

# MINUIT, MEURTRE EN MER

LE JEU D'ENQUÊTES IMMERSIF



## RÈGLES DU JEU



Alain Luttringer



## CRÉDITS & REMERCIEMENTS



**Auteur, chef de projet, direction artistique :** Alain Luttringer

**Relecteurs :** Yvette Peter-Deletraz, Carole, Bernadette et Françoise Schnitzler

**Illustrateurs :** Fabrice Weiss (couverture, dessins d'ambiance) et Baptiste Reymann (plateau de jeu, livrets d'enquête, pictogrammes)

**Graphiste :** Julie Bellule

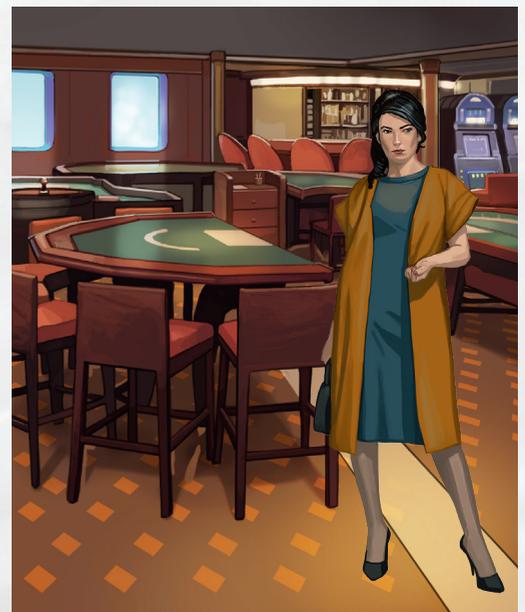
**Testeurs :** Carole, Bernadette, François et Françoise Schnitzler, Élodie Delhomme, Peter Lentz, Jeanne Lanoix, Lionel Weisbecker, Susanna Nunes, Alice Fournier, Fabien et Laetitia Wild et bien d'autres !

**Remerciements spéciaux :** Carole Schnitzler, Yvette Peter-Deletraz, Bertrand Audinet



## MÉCÈNES FINANCEMENT PARTICIPATIF

Samy Allaki, Juliette Bontemps, Luc Briquel, Caroline D'Silva, Anna et Thibaud Dayan, Yvette et Marcel Deletraz, Adrien «Khronos» Denis, Sébastien Duperrier, Alice Fournier et Bertrand Audinet, Nicolas «Marneus» Gindensperger, François Hoff, Olivier Korn, Danielle et Robert Luttringer, Hélène et Grégory Martinez, Françoise et François Schnitzler



**MULTIFACES EDITIONS**

1C rue de Saales, 67000 Strasbourg - France  
[www.multifaces-editions.com](http://www.multifaces-editions.com)

Copyright © 2018 Multifaces Editions  
Minit, Meurtre en Mer® est une marque déposée.  
Tous droits réservés pour tous pays.

## MINUIT, L'HEURE DU CRIME !

Un passager est retrouvé sans vie dans la suite de luxe qu'il occupait, à bord d'un splendide navire de croisière...

Les suspects évidents sont les douze occupants des cabines VIP du pont supérieur, qui seuls pouvaient y avoir accès.

Participant à un congrès à bord avec d'autres détectives privés, vous faites le pari d'être le plus fin limier à bord !

*Minuit, Meurtre en Mer* vous embarque pour une traversée incertaine, durant laquelle vous tenterez de reconstituer les circonstances du supposé crime.

### QUI EST LE COUPABLE ? QUEL ÉTAIT SON MOBILE ? COMMENT LA VICTIME EST-ELLE DÉCÉDÉE ?

Telles sont les trois questions auxquelles vous devrez répondre quand le navire aura rejoint le port ou après qu'un détective ait déclenché des révélations !

Certains témoignages ou indices vont se recouper, alors que d'autres vont se contredire ou révéler quelque chose : c'est là qu'il faudra creuser... Le temps presse, car les aléas du voyage et la perspicacité de vos confrères laissent planer un doute sur le terme de l'enquête. Vous devrez donc constamment adapter votre méthode d'investigation aux circonstances...

Cette boîte de jeu propose **20 enquêtes différentes**.

Dans chaque enquête, **12 suspects** peuvent être interrogés sur 3 sujets de conversation et **24 lieux** répartis sur plusieurs ponts peuvent être fouillés.

#### Cette boîte de jeu contient :

1 plateau de jeu, 2 livrets d'Enquêtes (le vert et le rouge),  
20 pions (6 détectives, 12 suspects, 1 commissaire de bord,  
1 navire), 1 palet Dernier Suspect Déplacé, 6 jetons Bouée,  
1 bloc de feuilles Carnet de notes & Déductions,  
18 cartes Événement, 1 dé à 10 faces, 1 règle du jeu

**Préparation :** coller un autocollant «A» sur les deux faces de l'un des 12 pions Suspects (blancs). Procéder de même pour les autres lettres («B» à «L») avec les 11 autres pions Suspects. Les autocollants restants servent uniquement en cas de raté ou de détérioration.



