

MINUIT, MEURTRE EN MER

LE JEU D'ENQUÊTES IMMERSIF



RÈGLES DU JEU

SECONDE ÉDITION

Alain Luttringer



1-5



14+



75 min

Dans Minuit, Meurtre en Mer, chaque enquête peut être jouée en mode compétitif, coopératif ou même solo ! Lorsque vous démarrez une partie, choisissez l'un des 3 modes de jeu, puis décidez quelle enquête vous allez mener.

- ① **En mode compétitif** (2-5 joueurs), les joueurs sont en concurrence pour résoudre l'enquête et maîtrisent la diffusion publique des informations.
- ② **En mode coopératif** (2-5 joueurs), les joueurs enquêtent de leur côté, mais mettent en commun leurs informations au moment des conclusions.
- ③ **En mode solo** (1-2 joueurs), un joueur (seul ou avec un co-équipier) est en rivalité avec un membre d'équipage pour résoudre l'enquête.



SOMMAIRE

Page 3	Présentation du jeu & Postulats communs à toutes les enquêtes
Page 4	Visite guidée : Plans du navire, Piste de progression du Navire, Cartes Événement, Livrets d'enquêtes, Feuille d'enquête
Page 7	Mise en place
Page 8	Tour du joueur : phase Premier Joueur, phase Actions, phase Déplacement d'un Suspect
Page 12	Fin de l'enquête : Arrivée au port ou Révélation
Page 13	Conclusions des joueurs
Page 14	Résolution de l'enquête
Page 15	Conseils de jeu
Page 18	Mode solo
Page 20	Aide de jeu

CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Auteur, chef de projet, direction artistique : Alain Luttringer / **Illustrateurs :** Fabrice Weiss (boîte, dessins d'ambiance), Baptiste Reyman (plateau, dessins livrets, pictos) / **Graphistes :** Julie Bellule, Alexandre Metzger / **Testeurs principaux :** Carole, Bernadette, François et Françoise Schnitzler, Élodie Delhomme, Peter Lentz, Jeanne Lanoix, Lionel Weisbecker, Susanna Nunes, Alice Fournier, Fabien Wild, Laetitia Brasseur / **Relecteurs :** Yvette Peter-Deletraz, Carole, Bernadette et Françoise Schnitzler



MULTIFACES EDITIONS

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

Copyright © 2017-2022 Multifaces Editions
Minuit, Meurtre en Mer® est une marque déposée.
Tous droits réservés pour tous pays.

MINUIT, L'HEURE DU CRIME !

Un passager est retrouvé sans vie dans la suite de luxe qu'il occupait à bord du Majestic, un splendide navire de croisière...

Les suspects évidents sont les douze occupants des cabines VIP du pont supérieur, qui seuls pouvaient y avoir accès.

Participant à un congrès à bord avec d'autres détectives privés, vous faites le pari de reconstituer les circonstances du supposé crime avant l'arrivée du navire au port !

QUI EST LE COUPABLE ? QUEL ÉTAIT SON MOBILE ? COMMENT LA VICTIME EST-ELLE DÉCÉDÉE ?

Telles sont les trois questions auxquelles vous devrez répondre en fin de partie ! Certains témoignages ou indices vont se recouper, alors que d'autres vont se contredire ou révéler quelque chose : c'est là qu'il faudra creuser...

Le temps presse, car les aléas du voyage et la perspicacité de vos confrères laissent planer un doute sur le terme de l'enquête. Vous devrez donc constamment vous adapter aux circonstances...

Cette boîte de jeu propose **27 enquêtes différentes**.

Dans chaque enquête, **12 suspects** peuvent être interrogés sur 3 sujets de conversation et **24 lieux** répartis sur plusieurs ponts peuvent être fouillés.

Cette boîte de jeu contient :

1 plateau de jeu, 3 livrets d'Enquêtes (bleu, orange, brun),
24 pions (10 Détectives, 12 Suspects, 1 Navire,
1 Commissaire de bord), 1 jeton Dernier Suspect Déplacé,
12 jetons Bouée, 6 jetons Mystère, 1 Tuile Mémo,
1 bloc de 100 feuilles Carnet de notes & Dédutions,
19 socles de pions, 16 cartes Événement, 1 règle du jeu.

Les jetons Mystère sont utilisés avec les enquêtes C23 à C27.

Préparation : socler le pion Commissaire de bord, le pion Navire, les 12 pions Suspects (ceux avec 1 initiale) et les 1 à 5 pions Détectives choisis pour jouer (1 socle en extra fourni).

TRÈS IMPORTANT : POSTULATS COMMUNS À TOUTES LES ENQUÊTES

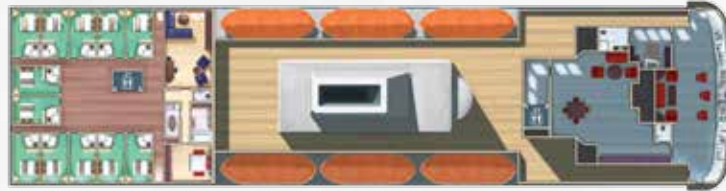
- ① Le corps a été retrouvé dans la suite de luxe (lieu 13).
- ② Le décès suspect a eu lieu la veille, entre 23h45 et 0h00.
- ③ Le coupable a agi seul (il n'a jamais de complice) et est la seule personne susceptible de mentir.
- ④ Le coupable est forcément l'un des 12 suspects, sauf accident (aucun coupable) ou suicide (la victime est alors considérée comme étant le « coupable »).

VISITE GUIDÉE

PLANS DU NAVIRE

Le navire est composé de **quatre ponts**, divisés en **dix zones** comportant chacune un ou plusieurs **lieux**.

