

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BLACK VIENNA

Un jeu de Gilbert Obermair pour 3 à 6 joueurs

Contenu

- 27 cartes Personnage avec un dos rouge (chacune représentant un personnage, avec l'initiale de son nom)
- 36 cartes Enquête avec un dos noir (chacune représentant trois personnages, avec les initiales de leurs noms)
- 40 jetons
- 1 bloc d'enquête (chaque feuille comporte 27 lignes, autant que de personnages, et des colonnes pour les joueurs)

But de jeu et courte description

Trois cartes Personnage sont sélectionnées au hasard et mises de côté. Ce sont les membres du trio criminel "Black Vienna", dont les crimes tourmentèrent Vienne à l'après-guerre.

Chaque joueur reçoit un certain nombre de cartes Personnage cachées. Chacun connaît donc l'innocence de certains personnages. Les joueurs devront fournir un alibi pour ces personnages si on leur demande.

Les joueurs essaient de découvrir, par le biais de questions et de déductions quelles cartes Personnage les autres joueurs possèdent. Celui qui le saura le premier pourra dénoncer les trois criminels avant ses adversaires.

Le cours du jeu

1. Préparation

Un joueur est désigné comme donneur. Il mélange les 36 cartes Enquête (à dos noir) et les divise en trois piles égales, qu'il place côte à côte au centre de la table. Il retourne les piles face visible, de sorte que la première carte de chaque pile apparaisse. Les trois cartes Enquête exposées représentent les trois possibilités d'enquête.

Les 40 jetons sont placés au centre de la table à proximité des trois piles. Chaque joueur reçoit une feuille du bloc d'enquête, où il note ses observations et déductions. Chacun écrit les noms ou initiales des participants au sommet des colonnes de sa feuille d'enquête.

2. Distribution des cartes Personnage

Le donneur mélange les 27 cartes Personnage (à dos rouge) ; il fait couper par son adversaire de droite. Il met d'abord de côté, sans les révéler, les trois premières cartes. Ces trois cartes sont les membres du trio criminel "Black Vienna". Puis, il distribue une à une, face cachée, les 24 cartes Personnage restantes, en commençant par le joueur à sa gauche et en continuant dans le sens horaire. Trois joueurs reçoivent ainsi huit cartes chacun ; quatre joueurs en reçoivent six ; six joueurs en reçoivent quatre. Si cinq joueurs participent, le donneur en reçoit quatre, les autres joueurs cinq.

Chaque joueur a maintenant des renseignements secrets dans sa main. Chaque joueur sait que les personnages représentés sur ses cartes ne sont pas les criminels recherchés. Il devra leur fournir un alibi, si on lui demande. Chacun peut prendre des notes sur sa feuille d'enquête, en marquant les cartes qu'il possède sous son nom avec le signe « + » et sous les colonnes adverses avec le signe « - ».

Les joueurs doivent cacher leur feuille aux adversaires. Ils peuvent utiliser leur feuille d'enquête comme ils le souhaitent pour enregistrer les résultats d'enquêtes et les déductions.

3. Enquêtes et réponses

Le donneur joue en premier. Il prend l'une des trois cartes Enquête en haut d'une pile et la place devant un adversaire de son choix. Il demande ainsi à ce joueur de fournir un alibi aux suspects montrés sur cette carte.

Le joueur qui est interrogé place, sur la carte, autant de jetons qu'il dispose de suspect concerné dans sa main ; s'il ne possède aucun des suspects de la carte Enquête, il ne place aucun jeton. Ainsi, si un joueur a reçu la carte « BLM » et qu'il a en main « B », mais ni « L » ni « M », il doit mettre exactement un jeton sur la carte. La carte d'enquête, sur laquelle se trouvent maintenant de zéro à trois jetons, reste visible devant le joueur interrogé ; celui-ci pose maintenant la question suivante. Le jeu continue ainsi. Le joueur qui vient d'être interrogé pose toujours la question suivante.