#### TRÈS IMPORTANT : POSTULATS COMMUNS À TOUTES LES ENQUÊTES

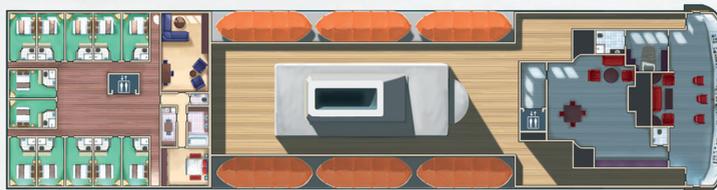
- ① Le corps a été retrouvé dans la suite de luxe (lieu 13).
- ② Le meurtre a été commis la veille, entre 23h45 et 0h00.
- ③ Le coupable a agi seul (il n'a jamais de complice) et est la seule personne susceptible de mentir.
- ④ Le coupable est forcément l'un des 12 suspects, sauf accident (aucun coupable) ou suicide (la victime est alors considérée comme étant le «coupable»).

# VISITE GUIDÉE

## PLANS DU NAVIRE

Le navire est composé de **quatre ponts**, divisés en **dix zones** comportant chacune un ou plusieurs **lieux**.

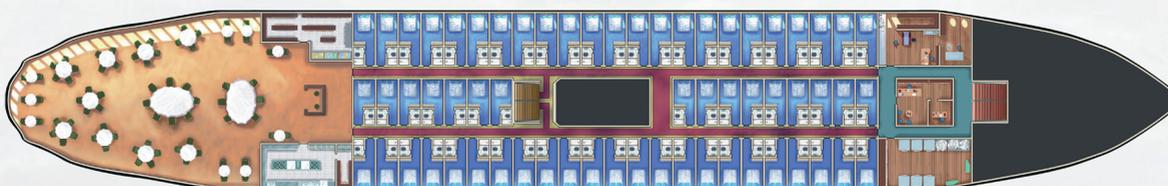
Le **pont supérieur** abrite les cabines VIP des 12 suspects (zone 1, lieux 01 à 12), la suite de luxe où résidait la victime (zone 2, lieu 13), ainsi que la timonerie (zone 3, lieu 14).



Le **pont principal** regroupe les espaces de loisirs : la piscine et le piano-bar (zone 4, lieux 15 et 16), l'espace beauté (esthéticienne, coiffeur, spa, masseur, etc.) et les boutiques (zone 5, lieux 17 et 18), le casino et le grand-salon pour les spectacles (zone 6, lieux 19 et 20).



Le **pont inférieur** accueille le restaurant et les cuisines (zone 7, lieu 21), les cabines des passagers (zone 8, lieu 22) et les espaces de services, à savoir l'infirmerie, l'intendance et la buanderie (zone 9, lieu 23).



La **cale** (pont non représenté séparément) comprend les espaces réservés à l'équipage, la salle des machines, la soute, etc. (zone 10, lieu 24).

Plusieurs **accès** permettent de transiter d'un pont à un autre :

- la zone 4 (pont principal) est reliée à la zone 1 (pont supérieur) ;
- la zone 5 (pont principal) est reliée à la zone 8 (pont inférieur) ;
- la zone 6 (pont principal) est reliée à la zone 3 (pont supérieur).



### IMPORTANT

- La zone 2 est uniquement accessible depuis la zone 1 : **impossible de passer de la zone 2 à la zone 3 et inversement.**
- La zone 9 (services) est reliée à la zone 10 (la cale), située sous le pont inférieur.

## PISTE DE PROGRESSION DU NAVIRE (10 CASES)

La course du navire, durant la partie, est décomposée en plusieurs étapes sur le plateau de jeu. Elle débute au moment où le navire est détourné en direction du port le plus proche (case 1 à 4, selon le nombre de joueurs) et s'achève dès son arrivée à destination (case 10).



## CARTES ÉVÉNEMENT (18)

Certaines (seulement) de ces cartes font avancer le navire sur sa Piste. Les autres mettent un peu de sel dans la partie, par exemple en modifiant les déplacements ou les accès.

Les cartes Événement sont sans lien avec le contenu des enquêtes.



## LIVRETS D'ENQUÊTES (2 X 10 ENQUÊTES)

Chaque livret propose dix enquêtes, qu'il n'est pas obligatoire de jouer dans l'ordre. Celles de niveau **Novice** (aucune fausse piste, indices importants répétés) servent à initier de nouveaux joueurs et ne sont pas représentatives du niveau de jeu général : vous pouvez en jouer une seule avec les mêmes joueurs, puis passer au niveau **Amateur**. Évitez quand même d'attaquer le niveau **Expert** avant d'avoir joué au moins une enquête des deux autres niveaux.

Les **Présentations** d'enquêtes sont en début de livret. À gauche : numéro d'enquête, titre, niveau de difficulté, illustration, texte introductif (voire règles dérogatoires). À droite : tableau de correspondance (à chacune des 60 pistes possibles d'une enquête est attaché un numéro renvoyant à une Piste, qu'on ira lire si on y accède durant la partie). **IMPORTANT** : après avoir lu la présentation de l'enquête choisie, montrez-en l'illustration à tous les joueurs pour qu'ils la mémorisent et positionnez le rabat dans la double page ; cela vous aidera à ne pas vous tromper d'enquête durant la partie !