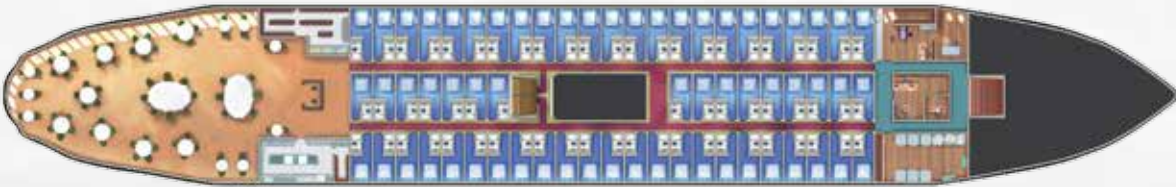
Le **pont supérieur** abrite les cabines VIP des 12 suspects (zone 1, lieux 01 à 12), la suite de luxe où résidait la victime (zone 2, lieu 13), ainsi que la timonerie (zone 3, lieu 14).



Le **pont principal** regroupe les espaces de loisirs : la piscine et le piano-bar (zone 4, lieux 15 et 16), l'espace beauté (esthéticienne, coiffeur, spa, masseur, etc.) et les boutiques (zone 5, lieux 17 et 18), le casino et le grand-salon pour les spectacles (zone 6, lieux 19 et 20).



Le **pont inférieur** accueille le restaurant et les cuisines (zone 7, lieu 21), les cabines des passagers (zone 8, lieu 22) et les espaces de services, à savoir l'infirmerie, l'intendance et la buanderie (zone 9, lieu 23).



La **cale** (pont non représenté séparément) comprend les espaces réservés à l'équipage, la salle des machines, la soute, etc. (zone 10, lieu 24).

Plusieurs **accès** permettent de transiter d'un pont à un autre :

- la zone 4 (pont principal) est reliée à la zone 1 (pont supérieur) ;
- la zone 5 (pont principal) est reliée à la zone 8 (pont inférieur) ;
- la zone 6 (pont principal) est reliée à la zone 3 (pont supérieur).



IMPORTANT

- ① La zone 2 est uniquement accessible depuis la zone 1. **Impossible de passer de la zone 2 à la 3 et inversement.**
- ② La zone 9 (services) est reliée à la zone 10 (la cale), située sous le pont inférieur.

PISTE DE PROGRESSION DU NAVIRE (10 CASES)

La course du navire est décomposée en plusieurs étapes sur le plateau de jeu. Elle débute au moment où le navire est détourné en direction du port le plus proche (case marquée 2-3, 4 ou 5, selon le nombre de joueurs) et s'achève à son arrivée à destination (case 10).



CARTES ÉVÉNEMENT (16)

Certaines (seulement) de ces cartes font avancer le navire sur sa piste. Les autres mettent un peu de sel dans la partie, par exemple en modifiant les déplacements ou les accès. Elles indiquent également le placement du Commissaire de bord pour le tour. Les cartes Événement sont sans lien avec le contenu des enquêtes.



LIVRETS D'ENQUÊTES

Chaque livret propose plusieurs enquêtes, qu'il n'est pas obligatoire de jouer dans l'ordre. Commencez par une ou deux enquêtes de niveau **Amateur** avant d'entamer le niveau **Expert**. Les enquêtes de niveau Amateur comportent moins de fausses pistes et plus de manières de trouver des indices importants.



Les **Présentations** d'enquêtes sont en début de livret. À gauche : numéro d'enquête, titre, niveau de difficulté, illustration, texte introductif (voire règles dérogatoires). À droite : tableau de correspondance (à chacune des 60 pistes possibles correspond un numéro renvoyant à un paragraphe, à lire si on suit cette piste durant la partie). **IMPORTANT** : après avoir lu la présentation de l'enquête choisie, montrez-en l'illustration à tous les joueurs pour qu'ils la mémorisent et positionnez le rabat dans la double page ; cela vous aidera à ne pas vous tromper d'enquête durant la partie !

Au milieu du livret, toutes les **Pistes** des enquêtes du livret sont référencées par un numéro (sans indication du nom de la piste ou de l'enquête en rapport), présentées dans le désordre (ainsi, les pistes voisines de celle qu'un joueur lit à un moment donné sont sans rapport avec l'enquête en cours).

Les **Solutions** des enquêtes figurent, à l'envers, en fin de livret (À NE PAS LIRE PRÉMATURÉMENT).

FEUILLE "CARNET DE NOTES" ET "DÉDUCTIONS"



Les 60 pistes qu'il est possible de suivre pour une enquête sont listées sur la page **Carnet de notes**. Les cases à gauche servent à cocher les pistes connues par les autres joueurs, ce qui peut être très utile durant la partie. Matérialisez à droite chaque piste dont vous avez connaissance (suite à l'action de votre propre détective ou d'une diffusion publique), en notant les informations essentielles ou, le cas échéant, le fait qu'il n'y a rien de particulier.

Pour faciliter la prise de notes, n'utilisez que l'initiale des prénoms des 12 suspects (par exemple, «K» pour Kristina) et un «V» pour la victime, quand vous les mentionnez.

Méfiez-vous de vos concurrents durant l'enquête : ils vous observent ! Déjà, préférez le crayon de papier (plus discret et se gommant) aux stylos. Vous pouvez plier votre 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 glisser celle-ci sous le plateau, ou encore la plier en deux dans le sens de la hauteur.

La page **Déductions** sert surtout en fin de jeu. Le cadre gris permet de prendre des notes, particulièrement lors de la Présentation. Le mémo des éléments d'enquêtes peut également servir en cours de partie pour matérialiser des éléments écartés, des éléments très suspects, etc.



