

LES EXPERTS MIAMI™



Règle de jeu

PRINCIPE DU JEU

Grâce au système de jeu SES (Scénario Enquête Système), vous êtes au cœur de l'enquête.

Chaque joueur incarne un enquêteur.

Votre objectif est de résoudre une ENQUÊTE en suivant des PISTES, qui vont vous permettre de trouver des INDICES, d'identifier des SUSPECTS et de confondre les coupables grâce à des PREUVES.

Il s'agit d'un jeu d'enquête où tous les joueurs jouent ensemble, plutôt que les uns contre les autres, dans un but commun, qui est de confondre le coupable en un nombre de tours de jeu limité.

Les joueurs gagnent tous ensemble ou perdent tous ensemble.

Néanmoins, en cas de victoire, on pourra remercier le meilleur enquêteur, celui qui aura terminé le scénario avec le plus de POINTS D'ENQUÊTE (P.E.).

Ce jeu comprend plusieurs SCÉNARIOS.

Chaque scénario correspond à une durée de jeu variant d'1h15 à 2h00, selon que vous allez droit à la solution ou que vous vous égarez sur des fausses pistes.

Chaque scénario peut se jouer en solitaire, à 2, 3 ou 4 joueurs.

LE MATÉRIEL

Le plateau de jeu

Il est divisé en quatre zones distinctes et sert à recevoir les INDICES, les SUSPECTS et les PREUVES de chaque SCÉNARIO. Il comporte également le décompte des TOURS DE JEU.

Les scénarios

Ils se présentent sous la forme d'un paquet de fiches. Toutes les fiches d'un même scénario sont identifiables par une bande de couleur qui se situe en haut du recto de la fiche.

Chaque fiche correspond à une PISTE qui est numérotée.

Certaines PISTES, plus longues, requièrent plusieurs fiches. Elles sont alors numérotées « a, b, c, ... ». Commencez votre lecture par la fiche « a » puis poursuivez votre lecture par la fiche « b », etc. »

Les pions de jeu

À chaque SCÉNARIO correspondent 20 pions de jeu de même couleur. Il s'agit des 12 INDICES, des 6 SUSPECTS et des 2 PREUVES à découvrir.

Le livret d'enquête

Il s'agit du document sur lequel vous allez noter les progrès de votre ENQUÊTE en listant les PISTES que vous avez identifiées, en indiquant le TOUR de jeu au moment où vous suivez une piste et en répertoriant les INDICES et les SUSPECTS que vous aurez découverts.

Le dé d'Enquête

Au cours de votre ENQUÊTE, vous allez parfois devoir tester votre réussite face à certains événements soit pour trouver des INDICES soit pour suivre des PISTES particulièrement difficiles.

Le résultat « SES » sur le dé d'enquête vous permettra de franchir ces obstacles sans perdre de temps.

Les Points d'Enquête

Ils sont à la fois vos jokers pour mener votre ENQUÊTE rapidement à son terme, et une récompense lorsque vous découvrez un INDICE ou une PISTE importante. À la fin du SCÉNARIO, ils servent aussi à déterminer le meilleur Enquêteur.

Le marqueur de tour

Positionné sur le plateau de jeu, il sert à décompter le nombre de Tours de jeu de votre ENQUÊTE.

MISE EN PLACE DU JEU

1°/ Installez le plateau de jeu, face aux joueurs, au centre de la table et positionnez le marqueur de tour sur la case Départ / Introduction du décompte de Tour de jeu.

2°/ Choisissez le SCÉNARIO que vous désirez jouer. Classez les fiches par ordre croissant en comparant avec le nombre de fiches inscrit au dos de la fiche de présentation de ce scénario et classez-les par ordre croissant. Positionnez le paquet de fiches dans l'alvéole prévue à cet effet dans la boîte de jeu.

3°/ Positionnez faces cachées sur les 20 cases du plateau de jeu, les 12 INDICES, 6 SUSPECTS et 2 PREUVES du SCÉNARIO que vous avez sélectionné (même couleur).

INDICES

80

SUSPECTS



PREUVES

TOUR DE JEU

Placez le pion "Tour de jeu" sur la case Départ

Déroulement de l'enquête

Départ

Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5
Tour 6	Tour 7	Tour 8	Tour 9	Tour 10
Tour 11	Tour 12	Tour 13	Tour 14	Tour 15
Tour 16	Tour 17	Tour 18	Tour 19	Tour 20

Fin de partie 3-4 joueurs (Tour 16)

Fin de partie 1-2 joueurs (Tour 20)

- LES
- LES
- Points d'Enquête
- LES SCENE
- Dé d'Enquête

4°/ Munissez-vous d'un crayon ou d'un stylo. L'un des joueurs (généralement celui qui écrit le plus lisiblement !), que l'on appellera LE RAPPORTEUR, prend le Livret d'Enquête et marque, en haut d'une nouvelle page, le nom du SCÉNARIO que vous avez choisi de jouer.

5°/ Chaque joueur reçoit enfin 1 Point d'Enquête (à 4 joueurs), 2 P.E. (à 2 ou 3 joueurs) ou 4 P.E. (si vous jouez en solitaire).

Vous êtes maintenant prêts à débiter votre ENQUÊTE.

MENER L'ENQUÊTE

Chaque ENQUÊTE commence par la lecture à haute voix par le joueur le plus vieux de la PISTE 1 : Introduction.

À l'issue de cette introduction, vous sont proposées différentes PISTES.

LE RAPPORTEUR doit reporter sur le Livret d'Enquête, face aux numéros correspondants le nom des PISTES ainsi découvertes.

Vous pouvez maintenant jouer votre premier Tour de Jeu :

1°/ avancez le marqueur de Tour sur la case « Tour 1 » du plateau de jeu.

2°/ chaque joueur décide de la PISTE qu'il souhaite suivre pendant ce tour. Plusieurs joueurs peuvent décider de suivre la même PISTE.

3°/ le RAPPORTEUR inscrit sur le Livret d'Enquête le numéro du Tour de Jeu en face de chaque PISTE sélectionnée.

4°/ en commençant TOUJOURS par la PISTE sélectionnée qui a le plus petit numéro, le joueur prend la fiche correspondante et la lit à haute voix.

Si, à la fin de la fiche, d'autres PISTES sont découvertes, le RAPPORTEUR note leur nom en face du numéro correspondant dans le Livret d'Enquête.

C'est ensuite au joueur qui a sélectionné la PISTE

suivante d'en prendre connaissance et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.

Le Tour 1 est fini, avancez le marqueur de Tour sur la case « Tour 2 » du plateau de jeu, et procédez comme précédemment, en sélectionnant les nouvelles PISTES que vous souhaitez explorer parmi celles qui ne l'ont pas déjà été.

	Piste 1	Introduction	Nom des pistes découvertes
<input checked="" type="checkbox"/>	Piste 2	Etude de la scène de crime	
<input type="checkbox"/>	Piste 3	N° du Tour de jeu inscrit lorsque vous vous rendez sur cette piste	
<input type="checkbox"/>	Piste 4		
<input type="checkbox"/>	Piste 5	Nom du joueur qui mène l'enquête sur cette piste	

CAS PARTICULIERS

Jet du dé d'Enquête

Il peut arriver qu'au milieu d'une PISTE, on vous demande de jeter le dé d'Enquête. Si vous obtenez le symbole « SES » en jetant le dé, votre jet est réussi, sinon, il est raté.

- Si votre jet est réussi, vous gagnez 1 Point d'Enquête supplémentaire, et vous pouvez continuer à prendre connaissance de la suite du texte de la PISTE que vous exploitez.

- Si votre jet est raté, et si vous possédez 1 Point d'Enquête, vous pouvez décider de le dépenser pour rejeter une nouvelle fois le dé. (On ne peut relancer le dé qu'une seule fois par Tour, même si l'on possède plusieurs P.E.). Si votre jet est réussi, vous gagnez 1 Point d'Enquête supplémentaire, et vous pouvez continuer à prendre connaissance de la suite du texte de la PISTE que vous exploitez.

Si votre jet est définitivement raté, appliquez les indications mentionnées sur la fiche.

Si le symbole **STOP** apparaît sur la fiche, cela signifie de plus que vous restez bloqué sur cette PISTE : au tour suivant vous devrez rester sur cette PISTE et vous obtiendrez alors automatiquement les informa-

tions que votre mauvais jet de dé ne vous a pas permis d'obtenir le tour précédent.

(Il se peut que plusieurs jets de dé soient requis successivement sur une même PISTE.)

Si plusieurs joueurs suivaient cette même piste, tous les joueurs doivent jeter le dé d'Enquête.

Il suffit qu'un seul joueur réussisse son jet (avec ou sans dépense de P.E.) pour poursuivre la PISTE (tous ceux qui réussissent gagnent 1 P.E.).

Inversement, si tous les joueurs ont raté, tous se retrouvent bloqués ou doivent assumer les effets.

Découverte de SUSPECTS, d'INDICES ou de PREUVES

Au cours de votre ENQUÊTE, vous allez identifier des SUSPECTS et découvrir des INDICES et des PREUVES au fil des PISTES que vous allez explorer. À chaque fois que cela arrive, le RAPPORTEUR devra l'indiquer sur son Livret d'Enquête en reportant leurs noms en face des cases prévues à cet effet.

En même temps, vous devrez retourner face visible, le jeton correspondant sur le plateau de jeu.

Conditions requises

Il se peut également qu'au milieu d'une PISTE, on vous demande si vous avez déjà suivi telle PISTE, ou identifié tel SUSPECT ou découvert tel INDICE.

Si la réponse est « oui », vous pouvez continuer votre lecture.

Dans le cas contraire, vous devez stopper votre lecture. Conservez la fiche de cette PISTE devant vous, dès que la condition exigée sera levée au cours de votre ENQUÊTE, vous pourrez immédiatement prendre connaissance de la suite du texte (sans avoir à re-sélectionner cette piste).

COMMENT GAGNER

L'ensemble des joueurs remportent la partie s'ils solutionnent le ou les crimes sur lesquels ils enquêtent, avant le nombre de Tours de jeu qui leur est imparti. La FIN DE L'ENQUÊTE est indiquée sur la PISTE qui vous livre la solution.

Le nombre maximum de tours de jeu est de 16 si vous jouez à 3 ou 4, et de 20 si vous jouez à 2 ou en solitaire.

En cas de victoire, le joueur qui termine la partie avec le plus de Points d'Enquête est déclaré meilleur Enquêteur.

(Il existe dans certains SCÉNARIOS des PISTES « Épilogue » qui se situent après la dernière PISTE de jeu et qui n'influent pas sur vos conditions de victoire. Elles mettent juste un dernier éclairage sur le SCÉNARIO.)

SPÉCIFICITÉS DU JEU EN SOLITAIRE

Si vous jouez en solitaire, vous devez suivre 2 PISTES par Tour de Jeu.

CONSEILS AUX DÉBUTANTS

- Plus vous êtes de joueurs, plus l'Enquête est facile car vous pouvez explorer davantage de PISTES, même si vous avez moins de temps pour cela.
- Jusqu'à 3 joueurs, vous ne pourrez pas suivre toutes les PISTES du scénario dans le temps imparti. Il convient donc de privilégier celles qui selon vous, mèneront à la solution de l'énigme et à l'arrestation du coupable.
- Aucune ENQUÊTE ne peut être solutionnée en moins de 13 Tours de jeu.
- Pour ne pas perdre de temps, il convient donc d'éviter de rester bloqué sur une piste à cause d'un mauvais jet de dé. Une bonne solution est de vous rendre à plusieurs sur les PISTES que vous pensez cruciales, de façon à optimiser le résultat des jets de dé d'Enquête.

TILSIT

120 route de Versailles
91150 Champlan - France

© TILSIT 2009

Système de jeu ©2009 Sweet November

Développement : TILSIT Team

Maquette : TILSIT Studio

Fabriqué en Chine

CSEMIAMI is a trademark of Entertainment All Funding LLC. ©2009-2011 CBS & Entertainment All Funding LLC. All rights reserved.

Pistes Scénario :

	Piste 1	Introduction
<input type="checkbox"/>	Piste 2	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 3	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 4	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 5	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 6	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 7	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 8	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 9	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 10	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 11	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 12	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 13	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 14	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 15	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 16	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 17	E :
<input type="checkbox"/>	Piste 18	E :

<input type="checkbox"/>	Piste 19 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 20 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 21 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 22 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 23 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 24 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 25 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 26 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 27 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 28 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 29 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 30 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 31 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 32 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 33 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 34 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 35 E :	
<input type="checkbox"/>	Piste 36 E :	

Victime :

- Piste 37
E :
- Piste 38
E :
- Piste 39
E :
- Piste 40
E :
- Piste 41
E :
- Piste 42
E :
- Piste 43
E :
- Piste 44
E :
- Piste 45
E :
- Piste 46
E :
- Piste 47
E :
- Piste 48
E :
- Piste 49
E :
- Piste 50
E :
- Piste 51
E :
- Piste 52
E :
- Piste 53
E :
- Piste 54
E :

Coupable : _____

Piste 55 E :	
Piste 56 E :	
Piste 57 E :	
Piste 58 E :	
Piste 59 E :	

Indices

I1 :	I7 :
I2 :	I8 :
I3 :	I9 :
I4 :	I10 :
I5 :	I11 :
I6 :	I12 :

Suspects

S1 :	S4 :
S2 :	S5 :
S3 :	S6 :

Preuves

P1 :	P2 :
-------------	-------------