

LES EXPERTS

CRIME SCENE INVESTIGATION™

SCÈNE DE CRIME

LE JEU



BUT DU JEU

Faire le tour du plateau de jeu en relevant des défis qui vous permettront d'accumuler les preuves nécessaires pour résoudre le crime. Le premier enquêteur à résoudre le crime gagne la partie. Scène de Crime se joue aussi bien en individuel qu'en équipes de deux. Bonne chance !

PRÉPARATION DU JEU

Placez les 5 paquets de cartes Défi et une enveloppe de solution sur les zones correspondantes du plateau de jeu. Placez le dé, le sablier, les lampes UV, le bloc-notes et le crayon autour du plateau. Mettez les 8 insectes dans le sac en toile et placez le sac près du département d'enquête préliminaire.

Choisissez l'affaire que vous allez jouer. Attention ! N'ouvrez pas le dossier de l'affaire pour l'instant. Vous pouvez choisir parmi les 6 affaires suivantes :

- Affaire n° 1 : « Amour cruel »
- Affaire n° 2 : « Manger à volonté »
- Affaire n° 3 : « La dame du lac Mead »
- Affaire n° 4 : « M. les gros sous »
- Affaire n° 5 : « Son heure a sonné »
- Affaire n° 6 : « Histoire de mafieux »

Une fois une affaire choisie, par exemple l'affaire n° 1 « Amour cruel », placez les 5 cartes Preuves de cette affaire face cachée sur les emplacements Preuves prévus à cet effet au centre du plateau de jeu. Il existe une carte Preuve pour chacun des 5 départements. Prenez la carte de résolution de l'affaire en cours et placez-la dans l'enveloppe de solution, sans la lire.

Chaque joueur choisit le membre de l'équipe des Experts qu'il souhaite incarner et prend la figurine correspondante qu'il place sur la case Départ du plateau de jeu.

Présentation de l'enquête

Choisissez un joueur comme responsable de l'enquête (par défaut, le joueur qui joue Grissom). Son rôle est de présenter l'affaire aux autres joueurs. Il prend le dossier correspondant à l'affaire (sans le lire) et le pose à plat sur la table de façon à ce que tous les joueurs puissent voir la photo de la scène du crime. Puis il retourne le sablier et tous les joueurs ont 60 secondes pour mémoriser les détails de la scène. Conseil : étudiez-la avec attention car chaque joueur devra ensuite répondre à une question spécifique.

Une fois le sablier écoulé, le responsable de l'enquête retourne le dossier. Au verso sont imprimées 8 questions sur la scène du crime, une pour chaque membre des Experts, ainsi qu'un rapide descriptif de l'affaire (scène de crime, victime, suspects et cause du décès). Le responsable de l'affaire doit répondre en premier à la question qui lui est posée. Il dispose pour cela de 60 secondes (utilisez le sablier pour mesurer le temps). Il utilise la lampe à UV pour lire la réponse sous la question une fois sa réponse faite. Puis il pose la question correspondant à chacun des autres joueurs qui disposent également de 60 secondes pour répondre.

Les joueurs qui répondent correctement pourront emprunter le chemin court (6 cases) pour aller au département d'enquête préliminaire, ceux qui se sont trompés devront emprunter le chemin long (9 cases). Une fois que tous les joueurs savent quel chemin emprunter, le responsable lit à haute voix le descriptif de la scène de crime imprimé sous les questions.

LE TOUR DE JEU

Le responsable de l'enquête débute la partie. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le but de chaque joueur est d'avancer sur le plateau de jeu afin d'atteindre le plus vite possible les grandes cases qui correspondent aux 5 départements et y obtenir des éléments de preuve pour résoudre le crime.

Avancer sur les chemins

Pour avancer sur les chemins entre deux départements, vous devez d'abord réussir un Défi Micro (Défis en noir sur fond blanc). Pour cela, piochez une carte du département correspondant (cartes Défis vertes pour l'enquête préliminaire, cartes Défis violettes pour les lieux du crime, etc.), lisez le Défi Micro à haute voix et retournez le sablier. Vous devez avoir terminé le Défi avant que le sable ne se soit écoulé.

Si vous avez réussi le Défi, lancez le dé et avancez votre personnage du nombre de cases indiqué par celui-ci. Votre tour s'achève là. Si vous avez raté le Défi, vous ne bougez pas et votre tour s'achève là. Les cartes Défis utilisées sont replacées sous la pile. À noter que si vous échouez trois fois de suite à un Défi Micro vous pouvez, lors de votre quatrième tour, lancer directement le dé sans avoir à relever de Défi.

