

Contenu

- 1 filtre rouge
- 1 calepin
- 4 cartes Enquête
- 12 cartes Suspect
- 60 cartes Rapport

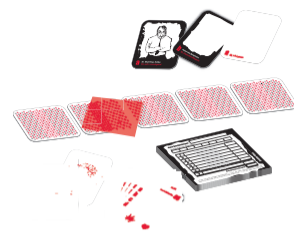
Crayons non inclus.

Suspects, à volonté!

Il y a eu meurtre! Vous incarnez un détective prêt à retrouver le coupable. En tant que tel, vous avez convoqué un suspect et vous l'avez interrogé longuement. Puis vous partagez vos notes avec les autres détectives. L'un après l'autre, chacun livrera les résultats de son interrogatoire. Écoutez attentivement, car derrière le plus petit détail peut se trouver la clé. Le détective qui réussira à faire le lien entre les indices et les preuves accumulées par les experts scientifiques démasquera le coupable.

Préparation

Mélangez séparément les cartes Suspect, Enquête et Rapport et formez 3 piles, face cachée. Mettez le filtre rouge de côté - il ne sera utilisé qu'à la fin de la partie.



Suspects : Chaque joueur reçoit une carte Suspect, face cachée, qu'il place devant lui. Le reste des cartes Suspect est retiré du jeu.



Calepin : chaque détective reçoit une feuille du calepin et la place à côté de son suspect et de son crayon (non fourni).

Cartes Enquête : choisissez une Enquête et remettez les 3 cartes restantes dans la boîte. On retrouve sur chaque carte Enquête un symbole (tête-de-mort, explosion, spirale, coeur). Chaque symbole est associé à 30 cartes Rapport.



Cartes Rapport : Prenez les 30 cartes correspondant au symbole de la carte Enquête que vous avez choisie - les cartes peuvent contenir plusieurs symboles. Remettez le reste des cartes dans la boîte.

Mélangez les 30 cartes Rapport qui devraient toutes avoir le même symbole en commun. Puis distribuez à chaque détective le nombre de cartes Rapport selon le nombre de joueurs.

- 8 cartes pour 3 joueurs
- 7 cartes pour 4 joueurs
- 6 cartes pour 5 joueurs
- 5 cartes pour 6 joueurs



S'il reste des cartes de trop, remettez-les dans la boîte.

Un peu de paperasse...

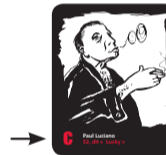
Avant de commencer à jouer, chaque détective prend sa feuille de calepin et écrit secrètement : **le nom de son suspect** et le **numéro** correspondant aux cartes Rapport qu'il a reçues - en nombre croissant pour faciliter la vérification à la fin de la partie.

Nom du suspect: Paul Luciano						
Numéro de rapport						
9	10	26	39	43	51	56
Points						
1	Suspect					
2	Suspect					
3	Suspect					

Le jeu :

Chaque détective examine sa carte suspect. Sur celle-ci une lettre lui est assignée : **a, b, c, d**. La lettre correspond aux infos inscrites sur les cartes Rapport. C'est ces infos que vous devrez communiquer aux autres détectives.

*Exemple : Vous avez le suspect Paul Luciano. Il a la lettre **c**. Vous devez utiliser tous les textes **c** sur les cartes Rapport.*



Étape 1 : interrogatoire et réunion avec les autres détectives.

Le plus vieux détective lit la carte Enquête à voix haute. Puis chaque détective, à tour de rôle, explique ce qu'il a trouvé lors de son investigation en utilisant les blocs de texte correspondant à sa lettre sur ses cartes Rapport. Le détective n'a pas à répéter mot pour mot le texte des cartes.

Note : les détectives devraient prendre quelques minutes avant de commencer le jeu pour regarder leurs cartes afin d'inventer

une suite logique à leurs indices si possible, et faute de pouvoir créer une histoire au moins une présentation cohérente. Plus votre présentation ressemblera à une histoire et plus les autres détectives pourront se remémorer les indices lors de la dernière étape du jeu. Soyez brefs, nul besoin d'une odyssée, tout au plus 2 à 3 minutes. Les autres détectives n'ont pas le droit de prendre des notes lors de la lecture des cartes Rapport.

