MINUIT, MEURTRE EN MER

LE JEU D'ENQUÊTES IMMERSIF



RÈGLES DU JEU

2-6

12+

60-90mn

MULTIFACES EDITIONS

Alain Luttringer

CRÉDITS & REMERCIEMENTS



Auteur, chef de projet, direction artistique : Alain Luttringer

Relecteurs : Yvette Peter-Deletraz, Carole, Bernadette et Françoise Schnitzler

Illustrateurs : Fabrice Weiss (couverture, dessins d'ambiance) et Baptiste Reymann (plateau de jeu, livrets d'enquête, pictogrammes)

Graphiste : Julie Bellule

Testeurs : Carole, Bernadette, François et Françoise Schnitzler, Élodie Delhomme, Peter Lentz, Jeanne Lanoix, Lionel Weisbecker, Susanna Nunes, Alice Fournier, Fabien et Laetitia Wild et bien d'autres !

Remerciements spéciaux : Carole Schnitzler, Yvette Peter-Deletraz, Bertrand Audinet



MÉCÈNES FINANCEMENT PARTICIPATIF

Samy Allaki, Juliette Bontemps, Luc Briquel, Caroline D'Silva,
Anna et Thibaud Dayan, Yvette et Marcel Deletraz,
Adrien «Khronos» Denis, Sébastien Duperrier,
Alice Fournier et Bertrand Audinet, Nicolas «Marneus» Gindensperger,
François Hoff, Olivier Korn, Danielle et Robert Luttringer,
Hélène et Grégory Martinez, Françoise et François Schnitzler



MULTIFACES EDITIONS
12 rue Humann, 67000 Strasbourg - France
www.multifaces-editions.com

Copyright © 2017 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 d'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 d'être le plus fin limier à bord !

Minuit, Meurtre en Mer vous embarque pour une traversée incertaine, durant laquelle vous tenterez de reconstituer les circonstances du supposé crime.

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

Telles sont les trois questions auxquelles vous devrez répondre quand le navire aura rejoint le port ou après qu'un détective ait déclenché des révélations !

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 adapter votre méthode d'investigation aux circonstances...

Cette boîte de jeu propose **20 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, 2 livrets d'Enquêtes (le vert et le rouge),
20 pions (6 détectives, 12 suspects, 1 commissaire de bord, 1 navire), 1 palet Dernier Suspect Déplacé, 6 jetons Bouée,
1 bloc de feuilles Carnet de notes & Déductions,
18 cartes Événement, 1 dé à 10 faces, 1 règle du jeu

Préparation : *coller un autocollant «A» sur les deux faces de l'un des 12 pions Suspects (blancs). Procéder de même pour les autres lettres («B» à «L») avec les 11 autres pions Suspects. Les autocollants restants servent uniquement en cas de raté ou de détérioration.*



TRÈS IMPORTANT : POSTULATS COMMUNS À TOUTES LES ENQUÊTES

① Le corps a été retrouvé dans la suite de luxe (lieu 13).

② Le meurtre a été commis 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.

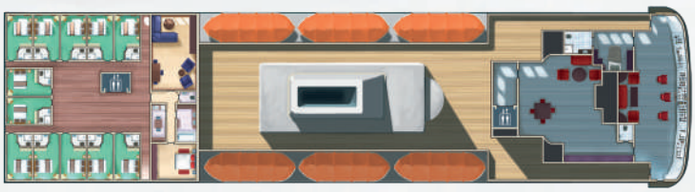
④ Le coupable est forcément l'un des 12 suspects, sauf accident (aucun coupable) ou suicide (la victime est alors considérée comme étant le «coupable»).

VISITE GUIDÉE

PLANS DU NAVIRE

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

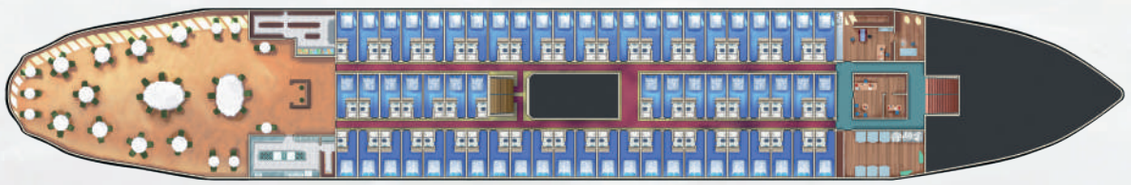
Le **pont supérieur** abrite les cabines VIP des 12 suspects (zone 1, lieux 01 à 12), la suite de luxe où résidait la victime (zone 2, lieu 13), ainsi que la timonerie (zone 3, lieu 14).