Les cases département

Lorsque vous arrivez sur une case département, vous devez vous arrêter dessus, même si le résultat du dé vous aurait permis de continuer au-delà.

Si vous commencez votre tour sur une case département, vous devez relever un Défi Macro (Défis en blanc sur fond noir) du département correspondant. La procédure est identique à celle des Défis Micro. Si vous avez réussi le Défi Macro, vous pourrez poursuivre votre avancée au prochain tour en relevant un Défi Micro et en lançant le dé si vous le réussissez. Si vous avez réussi le Défi Macro du premier coup, vous pourrez prendre le chemin court ; autrement, vous devrez prendre le chemin long. Si vous êtes le premier joueur à réussir le Défi Macro d'un département, prenez la carte Preuve correspondante et lisez-la à haute voix, puis reposez-la face cachée sur son emplacement. Attention : tous les joueurs doivent mémoriser ces informations qui leur permettront de résoudre le crime.

Si vous avez raté le Défi Macro, vous restez sur la case département et vous devrez relever un nouveau Défi Macro à votre prochain tour.

Exemple de début de partie

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent : Roselyne et Michel (RM) d'un côté, Patricia et

Hervé (PH) de l'autre. RM ayant correctement répondu à la question d'observation de la scène du crime, ils peuvent emprunter le chemin court, alors que PH sont sur le chemin long. RM, qui ont choisi Grissom, commencent. Ils piochent une carte Défi verte et lisent à haute voix le Défi Micro, une question de type vrai ou faux : « Les empreintes digitales se développent à la naissance. » Après vérification à la lampe à UV, RM ont donné la bonne réponse et lancent le dé qui fait 4 : ils avancent la figurine de Grissom de 4 cases.

C'est au tour de PH de jouer. Ils piochent une carte Défi verte, lisent le Défi Micro, donnent la bonne réponse et avancent de 5 cases suite à leur jet de dé.

À leur tour, RM réussissent un nouveau Défi Micro. Ils lancent le dé qui fait 5. Ils posent la figurine de Grissom sur la case du département d'enquête préliminaire car on doit s'arrêter quand on arrive sur une telle case même si le dé permettrait d'aller au-delà.

Nouveau Défi Micro pour PH qui se trompent dans leur réponse et du coup ne bougent pas.

Puisqu'ils sont sur une case département, RM doivent ce tour-ci relever un Défi Macro. Ils piochent une carte verte et la lisent à haute voix : le Défi consiste à plonger la main dans le sac contenant les insectes et à en ramener celui indiqué sur la carte, en l'occurrence une araignée. Avec une grimace de dégoût, Roselyne se dévoue et farfouille dans le sac jusqu'à en ramener en riant l'insecte désigné. Défi réussi ! Et du premier coup ! Au prochain tour, RM pourront donc poursuivre sur le chemin court. Étant les premiers à avoir réussi le Défi de ce département, ils lisent à haute voix la carte Preuve correspondante puis la reposent face cachée.

À leur tour, PH réussissent un Défi Micro et grâce à un nouveau 5 au dé arrivent eux aussi sur la case département.

RM commencent leur tour en relevant un nouveau Défi Micro, mais en changeant de couleur de carte puisque les voilà en route pour le département suivant. Ils piochent une carte violette et se lancent dans le Défi Micro indiqué : faire deviner à PH un mot en le dessinant...

Et la partie continue ainsi.

Aperçu des différents Défis

Voici la liste des Défis à relever dans les divers départements :



Enquête préliminaire :

Micro : question simple (choix multiple ou vrai - faux). La réponse est à lire à la lampe à UV.

Macro : reconnaître un insecte au toucher.



Lieux du crime :

Micro : faire deviner aux autres joueurs un mot simple en le dessinant. Interdiction de parler. Le premier joueur qui devine le mot gagne aussi le droit d'avancer immédiatement de 2 cases sauf s'il se trouve sur une case département.

Macro : faire deviner aux autres joueurs un mot complexe ou une suite de mots en les dessinant. Interdiction de parler. Le premier joueur qui devine le mot gagne aussi le droit d'avancer immédiatement de 2 cases.



Investigation :

Micro : faire deviner aux autres joueurs un mot sans utiliser les 3 mots indiqués sur la carte. Le premier joueur qui devine le mot gagne aussi le droit d'avancer immédiatement de 2 cases sauf s'il se trouve sur une case département.

Macro : faire deviner aux autres joueurs un ou plusieurs mots sans utiliser les 5 mots indiqués sur la carte. Le premier joueur qui devine le mot gagne aussi le droit d'avancer immédiatement de 2 cases sauf s'il se trouve sur une case département.



