

MINUIT, MEURTRE EN MER



EXTENSION "Le Jour et la Nuit"

Alain Luttringer

CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Auteur, chef de projet, direction artistique : Alain Luttringer

Relecteurs : Yvette Peter-Deletraz, Carole et Françoise Schnitzler

Illustrateurs : Fabrice Weiss (couverture et ambiance) et Baptiste Reymann (livret d'enquêtes, pictogrammes)

Graphiste : Julie Bellule

Testeurs principaux : Carole, Bernadette, François et Françoise Schnitzler, Alice Fournier, Susanna Nunes, Jeanne Lanoix, Lionel Weisbecker, Fabien et Laetitia Wild



MULTIFACES EDITIONS

1C rue de Saales, 67000 Strasbourg - France
www.multifaces-editions.com

Copyright © 2019 Multifaces Editions
Minuit, Meurtre en Mer® est une marque déposée.
Tous droits réservés pour tous pays.

MINUIT, RE-L'HEURE DU CRIME



Vous pensiez pouvoir enfin profiter tranquillement de votre croisière ? C'est raté !

Réembarquez pour **10 enquêtes inédites**, avec une **nouvelle façon de jouer** et un **paquet Événement différent**, pour encore **plus de rythme et de stratégie** !



Cette boîte de jeu contient :

- 1 livret d'enquêtes (violet)
- 1 livret d'extension (incluant les règles *Nouvelle Vague*)
 - 1 règle du jeu Standard (incluant la FAQ v.1.3)
 - 18 cartes Événement (nouveau paquet alternatif)
 - 6 jetons Mystère
 - 6 jetons Bouée additionnels
 - 2 tuiles Mémo pour le plateau

À l'ouverture de la boîte, dépuncher les 6 jetons Bouée, les 6 jetons Mystère et les deux tuiles Mémo.

RÈGLES DU JEU "NOUVELLE VAGUE"



Les règles *Nouvelle Vague* sont des **règles alternatives**, se substituant sur certains points à celles de la boîte de base. Essentiellement, ce sont des règles **sans dé, incluant des actions inédites**. Toutes les enquêtes existantes peuvent être jouées avec les règles Standard ou les règles *Nouvelle Vague*.

Toutefois, ces règles visent à améliorer le jeu et nous invitons tous les joueurs à les adopter.

Six jetons Bouée supplémentaires permettent d'augmenter le nombre de jetons octroyés à chaque joueur (ne pas les utiliser avec les règles Standard, cela rendrait le jeu trop facile).

Lors d'une partie, recouvrir les deux encarts texte du plateau de jeu avec les **tuiles Mémo Nouvelle Vague**.

Les **jetons Mystère** sont utilisés avec les enquêtes E25 à E30 et leur fonction diffère à chaque enquête (par exemple, pistes ou actions supplémentaires). Le recto des six jetons Mystère est commun (un point d'interrogation), mais leur verso diffère : cercle, carré, triangle, vides ou pleins.



MISE EN PLACE

Les points suivants remplacent ceux des règles Standard (page 7) :



- ① Utiliser l'un des paquets Événement, au choix. Mélanger les **cartes Événement**, puis les placer, face cachée, sur l'emplacement prévu. À 4, 5 ou 6 joueurs, retirer DOUBLE RÉGIME du paquet.
- ④ Choisir un **pion détective** différent pour chaque joueur.
- ⑥ Distribuer des **jetons Bouée** à chaque joueur comme suit : 2 joueurs = 5 jetons, 3 joueurs = 4 jetons, 4 joueurs = 3 jetons, 5-6 joueurs = 2 jetons.
- ⑦ Placer le palet *Dernier suspect déplacé* et le pion (rouge) du commissaire de bord près du plateau. **Le dé n'est plus utilisé** : le laisser dans la boîte ! (sauf pour le placement du commissaire de bord, si le paquet Événement de base est utilisé avec les règles *Nouvelle Vague*).
- ⑧ Désigner un joueur qui sera **Premier Joueur toute la partie**. Chaque joueur, en débutant par le dernier puis dans le sens antihoraire, place son détective **dans l'1 des zones 4 à 9 où aucun autre détective n'est déjà**.