Au milieu du livret, toutes les **Pistes** des enquêtes du livret sont référencées par un numéro (sans indication du nom de la piste ou de l'enquête en rapport), présentées dans le désordre (ainsi, les pistes voisines de celle qu'un joueur lit à un moment donné sont sans rapport avec l'enquête en cours).

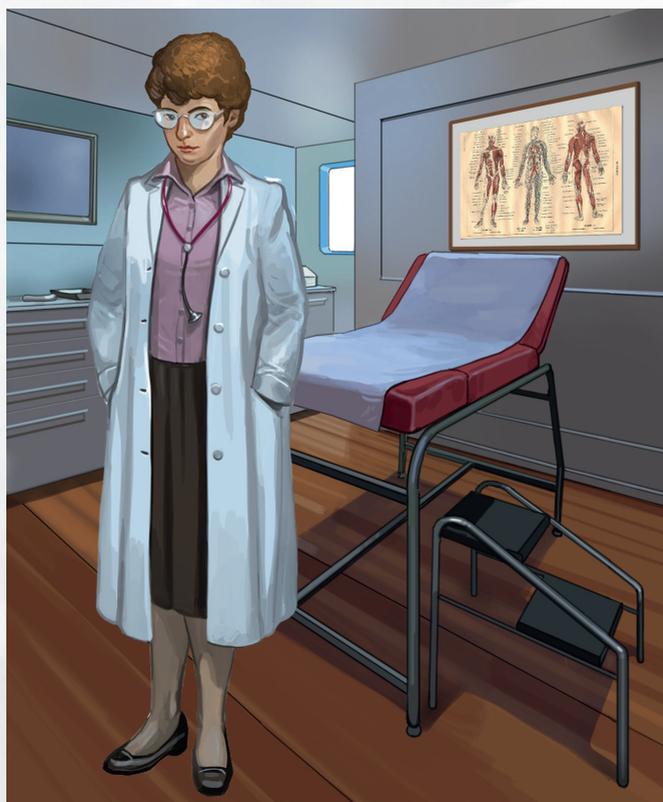
Les **Solutions** des enquêtes figurent, à l'envers, en fin de livret (À NE PAS LIRE PRÉMATURÉMENT).





## MISE EN PLACE

- ① Mélanger les **cartes Événement**, puis les placer, face cachée, sur l'emplacement «PIOCHE ÉVÉNEMENT». À 4, 5 ou 6 joueurs : retirer la carte DOUBLE RÉGIME du paquet de cartes Événement.
- ② Placer le pion navire sur la Piste de progression, selon le nombre de joueurs : **1<sup>ère</sup> case à 2 joueurs, 2<sup>e</sup> case à 3 joueurs, 3<sup>e</sup> case à 4 joueurs, 4<sup>e</sup> case à 5/6 joueurs.**
- ③ Placer aléatoirement les **12 suspects** sur les zones 4 à 9, à raison de 2 pions par zone.
- ④ Choisir un **pion détective** différent pour chaque joueur, puis placer les pions choisis en zone 6.
- ⑤ Distribuer à chaque joueur une feuille **Carnet de notes / Déductions**. Se munir de crayons de papier et de gommes pour la prise de notes.
- ⑥ Répartir les **jetons Bouée** selon le nombre de joueurs : 3 à 2 joueurs, 2 à 3 joueurs, 1 à 4-6 joueurs.
- ⑦ Placer le dé à 10 faces, le palet Dernier suspect déplacé et le pion (rouge) du Commissaire de bord à proximité du plateau.
- ⑧ Désigner un joueur qui aura le statut de **Premier Joueur durant toute la partie**.
- ⑨ Choisir une enquête dans un livret d'enquêtes et lire **sa présentation** à voix haute.



## TOUR DU JOUEUR

Chaque joueur va enquêter à tour de rôle, le tour de table s'effectuant dans le sens horaire.

### PHASE "PREMIER JOUEUR" (RÉSERVÉE AU PREMIER JOUEUR)



Lorsque c'est à son tour de jouer, mais avant de débiter sa phase Actions, le **Premier Joueur** retourne et lit, à voix haute, la première **carte de la PIOCHE ÉVÉNEMENT**. Son effet est immédiat et uniquement valable pour le tour en cours. La carte est ensuite placée, face visible, sur l'emplacement «ÉVÉNEMENT DU TOUR».



#### **Cas particulier : succession de trois cartes «MER CALME» lors de la phase Événement.**

Si trois cartes «MER CALME» sortent **d'affilée**, considérer la 3<sup>ème</sup> comme une carte «ERREUR DE NAVIGATION». Donc, le 3<sup>ème</sup> déplacement est d'une case seulement et non de deux (c'est sans incidence avec la carte «ERREUR DE NAVIGATION» quand elle sortira ou si elle est déjà sortie). De la sorte, dans n'importe quelle partie, le nombre minimum de tours de jeu est toujours de quatre.



