



Une enquête policière dans la tour du crime pour
2 à 6 fins limiers à partir de 10 ans

Il fait nuit à l'hôtel Arosa. Des planches qui craquent, des volets qui claquent, des bruits étranges. Derrière ces murs fins, aucun bruit ne passe inaperçu pour les oreilles curieuses. Tout à coup : une détonation ! Un cri ! Des pas pressés qui s'éloignent... Personne n'a rien vu. Mais tout le monde a tout entendu... A tous les étages, il y a des traces des clients. Mais lesquelles seront découvertes ? Et lesquelles resteront cachées ?

Si on veut éviter d'être accusé, on doit mettre le crime sur le dos d'un autre joueur. Car une chose est sûre : en présence de preuves accablantes, le coupable du crime sera confondu.

Idée et but du jeu

Les joueurs éveillent les soupçons des autres : ils jettent des traces (de petits cubes en bois) dans la cheminée d'aération de l'hôtel. Si on tend l'oreille, on peut deviner à quels étages les traces tombent. Avec cette information, il est possible de piéger les autres joueurs et d'effacer ses propres traces.

Si un joueur a laissé des traces particulièrement suspectes, il est le coupable. Le joueur qui a le moins d'indices contre lui gagne la partie.

Le matériel du jeu



1 hôtel
(8 pièces)



2 victimes
(rouge)



1 tableau de
recherche



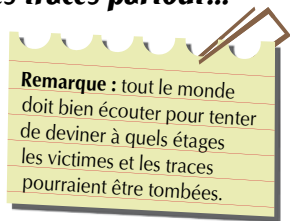
120 traces en
6 couleurs

Empilez les 7 **étages** sur le **rez-de-chaussée** (**étage 0**) de l'hôtel de manière à constituer un bâtiment. Placez le **tableau de recherche** à côté de l'hôtel. Chaque joueur place les **20 traces de sa couleur** devant lui sur la table, elles constituent sa « réserve ».

LE PROLOGUE : deux morts à l'Arosa et des traces partout...

Le dernier à avoir eu un couteau en main jette les **deux victimes** dans la cheminée d'aération de l'hôtel. Ensuite, les joueurs jettent, à tour de rôle, deux de leurs traces dans la cheminée, l'une après l'autre.

cheminée
d'aération de
l'hôtel



LA PARTIE PRINCIPALE : la recherche

Déroulement de la partie

La partie principale est subdivisée en deux actes. C'est seulement une fois les **deux victimes découvertes** lors du **premier acte** que le **deuxième acte** commence. A ce moment-là, les joueurs se **suspectent** mutuellement et essaient **d'effacer leurs propres traces**.

Premier acte : à la recherche des victimes

Le dernier à être allé dans un hôtel commence. Les autres joueurs suivent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour est **l'enquêteur**. Il inspecte un étage en le soulevant prudemment (avec les étages qui se trouvent au-dessus) pour qu'on puisse voir l'intérieur de l'étage.

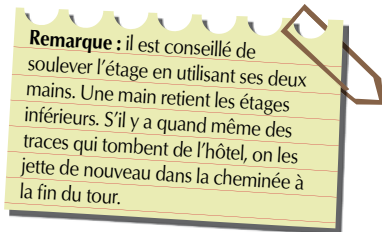
Maintenant, il y a deux possibilités :

Possibilité 1 : l'enquêteur ne trouve **pas de victime** dans l'étage ouvert.

Si le joueur trouve cependant des **traces**, il les retire. Ensuite, il scelle l'étage (en remplaçant les étages enlevés sur le bâtiment) et jette de nouveau toutes les traces retirées dans la cheminée, l'une après l'autre.

Des recherches bâclées : comme il a cherché des victimes au mauvais endroit, l'enquêteur laisse maintenant **une trace lui appartenant**. Il jette une trace (supplémentaire) **de sa réserve** dans la cheminée.

Possibilité 2 : il y a bien une **victime** dans l'étage ouvert. L'enquêteur place cette victime sur la case correspondante du tableau de recherche. Cet étage est donc marqué comme **lieu du crime**. Si **les deux victimes** se trouvent au même étage, le joueur les place toutes les deux sur la même case du tableau de recherche. Dans ce cas, il n'y a qu'un seul lieu du crime.



