

MINUIT, MEURTRE EN MER

VARIANTE : MODE COOPÉRATIF

Voici comment modifier les règles du jeu *Minuit, Meurtre en Mer* pour jouer en **mode coopératif**, de 2 à 5 joueurs. Toute enquête existante peut donc être jouée de manière compétitive ou, avec cette variante, de manière coopérative.

Note : ce mode de jeu alternatif rallonge d'environ 20 minutes la durée moyenne d'une partie.

Si vous utilisez la 1^{ère} édition du jeu de base (2017-2018), version française ou version italienne :

- utilisez règles et matériel de l'extension *Minuit, Meurtre en Mer : le Jour et la Nuit* (règles disponibles sur www.multifaces-editions.com).
- lors de la **Mise en place**, sortez la carte **ERREUR DE NAVIGATION** et les 4 cartes **MER CALME** du paquet Événement. Quel que soit le nombre de joueurs, laissez **DOUBLE RÉGIME** et **TEMPÊTE** dans la boîte, elles ne sont plus utilisées. Mélangez face cachée les 11 cartes restantes, puis constituez 3 tas de 3 cartes et un 4^{ème} tas de 2 cartes. Réintroduisez 1 carte **MER CALME** dans chaque tas et **ERREUR DE NAVIGATION** dans le 4^{ème}, bien mélangez chaque tas séparément. Enfin, empilez les 4 tas, le 4^{ème} étant en dessous, puis disposez la pioche Événement, face cachée, sur l'emplacement dédié du plateau. Attention, à **plus de 4 joueurs, placez le pion Navire sur la case 4** (et non plus sur la case 5-6).

- L'action **Enquêter en public** est supprimée et la possibilité de **rendre publique une piste** après avoir enquêté en privé aussi.
Note 1. **Carte Événement Rumeur** (paquet bleu) : considérer que cette carte est sans effet.
Note 2. **Enquête E18** : ne pas tenir compte de la règle dérogatoire demandant d'enquêter uniquement en public.
- Les joueurs ne doivent **ni divulguer les informations d'une piste** obtenue en cours de partie **ni les commenter**. Rien n'empêche de conseiller d'autres joueurs sur la façon de mener l'enquête (exemple : "Je te conseille vraiment d'aller inspecter l'infirmerie").
- Après avoir lu une piste et avant d'en noter les informations utiles, **le joueur actif indique aux autres joueurs une appréciation de l'intérêt de cette piste pour l'enquête, sans aucun commentaire oral, avec l'un des 3 gestes suivants** (au besoin, attirer l'attention des autres joueurs en disant "Appréciation : ..."). **Les autres joueurs inscrivent alors cette appréciation** dans la case correspondante de leur feuille d'enquête (colonne du joueur actif, ligne de la piste) **avec le signe correspondant (+, /, -)**.



pouce levé
IMPORTANT
+



main tendue, rotation gauche droite
MOYEN
/



pouce en bas
NÉGLIGEABLE
-

- Quand un autre joueur est présent dans la **zone où un joueur enquête**, il prend également connaissance de la piste en la lisant immédiatement après le joueur actif (sans donner d'appréciation).
- Il ne peut **pas y avoir plus de 4 Suspects en même temps dans une zone** (qu'ils soient déplacés par des joueurs ou par un événement). Annuler tout effet qui contredirait cette règle.
- La **fin de l'enquête** survient uniquement avec l'**arrivée du navire au port**. Néanmoins, les joueurs peuvent alors décider de jouer un ultime tour de table. Cependant, si les joueurs pensent avoir résolu l'enquête et sont tous d'accord, ils peuvent décider à l'issue de n'importe quel tour de table de mettre fin à la partie.

S'ouvre ensuite une **étape finale de résolution**, composée de 3 phases (utiliser un chronomètre).

- Phase de réflexion** (3 minutes maximum) : **chaque joueur relit ses notes**.
- Phase de mise en commun** (3 minutes maximum par joueur ; par exemple, 12 minutes à 4 joueurs) : chacun intervient librement pour énoncer sa théorie, partager ses informations et apporter des précisions concernant l'enquête.
- Phase de solution** : **les joueurs choisissent ensemble leurs réponses pour chacun des 3 éléments d'enquête**. Le 1^{er} joueur reporte ces conclusions sur sa feuille de déductions en hypothèse 1, ainsi que des choix alternatifs pour chacun des 3 éléments d'enquête (reportés en hypothèse 2, comme à l'accoutumée). Enfin, les joueurs prennent connaissance de la solution dans le livret d'enquête. Le score final détermine le degré de **réussite collective** (score idéal : 100 points) !