Il lance ensuite le **dé à 10 faces** et place le **Commissaire de bord** dans la zone correspondante (zone 1 à 10). La présence du commissaire de bord dans une zone donnée **empêche les détectives d'enquêter** (fouiller un lieu ou interroger un suspect) dans celle-ci durant tout le tour. Il n'influe pas sur les déplacements des détectives.

### PHASE "ACTIONS DU JOUEUR"

Le joueur dispose à son tour de **4 points d'action**. Il peut les utiliser à sa guise pour effectuer les actions suivantes :

- **DÉPLACER son détective** coûte **1 point par zone franchie**. Le déplacement se fait zone par zone, vers toute zone adjacente reliée à la précédente. Les détectives et suspects sont toujours considérés comme étant dans une zone donnée et non dans un lieu donné. Être dans une zone donne accès à tous les lieux qu'elle comporte. Par exception, **entrer dans la suite de luxe coûte 2 points** (mais un seul pour en sortir) et **il ne peut jamais y avoir plus d'un détective à la fois à l'intérieur de la suite**.

- **INTERROGER un suspect sur l'un des trois sujets possibles** coûte **1 à 3 points**, selon la méthode choisie. Pour interroger un suspect, le détective doit être dans la même zone que lui. **Énoncer le sujet choisi** après l'éventuel jet de dé : **ALIBI** («Où étiez-vous à l'heure du crime ?»), **TÉMOIN** («Savez-vous quelque chose en rapport avec le décès, la victime ou d'autres suspects ?») ou **MOBILE** («Quelles étaient vos relations avec la victime ?»).

- **FOUILLER un lieu** coûte **1 à 3 points**, selon la méthode choisie. Pour fouiller un lieu, le détective doit être dans la zone de ce lieu. Cette action permet de recueillir des témoignages d'autres personnes ou des indices matériels.



Trois méthodes d'investigation, pour l'interrogatoire comme pour la fouille, peuvent être utilisées (au gré du joueur) et il peut en changer à loisir durant le même tour :

<b>RAPIDE</b>	1 point d'action	1 à 7 au dé	Résultat public
<b>DISCRÈTE</b>	2 points d'action	1 à 7 au dé	Résultat privé
<b>MINUTIEUSE</b>	3 points d'action	Réussite systématique	Résultat privé



De **1 à 7**, l'investigation réussit ; de **8 à 10**, l'investigation n'aboutit pas.

**Résultat public** : le joueur dont c'est le tour lit la piste pour tous, à voix haute.

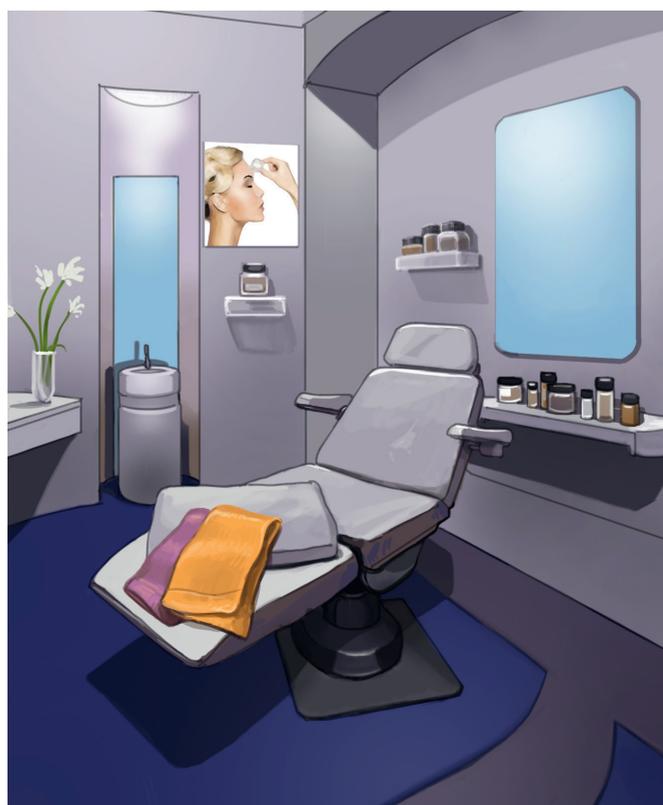
**Résultat privé** : le joueur dont c'est le tour lit la piste pour lui-même, en silence.

**En cas d'échec**, à condition d'utiliser la **même méthode** et de disposer encore de **suffisamment de points d'action**, le joueur peut décider d'**insister** : l'investigation réussit automatiquement (pas de jet de dé nécessaire).

**Exemple 1** : un joueur utilise 1 point d'action pour déplacer son détective dans la zone adjacente à celle où il se trouvait au début de son tour, puis 2 points pour tenter de fouiller discrètement l'un des lieux de cette zone (jet de dé réussi, résultat privé), puis 1 point pour passer dans une autre zone adjacente.