Voici comment vous pourriez faire un rapport

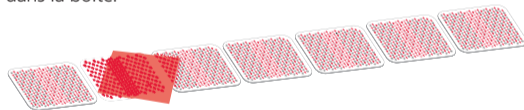
« Chers collègues, j'ai rencontré **Paul Luciano** pour lui poser quelques questions. Voici mon compte rendu. Il a **52 ans** et ses amis l'appellent « **Lucky** ». Lors de ma visite à son magasin, un voisin m'a confessé l'avoir vu **rempoter des fleurs** récemment. En l'attendant, j'ai remarqué sur le comptoir-caisse la dernière édition du **journal à potins**. Quand il est apparu, j'ai senti une odeur très forte de tabac. **Il fume beaucoup**. Sa façon d'être était plutôt suspicieuse : il avait de la difficulté à finir ses phrases à force de **bégayer** et à lire le mandat. J'ai découvert qu'il **suivait des cours du soir** et qu'il avait tendance à conduire très vite ; il vient tout juste de **recevoir une contravention**. »

Liste des cartes : carte 09 : suivait jusqu'à récemment des cours du soir, 10 : est un gros fumeur, 26 : les voisins l'ont vu remporter des fleurs, 39 : parle souvent en bégayant, 43 : s'est abonné au journal à potins, 51 : a reçu une contravention, 56 : pouvait difficilement lire le mandat.

Étape 2 : investigation

Après avoir fait leur rapport, les détectives consultent les analyses des experts : les rapports d'autopsie, les observations des profilers et psychologues et naturellement tous les résultats de la police scientifique.

Vous pouvez maintenant commencer à réduire la liste des suspects. Mettez toutes les cartes Suspect de chaque détective au centre de la table afin que tous puissent les voir. Mélangez les cartes Rapport utilisées sans les regarder et choisissez 7 cartes au hasard que vous placerez sur la table côté dos - avec les symboles rouge et noir. Placez les 7 cartes en ligne et ne déplacez pas leur ordre. Remettez le reste des cartes Rapport dans la boîte.



Les résultats des différents experts sont inscrits sur le dos des cartes. Les informations sur le dos de ces cartes Rapport sont les preuves à charge. Le détective le plus expérimenté prend le filtre rouge et le place sur la première carte Rapport. Il lit les preuves une à une de gauche à droite en prenant une pause entre chaque lecture de carte.

Note : laissez les cartes Rapport sur la table sans les déplacer ou les soulever.

Chaque détective écrit secrètement sur son calepin le nom du suspect qu'il croit associé à chaque preuve lue. Il faut essayer de se remémorer les rapports faits par les détectives au début de la partie. Chaque preuve est associée à un indice livré par un des détectives au début de la partie.

Écrivez les 7 noms des suspects dans les cases correspondant à l'ordre des cartes sur la table.

Exemple : la preuve : « La lettre de chantage a été écrite avec des caractères découpés dans le journal »

Vous vous souvenez de l'indice du suspect Luciano : « s'est abonné au journal à potins ». Vous inscrivez alors son nom dans la case correspondante en suivant l'ordre des cartes.

Une fois les preuves à charge des 7 cartes lues et que tous les détectives ont fini d'inscrire les 7 noms, chaque joueur doit essayer de cerner le coupable ou la coupable. Normalement, le suspect inscrit en majorité sur sa feuille est le coupable. Écrivez son nom au bas du calepin. S'il y a égalité entre plusieurs suspects, vous pouvez inscrire plusieurs noms.

Étape 3 : résolution de l'enquête

On démasque le coupable ! Tournez toutes les cartes Rapport afin de révéler le numéro de la carte. Attention de ne pas déplacer l'ordre des cartes. Le vieux détective lit le numéro de la carte. Le détective avec le numéro correspondant sur sa feuille l'encercle à la vue de tous.

Qui a vu juste ?

Les suspects : pour chaque suspect inscrit correspondant à la bonne carte, inscrivez **2 points**. Si le suspect est incorrect, **0 point**. Lorsque la preuve incrimine votre suspect et personne d'autre à part vous ne l'a reconnu, inscrivez **moins -1 point** - ceci montre à quel point votre rapport n'a pas été remarquable.

Qui est le vrai coupable ?

Sur la feuille de chaque détective, comptez les numéros encadrés. Le coupable est celui avec le plus de numéros. Il peut arriver qu'il y ait plusieurs coupables.

Les points : pour chaque coupable inscrit dans la dernière colonne, vous recevez **2 points**. Pour chaque accusé déclaré non coupable, vous inscrivez **moins -1 point**.

Fin de la partie :

Additionnez les points sur chaque feuille. Et nul besoin d'être détective pour deviner que le joueur qui a le plus haut score gagne ! Malheureusement quelques fois il y a plusieurs vainqueurs.

Édition

© 2015 moses. Verlag GmbH
moses.Verlag GmbH, Kempen,
Germany www.moses-verlag.de

SUSPECTS

© 2015 Kikigagne ? édition française
kikigagne.com info@kikigagne.com
Tous droits réservés pour tous les pays

Auteur : Johannes Krenner
Sous licence : White Castle
Illustrateur : Bernhard Skopnik
Conception graphique : Kirsten Küsters
Design de la boîte : Kreativbunker
Rédaction : Anneli Ganser
Production: Brigitte Merkt

L'auteur et moses veulent remercier Anita Landgraf et les testeurs de Vienne, Kempen et Bödfeld pour leurs efforts.

Imprimé en Chine



black stories SUSPECTS

