

## TATORT THEMSE (CRIME SUR LA TAMISE)

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

### Contenu :

102 cartes, réparties comme suit :

- 72 cartes « Témoin » (18 de chaque : Policier, Musicien, Poulbot, Lady).
- 25 cartes « Indice » (Représentant un Témoin particulier, accompagné d'un chiffre donnant la « Valeur d'Indice » de la carte et de la représentation de l'objet recherché par les enquêteurs).
- 5 cartes « Affaire » (Représentant un lieu, un chiffre et l'objet recherché).

### But du jeu :

Être le joueur possédant le plus de points lorsque la fin de la partie arrive. Chaque joueur va essayer de marquer des points en résolvant les Affaires suivantes :

- Vol d'un tableau à la « National Gallery ».
- Vol d'une statuette au « British Museum ».
- Vol de lingots d'or à la « Bank of England ».
- Vol de documents secrets au « Parlement ».
- Vol des Joyaux de la Couronne à la « Tour de Londres ».

Mais attention : L'une de ces Affaires ne sera pas résolue, et les indices correspondants ne rapporteront aucun point.

### Préparation :

- Mélanger les cartes « Indice » et former 5 colonnes comportant chacune 5 Indices face visible.
- Placer les cartes « Affaire » à côté des Indices.
- Mélanger toutes les cartes « Témoin » entre elles, et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste forme une pioche posée face cachée (la « Pioche Témoins »).
- Enfin, prendre les 4 premières cartes de la Pioche Témoins et les aligner face visible à côté de cette pioche.

### Marche du jeu :

A son tour, le joueur peut effectuer les actions suivantes dans cet ordre :

- Éliminer un Indice (optionnel)
- Prendre un Indice (optionnel)
- Interroger un Témoin (obligatoire)

#### A. **Éliminer un Indice (optionnel) :**

A son tour, le joueur peut défausser 2 Témoins identiques de sa main (ex : 2 Policiers) pour éliminer l'Indice situé en bas d'une colonne (Cet Indice est retiré du jeu et remis dans la boîte).

Cependant, cette action n'est possible que si le joueur éliminant l'Indice prend aussitôt l'Indice situé juste au dessus de l'Indice éliminé. Si le joueur ne peut ou ne veut pas prendre ce nouvel Indice, l'action « éliminer un Indice » n'est pas autorisée.

Il est possible de défausser 4, 6 ou 8 Témoins identiques pour éliminer respectivement 2, 3 ou 4 Indices du bas d'une colonne, du moment que l'Indice au dessus du dernier Indice éliminé est pris. Il n'est possible d'éliminer un ou plusieurs Indice(s) que dans une seule colonne à la fois.

Tout Indice éliminé est retiré du jeu et remis dans la boîte. Les Témoins sont défaussés face visible et placés en pile juste à côté de la Pioche Témoins.

Il est interdit d'éliminer le dernier Indice d'une colonne, ou d'éliminer un Indice dont la prise entraînerait la fin de la partie (voir plus bas : « Fin du jeu »).

#### B. **Prendre un Indice (optionnel) :**

Cette action est généralement optionnelle, mais si un joueur a éliminé un (ou plusieurs) Indice(s), l'action « prendre un Indice » devient **obligatoire** pour l'Indice juste au dessus du dernier Indice éliminé.

Chaque « Affaire » partage une même couleur avec un certain nombre d'Indices. Chaque carte « Indice » représente un type de Témoin particulier et sa Valeur d'Indice indique le nombre de cartes de ce Témoin à défausser pour récupérer l'Indice.

**Exemple 1** : un Indice représentant un Musicien accompagné du nombre 5 signifie qu'il faut défausser 5 Témoins « Musicien » pour récupérer cet Indice. Le joueur pose alors l'Indice face visible devant lui et défausse à côté de la Pioche Témoins face visible le nombre de Témoins indiqué par l'Indice.

Il n'est possible de prendre qu'un seul Indice par tour, et uniquement un Indice situé au bas d'une colonne.

Chaque Indice récupéré est posé face visible devant son propriétaire. Les Indices d'une même couleur sont posés les uns sur les autres légèrement décalés.

La somme des Valeurs d'Indice des Indices d'une même couleur représente la Valeur Générale d'Indice de l'Affaire.

### **C. Interroger un Témoin (Obligatoire) :**

Cette action termine toujours le tour du joueur actif. Pour interroger un Témoin, le joueur actif prend en main l'une des 4 cartes Témoin posées face visible à côté de la Pioche Témoins, puis retourne la première carte de cette pioche face visible à côté des 3 cartes restantes.

Par ailleurs, plutôt que de prendre l'une des 4 cartes visibles, le joueur peut choisir de piocher la 1<sup>ère</sup> carte de la Pioche Témoins.

Lorsque la Pioche Témoins est épuisée, mélanger la défausse des cartes Témoin et former une nouvelle pioche face cachée.

Si à un moment donné, les 4 cartes Témoin visibles sont identiques, le joueur qui débute alors son tour **peut** décider (ce n'est pas obligatoire) de défausser ces 4 cartes et de les remplacer par les 4 premières cartes de la Pioche Témoins.

### **Joker :**

Il est possible d'utiliser une paire de cartes Témoin identiques pour remplacer un autre Témoin. Cette possibilité peut être utilisée pour éliminer et/ou prendre des Indices.

**Exemple 2** : Il est possible d'éliminer deux Indices en utilisant 3 Policiers et 2 Poulbots (lesquels remplacent le 4<sup>ème</sup> Policier) puis, afin de prendre un Indice représentant une Lady accompagnée du chiffre 4, de défausser 3 Lady et une paire de Musiciens pour remplacer la 4<sup>ème</sup> Lady.

### **Résoudre une Affaire :**

Quand le dernier Indice de la couleur d'une Affaire est pris ou éliminé, cette Affaire est résolue.

Le joueur qui possède la Valeur Générale d'Indice la plus forte dans la couleur de l'Affaire résolue gagne la carte représentant cette affaire, et marquera les points de cette carte comme bonus en fin de partie.

En cas d'égalité de Valeur d'Indice, la carte Affaire résolue correspondante est retirée du jeu et remise dans la boîte. Personne ne recevra le bonus.

### **Fin du jeu :**

Le jeu se termine dès lors que 4 Affaires ont été résolues. **La 5<sup>ème</sup> Affaire n'est jamais résolue, aussi les Indices s'y rapportant ont une valeur de 0 et sont aussitôt retirés du jeu.**

Chaque joueur totalise alors la Valeur d'Indice de ses Indices et les points rapportés par les cartes Affaire qu'il a remportées. Celui qui a le total le plus élevé gagne. En cas d'égalité, les ex-æquo se partagent la victoire.

### **Règle optionnelle :**

Au moment de la mise en place des cartes « Indice » en colonne, il est possible, pour que chaque Affaire ait une chance d'être résolue, de placer au sommet des cinq colonnes les cinq couleurs d'Indices.