

13 indices

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

CONTENU

- 30 cartes Indice réparties comme suit :



10 Personnages

(Homme ♂ / Femme ♀)



10 Lieux

(Intérieur 🏠 / Extérieur 🌳)



10 Armes

(Corps-à-corps 🗡️ / Distance 🔫)



- 6 paravents avec 5 porte-cartes transparents, (2 à l'intérieur, 3 à l'extérieur)



- Un carnet de résolution



- 6 crayons



- 8 tuiles Loupe



- 8 tuiles Lettre (A à H)



- 6 tuiles Top secret (utilisées uniquement avec la variante)

OBJECTIF

Être le premier joueur à résoudre son affaire en identifiant le coupable, le lieu et l'arme du crime.

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez soigneusement les pièces de leurs supports.

Note : les règles qui suivent concernent une partie à 3 joueurs ou plus. Les règles spéciales pour le jeu à 2 joueurs se trouvent en fin de livret. Nous recommandons de jouer vos premières parties à moins de 6 joueurs.

Chaque joueur prend 1 paravent, 1 tuile Loupe, 1 crayon et une fiche du carnet de résolution. Placer les tuiles Loupe restantes en réserve au centre de la table puis remettre dans la boîte les paravents et les crayons inutilisés.

Chacun place son paravent devant lui de façon à ce que le "13" pointe vers le centre de la table. Les joueurs gardent leur fiche de résolution derrière leur paravent afin que les autres joueurs ne puissent pas la voir. La tuile Loupe est placée devant le paravent de chaque joueur - le nombre de tuiles Loupe possédées par chaque joueur est toujours connu de tous.

Prenez les cartes Indice. En fonction du nombre de joueurs, retirez toutes les cartes d'une ou plusieurs couleurs. Voir le tableau de répartition ci-après :

Londres, 1899 : la ville est secouée par d'odieux crimes dont les coupables restent introuvables. Scotland Yard est dans le brouillard et a convoqué les meilleurs détectives de la ville, dont vous faites partie, pour résoudre leurs affaires non élucidées. Pour le crime qu'on lui a confié, chaque enquêteur doit utiliser son instinct et son esprit de déduction pour identifier le meurtrier, ainsi que le lieu et l'arme du crime.

Joueurs	Nombre de cartes utilisées	Nombre de cartes Indice à retirer et à remettre dans la boîte (toutes les cartes des couleurs indiquées)	Cartes Informateur secret et tuiles Lettre à utiliser (voir plus bas dans la règle)
2	18	12 (gris, marron, blanc, orange)	8 (A, B, C, D, E, F, G, H)
3	21	9 (gris, marron, blanc)	6 (A, B, C, D, E, F)
4	24	6 (gris, marron)	4 (A, B, C, D)
5	27	3 (gris)	2 (A, B)
6	30	0 (rien)	0 (rien)

Séparer les cartes en jeu en trois piles : Personnages, Lieux et Armes. Mélanger chaque pile séparément puis distribuer une carte de chaque pile à chaque joueur, face cachée.

Mélanger ensuite le reste des cartes et en distribuer 2 à chaque joueur, face cachée. Chacun a donc maintenant un total de 5 cartes : une de chaque pile et deux aléatoires. Les cartes restantes sont placées faces cachées et en ligne au milieu de la table : elles forment les cartes "Informateur secret". Assigner une tuile Lettre à chacune de ces cartes, en commençant par le A, comme indiqué dans le tableau ci-dessus. Les tuiles inutilisées retournent dans la boîte.

Chaque joueur regarde les 5 cartes qu'il a reçues puis choisit 1 carte Personnage, 1 carte Lieu et une carte Arme qu'il place devant lui, faces cachées.

Conseil : il est possible de choisir n'importe quelle combinaison mais il est conseillé de ne pas choisir trois cartes d'une même couleur.



Porte-cartes extérieur

Placer délicatement les 2 cartes restantes dans les porte-cartes à l'intérieur du paravent afin qu'elles ne soient pas visibles des autres joueurs. Les cartes s'insèrent très facilement, il n'est pas nécessaire de tirer sur les porte-cartes.

Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs cartes, chacun prend les trois qu'il a choisies précédemment et les place à l'extérieur du paravent du joueur qui se trouve à sa gauche. Attention à ce que ce joueur ne voit pas les cartes insérées dans son paravent !