MINUIT, MEURTRE EN MER - DÉDUCTIONS

JOUEUR : _____ COULEUR : _____ ENQUÊTE N° : _____

NOTES D'ENQUÊTE

MÉMO DES ÉLÉMENTS D'ENQUÊTE

SUSPECTS (12x2)			
ANAND GEORGES	BELLE HÉLÈNE	CHARLES JAMES	DANIEL JACQUES
AUCUN PROBLEME - ACCIDENT		ELKE KRISTINA LA VICTIME SUICIDE	
MOBILES (12)			
ACCIDENT HÉRITAGE	AMBITION HONNEUR	CHANGEMENT JALOUSIE	COMBESION SECRET
DETTE VENGEANCE		FOLIE VOIX	
MODS OPÉRATEURS (12)			
CHOC ÉMOTIONNEL ÉCARTÈMENT	CHUTE ÉTOUFFEMENT	COUP DE FIOU EMPISONNEMENT	COUP PORTÉ NOIRCE
ENCOULES POISSONNAGE		ÉCARTÈMENT STIMULATION	

CONFRONTATION DES DÉDUCTIONS

Les hypothèses 1 et 2 doivent différer pour cibler des 2 éléments d'enquête.

COUPABLE 1 (50 pts) : _____ COUPABLE 2 (50 pts) : _____

MOBILE 1 (20 pts) : _____ MOBILE 2 (20 pts) : _____

MODE OPÉRATEUR 1 (10 pts) : _____ MODE OPÉRATEUR 2 (10 pts) : _____

MODIFICATION DES SCORES DANS LE CAS DES RÉVÉLATIONS (MODE COMPÉTITIF UNIQUEMENT) :

- Chaque hypothèse 1 écartée du joueur faisant les révélations confère au joueur un malus (-5 pts) = _____
- Chaque hypothèse 1 écartée du joueur faisant les révélations lui confère un malus (-10 pts) = _____

SCORE FINAL : _____ POINTS

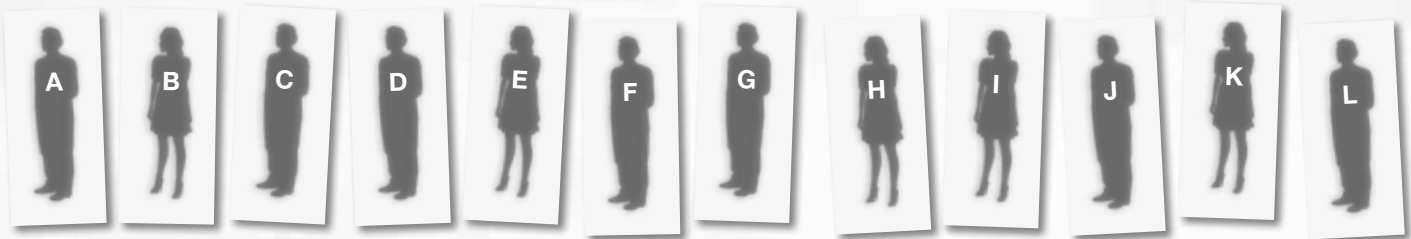
MISE EN PLACE

- ① Sortir la carte **ERREUR DE NAVIGATION** et les 4 cartes **MER CALME** du **paquet Événement**. Mélanger face cachée les 11 cartes restantes, puis constituer 3 tas de 3 cartes et un 4^{ème} tas de 2 cartes. Réintroduire 1 carte **MER CALME** dans chaque tas et **ERREUR DE NAVIGATION** dans le 4^{ème}, bien mélanger chaque tas séparément. Enfin, empiler les 4 tas, le 4^{ème} étant en dessous, puis disposer la pioche **Événement**, face cachée, sur l'emplacement dédié du plateau.



- ② Placer le **pion Navire** sur la Piste de progression, selon le nombre de joueurs :
1^{ère} case à 2 ou 3 joueurs, 2^{ème} case à 4 joueurs, 3^{ème} case à 5 joueurs.

- ③ Placer aléatoirement les **12 suspects** sur les zones 4 à 9, à raison de 2 pions par zone.



- ④ Distribuer à chaque joueur une feuille **Carnet de notes / Déductions**.
Se munir de crayons de papier et de gommes pour la prise de notes.

- ⑤ Distribuer des **jetons Bouée** à chaque joueur comme suit :
2 joueurs = 5 jetons, 3 joueurs = 4 jetons, 4 joueurs = 3 jetons, 5 joueurs = 2 jetons.

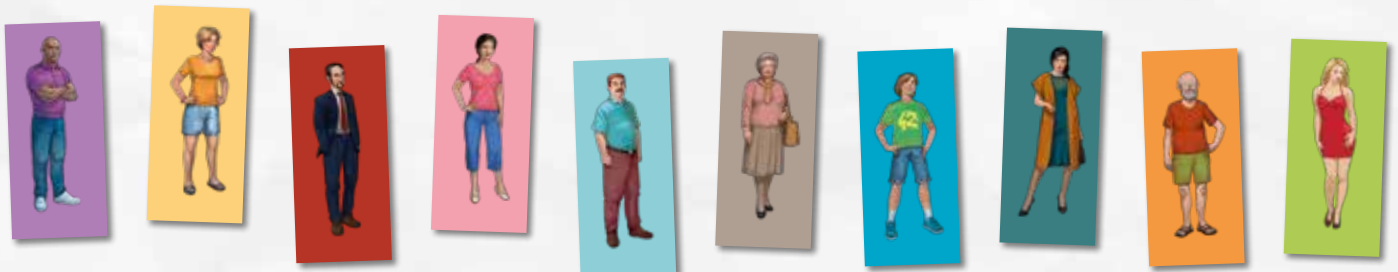


- ⑥ Placer le **jeton Dernier suspect déplacé** et le **pion Commissaire de bord** à disposition, près du plateau.