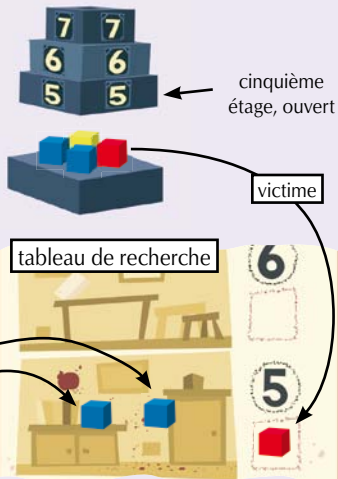
Dans cet exemple, les deux lieux du crime se trouvent aux étages 3 et 5.

Il y a des traces d'autres joueurs sur le lieu du crime ? C'est très suspect ! Le joueur note tout de suite cette information sur le tableau de recherche. Pour chacune de leurs traces trouvées sur le lieu du crime, les joueurs « épinglés » doivent placer une trace **de leur réserve** sur l'étage correspondant du tableau de recherche. Mais s'il y a des traces lui appartenant, l'enquêteur ne les « remarque pas » : il ne place **pas de trace lui appartenant** sur le tableau de recherche.

Ensuite, l'enquêteur retire toutes les traces de l'étage fouillé, referme l'hôtel et jette de nouveau les traces retirées dans la cheminée d'aération, l'une après l'autre.

Si les deux victimes sont découvertes, la recherche des victimes est finie.

Remarque : chaque joueur qui jette des traces dans la cheminée nomme toujours leur couleur de manière à ce que les autres joueurs puissent suivre sans problème.





Le joueur jaune place la victime, mais pas de trace sur le tableau de recherche. Le joueur bleu doit placer deux traces de sa réserve sur le tableau de recherche.

Attention : on place uniquement des traces des réserves des autres joueurs sur le tableau de recherche. À la fin de son tour, le joueur jette de nouveau dans la cheminée toutes les traces qu'il a trouvées dans l'hôtel.

Deuxième acte : suspecter d'autres joueurs ou effacer des traces

On joue à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour choisit en tant qu'enquêteur l'une des deux actions suivantes :

 **suspecter un autre joueur**

 **effacer ses propres traces**




L'enquêteur annonce toujours à haute voix l'action choisie avant de l'exécuter.





Suspecter d'autres joueurs

L'enquêteur **nomme** un ou plusieurs autres joueurs qu'il **suspecte**. Ensuite, il ouvre un étage dans lequel il pense trouver des traces des suspects.

Maintenant, on inspecte cet étage :

 Pour **chacune** de ses traces qui se trouvent dans l'étage ouvert, chaque joueur **suspect** doit placer une trace **de sa réserve** sur l'étage correspondant du **tableau de recherche**.

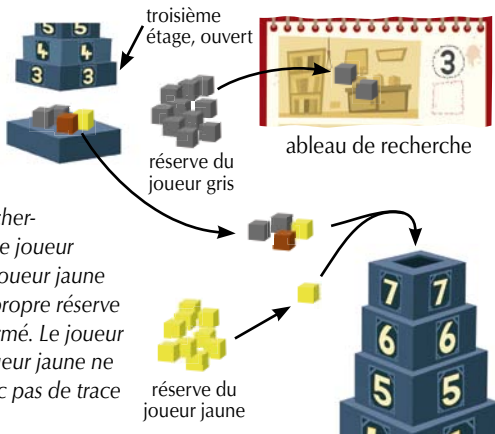
 Maintenant, l'enquêteur retire **toutes les traces** qui se trouvent dans l'étage ouvert, puis referme l'hôtel et jette de nouveau toutes les traces retirées **dans la cheminée d'aération, l'une après l'autre**.

 **Des recherches bâclées** : pour chaque joueur suspect dont il n'y a pas de trace dans l'étage ouvert, l'enquêteur doit jeter **une trace supplémentaire de sa propre réserve** dans la cheminée.