**Exemple 2** : un joueur utilise 1 point d'action pour interroger de façon rapide un suspect sur le sujet ALIBI (jet de dé réussi, résultat public), puis de façon minutieuse, il interroge le même suspect sur le sujet TÉMOIN pour 3 points (pas de jet de dé, résultat privé).

**Exemple 3** : un détective présent dans la zone 1 désire fouiller la suite de luxe. Il dépense donc 2 points pour y pénétrer, puis tente une fouille discrète (jet raté : il attendra le prochain tour pour réessayer sa fouille ; en attendant, il reste dans la suite et donc personne d'autre ne peut y entrer).





Le **jeton Bouée** est à **USAGE UNIQUE** : une fois utilisé, il est retiré de la partie. Il permet de **soustraire 1 au résultat de l'un de ses jets de dé**, ou d'**obtenir un point d'action supplémentaire**. Un même joueur peut utiliser plusieurs jetons à volonté durant le même tour.

À son tour, un joueur peut dépenser **1 de ses 4 points d'action** pour **racheter un jeton Bouée qu'il aurait déjà dépensé précédemment** (y compris s'il a dépensé un jeton Bouée durant ce même tour).

**Exemple 1** : lors de son tour, il reste 1 dernier point d'action à un joueur. Il tente de fouiller le casino de façon rapide (coût = 1 point). Pour réussir, il doit obtenir entre 1 et 7 au dé, mais il fait 8. Il décide alors d'utiliser son jeton Bouée pour modifier son 8 en 7, transformant ainsi un échec en succès !

**Exemple 2** (partie à 2 joueurs) : il ne reste plus de points d'action à un joueur présent en zone 1. Il dépense deux jetons Bouée pour se déplacer en zone 2.

### PHASE "DÉPLACEMENT D'UN SUSPECT" (FACULTATIF)

Après avoir utilisé ses points d'action, le joueur dont c'est le tour peut - gratuitement - **déplacer un** (unique) **suspect au choix, d'une ou deux zones** (en respectant les règles de déplacement). Le **palet Dernier Suspect Déplacé** est ensuite placé sous le pion du suspect concerné, ce qui signifie qu'il ne pourra pas être le prochain suspect à être déplacé durant la partie.

**Aucun suspect ne peut être déplacé dans la suite de luxe**. Attention, **lorsqu'un suspect est présent dans la zone des cabines VIP**, on considère qu'il occupe sa cabine et il est donc **impossible de la fouiller** (il reste possible d'interroger le suspect).

L'intérêt du déplacement volontaire d'un suspect est limité en début de partie. En cours de partie, cela peut cependant s'avérer très utile pour rapprocher un suspect de son détective, l'éloigner de détectives concurrents ou encore pour empêcher ou permettre l'accès à sa cabine VIP... Pensez-y !



## FIN DE L'ENQUÊTE ET CONCLUSIONS DES DÉTECTIVES

Une enquête peut se terminer de deux manières : **arrivée au port** OU **révélations**.

Dans les deux cas, tous les joueurs vont confronter leurs déductions, mais pas exactement de la même façon.

### CONFRONTATION DES DÉDUCTIONS

*Rappel : les hypothèses 1 et 2 doivent différer pour chacun des 3 éléments d'enquête.*

COUPABLE	hypothèse 1 (50 pts) : _____	hypothèse 2 (30 pts) : _____
MOBILE	hypothèse 1 (30 pts) : _____	hypothèse 2 (20 pts) : _____
MODE OPÉRATOIRE	hypothèse 1 (20 pts) : _____	hypothèse 2 (10 pts) : _____



### LE NAVIRE ARRIVE AU PORT

Si le pion du navire atteint la dernière case de la Piste de Progression, les joueurs cessent immédiatement leur enquête. Ensuite, ils notent **tous simultanément et secrètement** leurs hypothèses 1 et 2 sur leur feuille Déductions.

Quand tout le monde a terminé (chacun a posé son crayon devant soi), les joueurs ne peuvent plus rien modifier. Dans l'ordre du tour de table, en commençant par le Premier Joueur, chacun énonce alors **ses trois hypothèses 1**.

### UN DÉTECTIVE FAIT DES RÉVÉLATIONS AU GRAND-SALON

Un joueur qui pense avoir trouvé les trois éléments d'enquête et **dont le détective se trouve en zone 6** (celle de départ, qui contient le grand-salon) peut, **à la fin de son tour, annoncer vouloir faire des révélations**.

**Les joueurs finissent encore le tour de table en cours** jusqu'au joueur précédant le Premier Joueur (de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois). Il est inutile que d'autres joueurs se rendent également en zone 6 à leur tour.

Ensuite, le joueur qui a déclenché les révélations **inscrit EN PREMIER** ses déductions, puis **RÉVÈLE IMMÉDIATEMENT** ses hypothèses 1 (uniquement). **Les autres joueurs ne doivent pas y réagir à ce stade**. À présent, c'est à eux de noter, simultanément et secrètement, leurs propres hypothèses 1 et 2 sur leur feuille Déductions. Quand tout le monde a terminé, ils énoncent alors chacun leurs trois hypothèses 1, dans l'ordre du tour de table.