- ⑦ Le joueur le plus proche de la pioche **Événement** aura le statut de **Premier Joueur** durant toute la partie. Placer le marqueur **Premier Joueur** devant lui (Verre à cocktail).

- ⑧ Chaque joueur choisit un **pion Détective** différent, parmi les 5 hommes et les 5 femmes disponibles au départ. Dans le sens antihoraire, en débutant par le dernier joueur de la manche, chaque joueur place son détective **dans l'une des zones 4 à 9 où aucun autre détective n'est déjà placé**.



- ⑨ Choisir une enquête dans un **livret d'enquêtes** et lire **sa présentation** à voix haute. Sur votre **Carnet de notes**, attribuez une colonne à chaque autre joueur.

TOUR DU JOUEUR

Chaque joueur va enquêter à tour de rôle, la manche s'effectuant dans le sens horaire.



PHASE "PREMIER JOUEUR" (RÉSERVÉE AU PREMIER JOUEUR)

En début de manche, juste avant de débiter son tour, le **Premier Joueur** retourne la première **carte de la pioche Événement** et la place, face visible, sur l'emplacement « ÉVÉNEMENT DU TOUR ».

Il place le **Commissaire de bord** dans la zone (1-10) que désigne l'indication chiffrée de la **carte Événement**. La présence du Commissaire de bord dans une zone donnée **empêche les détectives d'enquêter** (inspecter un lieu ou interroger un suspect) dans celle-ci durant le tour, mais n'influe pas sur les déplacements des détectives.

Le **Premier Joueur** lit ensuite à voix haute l'**événement** du tour (titre, texte d'ambiance et effet), dont l'effet est immédiat et uniquement valable pour le tour en cours.



PHASE "ACTIONS DU JOUEUR"

À chaque fois que revient son tour, le joueur dispose de **3 points d'action** (non matérialisés physiquement dans le jeu). Il peut les utiliser à sa guise pour effectuer les actions décrites ci-après. Quand un joueur choisit l'action Enquêter, en public ou en privé, il lit le paragraphe correspondant à la piste choisie dans le livret d'enquête.

MODE COMPÉTITIF

ACTIONS À 1 POINT :

- ⇒ **Enquêter en public** (lire la piste à voix haute)
- ⇒ **Déplacer son détective vers une zone adjacente** (+1 point d'action vers la zone 2)
- ⇒ **Déplacer le commissaire de bord d'une zone**
- ⇒ **Racheter 1 jeton Bouée** (si moins qu'en début de partie)

ACTIONS À 2 POINTS :

- ⇒ **Enquêter en privé** (lire la piste pour soi-même)
⚠ **rendre publique la piste après coup redonne 1 point d'action**
- ⇒ **Soutirer une information** (sauf suite de luxe) à un détective dans la même zone ; **en plus lui donner 1 jeton Bouée**

MODE COOPÉRATIF

ACTIONS À 1 POINT :

- ⇒ **Déplacer son détective vers une zone adjacente** (+1 point d'action vers la zone 2)
- ⇒ **Déplacer le commissaire de bord d'une zone**
- ⇒ **Racheter 1 jeton Bouée** (si moins qu'en début de partie)

ACTIONS À 2 POINTS :

- ⇒ **Enquêter en privé** (lire la piste pour soi-même), puis **donner une appréciation de son intérêt** aux autres joueurs (tout autre joueur présent dans la zone lit également cette piste)
- ⇒ **Soutirer une information** (sauf suite de luxe) à un détective dans la même zone ; **en plus lui donner 1 jeton Bouée**

Précisions pour les actions Enquête

Pour inspecter un lieu (afin de recueillir des indices matériels ou des témoignages d'autres personnes à bord) comme pour interroger un suspect, le détective doit se trouver dans la même zone. Attention, pour interroger un suspect, il faut en plus choisir **l'un des trois sujets de conversation** possibles et le spécifier aux autres joueurs :

- **ALIBI** (Où étiez-vous à l'heure du crime ?)
- **TÉMOIN** (Savez-vous quelque chose en rapport avec le décès, la victime ou d'autres suspects ?)
- **MOBILE** (Quelles étaient vos relations avec la victime ?)



MODE COMPÉTITIF UNIQUEMENT

Lorsqu'un joueur enquête **en public** sur une piste, il lit le paragraphe correspondant pour tous, à voix haute.

Lorsqu'un joueur enquête **en privé**, il parcourt rapidement le paragraphe en rapport (en silence) et annonce aux autres s'il « **garde pour lui** » ou s'il « **rend public** » cette piste (il la lit alors à tous).

Si la piste reste privée, les autres joueurs cochent la case correspondante de leur Carnet de notes. Si la piste est rendue publique, ils barrent toutes les cases, pour signifier que tout le monde connaît cette information.

MODE COOPÉRATIF UNIQUEMENT

Les joueurs ne doivent **ni divulguer les informations d'une piste obtenue en cours de partie ni les commenter**. Rien n'empêche de conseiller les autres sur la façon de mener l'enquête (exemple : « Tu ferais bien d'aller inspecter l'infirmerie... »).

Après avoir lu une piste et avant d'en noter les informations utiles, le joueur actif donne 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, mais ne donne pas d'appréciation.

