

LE SECRET DU NIL

UN JEU D'ENQUÊTE POLICIÈRE
POUR 2 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 10 ANS

L'HISTOIRE

EGYPTE, FÉVRIER 1920. SOLEIL COUCHANT SUR LA VALLÉE DU NIL. L'ÉLÉGANT BATEAU À VAPEUR DESCEND LENTEMENT LE FLEUVE MILLÉNAIRE PENDANT QU'UNE BRISE LÉGÈRE FAIT ONDULER LES ROSEAUX LE LONG DES BERGES. ACCOUDÉES AU BASTINGUAGE DU «CLÉOPATRA», QUELQUES BELLES DAMES PROFITENT DES DERNIERS RAYONS DU SOLEIL.

SOUDAIN, UN CRI STRIDENT RETENTIT, FAISANT S'ÉVOUER HÉRONS CENDRÉS ET FLAMANTS ROSES DANS LE CIEL POURPRE. POUSSANT DE PETITS CRIS PERÇANTS, LA CÉLÈBRE CHANTEUSE LOLITA PROSPERITA SE PRÉCIPITE DANS LES BRAS DU CAPITAINE LOCKWOOD, ENTRE DEUX SANGLOTS, ELLE EXPLIQUE QU'ON LUI A VOLÉ SON COLLIER DE PERLES RARES, IDENTIQUE À CELUI QUE PORTE LA REINE D'ANGLETERRE! «JE CONNAIS LES COUPABLES!» S'EXCLAME-T-ELLE, ET ELLE S'EMPRESSE DE DONNER QUATRE NOMS. DÉSIREUX D'ÉVITER TOUT SCANDALE, LE CAPITAINE CHARGE QUELQUES PASSAGERS DE MENER UNE ENQUÊTE DISCRÈTE ET... RAPIDE.

DÉROULEMENT GÉNÉRAL DE LA PARTIE

C'EST ICI QUE COMMENCE LE JEU. VOUS ÊTES L'UN OU L'UNE DES DÉTECTIVES DÉSIGNÉS PAR LE CAPITAINE DU CLÉOPATRA ET IL VOUS FAUT RÉUNIR LE PLUS D'INDICES POSSIBLES POUR CONFONDRE LES COUPABLES. MAIS IL VOUS FAUT FAIRE VITE: DANS TROIS JOURS LE BATEAU ARRIVE AU CAIRE ET TOUS LES PASSAGERS DÉBARQUENT...

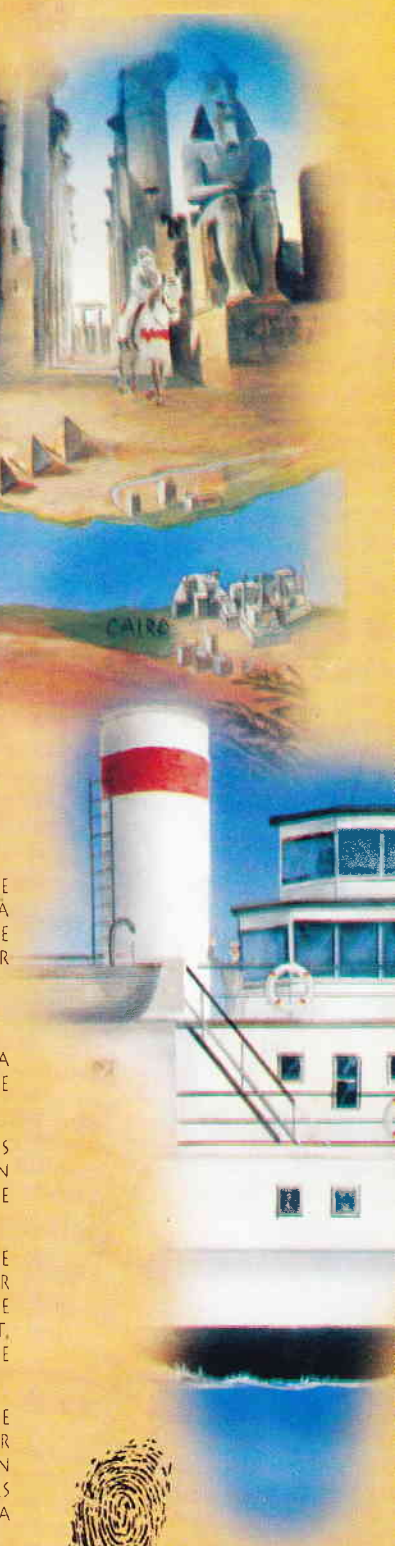
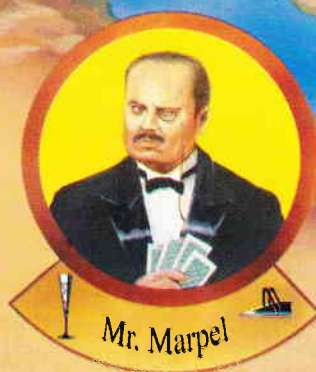
À CHAQUE TOUR DE JEU, LE BATEAU CLÉOPATRA VA AVANCER D'UNE OU DEUX CASES LE LONG DU NIL. LES JOUEURS ONT, EN EFFET, LA POSSIBILITÉ D'ACCÉLÉRER OU DE FREINER LA COURSE DU BATEAU. SUIVANT QU'ILS PENSENT EN SAVOIR PLUS OU MOINS QUE LES AUTRES DÉTECTIVES, ILS ONT INTÉRÊT À DIMINUER OU AU CONTRAIRE AUGMENTER LE NOMBRE DE TOURS DE JEU AVANT L'ARRIVÉE DU BATEAU AU CAIRE.