#### IMPORTANT

Chaque joueur doit formuler une **hypothèse 1** (sa favorite) ET une **hypothèse 2** (une seconde chance) pour chacun des trois éléments d'enquête. **Ces hypothèses doivent être DIFFÉRENTES.**

## RÉSOLUTION DE L'ENQUÊTE

L'un des joueurs lit, à voix haute, l'ensemble du texte de la **solution de l'enquête**.

Pour le **calcul des scores**, chaque joueur entoure les points de chaque réponse exacte : soit les points de l'hypothèse 1, soit les points de l'hypothèse 2 (puisqu'elles sont différentes).



### Modification des scores dans le cas des révélations dans le grand-salon :

- **chaque hypothèse 1 exacte** du joueur ayant fait des révélations confère un **malus de moins 5 points** aux autres joueurs (y compris ceux ayant opté pour la même hypothèse 1 que le détective qui a fait des révélations) ;
- **chaque hypothèse 1 erronée** du joueur ayant fait des révélations lui donne, à lui, un **malus de moins 10 points**. Mieux vaut donc éviter de provoquer des révélations si l'on n'est pas quasiment sûr de son coup !

**Le joueur qui a le plus haut score total** remporte le pari d'être le plus fin limier à bord et **gagne la partie** ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## CONSEILS DE JEU

### GARE AU RABAT !

Lorsque vous consultez le livret d'enquête durant la partie, **avant de parcourir le tableau de correspondance, vérifiez à chaque fois que vous êtes sur la bonne double page** (le rabat a pu être déplacé). Cela évitera que de mauvaises informations soient diffusées. D'autant qu'une erreur ne sautera pas aux yeux, les suspects portant les mêmes prénoms dans toutes les enquêtes.

### DES PASSAGERS SINGULIERS



Les enquêtes sont indépendantes les unes des autres, seul le cadre du navire est commun.

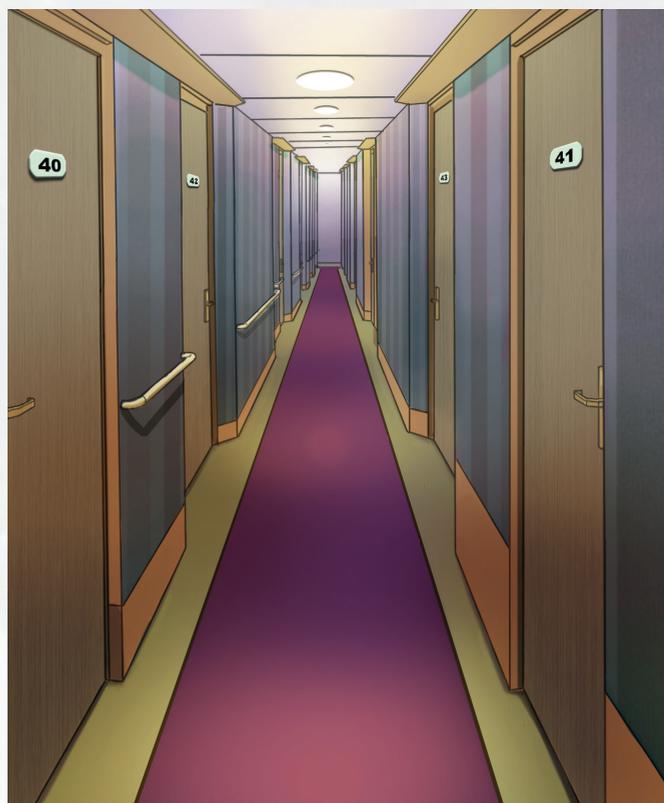
Bien que les **suspects** portent les mêmes prénoms dans toutes les enquêtes, ce ne sont jamais les mêmes personnes. Les patronymes des suspects n'ont aucune importance pour les enquêtes. Leurs conjoints éventuels résident dans la même cabine qu'eux et ne sont jamais impliqués dans un meurtre. Dans les livrets d'enquêtes, les prénoms des suspects sont écrits en majuscules pour être rapidement identifiés par les joueurs.

Si les **autres passagers et membres d'équipage** (commissaire de bord excepté) ne sont pas matérialisés sur le plateau, ils sont bien présents à bord à travers les descriptions attachées aux lieux, aux témoignages ou aux cartes Événement.

## EXPLOREZ BIEN LES LIEUX !

Une erreur de débutant : focaliser son attention sur les suspects et négliger les lieux, alors qu'ils peuvent révéler des pistes déterminantes... En effet, les pistes correspondant aux différents lieux sont potentiellement **aussi instructives** que celles des dialogues avec les suspects. De plus, **un lieu ne «ment» jamais** (seul le coupable peut mentir, bien que cela ne soit pas systématique).

Dans toutes les enquêtes, **visitez systématiquement la suite 13** (la scène de crime !). La **timonerie** (le capitaine ou son second vous y livrent parfois des tuyaux) et les **services** (le médecin de bord, qui a vu le corps, s'y trouve généralement) sont également des lieux stratégiques. **La cabine du coupable** (encore faut-il l'avoir identifié) est bien souvent aussi un lieu clef...