Précisions pour l'action Déplacer son détective

Déplacer son détective coûte 1 point par zone franchie. Le déplacement se fait zone par zone, vers toute zone adjacente reliée à la précédente. Les détectives et suspects sont toujours considérés comme étant dans une zone donnée et non dans un lieu donné. Être dans une zone donne accès à tous les lieux qu'elle comporte. Par exception, entrer dans la suite de luxe coûte 2 points (mais un seul pour en sortir) et il ne peut jamais y avoir plus d'un détective à la fois à l'intérieur de la suite 13.

Précisions pour l'action Soutirer une information

Un détective dans la même zone qu'un confrère, moyennant 2 points d'action + 1 jeton Bouée qu'il lui donne, peut lire une piste du livret d'enquêtes que celui-ci connaît (les pistes connues des autres joueurs étant cochées sur sa feuille d'enquête). Cela coûte donc 3 points : c'est cher et à utiliser seulement pour des pistes supposées importantes (notamment au dernier tour dans le cas des révélations ou, en cours de partie, par exemple quand les deux joueurs ont visité des endroits opposés). Concrètement, le joueur qui soutire une piste annonce de laquelle il s'agit, et lit en silence dans le livret d'enquêtes le paragraphe correspondant (ce n'est pas le joueur ciblé qui lui communique, mieux vaut avoir accès au texte exact).



Les jetons Bouée

Chaque jeton Bouée permet à son possesseur d'**obtenir un point d'action supplémentaire**. Un joueur peut utiliser plusieurs jetons durant son tour. Une fois utilisé, un jeton Bouée est retiré de la partie. Lors de son tour, un joueur peut dépenser **1 point d'action** pour **racheter un jeton Bouée dépensé précédemment** (y compris durant ce tour). Cela suppose que ce joueur ait moins de jetons Bouée qu'au début de la partie. Rien n'empêche d'avoir plus de jetons Bouée qu'au début de la partie (cf. l'action Soutirer une information).



Exemple 1 - Mode compétitif : un joueur utilise 1 point d'action pour déplacer son détective dans la zone adjacente à celle où il se trouvait au début de son tour, puis 2 points pour inspecter en privé l'un des lieux de cette zone. Il décide de rendre publique cette piste, récupérant ainsi 1 point, enfin il dépense son dernier point pour déplacer son détective dans une autre zone adjacente.

Exemple 2 - Mode compétitif : un joueur utilise 1 point d'action pour interroger en public un suspect sur le sujet ALIBI (tous les autres joueurs avaient déjà cette piste, ce qui l'a poussé à l'obtenir également); puis, il interroge en privé le même suspect sur le sujet TÉMOIN pour 2 points (après avoir lu la piste, il annonce qu'il la garde pour lui).

Exemple 3 - Mode compétitif : un détective présent dans la zone 1 désire inspecter la suite de luxe. Il utilise donc 2 points pour y pénétrer, puis l'inspecte en privé en dépensant un jeton Bouée (lui permettant d'avoir les 2 points requis). Bien entendu, il annonce qu'il garde cette précieuse piste pour lui. Étant un peu pressé, il dépense encore un jeton Bouée pour retourner en zone 1.

Exemple 4 - Mode coopératif : un joueur utilise 1 point d'action pour déplacer son détective de la zone 5 à la 8. Il inspecte les Cabines passagers (2 points) : il lit le paragraphe en rapport, dit «Appréciation», puis sans aucun commentaire il indique aux autres que la piste est importante en faisant un geste pouce levé (ceux-ci notent un «+», dans la colonne correspondant au joueur actif et dans la case de ce lieu). Comme un confrère détective était présent en zone 8, ce dernier prend le livret et lit également pour lui-même cette piste des Cabines passagers.

PHASE "DÉPLACEMENT D'UN SUSPECT"

Après avoir utilisé ses points d'action, le joueur actif peut **gratuitement déplacer un (seul) pion Suspect de son choix, d'une ou deux zones** (selon les règles de déplacement). Le **jeton Dernier Suspect Déplacé** est alors placé sous le pion du suspect déplacé, signifiant que le prochain suspect à être déplacé durant la partie ne pourra être celui-ci.

Il ne peut pas y avoir plus de 4 suspects dans une même zone en même temps. Aucun suspect ne peut être déplacé dans la suite de luxe.

Attention, **lorsqu'un suspect est présent dans la zone des cabines VIP**, on considère qu'il occupe sa cabine et il est donc **impossible de l'inspecter** (il reste possible d'interroger le suspect).

Durant la partie, déplacer un suspect va s'avérer très utile pour le rapprocher de son détective (gain de temps), l'éloigner de ses confrères (perte de temps, bluff?) ou encore pour empêcher ou permettre l'accès à sa cabine VIP... Pensez bien à exploiter cette possibilité !



FIN DE L'ENQUÊTE

Une enquête peut se terminer de deux manières : Arrivée au port ou Révélations.



ARRIVÉE AU PORT

Si le pion Navire atteint **la dernière case** de la Piste de progression (le port), l'enquête cesse immédiatement. Cependant, **si tous les joueurs sont d'accord**, ils peuvent décider d'effectuer **une ultime manche supplémentaire**.



RÉVÉLATIONS

MODE COMPÉTITIF UNIQUEMENT

Pour déclencher la fin de l'enquête, le détective d'un joueur (qui pense avoir trouvé les trois éléments d'enquête) doit être **en zone 6**. Le joueur annonce alors **à la fin de son tour** : « **Je veux faire des révélations** ».

Néanmoins, **les joueurs finissent encore la manche en cours** jusqu'au joueur précédant le Premier Joueur, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois. Il est inutile que d'autres joueurs se rendent également en zone 6 durant ce dernier tour.