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).

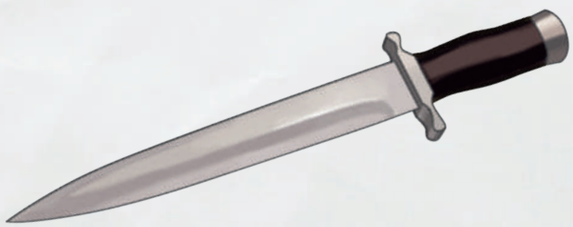


Le **pont inférieur** accueille le restaurant et les cuisines (zone 7, lieu 21), les cabines des passagers (zone 8, lieu 22) et les espaces de services, à savoir l'infirmerie, l'intendance et la buanderie (zone 9, lieu 23).



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

- La zone 2 est uniquement accessible depuis la zone 1 : **impossible de passer de la zone 2 à la zone 3 et inversement.**
- 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, durant la partie, 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 1 à 4, selon le nombre de joueurs) et s'achève dès son arrivée à destination (case 10).



CARTES ÉVÉNEMENT (18)



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.

Les cartes Événement sont sans lien avec le contenu des enquêtes.

LIVRETS D'ENQUÊTES (2 X 10 ENQUÊTES)

Chaque livret propose dix enquêtes. Il est suggéré de les jouer dans l'ordre numérique.



Les **Présentations** d'enquêtes sont toutes réunies au début du livret. À gauche : numéro d'enquête, titre, niveau de difficulté (novice, amateur ou expert), illustration, texte introductif (avec, parfois, des règles dérogatoires). À droite : tableau de correspondance (à chacune des 60 pistes possibles d'une enquête est attaché un numéro renvoyant à une Piste, qu'on ira lire si on y accède durant la partie). Attention de ne pas vous tromper d'enquête durant la partie ! Astuce : marquez l'enquête en cours avec le rabat et vérifiez l'image de présentation lorsque vous lisez une piste.

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 (de sorte que 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**.

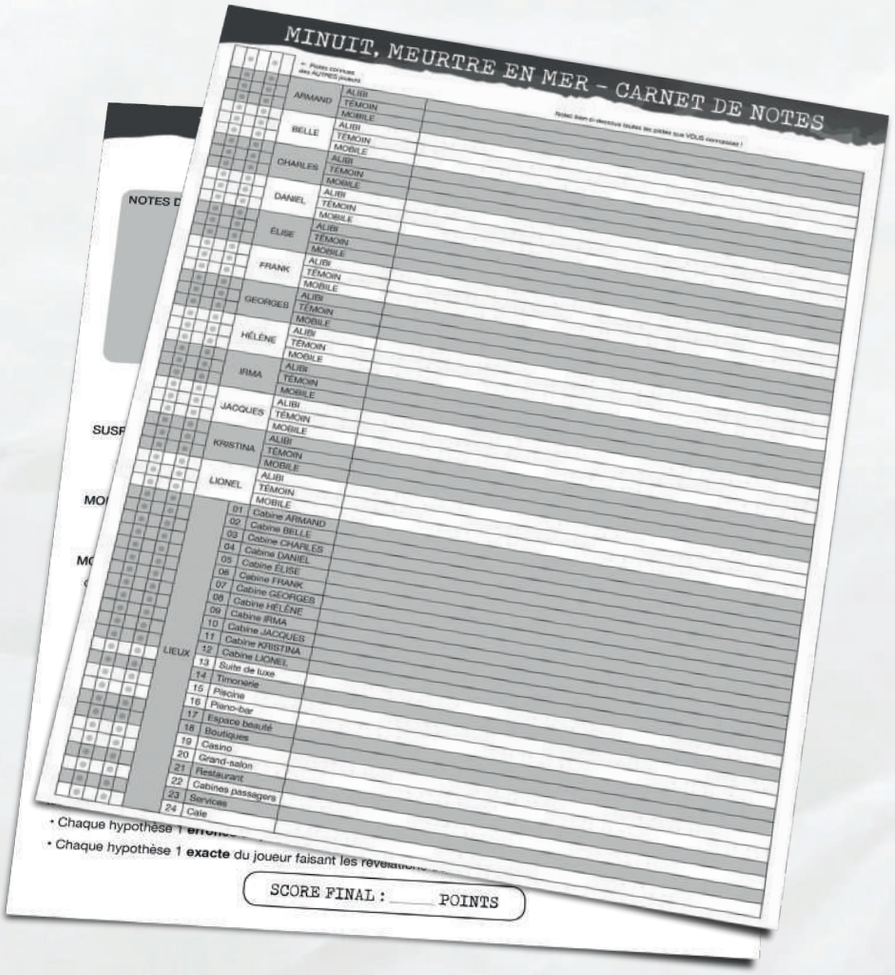
Matérialisez à droite chaque piste dont vous avez connaissance (suite à l'action de votre propre détective ou d'une diffusion publique), en notant les informations essentielles ou, le cas échéant, le fait qu'il n'y a rien de particulier. Les cases à gauche servent à cocher les pistes connues par les autres joueurs : au début du jeu, inscrivez en haut l'initiale du prénom des autres joueurs. Il est souvent utile, pour le choix de votre méthode d'investigation, de savoir ce que les autres joueurs connaissent déjà...