Laboratoire audiovisuel :

Micro : faire deviner aux autres joueurs une énigme facile grâce à des mimes ou des bruits. Le premier joueur qui devine le mot gagne aussi le droit d'avancer immédiatement de 2 cases sauf s'il se trouve sur une case département.

Macro : faire deviner aux autres joueurs une énigme difficile grâce à des mimes ou des bruits. Le premier joueur qui devine le mot gagne aussi le droit d'avancer immédiatement de 2 cases sauf s'il se trouve sur une case département.



Bureau de Grissom :

Le bureau de Grissom fonctionne un peu différemment. Ici, il n'y a qu'un seul type de Défi. Comme d'habitude, il vous faut répondre correctement pour lancer le dé et faire progresser votre personnage jusqu'à atteindre la case bureau de Grissom. Là, vous devrez répondre à une nouvelle carte Défi Grissom pour obtenir l'élément de preuve de ce département. Lisez la carte à haute voix si vous êtes le premier joueur à l'obtenir.

En revanche, à chaque fois que vous échouez à l'un des Défis du département, tous les autres joueurs ont alors la possibilité d'y répondre dans la limite de temps habituelle (60 secondes). Si un joueur réussit le Défi, il avance son personnage de 2 cases sauf s'il se trouve sur une case département.

FIN DU JEU ET VAINQUEUR

Si vous avez répondu correctement au dernier Défi de Grissom, en plus de l'élément de preuve du département, vous recevez la Preuve finale, que vous avez placée dans l'enveloppe de solution en début de partie. Attention à ne pas ouvrir la carte de résolution, vous ne devez lire que le dos de celle-ci. Cette preuve finale n'est destinée qu'à vous, ne la lisez surtout pas à haute voix !

Vous disposez à présent de tous les indices nécessaires pour résoudre l'affaire. Inscrivez le nom du suspect que vous pensez coupable sur un morceau de papier et glissez le dans l'enveloppe. Ouvrez à présent la carte de Résolution et lisez la solution sans en informer les autres joueurs !

Si le coupable que vous avez désigné est le bon, vous avez résolu l'affaire. Vous gagnez la partie. Prouvez aux autres joueurs que votre accusation est la bonne en leur montrant le

nom du coupable que vous avez glissé dans l'enveloppe. Si vous avez désigné un innocent, vous êtes éliminé ! Les autres joueurs continuent la partie sans vous.



© 2004 CBS Broadcasting Inc. and Alliance Atlantis Productions Inc. All Rights Reserved. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™ is a trademark of CBS Broadcasting Inc. in the U.S.A. and Alliance Atlantis Communications Inc. in Canada. "Alliance Atlantis" and the stylized "A" logo are trademarks of Alliance Atlantis Communications Inc. All Rights Reserved. Celebrity Endorsement Not Implied.

Les Experts Scène de Crime
est un jeu distribué en France par :

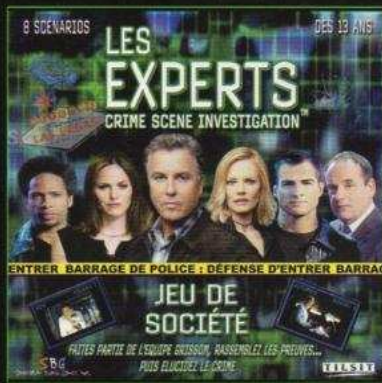
TILSIT

Z.A. des Clotais, rue Jean Jaurès
91160 Champlan. France.

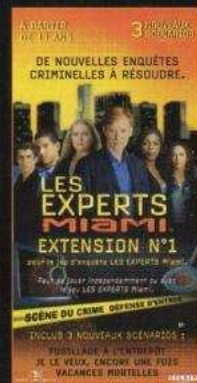
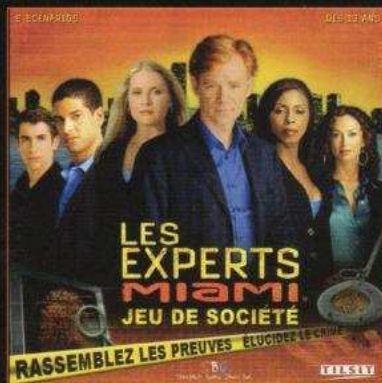
Traduction : TILSIT Développement
Fabriqué en Chine
© TILSIT Éditions 2007 pour la version française.

www.tilsit.fr

DANS LA MÊME COLLECTION RETROUVEZ :



Les Experts Las Vegas



Les Experts Miami