22,26,28)

1pt

1pt

Ticket de pari

Relevé bancaire Hubert Brunelle

Seringue

Relevé bancaire Josué d'Ambroise

Lettre de menace

Flacon

35

**Question 3 :**  
**Quel est la nature du crime ?**

Choisissez parmi les choix et marquez le d'une flèche.  
Puis passez à la carte suivante.

**NE RETOURNEZ PAS CETTE CARTE.**

Meurtre prémédité

Vengeance

Altercation qui a mal tournée

Suicide

**Question 3 :**

Le crime est une altercation qui a mal tourné, Hubert Brunelle avait pris l'habitude de droguer le cheval de Basile Poullain pour miser contre lui. Le jour du crime Basile a surpris Hubert, une bagarre a éclaté et Hubert a utilisé la seringue qu'il avait dans la main. On sait que ça ne peut pas être un suicide car le crime a été maquillé en suicide, Hubert a placé la seringue dans la main droite de Basile, or tous les suspects sont droitiers et Basile était gaucher. Également plusieurs traces sont présentes sur le bras de Basile, une seule aurait suffis pour tuer l'homme. (10,12,14,21)

Meurtre prémédité

Vengeance

Altercation qui a mal tournée

Suicide

**3pts**

36

**Question 4 :**  
**Pourquoi un flacon a été retrouvé dans le box de Bertrand Féret ?**

Choisissez parmi les choix et marquez le d'une flèche.  
Puis passez à la carte suivante.

**NE RETOURNEZ PAS CETTE CARTE.**

Le tueur l'a déposé dans son box

Bertrand l'utilisait pour son cheval

Bertrand l'utilisait sur le cheval de Basile

**Question 4 :**

Le flacon a été retrouvé dans le box de Bertrand Féret car ce dernier les utilisaient pour canaliser l'énergie de son cheval qui était trop fougueux. (12,16,19)

Le tueur l'a déposé dans son box

Bertrand l'utilisait pour son cheval

Bertrand l'utilisait sur le cheval de Basile

**1pt**

37

**Question 5 :**  
**Qui a écrit la lettre de menace ?**

Choisissez parmi les choix et marquez le d'une flèche.  
Puis passez à la carte suivante.

**NE RETOURNEZ PAS CETTE CARTE.**



**Question 5 :**

La lettre a été écrite par Josué d'Am-  
broise lors d'un élan de rage dûe à la  
perte d'une forte somme lors de la der-  
nière course. (23,27)

1pt



38

**La solution**

Lorsque vous avez répondu à toutes  
les questions, retournez cette carte.

**VOUS NE POUVEZ PLUS MODI-  
FIER VOS REPONSES !**

Retournez les cartes questions une à  
une dans l'ordre.

Lisez les explications données pour  
chaque réponse.

Vous pouvez aussi aller chercher  
les cartes mentionnées entre paren-  
thèses pour les (re)lire, depuis les  
cartes jouées et les archives.



39

## Score final

Lorsque vous avez lu toutes les solutions retournez cette carte pour calculer votre score

Faites le total de vos points.

Votre score :

**10 points** : L'affaire a été résolue de main de maître. Félicitations, détectives !

**7-9 points** : L'affaire a été résolue. Beau travail !

**4-6 points** : L'affaire est terminée, ce n'est pas si mal, détectives.

**1-3 points** : L'affaire est classée. Vous pouvez faire mieux !

**0 points** : L'affaire a été bâclée !  
"Si la médiocrité ne reconnaît rien qui lui soit supérieur, l'excellence, elle, reconnaît immédiatement le vrai génie."(A. Conan Doyle)

40

Inspiré de DECKTECTIVE

## *Pari risqué*

**Auteurs :**

Florian Lecareux  
Florian Viseux  
Antoine Buvry

**Histoire :**

Florian Lecareux  
Florian Viseux  
Antoine Buvry

**Design :**

Florian Lecareux  
Florian Viseux  
Antoine Buvry

## ATTENTION

Vous tenez ce paquet à l'envers. Ne prenez pas connaissance du paquet.

Et ne mélangez pas les cartes.

Retournez le paquet pour lire la carte n°1

## STOP