## FICHU DÉ, SUPER BOUÉE !

Il arrive parfois qu'un dé 10 (plus fréquemment qu'un dé 6) «mal lancé» **glisse** sur une même face, au lieu de rouler. Le lanceur obtient alors forcément un résultat identique au précédent... Pour réduire les déconvenues face à de «mauvais» jets de dé, efforcez-vous de... bien agiter le dé avant de le lancer. Et soyez fair-play quand un dé a manifestement glissé sans rouler : laissez le joueur recommencer son lancer.

Vous ne réussirez pas toujours efficacement à fouiller une pièce ou sonder un témoin (lieux) ou bien à arracher une réponse à un suspect. En essayant d'obtenir dans l'urgence une information, vous êtes possiblement moins performant que si vous aviez cuisiné votre interlocuteur plus finement ou que vous vous étiez attardé plus longtemps à fouiller un lieu. Le jet de dé représente la part d'incertitude quant à l'efficacité d'une investigation et/ou la résistance du suspect/témoin à parler à... n'importe qui ! Après tout, les détectives ne sont pas des officiels, ils agissent à titre privé et, de plus, harcèlent souvent les mêmes suspects en leur posant les mêmes questions !

Ne vous focalisez donc pas sur ce «fichu dé» qui n'en «fait qu'à sa face» et composez avec la frustration de ne pas toujours obtenir vos informations. La contrariété d'un jet de dé raté touche d'ailleurs potentiellement tous les joueurs ! C'est aussi ce qui fait tout le sel du choix de la méthode d'investigation... Cela dit, considérez que la persévérance paye et donc pensez à insister, si vous le pouvez, afin d'obtenir (automatiquement) la piste souhaitée.

Les **jetons Bouée** permettent également d'influer parfois sur un jet de dé raté. Évidemment, ils sont en nombre limité, mais il se peut qu'un Événement en restitue à ceux qui ne les ont plus... Pour plus de flexibilité, il ne faut jamais hésiter à racheter son ou ses jetons déjà dépensés. Des jetons bien dépensés (à consacrer plutôt à une investigation DISCRÈTE) peuvent faire une différence, n'hésitez pas à les utiliser aux moments opportuns !

## LA RAPIDE (PUBLIQUE) OU LA DISCRÈTE (PRIVÉE) ? PAS SI ÉLÉMENTAIRE !



**Jongler entre les méthodes d'investigation est fondamental !** Trop de RAPIDE et tout le monde va disposer des mêmes infos (c'est un jeu compétitif !). Trop de DISCRÈTE et le temps va inexorablement manquer (le navire file parfois très vite jusqu'au port...).

La DISCRÈTE est bien tentante, mais n'oubliez pas que les 2 points d'action seront utilisés que vous obteniez ou non la piste : c'est plutôt couteux en ...temps. N'ayez pas trop peur de la méthode RAPIDE, il n'y a jamais une seule piste qui va tout révéler ! Dans une partie où les joueurs auront manqué de temps, bien souvent ce sera parce qu'ils n'ont pas assez joué en RAPIDE ; et plus le niveau de difficulté augmente, plus cela risque d'arriver. Gardez à l'esprit que, selon les cartes Événement sortant, une partie peut parfois ne durer que 4 tours !

**Choisissez au mieux la méthode à utiliser**, selon le potentiel estimé de la piste et le moment de la partie :

- **Au début du jeu**, un brouillard épais enveloppe encore des lieux et des suspects totalement inconnus : lancez quelques sondes en **RAPIDE** pour dénicher de premiers indices, au risque sinon d'errer longuement sans but.
- Pour les **pistes que vous estimez clairement secondaires**, optez pour la **RAPIDE**.
- **Lorsque tous les autres détectives (ou presque) ont eu connaissance en privé d'une piste manifestement intéressante**, inutile de gaspiller 2 ou 3 points : enquêtez en **RAPIDE**.
- **Lorsque la pression monte** (navire proche de rejoindre le port ou confrère apparemment susceptible de déclencher les révélations) et que vous manquez encore cruellement d'informations, vite enquêtez en **RAPIDE** !
- Pour les **pistes à l'évidence porteuses** [par exemple : suite de luxe (lieu 13), timonerie (lieu 14), zone de services (lieu 23), lieu ou suspect décrit dans la présentation d'enquête ou se révélant intéressant en cours d'enquête, cabine ou alibi du principal suspect], optez pour la **DISCRÈTE**, voire la **MINUTIEUSE** !
- **Lorsqu'un autre joueur a annoncé vouloir faire des révélations**, optez pour la **DISCRÈTE**, afin d'éviter de l'avantager (se prononçant le premier, c'est lui qui bénéficierait le plus d'informations publiques).

## BIEN JOUER À MINUIT, MEURTRE EN MER = BIEN OBSERVER SES CONFRÈRES !

Un bon détective ne se contente pas d'attendre son tour, en pensant à autre chose, mais poursuit son enquête lorsque les autres jouent... **Prêter attention aux actions et réactions des autres joueurs se révèle quasiment toujours très instructif !** Mince, que savent-ils que vous ignorez ?