Les paravents doivent être placés de façon à ce que chacun voie les 3 cartes des autres, mais pas les siennes.

Note : chaque joueur à dorénavant 3 cartes qu'il ne peut pas voir, placées à l'extérieur de son paravent : 1 Personnage, 1 Lieu et 1 Arme.

Son objectif est d'identifier ces 3 cartes. Exemple de mise en place pour 3 joueurs



DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est choisi au hasard puis le jeu continue dans le sens horaire.

Au début de son tour, si un joueur n'a pas de tuile Loupe, il en prend une depuis la réserve. Si la réserve est vide, il prend une tuile Loupe au joueur de son choix.

Ensuite, le joueur doit "dépenser" toutes ses tuiles Loupe. Chacune permet de réaliser l'une des 3 actions décrites ci-dessous. Il est possible de réaliser ces actions dans n'importe quel ordre, et il est également possible de répéter plusieurs fois la même action (excepté pour l'action : faire une accusation, voir ci-dessous). Une fois qu'un joueur a dépensé toutes ses tuiles Loupe, son tour est fini et c'est le tour du joueur suivant.

Conseil : la fiche de résolution sert à se souvenir des indices recueillis au fur et à mesure de la partie. Le paravent permet de garder ses informations confidentielles.

LES ACTIONS

1- Interroger un témoin

Donner une tuile Loupe au joueur de votre choix, puis lui demander combien de cartes il voit d'une couleur ou d'une catégorie :

- Le nombre de couleur en jeu dépend du nombre de joueur (voir "Mise en place").
- Il y a toujours 6 catégories : Homme ou Femme (Personnages), Intérieur ou Extérieur (Lieux), et Corps-à-corps ou Distance (Armes).

Quand un joueur interroge un témoin, il ne peut poser que l'une de ces questions. S'il réalise l'action plusieurs fois, il peut interroger plusieurs fois le même joueur ou poser la même question à des joueurs différents.

Exemple de questions valides : "Combien de cartes rouges vois-tu ?" (couleur), "Combien de Lieux en intérieur vois-tu ?" (catégorie).

Exemple de question non autorisées : "Combien de boucles d'oreilles vois-tu ?", "Combien d'armes avec un canon vois-tu ?", "Combien de chaises vois-tu ?", "Combien de personnages vois-tu ?".

Le joueur interrogé doit répondre sincèrement et exactement (le bluff n'est pas autorisé) en fonction de tout ce qu'il voit : toutes les cartes sur l'avant des paravents des autres joueurs ainsi que les 2 cartes qui se trouvent derrière le sien (important !).

2- Consulter les cartes "Informateur secret"

Donner une tuile Loupe au joueur qui n'en a plus (si plusieurs joueurs n'ont pas de Loupe, donner la tuile au joueur concerné le plus proche dans le sens horaire). Si tous les joueurs ont une tuile Loupe, la défausser en réserve). Puis, choisir l'une des cartes alignées au centre de la table, la regarder secrètement et la remettre à sa place, face cachée.

Note : à 6 joueurs cette action n'est pas possible.

3- Faire une accusation

Donner une tuile Loupe au joueur qui n'en a plus (si plusieurs joueurs n'ont pas de Loupe, donner la tuile au joueur concerné le plus proche dans le sens horaire). Si tous les joueurs ont une tuile Loupe, la défausser en réserve). Puis, tenter de résoudre son affaire. Nommer 1 Personnage, 1 Lieu et 1 Arme. Par exemple : "C'était le Boucher, dans le Parc, avec l'Épée". Un joueur n'a pas le droit de faire une accusation évoquant des cartes qu'il peut voir (que ce soit derrière son paravent ou devant celui des autres joueurs). Les autres joueurs comparent la proposition donnée aux trois cartes insérées devant le paravent du joueur qui fait l'accusation.

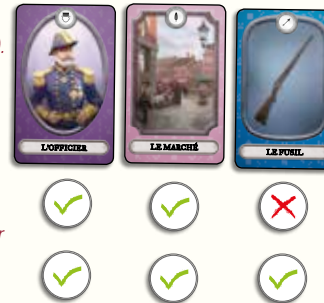
- Si l'accusation est correcte, l'affaire est résolue et le joueur gagne la partie !
- Si l'accusation est fautive, les autres joueurs en informent l'accusateur. Son tour est fini et toutes les tuiles Loupe qu'il lui reste sont placées dans la réserve générale.

