



Oh eh !!
SOP ? Vergent !
Professeur ?!!
Quelqu'un ?!!!!

S'il vous plaît !
Venez me détacher !



C'est toujours à moi
que ça arrive...
POURQUOI !!!

J'avais mis un beau
costume en plus...
Pas cool...
... J'ai faim....

Orninis Enquêtes



les règles

Malheureusement, si vous souhaitiez apercevoir les fameux oeufs de cristal, vous arrivez trop tard. Ceux-ci viennent d'être volés. Ils avaient été confiés, malgré leur destruction par SOP et Vergent, au professeur Helmut Von Glückenschmart. Une équipe de chercheur les a retrouvé sur un site de régénération des énergies dans un temple aux îles Maldives.

Le professeur Glückenschmart avait invité les protagonistes de cette course contre la monnaie pour les oeufs de cristal, empêchant la destruction du monde. Il avait également invité Mr K.W. Krykry, le protecteur de SOP et Vergent, qui avait bien mérité des vacances offertes.

Mr K.W. Krykry s'était proposé de surveiller les oeufs en attendant la mise en marche des sécurités de protection qui avaient eu besoin d'une mise à jour. C'est durant ce moment, que les oeufs de cristal, au nombre de sept, installés dans une vitrine au centre du chalet, ont été volés.

Le professeur a retrouvé le pauvre Mr K.W. Krykry, assomé, ligoté et bâillonné avec une vitrine vide de tout oeuf.

Qui a pu faire le coup ?

Est-ce un ennemi connu ?

Pour les mêmes raison qui avaient initié l'histoire que nous connaissons ? Ou alors un tout autre visage, qui en surprendra plus d'un ?

Il se passe de drôles de choses dans ce chalet...



Pourquoi ça arrive
toujours à moi ?!!
Je voulais rendre
service...

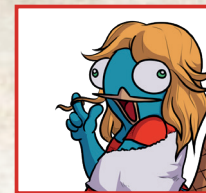
NOTES

[illegible]

SUSPECTS



Le professeur SOP est le frère jumeau de Vergent et colocataire de Mr K.W. Krykry. Après avoir sauvé le monde, il a décidé de devenir l'assistant du professeur Von Glückenschmart. C'est lui qui a retrouvé les oeufs détruits, lui permettant d'obtenir son titre de professeur. Cependant, connaissant la puissance des oeufs, ne regrette-t-il pas sa découverte ?



Mlle Vergent est la soeur jumelle de SOP et colocataire de Mr K.W. Krykry.

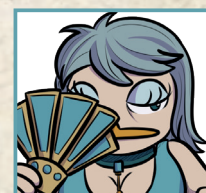
Elle a une étrange ressemblance avec un autre célèbre ornithorynque agent secret, à son grand déplaisir. Comme son frère, elle a décidé de suivre Lady Bonnie, en entrant chez les gardiens. Elle fut l'une des premières à être au courant de la découverte de son frère. Comme lui, aurait-elle souhaité qu'on ne retrouve jamais les oeufs ?



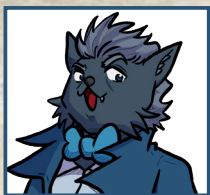
Le Gardien Orngalyod,
grand frère de SOP
et Vergent. Il a laissé nos
deux héros auprès de Mr
K.W. Krykry pour leur
donner un semblant de vie
normal avant d'accomplir
leur destiné. Mais ce choix
a failli leur coûter leur vie.
Vie qui risque à nouveau
d'être mis en danger depuis
que les oeufs ont été
retrouvés.
Il fera tout pour
les protéger...



Madame Wawa, gardienne et léger penchant pour les explosions. Depuis le succès de la mission, elle a eu une promotion et coordonne toutes les missions. Elle pensait ne plus jamais entendre parler des oeufs jusqu'à la découverte de SOP. Pour elle, ces oeufs sont un trop grand risque pour l'humanité et pour le monde...