Étudiez les déplacements des détectives et des suspects. Notez les pistes suivies par les joueurs et analysez leurs choix : pourquoi tel sujet de conversation seulement et pas un autre pour tel suspect ?, pourquoi telle piste suivie en privé et non en public ? Observez systématiquement les réactions des joueurs lisant des pistes en privé (expressions du visage, commentaires lâchés, quantité de notes prises).

Bref, immergez-vous dans le jeu, qui prendra une toute autre dimension que de juste «jouer dans son coin» ! Vous glanerez énormément d'informations (je fais aussi ou j'évite ?) et donc de temps, en observant de près les autres joueurs. Bien sûr, le bluff peut aussi faire partie du jeu...



## DE LA DÉDUCTION ...ET DE LA STRATÉGIE !

Il y a 60 pistes possibles dans chaque enquête ! Faites-vous une raison, vous ne les connaîtrez jamais toutes lors d'une partie, le jeu est conçu en ce sens... Et le temps presse ! Au tout début, on tâtonne un peu, puis des indices apparaissent et orientent les enquêtes. Obtenir beaucoup d'informations (de pistes) n'est probablement pas la meilleure approche, il vaut mieux essayer d'**obtenir les meilleures pistes**. Pour cela, il faut beaucoup de **perspicacité**, d'**attention** (aux enquêtes des autres) et de la **méthode**, en **optimisant vos déplacements** et en **sélectionnant soigneusement les pistes** à suivre.

Pendant le tour des autres joueurs, **relisez vos notes** ! C'est essentiel à plus d'un titre : vous assurer que vous ne négligez pas des éléments importants, croiser des informations, faire des rapprochements... **Planifiez ce vous envisagez de faire avant votre tour**, le rythme de la partie sera plus soutenu.

Ah, et si vraiment vous trouvez que les réflexions des détectives durent trop longtemps, rien ne vous empêche de rajouter un **sablier** (3 min) sur la table de jeu pour dynamiser votre enquête. Cela peut néanmoins se révéler trop stressant pour certains, à n'envisager donc que comme option.

## POUR LE PLAISIR ET/OU POUR LE SCORE : LES BUTS DU JEU

**Obtenir le meilleur score** (même ex-æquo avec un autre joueur) est l'objectif affiché de la partie. Mais ce n'est fondamentalement pas un jeu où l'important est de «scorer». Le **vrai plaisir du jeu** est de **découvrir l'histoire** petit à petit, d'**essayer de comprendre** ce qui s'est passé et enfin de **s'efforcer d'être celui qui a le mieux recollé et interprété les morceaux** de cette histoire en louvoyant entre les fausses pistes.



## AIDE DE JEU



### POSTULATS COMMUNS À TOUTES LES ENQUÊTES

Le corps a été retrouvé dans la suite de luxe (lieu 13).  
Le meurtre a été commis la veille, entre 23h45 et 0h00.  
Le coupable a agi seul (il n'a jamais de complice) et est la seule personne susceptible de mentir.  
Le coupable est forcément l'un des 12 suspects, sauf accident (aucun coupable) ou suicide (la victime est alors considérée comme étant le «coupable»).



### TOUR DU JOUEUR

#### PHASE PREMIER JOUEUR (uniquement au début du tour du Premier Joueur)

Le Premier Joueur pioche et lit à voix haute la carte Événement du tour, puis place le Commissaire de bord.

#### PHASE ACTIONS DU JOUEUR

Le joueur actif dispose de 4 points d'action pour se déplacer, interroger, fouiller et racheter 1 pion Bouée.

#### PHASE DÉPLACEMENT D'UN SUSPECT (facultatif)

À la fin de son tour, le joueur actif peut déplacer un unique suspect, sauf le dernier déplacé (matérialisé par le pion rond), d'une ou deux zones reliées.



### MÉTHODES D'INVESTIGATION (INTERROGATOIRE OU FOUILLE)

RAPIDE	1 point d'action	1 à 7 au dé = réussite	Résultat public
DISCRÈTE	2 points d'action	1 à 7 au dé = réussite	Résultat privé
MINUTIEUSE	3 points d'action	Pas de jet de dé	Résultat privé



### FIN DE L'ENQUÊTE

Immédiatement, si une carte Événement déclenche l'arrivée au port du navire de croisière.

OU

À la fin du tour de table, si un détective (présent en zone 6) a déclaré vouloir faire des révélations.



### POINTS DE RÈGLE PARTICULIERS

Réussite automatique d'une 2<sup>de</sup> tentative d'investigation identique après un échec.

Impossible de fouiller la cabine d'un suspect présent en zone 1 (cabines VIP).

Les zones 2 et 3 ne sont pas reliées.

Un seul détective à la fois peut être présent à l'intérieur de la suite de luxe.

Entrer dans la suite de luxe (pas en sortir) coûte 2 points d'action.

Aucun suspect ne peut être déplacé dans la suite de luxe.