AU-DESSUS ET EN-DESSOUS DE CHAQUE CASE DU FLEUVE SE TROUVE UNE CARTE D'ENDROIT: BAR, RESTAURANT, PISCINE OU PROMENADE. CES DEUX CARTES CORRESPONDENT À DES ENDROITS DU BATEAU OÙ LES DÉTECTIVES PEUVENT ALLER OBSERVER PENDANT LE TOUR LES SUSPECTS QUI S'Y TROUVENT. OBSERVER UN SUSPECT REVIENT À DÉCOUVRIR LA PAIRE DE CARTES CORRESPONDANT AU PERSONNAGE DANS L'UNE DES TROIS COLONNES D'INDICES: EMPREINTE DE DOIGT, TÂCHE SUSPECTE OU EMPREINTE DE CHAUSSURE. CETTE PAIRE D'INDICES DOIT ÊTRE COMPARÉE À LA CARTE PREUVE SITUÉE EN HAUT DE LA COLONNE CORRESPONDANTE.

SI LES DEUX CARTES D'INDICES SONT DE LA MÊME COULEUR QUE LA CARTE PREUVE, CELA SIGNIFIE QUE VOUS VENEZ DE DÉCOUVRIR L'UN DES COUPABLES. SI LES DEUX CARTES D'INDICES SONT IDENTIQUES MAIS PAS DE LA MÊME COULEUR QUE LA CARTE PREUVE, CELA SIGNIFIE QUE LE PERSONNAGE NE PEUT PAS ÊTRE ACCUSÉ DU VOL PAR L'INDICE EN QUESTION. SI LES DEUX CARTES INDICES SONT DIFFÉRENTES, LE JOUEUR A LA POSSIBILITÉ D'ÉCHANGER L'UNE DES CARTES INDICE AVEC L'UNE DE CELLES QU'IL A EN MAIN ET FORMER ÉVENTUELLEMENT UNE PAIRE DE MÊME COULEUR. IL VA AINSI INFLUER SUR LE COURS DU JEU.

AU FUR ET À MESURE QUE LE BATEAU DESCEND LE FLEUVE DE NOUVELLES PREUVES APPARAÎSENT, AIDANT LES DÉTECTIVES DANS LEUR TÂCHE. VOUS N'AUREZ TOUTEFOIS PAS LE TEMPS DE VÉRIFIER PAR VOUS-MÊME TOUS LES INDICES AVANT QUE LE BATEAU N'ARRIVE AU CAIRE, C'EST POURQUOI L'OBSERVATION DES ACTIONS DES AUTRES JOUEURS AINSI QUE L'INTUITION PURE ONT BEAUCOUP D'IMPORTANCE DANS CE JEU.

LA DERNIÈRE CASE DU PARCOURS, CELLE QUI CORRESPOND À LA VILLE DU CAIRE, REPRÉSENTE LE DERNIER TOUR DE JEU. À LA FIN DE CE TOUR, TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÉCRIRE SUR UNE FEUILLE DE PAPIER LE RÉSULTAT DE LEUR ENQUÊTE. RAPPELEZ-VOUS CEPENDANT QUE LA SOLUTION PEUT ÊTRE TRÈS DIFFÉRENTE D'UNE PARTIE À L'AUTRE: IL PEUT Y AVOIR UN, DEUX OU TROIS COUPABLES! IL EST MÊME POSSIBLE QUE LA CHANTEUSE N'AIT PLUS TOUTE SA TÊTE ET QUELLE AIT ÉGARÉ SON COLLIER...



BUT DU JEU

AU MOMENT OÙ LE CLÉOPATRA ATTEINT LE CAIRE, LE JOUEUR CAPABLE DE DONNER AU CAPITAINE LES INFORMATIONS LES PLUS PRÉCISES SUR LE OU LES VOLEURS ÉVENTUELS REMPORTE LA PARTIE. POUR PLUS DE DÉTAILS, VOIR FIN DE PARTIE.