MODE COOPÉRATIF UNIQUEMENT

Si les joueurs pensent avoir résolu l'enquête et sont **tous d'accord**, ils peuvent décider **à l'issue de n'importe quelle manche** de mettre fin à l'enquête. Peu importe où se trouvent leurs détectives et le Navire sur sa piste.



CONCLUSIONS DES JOUEURS

MODE COMPÉTITIF UNIQUEMENT

Fin de l'enquête avec l'Arrivée au port

Les joueurs notent **simultanément et secrètement** leurs hypothèses 1 et 2 sur leur feuille Déductions. Quand tout le monde a terminé (chacun a posé son crayon devant soi), les joueurs ne peuvent plus rien modifier. Dans l'ordre de la manche, en commençant par le Premier Joueur, chacun énonce alors ses **trois hypothèses 1**.

Fin de l'enquête avec les Révélations

Le joueur qui a déclenché les révélations **inscrit en premier ses déductions**, puis **lit immédiatement ses hypothèses 1** (uniquement), sans expliquer ses choix. **Les autres joueurs ne doivent pas non plus y réagir à ce stade**, car, ensuite, c'est à eux de noter, simultanément et secrètement, leurs propres hypothèses 1 et 2 sur leur feuille Déductions. Quand ils ont terminé, ils énoncent alors également chacun leurs trois hypothèses 1, dans l'ordre de la manche.

MODE COOPÉRATIF UNIQUEMENT

Chaque joueur relit ses notes (3 minutes maximum). Ensuite, les joueurs procèdent à une **mise en commun** (12 minutes maximum), où chacun intervient librement pour énoncer sa théorie, partager ses informations et apporter des précisions concernant l'enquête. Enfin, les joueurs **choisissent ensemble** leur hypothèse 1 pour chacun des 3 éléments d'enquête, ainsi que des choix alternatifs (hypothèses 2), à reporter sur la feuille Déductions du Premier Joueur.

IMPORTANT

Pour **chacun des trois éléments d'enquête** (coupable, mobile, mode opératoire), inscrire une **hypothèse 1** (votre favorite) ET une **hypothèse 2** (une seconde chance) **différentes**. Ne jamais marquer le même mot en 1 et en 2 (il ne s'agit pas de « blocs » d'hypothèse, la lecture se faisant horizontalement élément d'enquête par élément, les points ne compteront donc qu'une fois).

CONFRONTATION DES DÉDUCTIONS

Les hypothèses 1 et 2 doivent différer pour chacun des 3 éléments d'enquête.

COUPABLE 1 (50 pts) : _____

COUPABLE 2 (30 pts) : _____

MOBILE 1 (30 pts) : _____

MOBILE 2 (20 pts) : _____

MODE OPÉRATOIRE 1 (20 pts) : _____

MODE OPÉRATOIRE 2 (10 pts) : _____



RÉSOLUTION DE L'ENQUÊTE

L'un des joueurs lit, à voix haute, l'ensemble du texte de la **solution de l'enquête** dans le livret.

MODE COMPÉTITIF UNIQUEMENT

Pour le **calcul des scores**, chaque joueur entoure les points marqués pour chaque réponse exacte : soit les points de l'hypothèse 1, soit les points de l'hypothèse 2 (puisqu'elles sont différentes).

Modification des scores dans le cas des révélations :

- **chaque hypothèse 1 exacte** du joueur ayant fait des révélations confère un **malus de moins 5 points** aux autres joueurs (y compris ceux ayant opté pour la même hypothèse 1 que le détective qui a fait des révélations);
- **chaque hypothèse 1 erronée** du joueur ayant fait des révélations lui donne, à lui, un **malus de moins 10 points**. Mieux vaut donc éviter de provoquer des révélations si l'on n'est pas quasiment sûr de son coup!

Le joueur qui a le plus haut score total remporte le pari d'être le plus fin limier à bord et **gagne la partie** !
En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

MODE COOPÉRATIF UNIQUEMENT

Pour le **calcul du score**, le Premier Joueur entoure les points marqués pour chaque réponse exacte : soit les points de l'hypothèse 1, soit les points de l'hypothèse 2 (puisqu'elles sont différentes).

Le score final détermine le **degré de réussite collective** !



CONSEILS DE JEU

GARE AU RABAT !

Lorsque vous consultez le livret d'enquêtes 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 par inadvertance). 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 !

DES PASSAGERS SINGULIERS

Les enquêtes sont totalement indépendantes les unes des autres, seul le cadre du navire est commun.

Bien que portant les mêmes prénoms dans toutes les enquêtes, les **suspects** ne sont jamais les mêmes personnes d'une enquête à l'autre. Les patronymes des suspects n'ont aucune importance pour les enquêtes. Leurs conjoints éventuels résident dans la même cabine VIP qu'eux et ne sont jamais impliqués dans un meurtre. Dans les livrets d'enquêtes, les prénoms des suspects sont écrits en majuscules pour être rapidement identifiés par les joueurs.

Si les **autres passagers et membres d'équipage** (Commissaire de bord excepté) ne sont pas matérialisés sur le plateau, ils sont bien présents à bord à travers les descriptions attachées aux lieux, aux témoignages ou aux cartes Événement. Là encore, il ne s'agit jamais des mêmes personnes.

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 des différents lieux sont potentiellement **aussi instructives** que les conversations avec les suspects. De plus, **un lieu ne « ment » jamais** (rappel : seul le coupable est susceptible de mentir, bien que cela ne soit pas systématique).

Dans toutes les enquêtes, **visitez systématiquement la suite 13** (la suite de luxe est à la fois la scène de crime et le lieu de vie de la victime !). La **timonerie** (le capitaine ou son second vous y donnent parfois des tuyaux) et les **services** (le médecin de bord, qui a vu le corps, s'y trouve généralement) sont également des lieux stratégiques. Enfin, la **cabine du coupable** (encore faut-il l'avoir identifié) est bien souvent un lieu clef...



