

# Course contre le crime

## Contient :

Plateau de jeu, 4 détectives et leurs socles en plastique, 16 tuiles Lieu, 8 disques Danger, 24 tuiles WeTéléphone, 12 tuiles Preuve.

## Introduction

Un dangereux criminel a été arrêté en ville ! Les joueurs doivent coopérer afin de trouver les preuves et d'interroger les témoins qui permettront de l'emprisonner pour de bon. Chaque joueur dirige un détective, mais ils prennent les décisions tous ensemble. Vous avez 24 heures pour mener à bien vos recherches. Des événements imprévus vous compliqueront la tâche, et si vous ne réussissez pas votre mission, le criminel sera relâché !

Travaillez ensemble et rassemblez les preuves au centre du plateau de jeu. Si vous trouvez toutes les preuves à temps, le criminel est condamné et vous avez gagné !



## Mise en place

- Chaque joueur choisit un détective et le place sur la maison de sa couleur à un coin du plateau.
- Mélange les tuiles Lieu et place-les face visible sur chacun des emplacements Lieu du plateau. Les tuiles lieu représentent tous les endroits que les détectives pourront explorer.
- Place les disques Danger face visible près du plateau. Ils représentent les événements suivants : incendie, accident de voiture, chien méchant et serrure bloquée.
- Mélange les tuiles WeTéléphone et place-le en pioche face cachée près du plateau.
- Mélange les tuiles Preuve et distribues-en le même nombre à chaque joueur. Chaque joueur place ses tuiles preuves face visible devant lui. **Ce sont les preuves et les personnes que vous devez trouver.**
- Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche commence la partie.



## Comment jouer ?

1. Pendant ton tour, pioche une tuile WeTéléphone et suis les instructions indiquées. Si c'est un déplacement, tu peux déplacer ton détective du nombre de cases indiqué. **Sinon, déplace-toi de 5 cases.**
2. Une fois la tâche indiquée sur une tuile WeTéléphone terminée, place la tuile dans une pile de défausse. Tant que ce n'est pas le cas, laisse la tuile devant toi. Tu peux donner une tuile WeTéléphone à un autre joueur, si l'équipe est d'accord. (Voir plus loin, « Tuiles WeTéléphone »).

3. Commence à rassembler les preuves qui t'ont été assignées et à remplir les tâches indiquées sur les tuiles WeTéléphone. Déplace ton détective vers un lieu où tu vois la preuve ou la personne que tu recherches. Elles peuvent se trouver à plusieurs endroits. Tu peux collecter plusieurs preuves en même temps.

4. L'entrée d'un lieu est indiquée par une flèche blanche. Quand tu arrives sur le lieu choisi, place la tuile Preuve sur l'emplacement correspondant au centre du plateau.

**Important : tu peux continuer ton tour tant que tu n'as pas utilisé toutes les cases de ton déplacement.**



5. C'est ensuite à ton voisin de gauche de jouer.





6. Tu peux aider tes coéquipiers à rassembler leurs preuves une fois que tu as collecté les tiennes. Pendant ton tour, prends une tuile Preuve à l'un des autres joueurs, place-la devant toi et commence à la rechercher.

7. **Quand un joueur pioche la dernière tuile WeTéléphone, le dernier tour de la partie commence.** À la fin de ce tour, si les détectives ont terminé toutes leurs tâches et ont rassemblé toutes les preuves, ils gagnent la partie. Sinon, le criminel est libéré !

### Tuiles WeTéléphone

Chaque tuile WeTéléphone représente une heure d'enquête. Quand la dernière est piochée, le temps est écoulé et le dernier tour de la partie commence.

Les tuiles WeTéléphone signalent différents événements qui vont affecter le cours de la partie. Si la tuile indique une tâche, l'équipe décide quel joueur est chargé de la remplir. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre même si des tâches ont été passées à d'autres joueurs.

- Parfois, l'équipe devra refaire quelque chose qu'elle a déjà fait. Dans ce cas, prends la tuile Preuve sur le plateau et place la devant le joueur à qui a été confiée la tâche. Si l'équipe n'avait pas encore rempli cette tâche, le message indiqué n'a pas d'effet.
- Parfois, la tuile WeTéléphone signale un danger. Si c'est un incendie, un chien méchant ou une serrure bloquée, place le pion correspondant sur le Lieu indiqué. Si c'est un accident de voiture, place-le sur la case de rue devant le Lieu. **Les joueurs ne peuvent pas collecter de preuves dans un lieu**



**où se trouve un danger.** Les accidents bloquent la case de rue où ils se trouvent. Si un danger est placé sur une case où se trouve un joueur, celui-ci se déplace d'une case hors du danger.

- Le message WeTéléphone indique où vous devez aller pour éliminer le danger. Une fois que vous l'avez fait, retirez le pion danger correspondant du plateau de jeu (ou les deux s'ils sont sur le plateau). L'équipe ne doit pas forcément éliminer tous les dangers du plateau pour gagner.

- Si votre loupe ou vos lunettes de soleil ont été volées, vous devez vous rendre en **personne** au Repaire des motards pour récupérer vos possessions avant de pouvoir collecter d'autres preuves.
- Quand le message indique une réunion, tous les joueurs se placent immédiatement sur le café puis se déplacent chacun de 8 cases avant le début du prochain tour. Pendant ce déplacement, ils peuvent collecter des preuves si possible.

### Variante

Si vous vous sentez prêts à relever un défi plus difficile, jouer avec moins de tuiles WeTéléphone. Moins il y en aura, plus ce sera dur ! Mettez-vous d'accord sur le nombre de tuiles et jouez comme indiqué ci-dessus. Pour une difficulté maximale, utilisez les 24 tuiles mais limitez la collecte de preuves à une seule par tour.

