MINUIT, MEURTRE EN MER

FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

VERSION 1.3 (19/06/2018)

*Cette FAQ, produite par Multifaces Editions, apporte quelques **correctifs**, décrit **trois règles additionnelles** (recommandées) et livre quelques **conseils de jeu** pour le jeu de société Minuit, Meurtre en Mer (édition 2017).*

ERRATA (CORRECTIFS)

Modification de mise en place pour 4 à 6 joueurs (cf. **Règles du jeu**, page 7, "Mise en place").

La précision du point 1 est modifiée comme suit (il n'y a donc plus de distinction quant à la carte à retirer) :
"À 4, 5 ou 6 joueurs : retirer la carte DOUBLE RÉGIME du paquet de cartes Événement. Rebattre les cartes."

Mentions "Poupe" et "Proue" sur le plateau de jeu

Une erreur, sans conséquence pour le jeu, s'est glissée sur le 1er tirage de *Minuit, Meurtre en Mer* : les mots "**Poupe**" et "**Proue**" sont **inversés sur le plateau de jeu**. "Poupe" (l'arrière d'un navire) devrait être écrit à votre gauche et "Proue" (l'avant) à votre droite. De fait, si l'on devait se fier à ces mentions erronées du plateau, le titre et le texte de la **carte TANGAGE VERS LA POUPE** seraient en contradiction : il n'en est rien, la carte est **exacte** (l'appliquer telle quelle durant le jeu). De même, toute mention de "poupe" et "proue" dans les livrets d'enquêtes se réfère à leur positionnement correct sur le plateau (donc tel qu'il devrait être) ; là aussi, c'est sans grande conséquence, ces deux termes étant plus là pour l'ambiance qu'en tant qu'éléments utiles aux enquêtes.

Coquilles dans les solutions de deux enquêtes (E05 et E12)

Deux coquilles, une dans chacun des deux livrets d'enquêtes vert et rouge, ont échappé à notre vigilance. Fort heureusement, elles sont localisées dans les solutions et sont absolument sans conséquence sur les enquêtes elles-mêmes. Simplement, elles peuvent perturber la bonne compréhension de ces solutions. Les lire, ci-dessous, ne vous révélera pas grand chose si vous n'avez pas encore joué les enquêtes concernées.

Voici les deux modifications, très simples, à apporter (idéalement, seulement lorsque vous en êtes à lire la solution de l'enquête 05 ou celle de l'enquête 12, après avoir terminé l'enquête en question) :

- **LIVRET 1, solution de l'enquête 05 ("Princesse "Daisy") >** Supprimer entièrement la phrase suivante : "**Pire, il s'intéresse à une autre, presque sous son nez.**"

- **LIVRET 2, solution de l'enquête 12 ("Vice de forme") >** Modifier le nombre de la dernière phrase en ajoutant le chiffre zéro, qui est donc "40 et" non "4") : "[...] **celui de l'occupante de la cabine 40**".

RÈGLES ADDITIONNELLES (recommandées)

Rachat de jeton Bouée (1 point d'action)

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).

"Insister" : réussite automatique de la 2de tentative d'investigation (après échec)

Lorsqu'un jet de dé est raté pour une investigation RAPIDE ou DISCRÈTE, **toute seconde tentative** effectuée **le même tour, avec la même méthode et pour obtenir exactement la même piste**, est **automatiquement réussie** (pas de jet de dé nécessaire). Encore faut-il disposer à ce stade de suffisamment de points d'action !

Succession de trois cartes "MER CALME" lors de la phase Événement

Si trois cartes "MER CALME" sortent d'affilée, considérer la 3ème comme une carte "ERREUR DE NAVIGATION" : donc, le 3ème déplacement est d'une case seulement et non de deux (c'est sans incidence avec la carte "ERREUR DE NAVIGATION" quand elle sortira).

PRÉCISIONS SUR LE VOCABLE DU JEU

- La "suite de luxe" est parfois appelée "suite 13" dans les enquêtes : il s'agit bien du même lieu.
- Le "couloir du pont supérieur" ou "couloir des cabines VIP" désigne le couloir commun à la suite de luxe et aux cabines VIP (il est situé en zone 1).

La "monnaie du jeu" (quand une monnaie est mentionnée) est le "billet" (par exemple : 10.000 billets), définie ainsi pour éviter de "dater" le jeu. Les enquêtes sont le plus atemporelles possible (jamais de date mentionnée), mais sont censées se dérouler dans les années 1980-1990.

DIFFÉRENCES AVEC LA VERSION PROTOTYPE

(cf. vidéos de la *Tric Trac TV* datant de juillet 2016)

- Entrer dans la suite de luxe coûte désormais 1 point d'action supplémentaire (soit 2 points d'action en tout). Ce déplacement n'est donc plus conditionné à un jet de dé (dans la version prototype, il fallait obtenir entre 1 et 4 au dé pour pouvoir entrer dans la suite 13).
- La piste de progression du navire, en haut du plateau, comporte depuis une case de plus.
- Les jetons Bouée n'étaient pas utilisés dans ces vidéos.