Exemple : l'enquêteur jaune pense que les joueurs gris et bleu se trouvent au troisième étage. Il y a bien deux traces grises, mais pas de trace bleue.

Le joueur gris place deux traces de sa réserve sur la case du troisième étage sur le tableau de recherche. Le joueur jaune a suspecté le joueur bleu à tort. Pour cette raison, le joueur jaune doit jeter l'une des traces de sa propre réserve dans l'hôtel une fois celui-ci refermé. Le joueur marron a eu de la chance : le joueur jaune ne l'a pas suspecté ; il ne place donc pas de trace sur le tableau de recherche.



Cas particulier « Le rez-de-chaussée » : pour enquêter avec succès au rez-de-chaussée, on **doit** y trouver au moins **une de ses propres traces**. Si c'est le cas, les mêmes règles que pour les autres étages s'appliquent. Mais si l'enquêteur ne trouve **pas de trace lui appartenant** au rez-de-chaussée, il se passe les choses suivantes :

- 🔪 On ne place pas de trace des suspects sur le tableau de recherche.
- 🔪 **Pour chaque joueur suspect**, l'enquêteur jette une trace de sa propre réserve dans la cheminée d'aération.
- 🔪 Comme d'habitude, le joueur jette de nouveau toutes les traces trouvées dans l'étage ouvert (le rez-de-chaussée) dans la cheminée.



Effacer ses propres traces :

S'il y a déjà des traces **lui appartenant** sur le tableau de recherche, l'enquêteur peut les retirer.

- 📎 L'enquêteur ouvre un étage de son choix. Il compte les traces **lui appartenant** qu'il y trouve. Ensuite, il peut retirer de l'étage correspondant du tableau de recherche (au maximum) autant de traces **lui appartenant** qu'il en a trouvé dans l'étage ouvert de l'hôtel. Il les remet dans sa réserve.
- 📎 Maintenant, il retire **toutes** les traces de l'étage ouvert, referme l'hôtel et jette de nouveau les traces retirées dans la cheminée d'aération, l'une après l'autre.
- 📎 **Des recherches bâclées** : s'il n'y a **pas de trace lui appartenant** dans l'étage ouvert, l'enquêteur jette une trace supplémentaire de sa réserve dans la cheminée.

LE FINAL : le coupable et le gagnant

La partie se termine

- 📎 lorsque **10 traces d'un joueur** se trouvent sur le tableau de recherche ou
- 📎 lorsqu'un joueur n'a **plus de trace** dans sa réserve.

Vers la fin de la partie, il peut arriver qu'un joueur doive placer plus de traces sur le tableau de recherche qu'il ne lui en reste dans sa réserve. Dans ce cas, il prend les traces qu'il lui manque dans l'étage ouvert de l'hôtel.

Maintenant, on détermine le coupable et le gagnant de la partie. Les traces sur le tableau de recherche aboutissent aux **indices** suivants :

- 📎 chaque trace **sur un lieu du crime** compte **3 points de soupçon**
- 📎 chaque trace sur un lieu avoisinant le lieu du crime compte **2 points de soupçon**
- 📎 chaque autre trace compte **1 point de soupçon**



Le joueur qui a **le plus de points de soupçon** est confondu pour le meurtre.

Le joueur qui a **le moins de points de soupçon** gagne la partie.

Il se peut qu'il y ait plusieurs coupables et gagnants.

Exemple : le joueur bleu est le meurtrier ! À la fin de la partie, il a 21 points de soupçon. Il y a deux traces bleues sur les lieux du crime ($2 \times 3 = 6$ points de soupçon).

En outre, on a découvert six traces bleues avoisinant les lieux du crime ($6 \times 2 = 12$ points de soupçon). Trois autres traces bleues se trouvent aux autres étages ($3 \times 1 = 3$ points de soupçon). Le joueur marron est le joueur le plus innocent, car il n'a que 9 points de soupçon. Il gagne la partie et est tout de suite promu commissaire.



© 2010 Zoch GmbH
Auteur : Alessandro Zucchini
Illustration : Tobias Schweiger
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Birgit Irgang
www.zoch-verlag.com
Art.-Nr: 60 113 0500

Zoch zum
Spielen



Distributeur en Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch