



MUSEUM SUSPECTS™

Phil Walker-Harding
Maxime Sarthou

MATÉRIEL DE JEU

- * 24 tuiles Suspect
- * 1 tuile Sortie de secours
- * 32 cartes Indice (8 types d'indices en 8 couleurs, avec 4 critères par type)
- * 48 jetons Enquête (4 couleurs, 12 jetons par couleur)
- * 4 jetons Enquêteur (A, B, C, D)
- * 4 carnets
- * 4 crayons

RÈGLES



blue orange
Hot Games Cool Planet

DRRRRRRRiiiiiiiiiiiiNNNNNG!

Vite, fermez les portes, une pièce du musée a été dérobée !
Le directeur fait appel à vous, enquêteurs hors pair, pour démasquer le ou les voleurs parmi les 16 suspects retenus dans l'enceinte du bâtiment. Sur place, vous tentez de dénicher les bons indices pour résoudre l'enquête, à condition que le voleur ne se soit pas échappé avant la fermeture des portes !



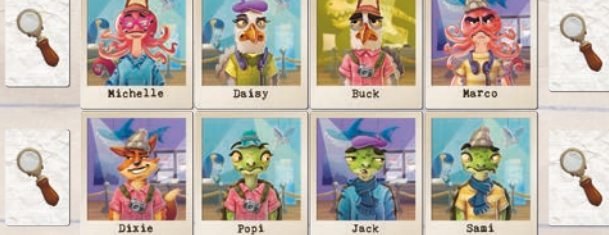
BUT DU JEU

Trouvez le ou les voleurs parmi les 16 suspects en consultant les indices dans le musée. Notez bien tout dans votre carnet car vous n'avez que 6 tours de jeu pour mener à bien votre enquête. Le joueur qui aura la plus forte mise sur le ou les bons suspects remportera la partie.

MISE EN PLACE

1. Posez la tuile Sortie de Secours face visible sur la table.
2. Mélangez les 24 tuiles Suspect et disposez-en 16, faces visibles, au centre de la table en formant une grille de 4x4 : Cette grille représente la carte des 16 salles du musée avec un suspect par salle. Remettez les 8 tuiles restantes dans la boîte du jeu, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
3. Prenez les 32 cartes Indice :
 - Triez-les par type d'indice en formant 8 pioches, faces cachées :

1. Animaux
2. Chapeaux
3. Vêtements
4. Accessoires
5. Décors
6. Lignes
7. Colonnes
8. Angles



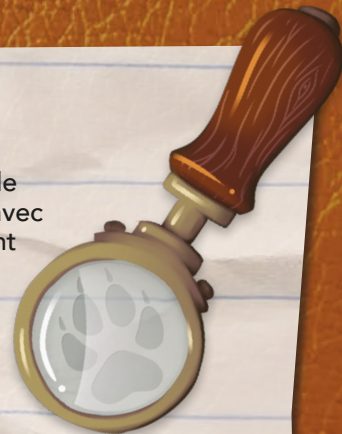
- Mélangez, face cachée, chaque pioche individuellement.
- Prenez 1 carte de chaque pioche pour former une nouvelle pile de 8 cartes que vous mélangez. Les cartes restantes dans les 8 pioches retournent dans la boîte sans être consultées.
- Placez les 8 cartes faces cachées autour de la grille des 16 suspects.



Le matériel non utilisé est remis dans la boîte du jeu.

4. Donnez à chaque joueur :

- 1 carnet
- 1 crayon
- 1 jeton Enquêteur :
 - ❖ à 2 joueurs, utilisez les jetons A et B,
 - ❖ à 3 joueurs, utilisez les jetons A, B et C,
 - ❖ à 4 joueurs, utilisez les 4 jetons A, B, C et D.
- Les 12 jetons Enquête correspondant à la couleur du jeton Enquêteur. Les jetons Enquête sont placés faces cachées devant les joueurs.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 6 manches.

Suivant le nombre de joueurs, une manche se joue toujours dans l'ordre suivant : le joueur A commence, puis c'est au tour du joueur B, puis du joueur C et du joueur D.

