

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



UNUSUAL SUSPECTS

Innocents et coupables tournent dans l'air du soir... Un criminel au-delà de tout soupçon. Une équipe d'enquêteurs fouillant la nuit à tâtons. Un témoin qui détaille les gens de manière étrange.

Dans *Unusual Suspects*, les joueurs coopèrent pour identifier un voleur mais ne disposent pour le décrire que de l'opinion qu'a le témoin de certains aspects de sa vie.

Unusual Suspects est un jeu coopératif : les joueurs gagnent ou perdent ensemble. L'un d'eux endosse le rôle d'un témoin, tandis que les autres incarnent les policiers. Le témoin est le seul à connaître l'identité du voleur. Il aidera les agents de police à écarter les suspects innocents en répondant à leurs questions. Mais prenez garde ! Les questions ne concerneront jamais l'apparence physique du coupable, et les réponses ne seront donc jamais évidentes. Vous devrez imaginer et deviner la nature, les habitudes et les goûts des suspects uniquement en les observant !



Une Affaire Saugrenue

Cela fait plusieurs mois que la police traque un voleur inconnu. Quelqu'un a finalement surpris le coupable en pleine action. Toutefois, le témoin possède une étrange mémoire : il ne parvient pas à se rappeler de quoi que ce soit concernant l'aspect du voleur, mais il peut décrire presque entièrement ses habitudes, ses opinions et ses goûts. La police a interpellé 12 personnes ; les enquêteurs seront-ils capables d'identifier le criminel ?

Au début d'une partie d'*Unusual Suspects*, les joueurs déterminent ensemble lequel d'entre eux incarnera le Témoin, tandis que tous les autres endosseront le rôle des Enquêteurs et devront, grâce aux renseignements qui leur seront donnés, découvrir l'identité du voleur. La partie se déroule en une succession de rounds, jusqu'à un maximum de 11. Chacun d'eux est divisé en 3 phases : l'Interrogatoire, le Procès et le Verdict.



L'Interrogatoire

Un joueur de l'équipe d'Enquêteurs pioche une carte Question dans le paquet et la lit à haute voix. Le Témoin doit répondre « Oui » ou « Non », puis placer la carte Question face visible au-dessous de la carte Oui ou de la carte Non, en fonction de sa réponse.

Attention : le Témoin ne peut donner aucun autre type d'information que la stricte réponse. Nul autre mot, geste ou signal n'est autorisé.

Les Enquêteurs ne peuvent commencer à débattre qu'après avoir entendu la réponse du Témoin.

Le Procès

Les Enquêteurs débattent sur les suspects qui correspondent ou non à la réponse. Ils **DOIVENT** éliminer au moins l'un des suspects qui ne convient pas à la réponse et retourner sa carte Suspect face cachée. Pour éliminer un suspect, tous les Enquêteurs, ou au moins la majorité d'entre eux, doivent tomber d'accord.



Exemple : Le Témoin répond « Non » à la question « Habite-t-il avec ses parents ? », et il place la carte Question sous la carte Non. Les joueurs de l'équipe d'Enquêteurs décident d'éliminer 3 suspects qui, selon eux, vivent toujours chez leurs parents, et retournent leurs cartes face cachée. Aucun d'entre eux n'est le coupable, et les joueurs notent donc leur score sur le carnet d'Enquête : ils ont éliminé 3 suspects au cours du premier round, 3 minutes de Temps se sont donc écoulées.

Si le suspect éliminé est innocent, rien ne se produit. Si c'est le voleur, le Témoin doit immédiatement l'annoncer en révélant la carte Coupable. La partie est terminée.

Au cours de cette phase, l'équipe d'Enquêteurs peut éliminer autant de suspects qu'elle le souhaite, elle doit au minimum en écarter un. Lorsque l'équipe d'Enquêteurs a fini d'éliminer des suspects, passez à la phase suivante.

Le Verdict

Les Enquêteurs inscrivent sur le carnet d'Enquête, dans la ligne appropriée, le nombre de cartes Suspect éliminées durant ce round (et uniquement celui-ci).

Multipliez le numéro du round par le nombre de cartes éliminées et inscrivez le résultat dans la case suivante. Cela correspond au Temps passé à enquêter.

Commencez alors le round suivant en piochant une nouvelle carte Question.

Attention : plus vous posez de questions, plus le Temps s'écoule !

Une Enquête Rondement Menée

Lorsqu'il ne reste plus de cartes Suspect sur la table – après un maximum de 11 rounds de jeu –, les Enquêteurs procèdent à la résolution finale de leur investigation. S'ils ont éliminé le coupable, les joueurs perdent la partie. Inscrivez votre échec sur le carnet d'Enquête.

Si les Enquêteurs ont éliminé les 11 suspects innocents et que le coupable est la seule carte qui reste face visible dans la grille, les joueurs ont mené l'enquête à bien et gagnent la partie.



Additionnez tous les nombres inscrits dans la dernière colonne du carnet d'Enquête. Le résultat représente le Temps total passé à enquêter. Moins ils ont passé de temps à enquêter, meilleurs sont les joueurs. Conservez les fiches dans la boîte afin de garder une trace de vos meilleures enquêtes !