SUPER BOUÉE !



Une bonne stratégie de jeu consiste à dépenser un jeton Bouée pour apporter **le second point** permettant d'enquêter en privé quand il ne vous en reste plus qu'un seul (d'autant que si vous décidez de rendre publique la piste en **mode compétitif**, vous récupérez 1 point à dépenser ce tour-ci, éventuellement ce point peut tout à fait servir à racheter le jeton Bouée tout juste dépensé).

Si vous hésitez sur la façon de dépenser votre dernier point d'action du tour, n'hésitez pas à racheter un jeton Bouée déjà dépensé, pour plus de flexibilité ultérieurement (y compris pour vous laisser éventuellement la possibilité de soutirer une information à un autre joueur plus tard).



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 ou en faisant autre chose, mais poursuit son enquête lorsque les autres jouent... **Prêter attention aux actions et réactions des autres joueurs peut se révéler très instructif !** Mince, que savent-ils que vous ignorez ?

Étudiez les déplacements des détectives et des suspects. Notez bien toutes 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 suis aussi cette piste ou je l'évite ?) et donc de temps, en observant de près les autres joueurs. Bien sûr, en **mode compétitif**, le bluff peut aussi faire partie du jeu, après tout vous avez un pari à remporter ! En **mode coopératif**, ne manquez pas les précieux indices distillés par vos collègues pour optimiser vos actions !

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 début, on tâtonne un peu au hasard, 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. Si vous attendez votre tour pour faire le point et réfléchir à ce que vous allez faire, vous allez ralentir la partie.

Et si vraiment vous trouvez que les réflexions des détectives durent trop longtemps, rien ne vous empêche d'utiliser un **chronomètre** (3 min) pour dynamiser l'enquête. Cela peut néanmoins se révéler trop stressant pour certains, 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 en **mode compétitif**) est l'objectif affiché de la partie. Mais ce n'est fondamentalement pas un jeu où l'important est de « scorer ». Le **vrai plaisir de ce jeu** est de **découvrir l'histoire** petit à petit, d'**essayer de comprendre** ce qui s'est passé et enfin, de votre côté ou ensemble, de **recoller et interpréter au mieux les morceaux** de cette histoire en louvoyant entre les fausses pistes. Bref, avant de regarder la solution, saurez-vous expliquer toute l'histoire ?



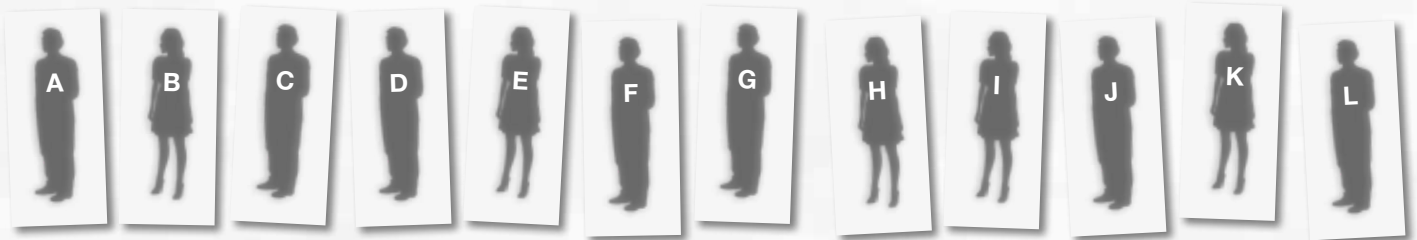
MODE SOLO

« 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 ! »

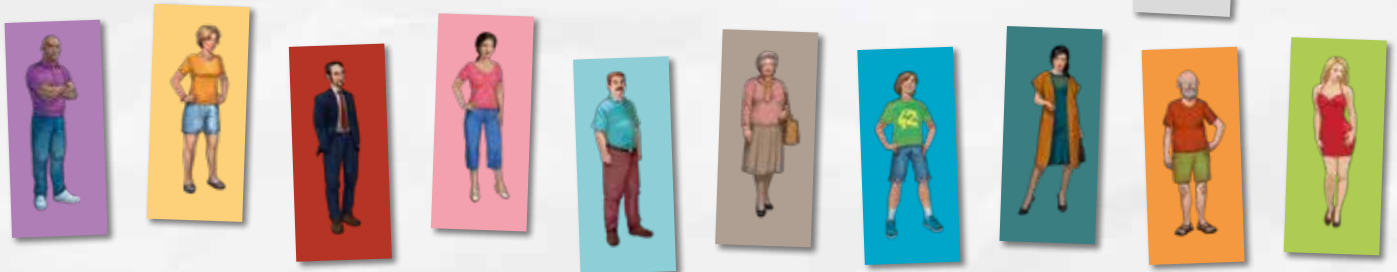
Voici comment modifier les règles pour jouer seul, ou même à deux en équipe (une autre façon de jouer ensemble). Dans le **mode solo**, vous devrez **prendre de vitesse Simon**, le **Commissaire de bord**, pour résoudre l'enquête **en 10 tours maximum** !

MISE EN PLACE

- ① Mélanger les **cartes Événement** (pas de préparation particulière requise), puis disposer la pioche, face cachée, sur l'emplacement dédié du plateau. Elles seront utilisées uniquement pour leur indication chiffrée, **aucun effet de carte Événement ne sera appliqué durant la partie**.
- ② Placer le **pion Navire** à gauche de la case la plus à gauche de la Piste de progression (donc, hors piste).
- ③ Placer **aléatoirement** les **12 suspects** sur les **zones 4 à 9**, à raison de 2 pions par zone.



