

CS-FILES

Un jeu de Tobey Ho

Conception Graphique par Ari Wong @ Jolly Thinkers

Développement du Jeu : Arthur Au @ Jolly Thinkers

L'HISTOIRE

Un meurtre a été commis et personne ne connaît l'identité du tueur. Il est temps d'ouvrir un nouveau dossier d'enquête. Vous arrivez tous sur la scène de crime pour voir que le coupable a laissé d'importants indices qui vous permettront de résoudre le crime. Avec tous ces objets suspects éparpillés sur la scène, les enquêteurs doivent déduire tous les moyens possibles et imaginables utilisés pour commettre le meurtre. Leur but, appréhender le meurtrier rapidement.

Alors qu'un joueur endosse le rôle du chimiste de la police scientifique, qui a accès aux indices clés et aux moyens utilisés pour le meurtre, l'identification et l'arrestation des coupables sont l'affaire des autres joueurs qui jouent le rôle des autres enquêteurs. Cependant, dans ce cas, le meurtrier est un des enquêteurs, et il peut très bien y avoir un complice parmi les autres enquêteurs, ce qui rend l'enquête encore plus difficile.

Le chimiste de la police scientifique dévoilera les informations clés de l'enquête, une par une. Pour confondre le meurtrier de manière définitive, les autres enquêteurs doivent être particulièrement attentifs aux détails des objets suspects, ainsi qu'aux moyens utilisés pour le meurtre. Pendant ce temps, le meurtrier va subtilement induire en erreur ses collègues enquêteurs pour conduire l'enquête dans de mauvaises directions.

Est-ce que les enquêteurs seront assez perspicaces ? Réussiront-ils à résoudre le crime grâce à leur collaboration ? Ou bien est-ce que le(s) coupable(s) auront accompli le crime parfait et ils s'en sortiront s'en être inquiétés ?

CONTENU

Cartes de rôles (noire) x 12

Cartes indices (marron) x 210

Cartes moyens utilisés (rouge) x 90

Tuiles de scène x 32 (6 tuiles spéciales inclus)

Marqueurs en bois x 6

ROLES

Le chimiste de la Police Scientifique

En tant que maître du jeu, le chimiste de la police scientifique détient la solution du crime. Il a pour responsabilité d'assister les enquêteurs dans la reconnaissance des « Preuves Clés » et dans « les Moyens Utilisés pour le Meurtre ». Lorsqu'un joueur réussit, le crime est résolu et le chimiste de la police scientifique, tout comme les enquêteurs, remportent la partie.

Pendant la partie, le chimiste de la police scientifique N'est PAS autorisé à donner des indices en parlant, en faisant des gestes, ni en utilisant ses yeux.

Meurtrier x1

Lorsque le crime a eu lieu, le meurtrier choisit 1 carte indice et 1 carte moyen utilisé pour le meurtre comme solution de ce crime, c'est-à-dire, respectivement, « Preuves Clés » et « Moyens Utilisés pour le Meurtre ».

Le meurtrier fait de son mieux pour cacher son identité, et pour trouver un bouc émissaire. Même s'il est identifié, tant que personne ne peut résoudre correctement les « Preuves Clés » ET les « Moyens Utilisés pour le Meurtre », le meurtrier s'en sort sans être inquiété et il remporte donc la partie.

Enquêteurs x8

Pour résoudre ce crime, les enquêteurs doivent résoudre les indices donnés par le chimiste de la police scientifique. Si l'un d'entre eux indique à la fois les « Preuves Clés » et les « Moyens Utilisés pour le Meurtre », le meurtrier est arrêté. Les enquêteurs et le chimiste de la police scientifique remporte la partie.

Gardez à l'esprit que le meurtrier (et son complice s'il joue) fait partie des enquêteurs. Les enquêteurs innocents doivent se défendre vigoureusement lorsqu'ils font l'objet de fausses accusations.

Complice x1

Le complice est ajouté lors des parties à 6 joueurs ou plus. Le complice sait qui est le meurtrier, et il connaît aussi la solution du crime. Il s'allie avec le meurtrier, et ils gagnent tous les deux si le meurtrier s'en tire sans être inquiété.

Témoin x1

Le témoin ne peut être ajouté au jeu que si le complice est en jeu. Le témoin est aussi un des enquêteurs. Comme il a vu les coupables s'enfuir de la scène de crime, il peut facilement les reconnaître, même s'il ne sait pas exactement lequel est le meurtrier, et qu'il ne connaît pas non plus la solution du crime qui a été commis.

Si le meurtrier est arrêté mais qu'il peut identifier le témoin, le témoin est considéré comme ayant été tué. Le meurtrier et le complice s'en sortent pour le meurtre et ils remportent la partie.