DESCRIPTION ET MISE EN PLACE DU MATÉRIEL

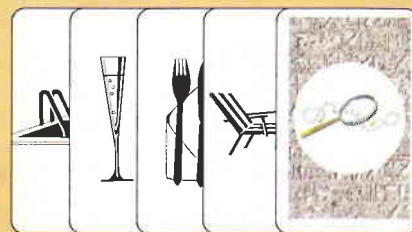
- **LE PLATEAU DE JEU:** ON Y TROUVE LE PARCOURS QUE VA EFFECTUER LE CLÉOPATRA SUR LE NIL AINSI QUE LES PORTRAITS DES QUATRE SUSPECTS. LES ESPACES IMPRIMÉS EN PLUS CLAIR INDICENT LES EMPLACEMENTS DES DIFFÉRENTES CARTES QUI VONT SERVIR AU COURS DU JEU: CARTES D'ENDROIT, DE PREUVES OU D'INDICES. LE PLATEAU DE JEU EST PLACÉ AU MILIEU DE LA TABLE DE FAÇON À ÊTRE ACCESSIBLE À TOUS LES JOUEURS.

- **LE PION BATEAU:** IL REPRÉSENTE LE CLÉOPATRA ET EST PLACÉ À CÔTÉ DU PLATEAU DE JEU. AU PREMIER TOUR DE JEU, IL SERA MIS SUR LA PREMIÈRE CASE DU FLEUVE, CELLE QUI SE TROUVE LA PLUS À GAUCHE ET QUI CORRESPOND À LA VILLE D'ASSOUAN. PAR LA SUITE, IL SE DÉPLACERA À CHAQUE TOUR D'UNE OU DEUX CASES VERS LA DROITE JUSQU'À ATTEINDRE LE CAIRE.

- **LA CARTE „PREMIER JOUEUR“.** ELLE SERT À DÉSIGNER À CHAQUE TOUR DE JEU LE JOUEUR QUI VA JOUER EN PREMIER. EN DÉBUT DE PARTIE, CETTE CARTE EST DONNÉE AU JOUEUR QUI EST RENTRÉ DE VACANCES EN DERNIER. C'EST LUI QUI VA COMMENCER LE PREMIER TOUR DE JEU.



la carte „Premier Joueur“



les cartes „d'endroit“

- **LES 48 CARTES D'ENDROIT:** ELLES INDICENT LES DIFFÉRENTS ENDROITS DU BATEAU OÙ LES DÉTECTIVES VONT POUVOIR OBSERVER LES SUSPECTS. IL Y A QUATRE SYMBOLES DÉSIGNANT CHACUN UN ENDROIT DU BATEAU: LA PISCINE, LE BAR, LE RESTAURANT ET LA PROMENADE. APRÈS AVOIR BIEN MÉLANGÉ LES 48 CARTES, ON EN PLACE 12 FACE DÉCOUVERTE SUR LA RIVE GAUCHE DU FLEUVE (AU-DESSUS DU NIL SUR LE DESSIN) ET 12 FACE CACHÉE SUR LA RIVE DROITE (AU-DESSOUS DU FLEUVE). CHAQUE JOUEUR REÇOIT ENSUITE 4 CARTES D'ENDROIT QU'IL GARDE EN MAIN. LES CARTES EN TROP SONT REMISES DANS LA BOÎTE.

- **LES 6 CARTES „JOKER“:** ON Y TROUVE RÉUNIS LES QUATRE SYMBOLES DES CARTES D'ENDROIT. LA CARTE JOKER PERMET À UN JOUEUR D'OBSERVER N'IMPORTE QUEL SUSPECT N'IMPORTE OÙ SUR LE BATEAU. CHAQUE JOUEUR EN REÇOIT UNE. LES CARTES EN TROP SONT REMISES DANS LA BOÎTE.

- **LES 6 CARTES „AUCUNE IDÉE“:** ELLES SONT REPRÉSENTÉES PAR UNE LOUPE ET UN POINT D'INTERROGATION. CETTE CARTE PERMET DE RECEVOIR UNE CARTE D'ENDROIT À CHAQUE TOUR OÙ UN JOUEUR NE MÈNE PAS D'ENQUÊTE. CHAQUE JOUEUR EN REÇOIT UNE. LES CARTES EN TROP SONT REMISES DANS LA BOÎTE.

- **LES 12 CARTES „PREUVE“.** ELLES SONT DIVISÉES EN 3 CATÉGORIES DE 4 CARTES CHACUNE: EMPREINTES DIGITALES, TÂCHES OU EMPREINTES DE CHAUSSURES. CHAQUE CARTE COMPREND UN SYMBOLE DE COULEUR ET DEUX EMPREINTES OU DEUX TÂCHES. LES CARTES DE CHAQUE CATÉGORIE SONT MÉLANGÉES À PART ET PLACÉES FACE CACHÉE AU-DESSUS DU BATEAU SUR L'EMPLACEMENT CORRESPONDANT (N.B. CONTRAIREMENT AUX AUTRES CARTES DU JEU, ELLES SONT PLACÉES HORIZONTALEMENT ET NON PAS VERTICALEMENT). AU MOMENT DE COMMENCER LA PARTIE, LA PREMIÈRE CARTE PREUVE CONCERNANT LES EMPREINTES DIGITALES EST RETOURNÉE FACE VISIBLE.