- ④ Prendre une **feuille Carnet de notes & Dédutions** et attribuer une colonne à **Simon**.
- ⑤ Prendre 12 **jetons Bouée**.
- ⑥ Placer le jeton **Dernier suspect** déplacé près du plateau.
- ⑦ Placer le **Commissaire de bord** en **zone 2**.
- ⑧ Choisir **1 détective** (un seul, même à deux joueurs) et le placer en **zone 6**.



- ⑨ Choisir une enquête dans **un livret d'enquêtes** et lire **sa présentation** à voix haute.

TOUR DU JOUEUR

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.

Le joueur dispose de **4 points d'action** (et non pas 3 !) à dépenser durant la phase Actions (mêmes actions que pour le mode compétitif), puis joue sa phase Suspects. Lorsqu'il enquête en public, le joueur **doit numéroté (ou cocher) la piste correspondante dans la colonne attribuée à Simon**. Si le joueur utilise l'action **Soutirer une information (à Simon)**, le jeton Bouée utilisé est défaussé. L'action **Déplacer le Commissaire de bord** est toujours possible. Attention, le Commissaire de bord continue de gêner l'enquête !



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** et dans l'ordre, d'abord les lieux puis les suspects présents (optimisez néanmoins ses points d'action). **Quand Simon a épuisé toutes les pistes d'une zone, il est déplacé** et continue d'enquêter s'il lui reste des points d'action. Pour cela, **tirer 1 Événement : le numéro indiqué détermine la zone où le placer** ; s'il y a déjà été, tirer une autre carte. Finalement, il ne s'agit que de **cocher au fur et à mesure sur le Carnet de notes les pistes** sur lesquelles Simon a enquêté et celles effectuées en public par le joueur, **sans jamais lire les pistes du livret**.

FIN DE PARTIE

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

- ① **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**.
- ② **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**.
- ③ **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 de jeu. Idéalement, débrouillez-vous pour que Simon finisse la partie avec 29/35 pistes connues, en gérant au mieux vos jetons Bouée et les pistes suivies en privé ou en public. Utilisez à bon escient les pistes déjà connues du Commissaire de bord (ce qui n'augmentera pas le nombre de pistes qu'il connaît), 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 pour les interroger pour 1 point d'action ! Si vous jouez à deux, répartissez-vous le travail : l'un des joueurs lit les pistes obtenues et l'autre prend des notes sur la feuille d'enquête.



AIDE DE JEU



POSTULATS COMMUNS À TOUTES LES ENQUÊTES

- Le corps a été retrouvé dans la suite de luxe (lieu 13).
- Le décès suspect a eu lieu la veille de l'enquête, entre 23h45 et 0h00.
- Le coupable est l'un des 12 suspects, sauf accident (aucun coupable) ou suicide (la victime est alors considérée comme le « coupable »).
- Le coupable n'a jamais de complice et est le seul susceptible de mentir.

POINTS DE RÈGLE PARTICULIERS

- Les zones 2 et 3 ne sont pas reliées.
- Impossible d'inspecter la cabine VIP d'un suspect présent en zone 1.
- Un seul détective à la fois peut se trouver dans la suite de luxe.
- Entrer dans la suite de luxe (pas en sortir) coûte 2 points d'action.
- Aucun suspect ne peut être déplacé dans la suite de luxe.
- Il ne peut y avoir plus de 4 suspects dans une même zone en même temps.

MODE COMPÉTITIF

Au début de chaque manche, le **Premier Joueur** pioche un événement, puis **place le commissaire de bord** et **lit la carte**.

À son tour, **chaque joueur dépense jusqu'à 3 points d'action**, plus d'éventuels jetons Bouée, puis **peut déplacer un suspect d'1 ou 2 zones** (4 suspects maximum par zone).

ACTIONS À 1 POINT :

- ⇒ **Enquêter en public**
(lire la piste à voix haute)
- ⇒ **Déplacer son détective vers une zone adjacente**
(+1 point d'action vers la zone 2)
- ⇒ **Déplacer le commissaire de bord d'une zone**
- ⇒ **Racheter 1 jeton Bouée**
(si moins qu'en début de partie)

ACTIONS À 2 POINTS :

- ⇒ **Enquêter en privé**
(lire la piste pour soi-même)
⚠ **rendre publique la piste après coup redonne 1 point**
- ⇒ **Soutirer une information**
(sauf suite de luxe) à un détective dans la même zone ; **en plus lui donner 1 jeton Bouée**

MODE COOPÉRATIF

Au début de chaque manche, le **Premier Joueur** pioche un événement, puis **place le commissaire de bord** et **lit la carte**.

À son tour, **chaque joueur dépense jusqu'à 3 points d'action**, plus d'éventuels jetons Bouée, puis **peut déplacer un suspect d'1 ou 2 zones** (4 suspects maximum par zone).

ACTIONS À 1 POINT :

- ⇒ **Déplacer son détective vers une zone adjacente**
(+1 point d'action vers la zone 2)
- ⇒ **Déplacer le commissaire de bord d'une zone**
- ⇒ **Racheter 1 jeton Bouée**
(si moins qu'en début de partie)

ACTIONS À 2 POINTS :

- ⇒ **Enquêter en privé**
(lire la piste pour soi-même), puis **donner une appréciation de son intérêt** aux autres joueurs (tout autre joueur présent dans la zone lit également cette piste)
- ⇒ **Soutirer une information**
(sauf suite de luxe) à un détective dans la même zone ; **en plus lui donner 1 jeton Bouée**