Lady Bonnie, gardienne
et une espionne hors paire.
Comme Wawa,
elle a obtenue
une promotion : directrice
du service des espions.
Elle a pris Vergent sous
son aile pour former
la nouvelle génération.
Elle n'a pas été ravie
d'apprendre la découverte
des professeurs.
Elle n'hésitera pas à utiliser
toutes ces ressources
pour empêcher une nouvelle
catastrophe...



Commandant Cat, qui après sa blessure, a repris sa fonction première dans l'armée royal des chats. Ne voulant que protéger le peuple des chats, il avait suivi Boss, accompagné de son frère d'arme Neko. Il est également le compagnon d'un petit garçon tout aussi décoiffé que lui. Il a gardé contact avec Vergent, qui l'a tenu au courant des événements mais aussi qui l'a invité au châlet. Il sait très bien quels sont les conséquences si les oeufs sont réunis à nouveau...



Amiral Neko connaissait bien Boss puisqu'ils travaillaient ensemble aux ordres du roi des chats. En suivant son frère Cat, il espionnait Boss pour connaître ses véritables intentions... Il n'a pas été déçu. Il travaille en étroite collaboration avec Wawa et Bonnie, depuis cette histoire. À ses heures perdues, il rejoint son humaine pour des massages bien mérités. Invité par Vergent, il fera tout pour que les oeufs ne tombent pas entre de mauvaises mains et protéger les êtres qui lui sont chers...



Boss ou maintenant Comte Boss, surnom qu'il a obtenu de la retraite pour chat où il est devenu pensionnaire, après sa tentative du contrôle du monde. Sa vie se résume désormais, à être un chat avec des patouilles de protection, des vêtements pour chat, une litière et un bol de croquette... avec ces cinquante autres colocataires dans la campagne. Par gentillesse, le professeur Von Glückenschmart, l'a invité chez lui. Cependant, n'est ce pas faire rentrer le loup dans la bergerie ou une chance de rédemption ?



Droit d'auteur

Le jeu Orninis Enquête est la propriété de Jcps, il ne peut être diffusé ou reproduit sans son autorisation écrite. Il en va de même pour les personnages des 5 orninis, des 3 chats et du professeur Von Glückenschmart qui sont la propriété exclusive de l'illustrateur K.W. Krykry.

Remerciements

Je tiens à remercier Léo le Gaosaure de m'avoir invitée à participer au calendrier de l'Hiver. J'ai pris grand plaisir à contribuer et à créer ce cadeau.

Merci beaucoup à K.W. Krykry pour son aide et de m'avoir prêtée ses personnages pour le jeu d'enquête.

Dédicace à mon chien et à sa patience, lorsque je travaillais très tard, l'empêchant de dormir dans le salon (je vous rassure, elle dort le reste de la journée pour se rattraper).

Je tiens à m'excuser auprès de vos imprimantes pour les nombreuses feuilles que vous allez devoir imprimer pour concevoir le jeu.

Je vous souhaite de très bonne fête d'hiver à tous. Des bisous les orninis.

Shylara (alias Jcps)

Si l'une des cartes que vous avez évoquées ne se trouve pas dans l'enveloppe, votre accusation est fausse. En secret, remettez les cartes dans l'enveloppe.

Vous ne pouvez plus désormais vous déplacer dans le manoir et ne pouvez pas non plus ni émettre d'hypothèse ni porter d'accusation. Cependant, vous continuez de prouver que les hypothèses émises par les autres détectives sont fausses en leur montrant vos cartes dès lors que cela vous est demandé. Les autres détectives peuvent continuer de déplacer votre pion lorsqu'ils émettent des hypothèses.

Résoudre l'énigme

Pour que l'énigme soit résolue, l'accusation du détective doit être entièrement correcte, à savoir, les informations contenues dans l'enveloppe totalement en phase avec l'accusation. À ce moment, montrez les cartes de l'enveloppe aux autres détectives.



DISPARITION MYSTRIEUSE AU CHÂLET GLÜCKENSMART

Découverte assomante

La police locale s'est immédiatement rendue sur les lieux après avoir reçu l'appel d'urgence du professeur Helmut Von Glückenschmart. Celui-ci a découvert Mr K.W. Krykry assomé, ligoté et bâillonné, dernière personne à avoir vu les oeufs. Malheureusement, celui-ci ne se souvient de rien. Huit suspects ont été priés de ne pas quitter les lieux pour les besoins de l'enquête.