- **LES 36 CARTES „INDICE“.** ELLES SONT DIVISÉES EN 3 CATÉGORIES DE 12 CARTES CHACUNE: EMPREINTE DIGITALE, TÂCHE OU EMPREINTE DE CHAUSSURE. CHAQUE CARTE COMPREND UN SYMBOLE DE COULEUR ET UNE EMPREINTE OU UNE TÂCHE. LES CARTES DE CHAQUE CATÉGORIE SONT MÉLANGÉES À PART. ON PLACE ENSUITE HUIT CARTES DE CHAQUE CATÉGORIE FACE CACHÉE ET PAR DEUX DANS LA COLONNE CORRESPONDANTE, À DROITE DES PORTRAITS DES SUSPECTS:

- COLONNE DE GAUCHE POUR LES EMPREINTES DIGITALES
- COLONNE DU MILIEU POUR LES TÂCHES
- COLONNE DE DROITE POUR LES EMPREINTES DE CHAUSSURES

ON NOTERA QU'À CHAQUE PERSONNAGE CORRESPONDENT TROIS PAIRES DE CARTES, UNE DANS CHAQUE CATÉGORIE D'INDICES.

ON RASSEMBLE ENFIN TOUTES LES CARTES INDICE QUI RESTENT ET, APRÈS LES AVOIR MÉLANGÉES, ON LES DISTRIBUE ÉQUITABLEMENT ENTRE LES JOUEURS, À 5 JOUEURS. LES DEUX CARTES EN TROP SONT REMISES DANS LA BOÎTE.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

CHAQUE TOUR DE JEU SE DÉROULE DE LA MÊME FAÇON, EN QUATRE PHASES DISTINCTES:

PHASE 1: DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR

PHASE 2: DÉPLACEMENT DU BATEAU SUR LE NIL

PHASE 3: JEU AVEC LES CARTES

PHASE 4: OBSERVATION DES SUSPECTS

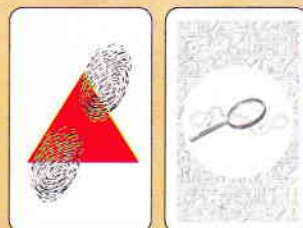
LES JOUEURS EFFECTUENT CES DIFFÉRENTES ACTIONS L'UN APRÈS L'AUTRE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE ET EN RESPECTANT L'ORDRE DU TOUR. DÈS QUE LE DERNIER JOUEUR A FINI D'OBSERVER LES SUSPECTS, UN NOUVEAU TOUR DE JEU COMMENCE PAR LA DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR, ET AINSI DE SUITE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE, VOYONS MAINTENANT EN DÉTAIL CHAQUE PHASE DE JEU.

PHASE 1: DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR

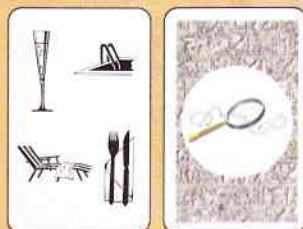
AU PREMIER TOUR DE JEU, C'EST LE JOUEUR QUI EST REVENU DE VACANCES EN DERNIER QUI REÇOIT LA CARTE PREMIER JOUEUR. AU DEUXIÈME TOUR DE JEU, CE SERA SA VOISINE OU SON VOISIN SITUÉ À SA GAUCHE QUI RECEVRA LA CARTE PREMIER JOUEUR ET COMMENCERA LE NOUVEAU TOUR. DÈS QUE LE PREMIER JOUEUR A REÇU SA CARTE, ON PASSE À LA PHASE 2.



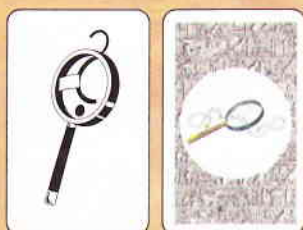
les cartes „Indice“



les cartes „Preuve“



les cartes „Joker“



les cartes „Aucune idée“

PHASE 2: DÉPLACEMENT DU BATEAU

CHAQUE JOUEUR, EN COMMENÇANT PAR LE PREMIER JOUEUR, DOIT ANNONCER S'IL VEUT QUE LE BATEAU AVANCE D'UNE OU DEUX CASES CE TOUR-CI. SI TOUS LES JOUEURS ANNONCENT „UNE CASE”, LE BATEAU EST AVANCÉ D'UNE CASE VERS LA DROITE, SI L'UN DES JOUEURS ANNONCE „DEUX CASES”, LA BATEAU AVANCERA DE DEUX CASES À MOINS QU'UN AUTRE JOUEUR N'AYANT ENCORE RIEN ANNONCÉ DÉCIDE DE FREINER LE BATEAU POUR NE LE FAIRE AVANCER QUE D'UNE CASE. POUR CELA, IL DEVRA SE DÉFAUSSER D'UNE CARTE D'ENDROIT (LA CARTE EST REMISE DANS LA BOÎTE). UNE FOIS QUE LE BATEAU A ÉTÉ FREINÉ, IL N'EST PLUS POSSIBLE DE L'ACCÉLÉRER.

