

ENQUÊTES *et* FILATURES



BUT DU JEU :

Le joueur doit à l'aide des cartes reçues réaliser une **enquête policière plausible**. Il peut s'agir d'un meurtre ou d'un suicide.

COMPOSITION DU JEU :

- 55 cartes se décomposant comme suit :
- 7 cartes représentant les victimes,
- 7 cartes représentant les lieux des meurtres ou des suicides,
- 7 cartes représentant le moyen ou l'arme du crime,
- 7 cartes représentant le motif,
- 8 cartes représentant les techniques de l'enquête,
- 6 cartes représentant le clan MARTIN,
- 6 cartes représentant le clan DUPONT,
- 3 cartes d'arrestation,
- 3 cartes « meurtrier en fuite »,
- 1 carte personnifiant l'inspecteur de police.

L'ENQUETE :

Une enquête doit comporter huit cartes dans le cas d'un meurtre, 7 cartes dans le cas d'un suicide. Pour être valable une enquête doit être reconnue par tous comme plausible et crédible.

Exemple :

- Cas du suicide** : L'inspecteur s'est transporté sur les lieux de la chambre qui se situe côté rue, le fils MARTIN s'étant défenestré en laissant un testament.
- Cas du meurtre** : L'indic a permis d'arrêter la fille DUPONT, laquelle au cours d'une dispute avec la mère MARTIN, lors du vol de bijoux, l'a défenestrée en la poussant de sa chambre.

DEROULEMENT DU JEU :

Le donneur distribue 8 cartes, une à une, aux joueurs placés à sa droite. Lui-même en prend 9. Les cartes restantes constituent le talon. Le donneur joue le premier : il prépare son jeu et jette une carte **face visible**, débutant ainsi un tas à côté du talon.

Le joueur suivant peut la prendre s'il la juge utile à son enquête, ou en retirer une au talon. On ne peut en aucun cas se saisir d'une carte déjà reconverte.

Chaque fois qu'un joueur a constitué une enquête, il la pose sur la table et le donneur lui distribue 8 nouvelles cartes.

FIN DE LA PARTIE :

Lorsqu'il ne reste plus assez de cartes pour en redistribuer 8 au joueur qui vient de poser son enquête, la partie est terminée. Le joueur qui a réalisé le plus d'enquêtes a gagné.

