

MINUIT, MEURTRE EN MER

FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

VERSION 1.2 (18/12/2017)

Cette FAQ, produite par Multifaces Editions, apporte et propose quelques correctifs, précisions et conseils pour le jeu de société *Minuit, Meurtre en Mer*, dont l'édition française est parue en juillet 2017.

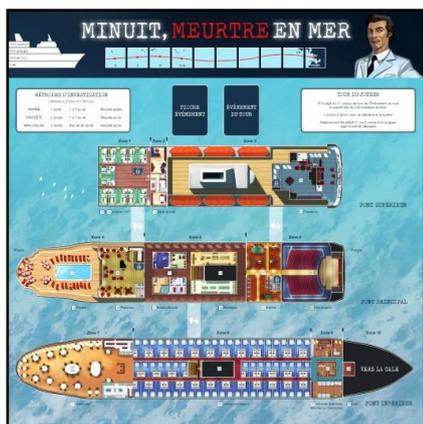
ERRATA (CORRECTIFS)

Modification de mise en place pour 4 à 6 joueurs (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."

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



Une erreur, sans conséquence pour le jeu, s'est glissée sur le 1^{er} 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.

RÈGLES OPTIONNELLES

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).

Réussite automatique de la 2^{de} 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 3 cartes "MER CALME" lors de la phase Événement

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



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. Pour mieux vous y retrouver, nous vous conseillons de les jouer dans l'ordre, mais cela n'a rien d'obligatoire. 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'acquière des automatismes de jeu.

Gare au rabat !

Au début du jeu, après avoir lu la présentation de l'enquête choisie dans le livret d'enquêtes, positionnez le **rabat** dans la double page de cette enquête pour la repérer. Montrez également à tous les joueurs l'**image** illustrant l'enquête pour qu'ils la mémorisent.

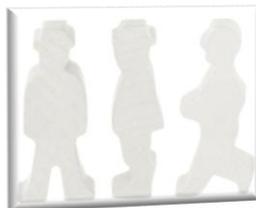
Durant la partie, avant de parcourir le tableau de correspondance, vérifiez à chaque fois que vous consultez la bonne enquête (la bonne double page), afin d'éviter que de mauvaises informations soient diffusées. D'autant que cela ne sautera pas aux yeux, les suspects portant toujours les mêmes prénoms dans toutes les enquêtes !

ANQUÊTE N°09 - PROLE D'OISEAU
NIVEAU AMATEUR

PRENOM	NUMERO	PRENOM	NUMERO
ANDRÉAS	100	ANDRÉAS	100
BERNARD	101	BERNARD	101
BILLY	102	BILLY	102
CHARLES	103	CHARLES	103
DANIEL	104	DANIEL	104
ELIAS	105	ELIAS	105
FREDERICK	106	FREDERICK	106
GABRIEL	107	GABRIEL	107
HENRI	108	HENRI	108
JACQUES	109	JACQUES	109
JULIEN	110	JULIEN	110
LOUIS	111	LOUIS	111
MARCEL	112	MARCEL	112
PIERRE	113	PIERRE	113
ROBERT	114	ROBERT	114
THOMAS	115	THOMAS	115
VICTOR	116	VICTOR	116
XAVIER	117	XAVIER	117
YVES	118	YVES	118
ZOÉ	119	ZOÉ	119

Fichu dé !

Il arrive parfois qu'un dé 10 (plus qu'un dé 6) "*mal lancé*" *glisse* sur une même face au lieu de rouler... Le lanceur obtient alors un résultat identique au précédent... Pour réduire les chances de déconvenues liées à un "*mauvais*" jet de dé, nous vous recommandons de... bien agiter le dé avant de le lancer. Par ailleurs, soyez *fair-play* quand un dé a manifestement glissé sans rouler : laissez le joueur réessayer 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 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 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, on peut considérer que la persévérance paye : voir la règle optionnelle "Réussite automatique de la 2^{de} tentative d'investigation".

Les **jetons Bouée** viennent un peu atténuer la frustration d'un jet de dé raté. Évidemment, ils sont en nombre limité, mais il est possible qu'un Événement précis en restitue à ceux qui ne les ont plus (voir aussi la règle optionnelle "Rachat de jeton Bouée"). N'hésitez donc pas à les utiliser au premier moment opportun !

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 disposera des mêmes infos (c'est un jeu compétitif !). Trop de DISCRÈTE et le temps va inexorablement manquer, car le navire file parfois *très* vite jusqu'au port... La DISCRÈTE est parfois bien tentante, mais il ne faut pas oublier que les 2 points d'action seront utilisés que l'on obtienne ou non l'info : 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 détectives auront manqué de temps (et plus le niveau de difficulté augmente et plus cela risque d'arriver), bien souvent ce sera parce qu'ils n'ont pas assez joué en RAPIDE...

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

- **Au début du jeu**, un brouillard épais enveloppe encore lieux et suspects totalement inconnus : lancez quelques sondes en **RAPIDE** pour dénicher des 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 apparemment très intéressante**, inutile de gaspiller 2 ou 3 points : enquêtez en **RAPIDE**.
- **Lorsque la pression monte** (navire proche de rejoindre le port ou confrère proche de déclencher les révélations) et que vous manquez encore cruellement d'informations, vite vite, enquêtez en **RAPIDE** !
- **Pour les pistes vraisemblablement 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], optez pour la **DISCRÈTE**, voire la **MINUTIEUSE** !
- **Lorsqu'un autre joueur a annoncé vouloir faire des révélations**, optez plutôt pour la **DISCRÈTE**, pour éviter de l'avantager (se prononçant le premier, il 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 même 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

Vous vous méfiez de vos concurrents ? Vous avez raison : ils vous observent ! 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 ou alors glisser celle-ci sous le plateau ou encore la plier en deux dans le sens de la hauteur.

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 ! De plus un lieu ne "ment" jamais (seul le coupable est susceptible de mentir). Visitez systématiquement la suite de luxe (la scène de crime !) dans toutes les enquêtes. La timonerie et les services sont aussi des lieux stratégiques (le capitaine ou son second pour le 1er et le médecin de bord - qui a toujours vu le corps - pour le 2e, vous y donnent parfois des tuyaux). La cabine du coupable (encore faut-il l'avoir identifié) est bien souvent également un lieu clef...



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**. Et pour cela, il faut beaucoup de perspicacité, d'attention (aux enquêtes des autres...) et de la méthode, en optimisant vos déplacements et en choisissant 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 avant votre tour ce vous envisagez de faire, le rythme de la partie sera plus soutenu.



Pour le plaisir et/ou pour le score : les buts du jeu

L'objectif affiché de la partie, obtenir le meilleur score est sûrement satisfaisant (même ex-æquo avec un autre joueur) et constitue, certes, un but dans la partie. Mais, selon l'auteur, ce n'est pas un jeu où l'important est de "scorer". Le vrai plaisir du jeu est triple : successivement, découvrir l'histoire petit à petit, essayer de comprendre ce qui s'est passé et enfin 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 de sens que si l'on veut absolument gagner et, justement, le système de malus empêche en principe les tâtonnements hasardeux, en sanctionnant doublement au score les réponses erronées de celui qui a fait les révélations (mauvaise réponse : points non marqués + malus de 10 points).



Les révélations

N'allez pas trop vite aux révélations ! Le système de malus est là pour vous en dissuader, d'autant que les autres joueurs bénéficient des hypothèses émises par le joueur faisant les révélations pour émettre les leurs... Il vaut mieux jouer la montre et essayer d'acquérir un maximum d'informations avant l'arrivée au port que de se précipiter.

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...

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.