CONSEILS DE JEU

Du niveau de difficulté des enquêtes

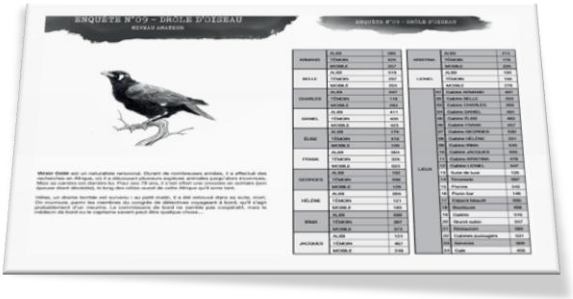
Les deux enquêtes "**novice**" sont destinées à initier en douceur aux règles de nouveaux joueurs. Elles ne sont pas représentatives du niveau de jeu en général (indices importants répétés plusieurs fois, pas de fausses pistes). Vous pouvez en jouer une des deux seulement avec les mêmes joueurs et passer ensuite directement au niveau "**amateur**".

Évitez tout de même de vous attaquer au niveau "**expert**" avant d'avoir joué au moins une enquête dans chacun des deux autres niveaux. Il n'est pas obligatoire de les jouer dans l'ordre. Outre le fait, à chaque fois, que l'univers soit complètement différent, chaque enquête est construite avec d'autres ressorts, jouant sur d'autres tableaux, pour surprendre les joueurs et éviter qu'ils n'acquièrent des automatismes de jeu.

Gare au rabat !

Au début du jeu, après avoir lu la présentation de l'enquête choisie dans l'un des livrets d'enquêtes, montrez-en **l'illustration** à tous joueurs pour qu'ils la mémorisent et positionnez le **rabat** dans la double page.

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.



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 longuement 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 probablement 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 "**insistez**" (cf. règles additionnelles), si vous le pouvez, afin d'obtenir automatiquement la piste souhaitée.

Les **jetons Bouée** permettent 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 fon-da-men-tal !

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 d'investigation** à utiliser, **selon le potentiel estimé de la piste** et **selon le moment de la partie** :

- **Au début du jeu**, un brouillard épais enveloppe encore lieux et suspects totalement inconnus : lancez des sondes en **RAPIDE** pour dénicher de premiers indices, au risque sinon d'errer longtemps 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 cruellement d'informations, 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...

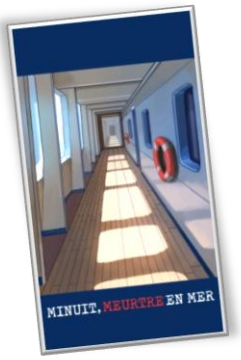
Prêter attention aux actions et réactions des autres joueurs se révèle quasiment toujours très instructif ! Mince, que savent-ils que vous ignorez ? **Étudiez les déplacements** des détectives et des suspects. **Notez les pistes suivies** par les joueurs et analysez leurs choix : pourquoi tel sujet de 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...

Cacher les informations de sa feuille d'enquête

Méfiez-vous de vos concurrents durant l'enquête : ils vous observent ! Déjà, préférez le crayon de papier (plus discret et se gommant) à d'autres types de stylos. Beaucoup de joueurs **plient leur feuille d'enquête en deux dans le sens de la largeur**, en laissant apparente la colonne avec les pistes et en cachant la zone de prise de notes. Vous pouvez aussi utiliser un support rigide pour écrire et cacher votre feuille, voire glisser celle-ci sous le plateau, ou encore la plier en deux dans le sens de la hauteur.

De la déduction ...et de la stratégie !



Il y a **60 pistes possibles** dans chaque enquête ! Faîtes-vous une raison, vous ne les connaitrez 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 que 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 minutes) sur la table de jeu pour dynamiser votre enquête. Cela peut néanmoins se révéler trop stressant pour certains joueurs, 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.

Un **rush vers les révélations** avec trop peu d'éléments n'a ni sens ni intérêt, le système de **malus** empêchant en principe les tâtonnements hasardeux, en sanctionnant doublement au score les réponses erronées de celui qui a fait les révélations (points non marqués et malus de 10 points en sus !). De surcroit, les autres joueurs bénéficient des hypothèses du joueur faisant les révélations pour caractériser les leurs... Il vaut généralement mieux **jouer la montre** et essayer d'acquérir un maximum d'informations avant l'arrivée au port que de se précipiter **trop vite aux révélations !**

Par contre, **si vous pensez avoir raisonnablement trouvé les 3 éléments d'enquête** (ou avez de fortes présomptions), ne "lambinez" pas inutilement pour continuer d'enquêter, histoire "d'être sûr d'être sûr" ! Déclenchez la fin de partie et grillez au poteau les autres joueurs encore hésitants ! Attention, tout même : **plus la difficulté d'enquête est élevée, plus traînent de fausses pistes...**