N.B. UN JOUEUR PEUT SE DÉFAUSSER D'UNE CARTE D'ENDROIT ET ANNONCER QU'IL FREINE LE BATEAU AVANT QUE QUI CE SOIT N'AIT ANNONCÉ „DEUX CASES”. DE CETTE FAÇON, IL SE PRÉMUNIT CONTRE TOUTE ACCÉLÉRATION DU BATEAU.

DÈS QUE LE BATEAU A ÉTÉ DÉPLACÉ, ON RETOURNE - FACE VISIBLE - LA CARTE D'ENDROIT SITUÉE EN-DESSOUS DE LA CASE OÙ LE BATEAU VIENT D'ARRIVER. LORSQUE LE BATEAU ATTEINT (OU DÉPASSE) LA 5ÈME CASE DU PARCOURS, LA PREMIÈRE DES 4 CARTES PREUVE CORRESPONDANT AUX TÂCHES EST RETOURNÉE FACE VISIBLE. QUAND LE BATEAU ATTEINT LA 9ÈME CASE DU PARCOURS, ON FAIT DE MÊME AVEC LA PREMIÈRE CARTE PREUVE EMPREINTE DE CHAUSSURE. CES DEUX ÉTAPES IMPORTANTES SONT INDICQUÉES PAR UN TRAIT DE CASE PLUS ÉPAIS.

UNE FOIS LE DÉPLACEMENT DU BATEAU EFFECTUÉ, LES JOUEURS PASSENT À LA PHASE 3 DU TOUR DE JEU.

PHASE 3: JEU AVEC LES CARTES

CONTRAIREMENT AUX AUTRES PHASES, CELLE-CI S'EFFECTUE DE FAÇON SIMULTANÉE. CHAQUE JOUEUR MET DANS SA MAIN LA OU LES CARTES QU'IL VEUT JOUER À CE TOUR. UNE FOIS QUE CHACUN S'EST DÉCIDÉ, TOUT LE MONDE RETOURNE SES CARTES EN MÊME TEMPS.

CHAQUE JOUEUR A LE CHOIX ENTRE TROIS POSSIBILITÉS:

- **JOUER UNE OU DEUX CARTES D'ENDROIT.** CES CARTES DOIVENT ÊTRE IDENTIQUES AUX CARTES D'ENDROIT SITUÉES AU-DESSUS ET EN-DESSOUS DE LA CASE OÙ SE TROUVE LE BATEAU. IL N'EST PAS POSSIBLE DE JOUER DEUX FOIS LA MÊME CARTE D'ENDROIT, SAUF SI LES DEUX CARTES À PROXIMITÉ DU BATEAU SONT ELLES AUSSI IDENTIQUES. EXEMPLE: LES CARTES D'ENDROIT À PROXIMITÉ DU BATEAU SONT LA CARTE BAR ET LA CARTE PISCINE. CHAQUE JOUEUR VA POUVOIR JOUER SOIT UNE CARTE BAR, SOIT UNE CARTE PISCINE, SOIT UNE CARTE BAR ET UNE CARTE PISCINE. IL N'EST PAS POSSIBLE DE JOUER 2 CARTES BAR OU 2 CARTES PISCINE. POUR CELA, IL FAUDRAIT QU'IL Y AIT EFFECTIVEMENT 2 CARTES BAR OU 2 CARTES PISCINE À PROXIMITÉ DU BATEAU.

- **JOUER UNE CARTE D'ENDROIT ET UNE CARTE JOKER** OU BIEN UNE CARTE JOKER SEULE. LA CARTE D'ENDROIT DOIT ÊTRE IDENTIQUE À L'UNE DES DEUX CARTES À PROXIMITÉ DU BATEAU.

- **JOUER UNE CARTE „AUCUNE IDÉE”.**

IMPORTANT: LES CARTES D'ENDROIT ET LES CARTES JOKER SONT DÉFAUSSÉES ET REMISES DANS LA BOÎTE APRÈS AVOIR ÉTÉ JOUÉES. LA CARTE „AUCUNE IDÉE”, PAR CONTRE, EST RENDUE À SON PROPRIÉTAIRE APRÈS CHAQUE UTILISATION.