TOUR DU JOUEUR

Modifications par rapport aux règles Standard (pages 8-9) :

PHASE "PREMIER JOUEUR" (RÉSERVÉE AU PREMIER JOUEUR)

Avec le paquet Événement violet, au début du tour de table, **le commissaire de bord est placé en fonction de l'indication chiffrée de la carte Événement** : effectuer ce placement avant de lire la carte Événement.

PHASE "ACTIONS DU JOUEUR"

Le joueur dispose à son tour de **3 points d'action** (et non plus 4). Les méthodes d'investigation des règles Standard (Rapide, Discrète, Minutieuse) ne sont plus utilisées. **Toute investigation, en public comme en privé, est automatiquement réussie**. Note : avec *Nouvelle Vague*, la règle «Insister» n'est pas utilisée. Le **jeton Bouée** ne permet plus de soustraire 1 au résultat de l'un de ses jets de dé, puisqu'il n'y a plus de dé !

1 POINT

1. **Enquêter en public** (lire la piste à voix haute)
2. **Déplacer son détective d'une zone**
3. **Déplacer le commissaire de bord d'une zone**
4. **Racheter un jeton Bouée** (si moins qu'en début de partie)

2 POINTS

1. **Enquêter en privé** (lire la piste pour soi-même)
! Rendre publique la piste après coup redonne 1 point d'action
2. **Soutirer une information** (sauf suite de luxe) à un détective présent dans la même zone ; **en sus, lui donner 1 jeton Bouée**.



FIN DE L'ENQUÊTE

Règle additionnelle quand **LE NAVIRE ARRIVE AU PORT**, utilisable aussi avec les règles Standard :



PORT EN VUE ! Au lieu d'arrêter immédiatement la partie quand le navire atteint le port sur sa piste de progression, les joueurs peuvent décider d'effectuer un **ultime tour de table**, s'ils sont **tous d'accord !**

CARTES ÉVÉNEMENT

Les joueurs ont désormais le choix entre deux paquets de cartes Événement !

PAQUET ÉVÉNEMENT DE BASE (DOS BLEU MARINE)

Avec les règles *Nouvelle Vague*, 3 cartes sont à aménager :

- **RUMEUR** - Les détectives doivent enquêter uniquement de façon publique.
- **LETTRÉ ANONYME** - Chaque détective dispose pour ce tour de QUATRE points d'action.
- **UN HOMME À LA MER** - Chaque joueur qui en a moins qu'en début de partie récupère un jeton Bouée, si possible (s'il n'y en a pas assez pour l'ensemble des joueurs y ayant droit, alors personne n'en récupère).



PAQUET ÉVÉNEMENT DE L'EXTENSION (DOS VIOLET)



Paquet alternatif au paquet de base, pouvant être utilisé avec les règles Standard ou *Nouvelle Vague*. Note : les 6 cartes de déplacement sont identiques au paquet de base, si ce n'est le cadre avec le numéro.

Modifications des règles dérogatoires de certaines enquêtes, lorsque le paquet Événement violet et les règles *Nouvelle Vague* sont utilisés

ENQUÊTE N°18 - CARTES SUR TABLE (livret rouge). **MISE EN PLACE.** • Retirer de la partie les cartes DÉBALLAGE, FAUSSE PISTE et FILATURE. **PRÉCISIONS.** • Les joueurs ne peuvent ni enquêter en privé ni soutirer une info.

ENQUÊTE N°19 - LA LOI DU PLUS FORT (livret rouge). **MISE EN PLACE.** Retirer de la partie les cartes APPEL DU CAPITAINE, DÉBALLAGE et PRIS SUR LE FAIT.

ENQUÊTE N°20 - LA FIN DU VOYAGE (livret rouge). **MISE EN PLACE.** • Retirer de la partie les cartes DÉBALLAGE, DIVERSION et DOUBLE RÉGIME.

ENQUÊTE N°B3 - TRICTRAC POURSUITE (livret jaune KS). **MISE EN PLACE.** Défense de se rendre dans la cale au 1^{er} tour de table. Au début du 2^{ème} tour de table, lire à voix haute la piste de la cale.