MISE EN PLACE

1. Les Rôles des joueurs

Prenez un nombre de cartes rôle équivalent au nombre de joueurs.

Parties à 4 ou 5 joueurs

1 meurtrier, 1 chimiste de la police scientifique, des enquêteurs pour les joueurs restants.

Parties de 6 à 12 joueurs

1 meurtrier, 1 chimiste de la police scientifique, 1 complice, 1 témoin, des enquêteurs pour les joueurs restants.

Remettez les cartes de rôles inutilisées dans la boîte. Mélangez les cartes de rôles, face cachée, et donnez-en une à chaque joueur. Le joueur qui reçoit la carte du chimiste de la police scientifique révèle sa carte et devient le maître du jeu. (Pour votre première partie, il est conseillé d'attribuer ce rôle au joueur le plus expressif). Tous les autres joueurs gardent leur rôle secret.

2. Mise en place de la scène

Distribuez 4 cartes indice et 4 cartes moyens utilisés pour le meurtre à chaque joueur, sauf au chimiste de la police scientifique. Les joueurs disposent devant eux, face visible, leurs 8

cartes, avec les textes et les illustrations faisant face aux autres joueurs, pour qu'ils puissent les lire facilement. Les joueurs regardent ensuite toutes les cartes d'indices et de moyens utilisés disposées sur la table.

*Les illustrations sur les cartes indices et moyens utilisés ne sont là que pour des références. Les joueurs peuvent utiliser leur imagination en se basant sur les textes.

TOUR DE JEU

1. Le Crime

1a. Le chimiste de la police scientifique annonce « Maintenant tout le monde ferme les yeux, » et il vérifie que c'est le cas pour tous les joueurs.

1b. Le chimiste de la police scientifique annonce, « Le Meurtrier (et son Complice s'il joue), ouvrez les yeux ». Le meurtrier et le complice (s'il joue) ouvrent les yeux.

1c. Le meurtrier indique la « preuve clé » et le « moyen utilisé pour le meurtre » en montrant du doigt une de ses cartes indices et une de ses cartes moyens utilisés.

1d. Le chimiste de la police scientifique acquiesce, et le meurtrier peut retirer ses doigts.

1e. S'il n'y a pas de témoin dans la partie, passez cette étape et continuez avec le 1f. Le chimiste de la police scientifique annonce « Maintenant, le meurtrier et son complice ferment les yeux. » Après qu'ils aient fermé les yeux, le chimiste de la police scientifique poursuit en demandant « Témoin, ouvrez les yeux, » et il révèle au témoin, qui sont les coupables en les désignant du doigt. Le témoin acquiesce, et le chimiste de la police scientifique annonce « Témoin, vous pouvez fermer les yeux ».

1f. Enfin, le chimiste de la police scientifique annonce « Tout le monde peut maintenant ouvrir les yeux ».

2. Enquête

Le jeu est divisé en 3 phases. La partie peut se terminer prématurément si un des enquêteurs identifie correctement « la preuve clé » et « le moyen utilisé ». Dans d'autres cas, la partie se termine après que les 3 phases soient terminées dans l'ordre suivant :

2a. Première manche de la collecte des preuves

Pour préparer la première manche, le chimiste de la police scientifique met de côté les tuiles intitulées « Lieu du crime » et « Cause de la mort », ainsi que les tuiles spéciales. Il mélange ensuite les tuiles restantes, face cachée, pour former une pioche.

Parmi les tuiles mises de côté « Lieu du crime » et « Cause de la mort », le chimiste de la police scientifique en choisit une de chaque sorte, et il prend 4 tuiles de la pioche qu'il dispose devant lui.

2a-i. Collecte des preuves

Un par un le chimiste place les 6 jetons en bois sur les 6 tuiles devant lui, un sur chacune des tuiles. Le jeton doit être placé sur un seul des six items inscrits sur la tuile.

Après avoir placé le premier jeton, tous les joueurs, sauf le chimiste de la police scientifique, peuvent librement discuter et exprimer leurs opinions concernant l'enquête. Le chimiste place les jetons selon l'avancée de la discussion pour réduire le champ d'investigation. De plus, l'ordre dans lequel les jetons sont placés, les signes d'hésitation et les prises de décision rapides du chimiste peuvent tous être des indices.

Après que le sixième jeton ait été placé, cette étape est terminée.

- Les jetons peuvent être placés dans n'importe quel ordre, mais ils ne peuvent pas être repositionnés dès qu'ils ont été placés.