EXPLICATION DES CARTES:

JOUER UNE CARTE D'ENDROIT PERMET D'ALLER OBSERVER L'UN DES SUSPECTS À L'ENDROIT EN QUESTION. MAIS, ATTENTION! LES SUSPECTS NE SE TROUVENT PAS TOUS AU MÊME ENDROIT. LES ENDROITS OÙ VOUS POURREZ RENCONTRER CHAQUE SUSPECT SONT INDICQUÉS SUR LE PLATEAU DE JEU PAR DES PETITS LOGOS PLACÉS DE CHAQUE CÔTÉ DU NOM DU PERSONNAGE, AINSI, MRS WATSON PEUT SE RENCONTRER SUR LE PONT PROMÉNADE OU À LA PISCINE ALORS QUE VOUS TROUVEREZ MR CHRISTIE AU BAR OU AU RESTAURANT.

QUAND VOUS JOUEZ UNE CARTE JOKER, VOUS N'AVEZ ÉVIDEMMENT PAS CE PROBLÈME MAIS VOUS N'AVEZ QU'UNE CARTE JOKER POUR TOUTE LA PARTIE!

JOUER LA CARTE „AUCUNE IDÉE” REVIENT À ALLER FAIRE UNE PETITE SIESTE EN ATTENDANT QUE LA MUSE DE L'INSPIRATION REVIENNE VOUS VISITER. À LA FIN DU TOUR, LES DEUX PREMIERS JOUEURS AYANT JOUÉ UNE CARTE „AUCUNE IDÉE” REÇOIVENT L'UNE DES DEUX CARTES D'ENDROIT SITUÉES AU-DESSUS ET EN-DESSOUS DU BATEAU. ILS CHOISISSENT LEUR CARTE EN RESPECTANT L'ORDRE DE JEU. TOUT AUTRE JOUEUR AYANT JOUÉ LA CARTE „AUCUNE IDÉE” ET SITUÉ APRÈS DANS L'ORDRE DE JEU NE REÇOIT RIEN.

PHASE 4: OBSERVATION DES SUSPECTS

EN JOUANT LA CARTE D'ENDROIT ADÉQUATE, UN JOUEUR PEUT ALLER OBSERVER UN SUSPECT DANS L'ENDROIT QU'IL FRÉQUENTE HABITUELLEMENT. JOUER UNE CARTE D'ENDROIT PERMET DONC DE DÉCOUVRIR - SANS LA MONTRER AUX AUTRES JOUEURS - LA PAIRE DE CARTES CORRESPONDANT AU PERSONNAGE RETENU DANS L'UNE DES TROIS COLONNES D'INDICES.

IL EXISTE TROIS TYPES D'INDICES: LES EMPREINTES DE DOIGTS, LES TÂCHES SUSPECTES ET LES EMPREINTES DE CHAUSSURES. LES DEUX CARTES INDICE AINSI DÉCOUVERTES DOIVENT ÊTRE COMPARÉES À LA CARTE PREUVE SITUÉE EN HAUT DE LA COLONNE CORRESPONDANTE. LA CARTE PREUVE EMPREINTES DIGITALES EST CONNUE DÈS LE DÉPART. LES DEUX AUTRES CARTES PREUVE - TÂCHES ET EMPREINTES DE CHAUSSURES - SERONT CONNUES AU MOMENT OÙ LE BATEAU ATTEINT RESPECTIVEMENT LA 5ÈME ET LA 9ÈME CASE DU PARCOURS (VOIR DÉPLACEMENT DU BATEAU).

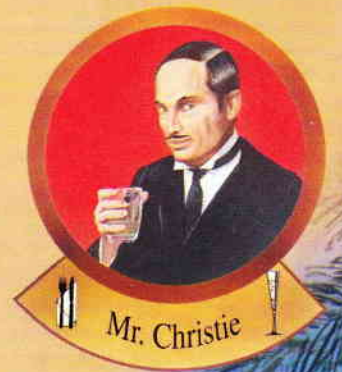
QUAND UN JOUEUR DÉCOUVRE UNE PAIRE DE CARTES D'INDICES, IL DOIT RESPECTER SCRUPULEUSEMENT LA RÈGLE SUIVANTE: **ON NE PEUT JAMAIS MODIFIER UNE PAIRE DE CARTES DE MÊME COULEUR.** DE FAIT, TROIS CAS PEUVENT SE PRÉSENTER:

- **LES DEUX CARTES D'INDICES SONT DE LA MÊME COULEUR QUE LA CARTE PREUVE.** CELA SIGNIFIE QUE VOUS VENEZ DE DÉCOUVRIR L'UN DES COUPABLES GRÂCE À L'INDICE EN QUESTION.