Important : lorsqu'un joueur s'est trompé dans son accusation, les autres lui indiquent simplement qu'il s'est trompé, sans faire aucun commentaire qui pourrait lui donner un indice.

Exemple : c'est le tour de Marie, elle a 2 tuiles Loupe et pense avoir trouvé les 3 cartes de son affaire (voir ci-contre).

Elle dépense sa première Loupe et déclare : "Je fais une accusation, c'était l'Officier, au Marché avec le Revolver". Les autres joueurs regardent les cartes sur le paravent de Marie et lui annoncent qu'elle s'est trompée. Le tour de Marie est terminé. Elle défausse ses 2 tuiles Loupe restantes.

Plus tard, lors d'un autre tour, Marie dépense une loupe pour tenter une nouvelle accusation : "Ça doit donc être l'Officier, au Marché avec le Fusil". Les autres joueurs vérifient et lui confirment qu'elle a raison. Marie remporte la partie !



RÈGLE ADDITIONNELLE À 2 JOUEURS

- Les tuiles Loupe ne sont pas utilisées. Chaque joueur fait simplement une action à chaque tour.
- Quand un joueur demande à son adversaire combien de cartes il voit, il doit également spécifier : "dont la carte à ta gauche à l'intérieur de ton paravent" ou "dont la carte à ta droite à l'intérieur de ton paravent". Dans sa réponse, le joueur questionné doit donc prendre en compte la carte de gauche ou de droite qui se trouve à l'intérieur de son paravent, en plus des cartes qu'il voit sur le paravent adverse.

Exemple : "Combien de Femmes vois-tu, y compris la carte de gauche derrière ton paravent ?"

VARIANTE POUR 3 À 6 JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Une fois que les joueurs sont familiarisés avec le jeu, il est possible d'utiliser la variante suivante : durant la mise en place, chaque joueur reçoit une tuile Top secret (les tuiles non utilisées sont remisées dans la boîte). Chaque joueur garde sa tuile devant son paravent.



Quand un joueur interroge un témoin, il peut utiliser sa tuile Top secret (et la remettre dans la boîte) en plus de sa tuile Loupe afin que le joueur interrogé lui réponde secrètement. Après avoir posé sa question à voix haute, le joueur interrogé inscrit sa réponse sur un papier et le passe au joueur qui le questionne de façon à ce que personne ne connaisse la réponse.

CONSEILS POUR DÉBUTER

Si vous éliminez toutes les cartes retirées lors de la mise en place, en plus de celles que vous voyez, il reste 13 possibilités. La solution de votre cas se trouve parmi ces 13 indices.

Si un joueur répond "Zéro" à une question, vous pouvez supprimer toutes les cartes concernées par la question (peu importe qui a posé la question) puisque vous savez que ces cartes ne peuvent se trouver sur votre paravent.

Un joueur qui reçoit une tuile Loupe supplémentaire ne bénéficie théoriquement pas d'information en plus mais il bénéficiera de plus d'actions quand viendra son tour : pensez-y à deux fois avant de donner trop de loupes à un adversaire.

Attention lorsque vous faites une accusation, car chaque accusation erronée donne des indices aux autres.

Auteur : Andrés J. Voicu **Développement :** Roberto Corbelli **Graphismes :** Giacomo Tappainer

Merci à Paola Lamberti, Luigi Ferrini, Roberto Duca, Fabio Marinelli, Adriano Franchini, Sergio Roscini, Daniela D'Alessandro, Martino Chiacchiera, Raffaele Prencipe, Sara Pantini, Silvano Bertolini, Donatella Ansini, Daniele Barberi, Andrea Gambelunghe, Giacomo Pompei, Monica Tirabosco, Fabrizio Pompei, Gabriele Ridarelli, Stefania Dinetti, Simone Faccio, Sabrina Carazzo, Emiliano Sciarra, Emilio Desalvo, Chiara Cocorullo, Alessio Buzzanca, Federica Morichetti, Simone Verlingia, Alessandro Meroili, Gabriele Margatotti.



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 07-2017

Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :



Copyright ©MMXVII
daVinci Editrice S.r.l. - Via C. Bozza, 8
06073 Corciano (PG) - Italy
Tous droits réservés.



Gigamic
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX
France - www.gigamic.com