Recherche d'indices

Des policiers ont procédé à une vérification stricte de chacune des pièces, à la recherche d'indices. Les premiers éléments de l'enquête ont permis de déterminer la présence de 6 subterfuges. Il se peut qu'ils aient été utilisés et vont être de ce fait, examinés.

Aucune trace d'effraction

Le rapport de police indique qu'aucune trace d'effraction n'a été constaté. Une source proche des enquêteurs affirmerait que le vol des oeufs a été perpétré au centre du bâtiment et qu'ils sont cachés dans l'une des pièces du chalet.

Appel à témoins

La police a lancé un appel à témoins. Venez vous aussi au chalet Glückenschmart et utilisez vos capacités de déduction pour recueillir un maximum d'indices dans les 8 pièces sans oublier les fameux passages secrets. Soyez le premier ou la première à résoudre l'énigme qui se pose, à savoir : par qui, comment et où les oeufs de cristal ont-ils été volés ?

Extrait du rapport de police

RAPPORT DE POLICE

COMMISSARIAT GENERAL		DISTRICT DES 2 ALPES	
IDENTITE DE L'OFFICIER Inspecteur		Date	Dimanche 25 décembre 2022 à 00h00
Enquête	Vol avec préméditation. Disparition des 7 oeufs de cristal.		
Lieu	Chalet des Von Glückenschmart, Route des marmottes, Résidence de vacance aux 2 Alpes.		
Preuve	Chloroforme, corde, costume de gardien, pied de biche, clefs et feux oeufs.		
Suspect (s)	Liste des 8 personnes présentes dans le Chalet Glückenschmart à l'heure du vol.		

But du jeu

Pour remporter la partie, vous devrez répondre aux questions suivantes :

- Qui est le voleur ?
- Où a-t-on caché les oeufs ?
- Quelle fut le subterfuge utilisé ?

Contenu

Un plateau, 8 pions colorés à l'effigie des suspects, 6 subterfuges miniatures (chloroforme, corde, pied de biche, costume de gardien, clefs et feux oeufs), 22 cartes (1 pour chacun des 8 suspects, chacun des 6 subterfuges et des 8 pièces), des fiches d'informations, 1 enveloppe et 2 dés.

Installation

1. Chaque détective est en charge d'un suspect. Chacun en choisit un et place le pion correspondant sur la case départ de la même couleur. S'il y a moins de huit détectives, placez les pions restants sur leur case de départ respective, car ces suspects peuvent, après tout, avoir été impliqués dans ce crime et doivent par conséquent être sur les lieux !
2. Placez chaque subterfuge dans une des huit pièces différentes.
3. Placez l'enveloppe vide sur le centre du plateau de jeu.
4. Faites trois tas de cartes : les cartes suspect, les cartes subterfuges et les cartes pièces. Mélangez-les séparément et reposez-les, face cachée. Puis à l'abri des regards des autres joueurs, prenez une carte du dessus de chaque paquet et placez-les dans l'enveloppe confidentiel qui contient désormais la clé de l'énigme.
5. Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-les, face cachée à chacun des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, même si certains joueurs en ont plus que d'autres. En secret,

regardez vos cartes. Puisqu'elles sont entre vos mains, cela signifie forcément qu'elles ne font pas partie de l'énigme.

6. Chaque détective dispose d'une feuille d'information de détective, sur laquelle il inscrit secrètement les résultats de son enquête. Marquez d'une croix les éléments qui correspondent à vos cartes.

Comment procéder ?

Mlle Vergent commence la partie, qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans le cas où Mlle Vergent ne dispute pas la partie, c'est la personne directement à sa gauche qui commence. A chaque tour, tentez de pénétrer dans une pièce différente, soit en lançant les dés soit, si vous êtes dans l'une des pièces aux angles du plateau, en utilisant les passages secrets.

Lancer les dés

Lancez les dés et déplacez votre pion du nombre de case indiqué.