- **LES DEUX CARTES D'INDICES SONT DE LA MÊME COULEUR MAIS CELLE-CI EST DIFFÉRENTE DE LA COULEUR DE LA CARTE PREUVE.** CELA SIGNIFIE QUE LE PERSONNAGE NE PEUT PAS ÊTRE ACCUSÉ DU VOL PAR L'INDICE EN QUESTION.

- **LES DEUX CARTES D'INDICES SONT DE COULEUR DIFFÉRENTE.** LE JOUEUR A LA POSSIBILITÉ D'ÉCHANGER L'UNE DES CARTES D'INDICE AVEC L'UNE DE CELLES QU'IL A EN MAIN APPARTENANT À LA MÊME CATÉGORIE D'INDICES. IL DOIT POUR CELA ANNONCER À HAUTE VOIX: „J'ÉCHANGE UNE CARTE”. IL PEUT FORMER AINSI UNE PAIRE DE CARTES DE MÊME COULEUR ET INFLUER SUR LE COURS DE L'ENQUÊTE PUISQUE CETTE NOUVELLE PAIRE NE PEUT PLUS ÊTRE MODIFIÉE PAR UN AUTRE JOUEUR. IL RÈME LA PAIRE MODIFIÉE À SA PLACE SUR LE PLATEAU DE JEU SANS LA MONTRER AUX AUTRES JOUEURS ET GARDE EN MAIN LA CARTE QU'IL A ÉCHANGÉE. ON NOTERA QU'UN JOUEUR PEUT AUSSI ÉCHANGER UNE CARTE SANS FORMER NECESSAIREMENT UNE PAIRE MAIS LA CARTE ÉCHANGÉE DOIT TOUJOURS ÊTRE DE LA MÊME CATÉGORIE D'INDICES QUE LES AUTRES.

EN RESPECTANT L'ORDRE DU TOUR DE JEU, CHAQUE JOUEUR EFFECTUE AINSI UNE OU DEUX ENQUÊTES SELON QU'IL A JOUÉ UNE OU DEUX CARTES D'ENDROIT, OU BIEN ENCORE UNE CARTE D'ENDROIT ET/OU UN JOKER. QUAND LE DERNIER JOUEUR A FINI, ON PASSE AU TOUR SUIVANT.



FIN DE PARTIE

LA DERNIÈRE CASE DU PARCOURS, CELLE QUI CORRESPOND À LA VILLE DU CAIRE, REPRÉSENTE LE DERNIER TOUR DE JEU. À LA FIN DE CE TOUR, TOUS LES JOUEURS DOIVENT ÉCRIRE SUR UNE FEUILLE DE PAPIER LE RÉSULTAT DE LEUR ENQUÊTE. POUR CHACUNE DES TROIS CATÉGORIES D'INDICES, ILS DOIVENT INDiquer S'IL Y A OU NON UN COUPABLE ET QUEL EST SON NOM*. UNE FOIS QUE TOUS LES JOUEURS ONT INSCRIT LEURS TROIS RÉPONSES, ON DÉCOUVRE TOUTES LES CARTES D'INDICES. LE JOUEUR QUI A ÉTÉ CAPABLE DE DONNER AU CAPITAINE LES INFORMATIONS LES PLUS COMPLÈTES SUR LE OU LES VOLEURS ÉVENTUELS REMPORTE LA PARTIE.

TOUTEFOIS, SI L'UN DES COUPABLES N'A ÉTÉ TROUVÉ PAR AUCUN JOUEUR, ON PEUT ESTIMER QUE TOUS LES DÉTECTIVES ONT PERDU, QUEL QUE SOIT L'EXACTITUDE DE LEURS RÉPONSES PAR AILLEURS. EN EFFET, LE VOLEUR QUI N'A PAS ÉTÉ DÉMASQUÉ EST TRÈS PROBABLEMENT PARTI AVEC LE COLLIER AU MOMENT OÙ TOUS LES PASSAGERS ONT DÉBARQUÉ, SANS LA PREUVE MATÉRIELLE DU VOL - LE COLLIER -, LE CAPITAINE NE POURRA ALORS QUE RELÂCHER LES COMPLICES ÉVENTUELS. IL VOUS RESTERA À AFFRONTER LA COLÈRE DE MADAME LOLITA PROSPERITA, CE QUI RISQUE DE GÂCHER CONSIDÉRABLEMENT LE SOUVENIR QUE VOUS GARDEREZ DE CETTE BELLE CROISIÈRE...

(* IL NE PEUT JAMAIS Y AVOIR PLUS D'UN COUPABLE PAR CATÉGORIE D'INDICES. IL SE PEUT, PAR CONTRE, QU'IL Y AIT UN MÊME COUPABLE POUR DEUX OU MÊME TROIS CATÉGORIE D'INDICES...

