

MINUIT, MEURTRE EN MER

MODE SOLO

"Le congrès de détectives est annulé. Et donc la croisière aussi. Quelle déception! Et puis flûte, appelons l'agence de voyages et offrons-nous une croisière en solo !"

Voici comment modifier les règles de *Minuit, Meurtre en Mer* pour jouer en **mode solo**, en solitaire ou même à deux en équipe.

Si vous utilisez la 1^{ère} édition du jeu de base (2017-2018), version française ou version italienne : utilisez les règles et le matériel de l'extension *Minuit, Meurtre en Mer : le Jour et la Nuit* (règles Nouvelle Vague disponibles en PDF sur www.multifaces-editions.com)

1. MISE EN PLACE

- Choisir 1 **détective** et le placer en **zone 6**.
- Placer **Simon**, le Commissaire de bord, en **zone 2**. Vous devrez le prendre de vitesse pour résoudre l'enquête !
- Placer le **Navire** à gauche de la case la plus à gauche de la Piste de progression (donc, hors piste).
- Prendre **12 jetons Bouée**. Prendre une **feuille Carnet de notes & Déductions** et attribuer une colonne à **Simon**.
- Pour la mise en place des cartes **Événement**, battre simplement les cartes (pas de préparation particulière requise). Elles seront utilisées uniquement pour leur numéro, **aucun effet de carte Événement ne sera à appliquer durant la partie**.
[Alternative : utiliser un dé à 10 faces à la place des cartes].

2. FONCTIONNEMENT

- À chaque **début de tour**, **avancer le Navire d'1 case** vers le port. Ne pas tirer d'Événement et ne pas replacer le Commissaire de bord non plus. Durant la partie, rien n'empêche le joueur d'utiliser l'action *Déplacer le Commissaire de bord*.
- Il ne peut **pas y avoir plus de 4 Suspects en même temps dans une zone**.
- Le joueur dispose de **4 points d'action pour son détective** (phase Actions, puis phase Suspects). Attention, lorsqu'il enquête en public, le joueur **doit cocher (ou numéroté) la piste correspondante dans la colonne attribuée à Simon**.
- Le joueur fait ensuite jouer Simon (phase Actions uniquement, pas de phase Suspect pour lui), qui dispose aussi de **4 points d'action à chaque tour**, mais **n'en dépense pas pour ses déplacements**. Le Commissaire de bord enquête **toujours en privé pour une piste inconnue du joueur** et **toujours en public pour une piste déjà connue du joueur**. Dans une zone donnée, **Simon épuise toutes les pistes possibles**, en principe d'abord les lieux, puis les suspects présents ; néanmoins, le joueur doit objectivement optimiser les points d'action dont dispose Simon. **Dès que Simon a épuisé toutes les pistes d'une zone, il en change**, puis continue d'enquêter s'il lui reste des points d'action. Pour déplacer Simon, **tirer 1 Événement : le numéro indiqué détermine la zone où le placer** ; s'il y a déjà été, tirer une autre carte ^[*]. Concrètement, il ne s'agit que de **cocher au fur et à mesure sur le Carnet de notes les pistes** que le Commissaire de bord connaît (celles sur lesquelles il a enquêté et celles effectuées en public par le joueur), **sans jamais lire les pistes du livret**. Si le joueur utilise l'action *Soutirer une information* à Simon, le jeton Bouée utilisé est défaussé.

3. FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de 3 manières, le meilleur score l'emportant :

- Si **Simon a connaissance de 30 pistes (enquêtes Amateur) ou 36 pistes (enquêtes Expert)**, il est immédiatement placé au grand-salon avec le détective du joueur pour les révélations. Dans cette hypothèse, Simon obtient un **score de 85 points** et donne **-10 points de malus au joueur**.
- Si le navire arrive au port, un **ultime tour supplémentaire est encore joué** (il y a donc 10 tours maximum). Dans cette hypothèse, le score du Commissaire de bord est de **85 points**.
- Si le joueur **provoque les révélations au grand-salon**, le score de Simon est de **100 points moins les éventuels malus donnés par les bonnes réponses du joueur** (donc jusqu'à 15 points de malus).

Conseil. Utilisez à bon escient les pistes déjà connues du Commissaire de bord, en rapprochant de vous les Suspects qu'il a interrogés et en fouillant les lieux qu'il a explorés, quitte à le déplacer s'il vous empêche d'y accéder. Amenez-lui des Suspects à interroger et récupérez-les ensuite ! Idéalement, débrouillez-vous pour que Simon finisse la partie avec 29/35 pistes connues.

[*] [Alternative : jeter un dé 10 et placer Simon sur la zone correspondante, relancer le dé si la zone reste la même].