



OS FILES

Principe du jeu

À Hong Kong, la ville aux mille lumières, un effroyable meurtre a eu lieu. Vous et vos coéquipiers Enquêteurs arrivez sur la scène de crime pour découvrir que le coupable a laissé de nombreux indices derrière lui. Parmi ces objets suspects dispersés dans la pièce, vous devez découvrir l'Arme du Crime et la Pièce à Conviction dans le but d'attraper et de faire condamner le meurtrier.

Comme si résoudre un meurtre n'était pas déjà suffisamment difficile, celui-ci vous donne du fil à retordre puisque le Meurtrier se cache parmi vous ! Pendant que le Médecin Légiste vous donne des indices sur ce que vous cherchez, le Meurtrier, lui, tente de semer la confusion et le doute afin de maintenir sa couverture intacte.

Serez-vous assez perspicaces pour résoudre ce crime ? Ou bien le Meurtrier échappera-t-il à toute condamnation pour un meurtre parfait ?

Matériel



12 cartes Rôle (noires)



200 cartes Objet (rouges)



90 cartes Arme (bleues)



11 jetons Badge



6 marqueurs
Balle en bois



32 tuiles Indice
(dont 6 tuiles Évènement)

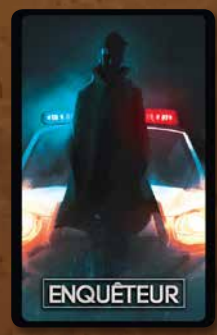
Cartes Rôle



MÉDECIN LÉGISTE x 1

En tant que maître du jeu, le Médecin Légiste détient la solution du crime. Il aide les Enquêteurs dans l'identification de l'Arme du Crime et de la Pièce à Conviction. Lorsqu'un Enquêteur réussit cette mission, le crime est résolu et le Médecin Légiste gagne la partie avec tous les Enquêteurs.

Durant la partie, le Médecin Légiste n'est PAS autorisé à aider les Enquêteurs avec des mots, des gestes, ni même un contact visuel.



ENQUÊTEURS x 8

Pour résoudre le crime, les Enquêteurs doivent analyser les Indices donnés par le Médecin Légiste. Dès qu'un Enquêteur identifie à la fois la Pièce à Conviction et l'Arme du Crime, le Meurtrier est arrêté et tous les Enquêteurs ainsi que le Médecin Légiste gagnent la partie.

Gardez à l'esprit que le Meurtrier (et parfois son Complice) se cache(nt) parmi les Enquêteurs ! Les Enquêteurs innocents doivent donc parfois se défendre énergiquement et avec conviction contre de fausses accusations.



MEURTRIER x 1

Lorsque le crime prend place, le Meurtrier choisit une carte Objet et une carte Arme parmi celles qui se trouvent devant lui ; celles-ci constituent la solution du crime. Elles deviennent donc respectivement la Pièce à Conviction et l'Arme du Crime.

Le Meurtrier essaye de cacher son identité et cherche à faire accuser quelqu'un d'autre. Même s'il est identifié, le Meurtrier gagne la partie si personne n'a trouvé la paire exacte "Pièce à Conviction et Arme du Crime" choisie par celui-ci.



COMPLICE x 1

Le Complice est un rôle optionnel dans une partie à 6 joueurs ou plus. Le Complice sait qui est le Meurtrier et connaît la paire "Pièce à Conviction et Arme du Crime" sélectionnée. Le Complice et le Meurtrier gagnent la partie si le Meurtrier n'est pas identifié par les Enquêteurs.



TÉMOIN x 1

Le Témoin est un rôle optionnel qui peut intervenir lorsque le Complice est en jeu. Le Témoin est un Enquêteur qui a vu les coupables quitter la scène de crime. Cependant, il ne sait pas précisément lequel de ces deux joueurs est le Meurtrier ou le Complice. De même, il ne connaît pas la paire "Pièce à Conviction et Arme du Crime".

Si le Meurtrier est arrêté, mais qu'il arrive à identifier le Témoin, le Témoin est considéré comme tué. Le Meurtrier et le Complice s'en sortent donc sans être condamnés pour leur meurtre et gagnent la partie.

Mise en place

1. DISTRIBUTION DES RÔLES

Prenez autant de cartes Rôle qu'il y a de joueurs :

4-5 JOUEURS

1 Meurtrier, 1 Médecin Légiste et des Enquêteurs pour compléter.

6-10 JOUEURS

1 Meurtrier, 1 Médecin Légiste, 1 Complice (optionnel), 1 Témoin (optionnel) et des Enquêteurs pour compléter.

11-12 JOUEURS

1 Meurtrier, 1 Médecin Légiste, 1 Complice, 1 Témoin et des Enquêteurs pour compléter.



Remettez les cartes Rôle non utilisées dans la boîte. Mélangez les cartes Rôle sélectionnées et donnez-en une à chaque joueur, face cachée. Le joueur qui reçoit la carte Médecin Légiste révèle son identité et devient le maître du jeu pour cette partie. Ce dernier jouera avec les tuiles Indice. Tous les autres joueurs gardent leur Rôle secret.

S'il s'agit de votre première partie, il est recommandé d'assigner le rôle de Médecin Légiste au joueur le plus à l'aise.

2. MISE EN PLACE DE LA SCÈNE DE CRIME

Remettez dans la boîte les tuiles Évènement, elles sont utilisées dans une variante du jeu expliquée à la fin de ce livret de règles. Distribuez 4 cartes Objet et 4 cartes Arme à chaque joueur, à l'exception du Médecin Légiste. Les joueurs placent leurs 8 cartes, face visible, devant eux en orientant le texte et les images de ces cartes vers les autres joueurs, de façon à ce que tout le monde puisse les voir. Tous les joueurs prennent un moment pour regarder toutes les cartes en jeu.

Les images des Indices et des Armes sont là seulement à titre d'exemple. Ne vous limitez donc pas aux illustrations et n'hésitez pas à extrapoler le texte.

3. JETONS BADGE

Enfin, donnez à chaque joueur (à l'exception du Médecin Légiste) un jeton Badge. Ce jeton indique qu'un joueur n'a pas encore tenté de résoudre le crime et doit donc être posé bien en vue de tous les joueurs. Remettez les jetons Badge inutilisés dans la boîte.



Déroulement de la partie

1. LE CRIME

À cette étape du jeu, le Meurtrier choisit la solution du crime en sélectionnant une Pièce à Conviction et une Arme du Crime parmi ses cartes. Le Médecin Légiste mène cette étape du jeu comme suit :

a Le Médecin Légiste annonce **"Tout le monde ferme les yeux"** et confirme que tout le monde a bien fermé les yeux.

b Le Médecin Légiste annonce **"Le Meurtrier (et le Complice) ouvre(nt) les yeux"** et confirme que c'est fait.

c Le Médecin Légiste annonce **"Le Meurtrier indique de son index les cartes 'Pièce à Conviction' et 'Arme du Crime' qu'il a choisies pour commettre son crime"**, puis fait un signe de la tête pour indiquer au Meurtrier qu'il a bien vu les cartes choisies.

d Le Médecin Légiste annonce **"Le Meurtrier (et le Complice) ferme(nt) les yeux"** et confirme lorsque c'est fait.

e (Uniquement si le Témoin est en jeu) Le Médecin Légiste annonce **"Le Témoin ouvre les yeux"** et pointe du doigt le Meurtrier et le Complice. Le Témoin fait un signe de la tête pour indiquer au Médecin Légiste qu'il a bien vu les personnes pointées. Ensuite, le Médecin Légiste annonce **"Le Témoin ferme les yeux"** et confirme lorsque c'est fait.

f Le Médecin Légiste annonce **"Tout le monde ouvre les yeux"**.

2. L'ENQUÊTE

L'enquête est la partie la plus importante du jeu et se compose de trois manches – chacune étant composée de deux étapes :

■ RAPPORT DES ANALYSES

■ EXPOSITION DES THÉORIES

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des Enquêteurs identifie correctement la Pièce à Conviction et l'Arme du Crime, ou à la fin de la troisième manche. Les manches se déroulent comme ceci :

2.A. PREMIÈRE MANCHE

Pour préparer cette manche, le Médecin Légiste met de côté les tuiles Indice intitulées "Lieu du crime" et "Cause de la mort". Mélangez ensuite les tuiles Indice restantes pour former une pioche, face cachée.

Le Médecin Légiste sélectionne une des tuiles Indice "Lieu du crime", révèle les 4 premières tuiles Indice de la pioche et place le tout devant lui, avec la tuile Indice "Cause de la mort", toutes tournées vers les autres joueurs.

CAUSE DE LA MORT	LIEU DU CRIME	DURÉE DU CRIME	PARTIE TOUCHÉE DU CORPS	ÉTAT DU CORPS	TEMPS
Suffocation	Pub	Instantané	Tête	Encore chaud	Ensoleillé
Blessure sévère	Librairie	É bref	Poitrine	Raide	Orageux
Perte de sang	Restaurant	Graduel	Main	Fourri	Sec
Maladie	Hôtel	Prolongé	Jambe	Incomplet	Humide
Empoisonnement	Hôpital	Quelques jours	Partiellement	Intact	Froid
Accident	Chantier	Pas clair	Partout	Tordu	Chaud

■ RAPPORT DES ANALYSES

Le Médecin Légiste place un à un les 6 marqueurs Balle sur les tuiles Indice devant lui. Chaque marqueur doit être posé sur une des six propositions listées sur la tuile Indice, et il ne peut y avoir qu'un marqueur sur chaque tuile Indice.



Après le placement du premier marqueur Balle, tous les joueurs (à l'exception du Médecin Légiste) peuvent commencer à discuter librement de leurs impressions autour du crime. Le Médecin Légiste pourra placer les marqueurs Balle suivants en s'aidant des discussions qu'il entend pour affiner l'enquête.

De cette manière, l'ordre dans lequel le Médecin Légiste choisit de placer ses marqueurs, ainsi que les signes d'hésitation ou de certitude qu'il manifeste, peuvent constituer des indices.

Les marqueurs peuvent être placés dans n'importe quel ordre, mais ils ne peuvent jamais être repositionnés sur la tuile Indice ou être déplacés vers une autre tuile Indice lorsqu'ils sont posés.

Cette étape prend fin lorsque le sixième marqueur est placé sur une tuile Indice.

■ EXPOSITION DES THÉORIES

Une fois le dernier marqueur placé, le Médecin Légiste offre aux Enquêteurs une brève période de discussion à propos de tous les indices donnés et demande ensuite leurs impressions sur le crime. En commençant par le joueur à gauche du Médecin Légiste et à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit donner son théorie sur la Pièce à Conviction et l'Arme du Crime. À vous de définir le temps que vous voulez consacrer à chacun des Enquêteurs pour cette étape (30 secondes, 1 minute...).

Les joueurs ne sont pas autorisés à interrompre ou déranger le joueur qui présente ses théories, SAUF si c'est pour faire une tentative de Résolution du crime.

2.B. DEUXIÈME MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont eu une chance d'exposer leurs théories sur le crime, le Médecin Légiste passe à la deuxième manche.

■ RAPPORT DES ANALYSES

Le Médecin Légiste révèle une nouvelle tuile Indice de la pioche et la place devant lui. Cette tuile remplace une des tuiles Indice précédemment utilisées, à l'exception des tuiles "Cause de la mort" et "Lieu du crime". Pour remplacer la tuile, enlevez le marqueur Balle se trouvant dessus et défaussez la tuile Indice remplacée. La nouvelle tuile Indice est posée dans l'emplacement de la tuile défaussée, et le Médecin Légiste place immédiatement le marqueur Balle disponible sur une des six nouvelles propositions.

■ EXPOSITION DES THÉORIES

Le Médecin Légiste accorde un moment de discussion au groupe d'Enquêteurs à propos de ce nouvel indice, avant de les inviter, un à un, à exposer leurs théories sur le crime.

2.C. TROISIÈME MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont exposé leurs théories sur le crime une seconde fois, le Médecin Légiste passe à la dernière manche.

Répétez les deux étapes, **Rapport des Analyses** et **Exposition des Théories**, telles qu'expliquées lors de la deuxième manche.

IMPORTANT : La partie s'arrête immédiatement après la troisième Exposition des Théories du dernier joueur.

TENTATIVE DE RÉSOLUTION DU CRIME

À l'exception du Médecin Légiste, tous les joueurs, Meurtrier et Complice inclus, peuvent faire une seule tentative de "Résolution du crime" à tout moment dans la partie. Pour tenter de résoudre le crime, un joueur peut annoncer "J'ai la solution du crime !". Ce joueur pointe alors une carte Objet et une carte Arme qui se trouvent devant un autre joueur.

