

un jeu de PERK



FACE UP

**SEREZ-VOUS
LE PLUS RAPIDE
DES DÉTECTIVES ?**



C'EST DANS LA BOITE



36 cartes SUSPECT



7 cartes INDICE BAS



6 cartes INDICE MILIEU

6 cartes INDICE HAUT



MISE EN PLACE

Placez les 6 cartes INDICE HAUT, les 6 cartes INDICE MILIEU et les 7 cartes INDICE BAS en 3 piles distinctes, faces cachées, au centre de la table.

Étalez sur la table les cartes SUSPECT, faces visibles, de part et d'autre de ces 3 piles. Voir schéma page suivante.

DÉROULEMENT DE LA PREMIÈRE MANCHE

Retournez les 3 piles INDICE pour dévoiler la première combinaison de 3 indices (HAUT / MILIEU / BAS du visage du suspect).

Chaque joueur observe ces indices et recherche le personnage correspondant parmi les 36 cartes SUSPECT étalées sur la table. Il y a toujours un et un seul personnage correspondant à la combinaison formée par les 3 indices.

Dès qu'un joueur a repéré le bon personnage, il crit «**Haut les mains !**» et pose son doigt sur la carte SUSPECT correspondante. Après avoir vérifié avec les autres joueurs qu'il s'agit du bon personnage, la carte SUSPECT est placée, face visible, devant le joueur l'ayant gagnée, à côté des cartes éventuellement déjà gagnées.



FIN D'UN TOUR DE JEU

Lorsqu'une carte SUSPECT a été gagnée, un joueur doit retirer une carte INDICE située en haut d'une des 3 piles. Les joueurs repartent immédiatement à la recherche de la carte SUSPECT correspondant à la nouvelle combinaison de 3 indices.

NB : À aucun moment, une des 3 piles INDICE ne doit être vide. La carte doit toujours être retirée d'une pile contenant au minimum 2 cartes.

TRANSFERT DE PRISONNIER

Il est possible, au cours de la partie, qu'une combinaison de 3 indices corresponde à une carte SUSPECT déjà gagnée par un joueur, et donc située devant celui-ci.

Dans ce cas, les autres joueurs peuvent tenter de la lui voler en étant le plus rapide à crier «**Transfert de Prisonnier !**» et à la pointer du doigt. La carte est alors placée devant son nouveau propriétaire.

Le joueur ayant la carte SUSPECT recherchée située devant lui, peut quant à lui tenter d'empêcher les autres joueurs de la lui voler en étant le plus rapide à crier «**En prison !**» et à poser son doigt sur celle-ci.

DÉROULEMENT DE LA SECONDE MANCHE

Lorsqu'il n'est plus possible de retirer une carte INDICE sans vider une des 3 piles, la première manche est terminée.

Chaque joueur conserve devant lui les cartes SUSPECT gagnées en première manche. Les cartes INDICES sont mélangées à nouveau et replacées en 3 piles, comme lors du lancement de la première manche. La seconde manche se déroule alors de la même façon que la première.

FIN DU JEU

Lorsqu'il n'est à nouveau plus possible de retirer une carte INDICE sans vider une des 3 piles, la partie est terminée.

Le joueur ayant le plus de cartes SUSPECT devant lui est déclaré vainqueur !