- On peut déplacer un pion horizontalement, verticalement, en avançant et en reculant, mais pas en diagonale.
- On peut changer de direction autant de fois que le lancer de dés le permet.
- Une case ne peut être occupée par deux pions à la fois.

Passages secret

Les pièces diamétralement opposées sur le plateau sont reliées entre elles par un passage secret : la salle à manger avec le bureau et la véranda avec le salon.

Si votre pion se situe dans l'une de ces pièces au début de votre tour, vous pouvez, si vous le souhaitez, emprunter le passage secret au lieu de lancer les dés pour le déplacer. L'utilisation d'un passage secret équivaut pour ce tour à un déplacement. Pour emprunter un passage secret,

il faut d'abord l'annoncer aux autres détectives puis déplacez votre pion à l'angle opposé.

Entrer et sortir des pièces

Les détectives rentrent et sortent des pièces soit pas le lancer des dés soit par l'intermédiaire des passages secrets. Le pas de la porte n'équivaut pas à une case.

Dès que vous pénétrez dans une pièce, arrêtez votre déplacement, même si le nombre indiqué par les dés est supérieur au nombre de cases que vous avez parcourues.

Hypothèses

Dès que vous entrez dans une pièce, vous pouvez émettre une hypothèse. Par élimination à chaque fois que vous émettez une hypothèse, vous finirez par découvrir les cartes qui se trouvent dans l'enveloppe confidentiel.

Pour cela, il suffit de déplacer le pion et le subterfuge dans la pièce dans laquelle vous venez d'entrer. Puis, annoncez que le crime a été commis par cette personne, à l'aide de ce subterfuge, dans cette pièce.

Exemple : Supposons que vous êtes le détective en charge de Mlle Vergent et que vous venez de rentrer dans le salon. Déplacez d'abord un autre pion, le Comte Boss, par exemple, puis un subterfuge, les faux oeufs, dans le salon. Puis annoncez :
«*Je soupçonne le Comte Boss d'avoir commis le vol à l'aide des faux oeufs et de cacher les vrais dans le salon*».

Toutefois, votre pion doit toujours se trouver dans la pièce que vous mentionnez lors de votre hypothèse. Vous pouvez inclure dans vos hypothèses les pions qui sont de côté, ainsi que le vôtre. Les pions qui sont introduits dans une pièce lors d'une hypothèse ne sont pas réintégrés dans la pièce dans laquelle ils se trouvaient initialement.

Si vous avez besoin de plusieurs tours pour pouvoir éliminer une pièce de tout soupçon, vous devez la quitter pour la réintégrer ensuite. Vous ne pouvez quitter ou réintégrer une pièce durant le même tour, même par une porte différente.

Vrai ou Faux

Chaque fois que vous émettez une hypothèse les autres détectives tentent de prouver qu'elle est fausse. Pour cela, le premier détective à votre gauche regarde ses cartes et vérifie s'il détient l'une des trois cartes que vous venez de mentionner.

- Si c'est le cas, il doit vous la montrer en secret.
- S'il en a plus d'une, il n'en choisit qu'une et vous la montre en secret.
- S'il n'en a aucune, c'est au tour du joueur à sa gauche de prouver que votre hypothèse est fausse.

Dès que l'on vous montre une carte, c'est la preuve qu'elle ne fait pas partie de l'enveloppe : votre hypothèse était donc fausse. Éliminez cet élément de votre feuille d'information.

Votre tour est terminé. Si aucun des détectives ne vous montre l'une de ces cartes, vous pouvez soit terminer votre tour, soit porter une accusation.

Accusations

Lorsque vous êtes sûr d'avoir trouvé la solution de l'énigme, vous pouvez à votre tour porter une accusation en annonçant les trois éléments de votre choix.

Dites d'abord : « *J'accuse (un suspect) d'avoir commis le vol à l'aide du, de ou des (subterfuge) et d'avoir caché les oeufs dans le ou la (pièce).* »
Puis regardez secrètement les cartes dans l'enveloppe.

Important : Vous ne pouvez faire qu'une seule accusation par partie.