PARTIE EN PLUSIEURS MANCHES

LES JOUEURS DÉSIRANT JOUER EN PLUSIEURS MANCHES DOIVENT D'ABORD S'ACCORDER SUR LE SCORE À ATTEINDRE: 15, 20 OU 25 POINTS. À CHAQUE PARTIE, LES JOUEURS SE VOIENT ATTRIBUER LES POINTS SUIVANTS:

- POUR CHAQUE BONNE RÉPONSE DANS UNE CATÉGORIE D'INDICES, UN JOUEUR REÇOIT 2 POINTS.
- POUR CHAQUE MAUVAISE RÉPONSE DANS UNE CATÉGORIE D'INDICES, UN JOUEUR SE RETIRE 1 POINT.
- UN JOUEUR DONNANT LES TROIS BONNES RÉPONSES RECEVRA UN BONUS DE 3 POINTS. IL MARQUERA DONC 9 POINTS AU LIEU DE 6.

POUR ÉVITER DE PERDRE DES POINTS, UN JOUEUR PEUT DÉCIDER DE NE PAS DONNER DE RÉPONSE DANS UNE CATÉGORIE D'INDICES. MAIS DANS CE CAS, IL PERD LA POSSIBILITÉ DE RECEVOIR LE BONUS DE 3 POINTS, MÊME SI SES AUTRES RÉPONSES SONT EXACTES ET MÊME S'IL N'Y A PAS DE COUPABLE DANS LA CATÉGORIE À LAQUELLE IL N'A PAS RÉPONDU.

DÈS QU'À LA FIN D'UNE PARTIE LE TOTAL CUMULÉ D'UN JOUEUR ATTEINT OU DÉPASSE LE SCORE FIXÉ, IL EST DÉCLARÉ VAINQUEUR.

OPTIONS POUR UN JEU PLUS TACTIQUE

LES JOUEURS QUI DÉSIRENT RENFORCER LE CÔTÉ TACTIQUE DU JEU PEUVENT OPTER POUR L'UNE OU L'AUTRE - OU LES DEUX - MODIFICATIONS SUIVANTES:

1. LES CARTES D'ENDROIT AU-DESSUS ET AU-DESSOUS DU FLEUVE SONT TOUTES PLACÉES FACE VISIBLE. DE CETTE FAÇON, ON ÉLIMINE TOUTE INCERTITUDE QUANT AUX ENDROITS QU'IL SERA POSSIBLE DE VISITER À CHAQUE TOUR DE JEU.

2. AU LIEU DE DÉCOUVRIR SIMULTANÉMENT LES CARTES QUI VONT ÊTRE JOUÉES PENDANT LE TOUR (PHASE 3), CHAQUE JOUEUR JOUE SA OU SES CARTES QUAND VIENT SON TOUR ET EFFECTUE IMMÉDIATEMENT LES ACTIONS QUI S'Y RATTACHENT. AUTREMENT DIT, LE PREMIER JOUEUR JOUE SOIT UNE OU DEUX CARTES D'ENDROIT ET DÉCOUVRE LES PAIRES D'INDICES DE SON CHOIX, SOIT UNE CARTE „AUCUNE IDÉE“ (IL RECEVRA À LA FIN DU TOUR L'UNE DES DEUX CARTES D'ENDROIT CONCERNÉES). LE JOUEUR SITUÉ À SA GAUCHE JOUE SES CARTES À SON TOUR, DÉCOUVRE ÉVENTUELLEMENT DES PAIRES D'INDICES ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QUE TOUS LES JOUEURS AIENT JOUÉ.

DE CETTE FAÇON, LES JOUEURS ONT UNE IDÉE EXACTE DES ACTIONS EFFECTUÉES PAR CEUX QUI LES PRÉCÈDENT DANS LE TOUR ET PEUVENT MODIFIER LEURS CHOIX EN CONSÉQUENCE: JOUER TELLE CARTE PLUTÔT QUE TELLE AUTRE, OBSERVER TEL OU TEL SUSPECT. UNE FOIS LES ACTIONS DE CHACUN TERMINÉES, LES JOUEURS AYANT JOUÉ UNE CARTE „AUCUNE IDÉE“ REÇOIVENT UNE CARTE D'ENDROIT CHACUN, EN RESPECTANT L'ORDRE DU TOUR ET DANS LA LIMITE DES DEUX CARTES DISPONIBLES.

LE RESTE DES RÉGLES NE CHANGE PAS.



UN JEU CONÇU PAR
MARTIN DREWES
ET MICHAEL PALM
RÉDACTION DES RÉGLES:
DUCCIO VITALE
ET UWE WALENTIN
ILLUSTRATIONS:
NIKOLA NEUBAUER
MAQUETTE: ANDREAS METZGER
COORDINATION DE LA
PRODUCTION: UWE WALENTIN

COLLECTION DIRIGÉE PAR
DUCCIO VITALE

UN JEU EUROGAMES ÉDITÉ PAR
JEUX DESCARTES
1, RUE DU COLONEL
PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15