Pour plus de simplicité dans vos prises 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 citez.



La page **Déductions** sert surtout en fin de jeu. Elle peut également être librement utilisée en cours de partie pour matérialiser des éléments écartés, des éléments très suspects, etc.





REMARQUES GÉNÉRALES



Les enquêtes sont indépendantes les unes des autres, seul le cadre du navire est commun. Bien que les suspects portent les mêmes prénoms dans toutes les enquêtes, ce ne sont jamais les mêmes personnes. Les patronymes des suspects n'ont aucune importance pour les enquêtes. Leurs conjoints éventuels résident dans la même cabine qu'eux et ne sont jamais en cause dans un meurtre. Dans les livrets d'enquêtes, les suspects sont distingués en majuscules pour être rapidement identifiés par les joueurs.

Si les autres passagers et l'équipage (commissaire de bord excepté) ne sont pas matérialisés sur le plateau, ils n'en sont pas moins «vivants» à travers les descriptions attachées aux lieux, aux témoignages ou aux cartes Événement. Il est utile d'attirer l'attention des joueurs sur le fait que les pistes correspondant aux différents lieux sont potentiellement aussi instructives que celles des dialogues avec les suspects : à ne pas négliger ! En particulier, fouiller la suite de luxe (la scène de crime !), voire la timonerie et les services, se révèle quasiment incontournable...

Les enquêtes sont rejouables après un certain laps de temps. En effet, les pistes connues par un joueur à la fin d'une enquête donnée différeront lorsqu'il y rejouera (en moyenne, connaître environ 30 pistes sur 60 permet de trouver) ; de plus, le fait que les suspects ont toujours le même prénom dans toutes les enquêtes ajoute à la confusion. De nombreuses enquêtes sont disponibles, ne rejouez pas les mêmes trop rapidement !

MISE EN PLACE

① Mélanger les **cartes Événement**, puis les placer, face cachée, sur l'emplacement «PIOCHE ÉVÉNEMENT». À 4 joueurs : retirer une carte MER CALME. À 5-6 joueurs : retirer la carte DOUBLE RÉGIME.

② Placer le pion navire sur la Piste de progression, selon le nombre de joueurs : **1ère case à 2 joueurs, 2e case à 3 joueurs, 3e case à 4 joueurs, 4e case à 5/6 joueurs.**

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

④ Choisir **un pion détective** différent pour chaque joueur. Placer les pions choisis en zone 6 (celle du grand-salon).

⑤ Distribuer à chaque joueur une feuille **Carnet de notes / Déductions**. Se munir de crayons de papier et de gommes pour la prise de notes.