Si les cartes désignées correspondent effectivement à la Pièce à Conviction et à l'Arme du Crime, la partie s'arrête immédiatement et le Médecin Légiste ainsi que les Enquêteurs gagnent la partie.

Si l'une des cartes désignées ne correspond pas, le Médecin Légiste dit uniquement "Non" sans donner d'informations supplémentaires.

Si un joueur a tenté de résoudre un crime sans succès, il donne son jeton Badge au Médecin Légiste, indiquant aux autres joueurs qu'il a déjà essayé de résoudre le crime. Il continue de participer normalement aux discussions autour du crime et peut toujours présenter ses théories, mais il ne pourra plus réaliser de tentatives de Résolution du crime.

Important : Si vous ne tentez pas de résoudre le crime avant la fin de la troisième manche, vous n'aurez plus la chance d'essayer. Utilisez donc votre jeton Badge à bon escient !

3. CLORE LE DOSSIER

La partie se termine si l'une des conditions ci-dessous est rencontrée :

■ Un Enquêteur fait une Tentative de Résolution du Crime et désigne correctement la Pièce à Conviction et l'Arme du Crime. Dans ce cas, le Médecin Légiste ainsi que les Enquêteurs gagnent la partie.

■ Tous les joueurs ont perdu leur chance de résoudre le crime (soit parce que leur tentative était incorrecte, soit parce qu'ils n'ont pas utilisé leur jeton Badge avant la fin de la troisième manche). Dans ce cas, le Meurtrier (et le Complice) gagne(nt) la partie.

RETOURNEMENT DE SITUATION

Dans une partie avec le Témoin, vous n'êtes pas à l'abri d'un retournement de situation. Si la Pièce à Conviction et l'Arme du Crime sont trouvées correctement, le Meurtrier, après discussion avec le Complice, peut désigner un joueur à éliminer discrètement durant le procès. Si le joueur désigné est le Témoin, le Meurtrier et le Complice échappent à la condamnation et gagnent la partie. Si le joueur désigné n'est pas le Témoin, le Meurtrier et le Complice sont condamnés avec succès, et le Médecin Légiste, les Enquêteurs et le Témoin gagnent la partie.

Variantes

TUILES ÉVÈNEMENT

Après la première manche, le Médecin Légiste mélange les tuiles Évènement avec la pioche de tuiles Indice pour former une nouvelle pioche. De cette manière, un évènement pourrait survenir pendant la deuxième et la troisième manche de la partie. Lorsque vous jouez une tuile Évènement, lisez simplement le texte à haute voix et suivez les instructions de la tuile au moment où elle est piochée.

ADAPTATION DE LA DIFFICULTÉ

Les joueurs peuvent procéder aux changements suivants pour varier le niveau de difficulté du jeu :

- Pour rendre la partie plus facile pour les Enquêteurs, distribuez 3 cartes Objet et 3 cartes Arme à chaque joueur.
- Pour rendre la partie plus difficile pour les Enquêteurs, distribuez 5 cartes Objet et 5 cartes Arme à chaque joueur.

Règles d'or

Les restrictions de communication sont peu nombreuses dans ce jeu, mais il est important de les respecter :

- 1 Le Médecin Légiste ne peut donner aux Enquêteurs aucune autre information que celles qu'il fournit en plaçant les marqueurs Balle sur les tuiles Indice en jeu, ou en répondant par "Oui" ou "Non" à une Tentative de Résolution du Crime.
- 2 Les joueurs ne peuvent pas interrompre les autres pendant la phase d'Exposition des Théories, sauf si c'est pour faire une tentative de Résolution du crime.

Pendant la phase de Rapport des Analyses, les Enquêteurs peuvent parler librement. Poser une question aux autres joueurs est permis. Y répondre est optionnel.



Un jeu de **Tobey Ho**

Illustrations : **Tommy KC.5, On Tung**

Illustration de la couverture : **Benjamin Carré**

Traduction française : **Virginie Gilson**

Édition française,
adaptation et relecture : **IELLO**

www.iello.info

© 2015 Jolly Thinkers' Learning Center Ltd

© 2016 IELLO pour la version française

Tous droits réservés