2a-ii. Présentation

En commençant pas le joueur à gauche du chimiste de la police scientifique et dans le sens horaire, les joueurs, chacun leur tour, vont présenter leur opinion à propos de la « preuve clé » et du « moyen utilisé » en environ 30 secondes. (Les joueurs peuvent librement fixer la limite de temps).

Les joueurs ne sont pas autorisés à interrompre ou à déranger les autres joueurs lors de leur présentation, à moins qu'ils ne fassent une tentative pour « Résoudre le Crime ».

2b. Deuxième manche de collecte de preuves

Pour préparer cette manche, le chimiste de la police scientifique mélange les tuiles spéciales avec celles de la pioche des tuiles de scène.

2b-i. Collecte des preuves

Le chimiste de la police scientifique prend une nouvelle tuile dans la pioche pour remplacer une des tuiles de scène devant lui (sauf les tuiles « Lieu du Crime » et « Cause de la Mort »). Pour ce faire, il retire le jeton qui est sur la tuile qui va être remplacée, et il recouvre cette tuile par la nouvelle qu'il vient de piocher et il y place le jeton. Si la tuile piochée est une tuile spéciale, appliquez les instructions qui y sont inscrites.

2b-ii. Présentation : répétez l'étape 2a-ii.

2c. Dernière manche de collecte de preuves

2c-i. Collecte de preuves : répétez l'étape 2b-i.

2c-ii. Présentation : répétez l'étape 2a-ii.

Remarque :

Lorsque le dernier joueur a fini sa dernière présentation, la partie se termine immédiatement. Les joueurs qui n'ont pas encore fait de tentative pour « Résoudre le Crime » ne pourront plus le faire.

Résoudre le Crime

Tous les joueurs, sauf le chimiste de la police scientifique, (et en comptant le meurtrier et son complice) peuvent faire une seule tentative pour résoudre le crime pendant l'enquête.

Pour essayer de résoudre le crime, le joueur doit annoncer, « Laisser moi résoudre le crime ! », ensuite il montre du doigt une carte preuve et une carte moyen utilisé qui sont devant un joueur.

Si une des deux cartes est fausse, le chimiste doit annoncer « NON », sans dire quelle carte est fausse. La partie continue. Le joueur ne peut plus tenter de résoudre le crime, mais il peut continuer à jouer et à parler librement, comme d'habitude.

Si les cartes sont exactement « la preuve clé » et le « moyen utilisé », la partie se termine immédiatement.

3. Clore le dossier

La partie se termine dans une des conditions suivantes, et les vainqueurs sont désignés de la manière suivante :

A. Tous les joueurs ont perdu leur chance de résoudre le crime (soit parce qu'ils ont raté leur tentative ou bien parce qu'ils n'ont pas fait de tentative avant la fin de la dernière manche de collecte de preuve). Dans ce cas, le meurtrier et son complice (s'il est en jeu) l'emportent.

B. Un enquêteur tente de « résoudre le crime » et désigne la « preuve clé » et le « moyen utilisé ». Dans ce cas, le chimiste de la police scientifique, les enquêteurs et le témoin (s'il est en jeu) l'emportent. (Voir la partie « Renversement de situation pour l'exception »)

Renversement de situation

Dans une partie où le témoin est présent, un renversement de situation peut avoir lieu. Si « la preuve clé » et le « moyen utilisé » ont été résolus correctement, le meurtrier et son complice discutent et choisissent un autre joueur. Si ce joueur est le témoin, ils tuent le témoin et réussissent à s'enfuir.

Score pour plusieurs parties.

Lors de plusieurs parties, les joueurs peuvent jouer chacun leur tour le chimiste de la police scientifique. Les gagnants de chaque partie marquent des points, selon leur rôle, de la manière suivante : (le joueur qui a le score le plus élevé est déclaré champion).

Le chimiste de la police scientifique, le meurtrier, le complice : 3 points

Enquêteur, témoin : 2 points

Variantes

Les joueurs peuvent effectuer les changements de règles suivants s'ils veulent moduler le niveau de difficulté :

A. Tous les joueurs peuvent faire deux tentatives pour résoudre le crime.

B. En plus des tuiles « Lieu du crime » et « Cause de la mort », le chimiste de la police peut piocher 6 tuiles de scène et il décide de l'ordre dans lequel il veut les utiliser.

C. Augmentez ou réduisez le nombre de cartes devant chaque joueur.

D. Retirez les cartes Complice et Témoin du jeu.

E. Pendant les phases de « présentation », les autres joueurs peuvent questionner le joueur actif.

F. Le chimiste de la police scientifique peut passer la tuile de « lieu du crime » et à la place il pioche au hasard une tuile de scène.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles Françaises : Natacha Athimon-Constant