⑥ Répartir les **jetons Bouée** selon le nombre de joueurs : 3 à 2 joueurs, 2 à 3 joueurs, 1 à 4-6 joueurs.

⑦ Placer le dé à 10 faces, le palet Dernier suspect déplacé et le pion du Commissaire de bord près du plateau.

⑧ Désigner un joueur qui aura le statut de **Premier Joueur durant toute la partie**.

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



TOUR DU JOUEUR

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



PHASE "PREMIER JOUEUR" (RÉSERVÉE AU PREMIER JOUEUR)



Lorsque c'est à son tour de jouer, mais avant de débuter sa phase Actions, le **Premier Joueur** retourne et lit, à voix haute, la première **carte de la PIOCHE ÉVÉNEMENT**. Son effet est immédiat et uniquement valable pour le tour en cours. La carte est ensuite placée, face visible, sur l'emplacement «ÉVÉNEMENT DU TOUR».

Il lance ensuite le **dé à 10 faces** et place le **Commissaire de bord** dans la zone correspondante (zone 1 à 10). La présence du commissaire de bord dans une zone donnée **empêche les détectives d'enquêter** (fouiller un lieu ou interroger un suspect) dans celle-ci durant tout le tour. Il n'influe pas sur les déplacements des détectives.

PHASE "ACTIONS DU JOUEUR"

Le joueur dispose à son tour de **4 points d'action**. Il peut les utiliser à sa guise pour effectuer les actions suivantes :

• **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**.

• **INTERROGER un suspect sur l'un des trois sujets possibles** coûte **1 à 3 points**, selon la méthode choisie. Pour interroger un suspect, le détective doit être dans la même zone que lui. **Énoncer le sujet choisi** avant l'éventuel jet de dé : **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 ?») ou **MOBILE** («Quelles étaient vos relations avec la victime ?»).

• **FOUILLER un lieu** coûte **1 à 3 points**, selon la méthode choisie. Pour fouiller un lieu, le détective doit être dans la zone de ce lieu. Cette action permet de recueillir des témoignages d'autres personnes ou des indices matériels.

Trois méthodes d'investigation, pour l'interrogatoire comme pour la fouille, peuvent être utilisées (au gré du joueur) et il peut en changer à loisir durant le même tour :

RAPIDE	1 point d'action	1 à 7 au dé	Résultat public
DISCRÈTE	2 points d'action	1 à 7 au dé	Résultat privé
MINUTIEUSE	3 points d'action	Réussite systématique	Résultat privé



De **1 à 7**, l'investigation réussit ; de **8 à 10,** l'investigation n'aboutit pas.
En cas d'échec, le joueur peut réessayer tant qu'il lui reste des points d'action.

Résultat public : le joueur dont c'est le tour lit la piste pour tous, à voix haute.
Résultat privé : le joueur dont c'est le tour lit la piste pour lui-même, en silence.

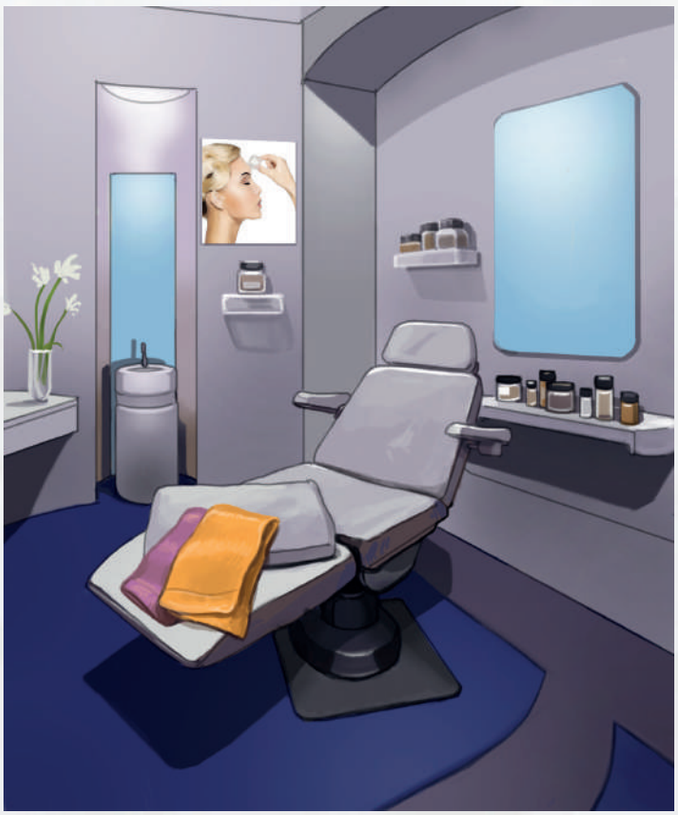


Le **jeton Bouée** est à **USAGE UNIQUE** : une fois utilisé, il est retiré de la partie. Il permet de **soustraire 1 au résultat de l'un de ses jets de dé**, ou d'**obtenir un point d'action supplémentaire**. Un même joueur peut utiliser plusieurs jetons à volonté durant le même tour (partie à 2 ou 3 joueurs).

Exemple : *lors de son tour, il reste 1 dernier point d'action à un joueur. Il tente de fouiller le casino de façon rapide (coût = 1 point). Pour réussir, il doit obtenir entre 1 et 7 au dé, mais il fait 8. Il décide alors d'utiliser son jeton Bouée pour modifier son 8 en 7, transformant ainsi un échec en succès ! Notamment, s'il avait fait plus que 8, il aurait pu choisir de s'octroyer 1 point d'action de plus et donc un essai de plus.*



PHASE "DÉPLACEMENT D'UN SUSPECT" (FACULTATIF)



Après avoir utilisé ses points d'action, le joueur dont c'est le tour peut - gratuitement - **déplacer un** (unique) **suspect au choix, d'une ou deux zones** (en respectant les règles de déplacement). Le **palet Dernier Suspect Déplacé** est ensuite placé sous le pion du suspect concerné, ce qui signifie qu'il ne pourra pas être le prochain suspect à être déplacé durant la partie.

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 la fouiller** (il reste possible d'interroger le suspect).

L'intérêt du déplacement volontaire d'un suspect est limité en début de partie. En cours de partie, cela peut cependant s'avérer très utile pour rapprocher un suspect de son détective, l'éloigner de détectives concurrents ou encore pour empêcher ou permettre l'accès à sa cabine VIP... Pensez-y !



Exemple 1 **:** *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 tenter de fouiller discrètement l'un des lieux de cette zone (jet de dé réussi, résultat privé), puis 1 point pour passer dans une autre zone adjacente.*

Exemple 2 **:** *un joueur utilise 1 point d'action pour interroger de façon rapide un suspect sur le sujet ALIBI (jet de dé réussi, résultat public), puis de façon minutieuse, il interroge le même suspect sur le sujet TÉMOIN pour 3 points (pas de jet de dé, résultat privé).*

Exemple 3 **:** *un détective présent dans la zone 1 désire fouiller la suite de luxe. Il dépense donc 2 points pour y pénétrer, puis tente une fouille discrète (jet raté : il attendra le prochain tour pour réessayer sa fouille ; en attendant, il reste dans la suite et donc personne d'autre ne peut y entrer).*

FIN DE L'ENQUÊTE ET CONCLUSIONS DES DÉTECTIVES



Une enquête peut se terminer de deux manières : **arrivée au port** OU **révélations**.

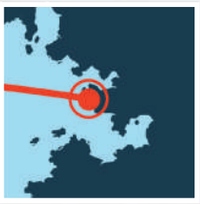
Dans les deux cas, tous les joueurs vont confronter leurs déductions, mais pas exactement de la même façon.

CONFRONTATION DES DÉDUCTIONS

Rappel : les hypothèses 1 et 2 doivent différer pour chacun des 3 éléments d'enquête.

COUPABLE	hypothèse 1 (50 pts) : _____	hypothèse 2 (30 pts) : _____
MOBILE	hypothèse 1 (30 pts) : _____	hypothèse 2 (20 pts) : _____
MODE OPÉRATOIRE	hypothèse 1 (20 pts) : _____	hypothèse 2 (10 pts) : _____

LE NAVIRE ARRIVE AU PORT



Si le pion du navire atteint la dernière case de la Piste de Progression, les joueurs cessent immédiatement leur enquête. Ensuite, ils notent **tous 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 du tour de table, en commençant par le Premier Joueur, chacun énonce alors **ses trois hypothèses 1**.