À son tour, le joueur actif **doit réaliser** les 2 actions suivantes dans l'ordre :

1. Consulter un indice
2. Suspecter un personnage

1. Consulter un indice

Le joueur actif choisit un indice à consulter parmi les 8 disponibles. Les indices vont vous permettre d'innocenter des suspects.

Par exemple, cet indice indique que le(s) coupable(s) ne se trouve(nt) pas dans l'une des 4 pièces en angle, en haut à droite du musée.



Deux situations sont possibles :

- Il n'y a aucun jeton Enquête sur l'indice : le joueur peut alors consulter l'indice normalement.
- Il y a déjà un ou plusieurs jetons Enquête sur l'indice : le joueur doit s'assurer, avant de consulter l'indice, qu'il possède dans sa réserve au moins un jeton **Enquête de valeur supérieure ou égale au jeton de plus forte valeur déjà posé sur cet indice**. S'il ne peut pas respecter cette règle, le joueur ne peut pas consulter l'indice et doit en choisir un autre.

Une fois l'indice consulté, le joueur prend toutes les notes de son choix dans son carnet à l'abri des regards des autres joueurs. Il raye l'indice obtenu, puis toutes les cases de la grille 4x4 qui correspondent aux suspects **innocentés**.

Pour finir, il prend un de ses jetons Enquête et le pose sur l'indice consulté. S'il y a déjà un ou plusieurs jetons sur l'indice, le jeton choisi doit avoir une valeur **supérieure ou égale au jeton de plus forte valeur déjà posé sur cet indice**. Dans le cas où le joueur n'a pas de jetons de valeur suffisante pour pouvoir consulter un indice, il doit passer directement à l'étape « Suspecter un personnage ».



2. Suspecter un personnage

Le joueur actif doit poser un de ses jetons Enquête **face cachée** soit sur :

- **Une des 16 tuiles Suspect** : Le jeton posé rapportera des points en fonction de sa valeur, si le suspect est confirmé comme étant un voleur. Il est possible d'avoir des jetons de plusieurs joueurs sur un même suspect mais aussi d'avoir plusieurs jetons d'un même joueur sur un même suspect (un seul jeton par tour).



- **La tuile Sortie de secours** :

Dans le cas où le joueur pense qu'il n'y a aucun coupable parmi les 16 suspects, c'est-à-dire qu'il pense que le suspect s'est échappé, alors il peut placer son jeton Enquête sur la tuile Sortie de secours.



FIN DE PARTIE

La partie se termine après avoir joué 6 manches.

Les cartes Indice sont dévoilées une à une. Pour chaque indice découvert, les joueurs doivent retourner faces cachées les tuiles Suspects afin d'innocenter les personnages concernés. Le ou les jeton(s) Enquête sur les suspects innocentés sont retirés du jeu.

Une fois tous les indices révélés, 3 situations sont possibles :

• **1 seule tuile Suspect reste visible** : c'est le voleur ! Les joueurs qui ont correctement suspecté cet individu vérifient leurs jetons placés sur le voleur et celui avec la valeur de jeton(s) la plus élevée gagne la partie.

• **Aucun voleur n'est resté visible, il s'est échappé du musée** : les joueurs découvrent les jetons Enquête placés sur la tuile Sortie de secours. Le joueur avec la plus forte valeur totale gagne la partie.

• **Plusieurs tuiles Suspect sont visibles** : ce sont tous des voleurs ! Les joueurs qui ont suspecté un ou plusieurs de ces individus additionnent la valeur de leurs jetons placés sur les voleurs et ajoutent 1 point pour chaque voleur qu'ils ont correctement suspecté. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité les joueurs se partagent la victoire.

Si aucun joueur n'a trouvé la bonne solution, personne ne gagne la partie. Un peu d'entraînement est nécessaire pour devenir un enquêteur hors pair, jouez une nouvelle partie pour prouver vos talents d'enquêteur !



Charlotte



Felix

Dans cet exemple, Charlotte et Félix sont les voleurs. Le joueur jaune a une valeur totale de 11 (6 + 4 + 1 pour avoir placé des jetons sur 1 voleur), et le joueur rose a une valeur totale de 12 (5 + 3 + 2 + 2 pour avoir placé des jetons sur 2 voleurs). Le joueur rose remporte ainsi la partie.