

**Vous faites donc partie des curieux se demandant comment fonctionne ce scanner simple et ingénieux ? Bravo ! La curiosité (bien placée) est une grande qualité ;-)**

Eh bien, c'est... tout simple et ingénieux !

Démonstration :

- Comme on le voit sur le premier plateau de l'article, il y a 16 coupables, affublés chacun de 3 accessoires.
- Ce que l'on ne voit pas sur le plateau, ce sont les 16 autres cartes ne comportant que le nom de chacun des suspects ainsi que 3 points verts disposés différemment. C'est dans ce tas que le coupable sera tiré au sort et glissé en début de partie dans le 'scanner de renards'. Le reste du tas reste dans la boîte.

Admettons que le coupable soit Julien, voici les 2 cartes 'Julien'. Celle de droite sera autour du plateau en tant que suspect, celle de gauche sera glissée (sans regarder le nom !) dans le scanner. La glissière est normalement fermée pour cacher les points verts (correspondant aux 3 accessoires portés par le coupable).



Si un joueur tombe sur l'indice 'écharpe' il cale la plaquette 'écharpe' dans le renforcement (sur la photo, elle n'est pas calée). On voit ici que lorsque la glissière est tirée, l'ouverture ronde sur l'indice correspond à 1 point vert : le coupable porte donc une écharpe ! Bien sûr, pour l'explication, la glissière a été tirée avant de plaquer l'indice au bon endroit (la glissière fermée cache les 3 points).



Vous voyez : simple et ingénieux ! les enfants adorent !

**Arrivé(e) jusqu'ici ? Ce blog est vraiment fait pour vous et vos enfants !**