UN DÉTECTIVE FAIT DES RÉVÉLATIONS AU GRAND-SALON

Un joueur qui pense avoir trouvé les trois éléments d'enquête et **dont le détective se trouve en zone 6** (celle du grand-salon) peut, **à la fin de son tour, annoncer vouloir faire des révélations**.

Les joueurs finissent encore le tour de table en cours jusqu'au joueur précédant le Premier Joueur (de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois). Il est inutile que d'autres joueurs se rendent également en zone 6 à leur tour.

IMPORTANT

Chaque joueur doit formuler une **hypothèse 1** (sa favorite) ET une **hypothèse 2** (une seconde chance) pour chacun des trois éléments d'enquête. **Ces hypothèses doivent être DIFFÉRENTES.**

Ensuite, le joueur qui a déclenché les révélations **inscrit EN PREMIER** ses déductions, puis RÉVÈLE IMMÉDIATEMENT ses hypothèses 1 (uniquement). **Les autres joueurs ne doivent pas y réagir à ce stade**. À présent, c'est à eux de noter, simultanément et secrètement, leurs propres hypothèses 1 et 2 sur leur feuille Déductions. Quand tout le monde a terminé, ils énoncent alors chacun leurs trois hypothèses 1, dans l'ordre du tour de table.

RÉSOLUTION DE L'ENQUÊTE

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

Pour le **calcul des scores**, chaque joueur entoure les points de 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 dans le grand-salon :
• **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, il y a plusieurs gagnants.

AIDE DE JEU



POSTULATS COMMUNS À TOUTES LES ENQUÊTES

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

TOUR DU JOUEUR

PHASE PREMIER JOUEUR (uniquement au début du tour du Premier Joueur)
Le Premier Joueur pioche et lit à voix haute la carte Événement du tour, puis place le Commissaire de bord.

PHASE ACTIONS DU JOUEUR
Le joueur actif dispose de 4 points d'action pour se déplacer, interroger et fouiller.

PHASE DÉPLACEMENT D'UN SUSPECT (facultatif)
À la fin de son tour, le joueur actif peut déplacer un unique suspect, sauf le dernier déplacé (matérialisé par le pion rond), d'une ou deux zones reliées.

MÉTHODES D'INVESTIGATION (INTERROGATOIRE OU FOUILLE)

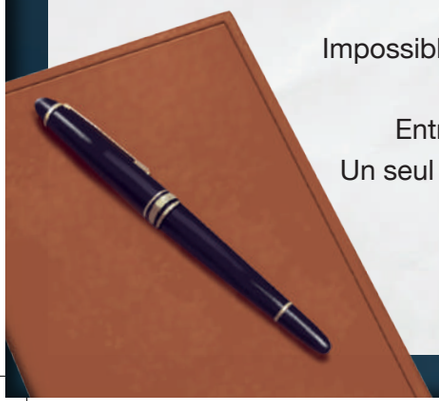


RAPIDE	1 point d'action	1 à 7 au dé = réussite	Résultat public
DISCRÈTE	2 points d'action	1 à 7 au dé = réussite	Résultat privé
MINUTIEUSE	3 points d'action	Pas de jet de dé	Résultat privé

FIN DE L'ENQUÊTE

Immédiatement, si une carte Événement déclenche l'arrivée au port du navire de croisière.
OU
À la fin du tour de table, si un détective (présent au grand-salon) a déclaré vouloir faire des révélations.

POINTS DE RÈGLE PARTICULIERS



Impossible de fouiller la cabine d'un suspect présent en zone 1 (cabines VIP).
Les zones 2 et 3 ne sont pas reliées.
Entrer dans la suite de luxe (pas en sortir) coûte 2 points d'action.
Un seul détective à la fois peut être présent à l'intérieur de la suite de luxe.
Aucun suspect ne peut être déplacé dans la suite de luxe.