4. Enquêtes spéciales

Si chaque joueur a été interrogé au moins une fois, et si au moins six cartes Enquête ont déjà été jouées, il est possible d'effectuer une enquête spéciale. Le joueur dont c'est le tour peut poser, en plus de la carte choisie en haut d'une pile, une carte Enquête précédemment posée et sur laquelle aucun jeton n'avait été placé. Le joueur interrogé doit répondre séparément à chacune de ces cartes Enquête comme expliqué au paragraphe 3 ci-dessus.

5. Déduction

Chaque joueur marque les résultats des enquêtes et les déductions qu'il en tire sur sa feuille d'enquête dans la colonne correspondant au joueur interrogé selon une méthode qu'il décide. Nous recommandons de mettre des signes « + » et « - » quand on est certain qu'un joueur possède ou non une certaine carte. Le but est de trouver quelles cartes Personnage les autres joueurs possèdent. Celui qui saura le premier quels cartes Personnages sont dans les mains des joueurs pourra déduire qui sont les membres du trio criminel « Black Vienna ».

6. Accusations

Quand un joueur croit savoir qui sont les trois criminels, il annonce « Black Vienna ». Un joueur peut accuser à tout moment, qu'il soit ou non impliqué dans la dernière enquête.

Le jeu est alors interrompu. L'accusateur marque secrètement les initiales des trois personnages qu'il accuse sur sa feuille d'enquête qu'il cache ensuite. Puis il prend connaissance des trois cartes Personnage mise de côté au début de la partie pour vérifier son accusation.

Si le joueur s'est trompé, la partie continue. Il continue à jouer mais ne pourra bien sûr plus faire d'accusation lors de cette partie et son score sera nul.

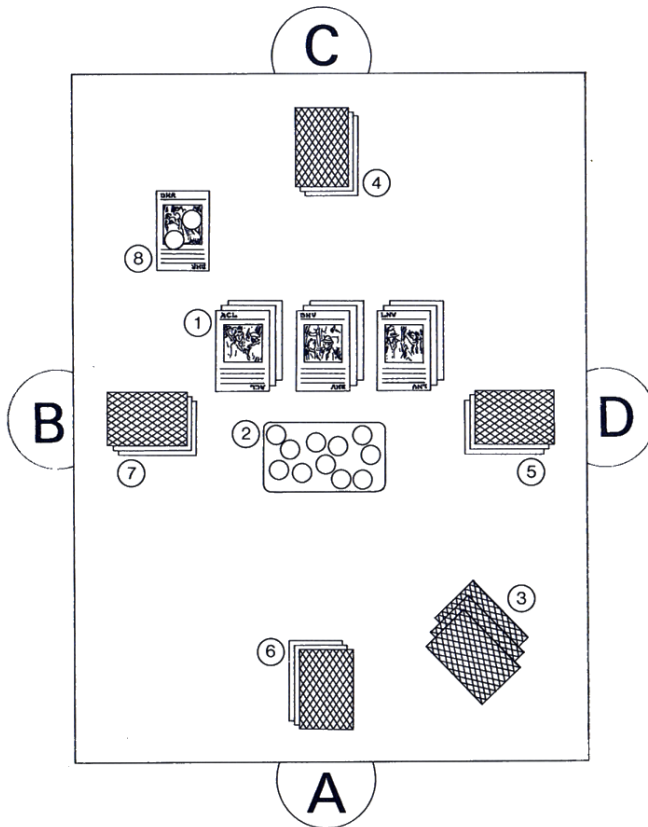
7. Fin de la partie

Si l'accusation est correcte, la partie est terminée. L'accusateur gagne la partie et marque trois points pour chaque jeton encore au centre de la table. Les autres joueurs, qui n'ont pas encore accusé, peuvent inscrire sur leur feuille les trois initiales qu'ils pensent être les bonnes. On dévoile ensuite les trois cartes Personnage : les joueurs qui avaient fait une hypothèse juste marquent un point par jeton encore au centre de la table. Les autres joueurs ne reçoivent aucun point.

8. Enquête infructueuse

Si tous les joueurs, sauf un, ont accusé à tort, la partie est interrompue. Ce dernier joueur peut poser une question finale et doit ensuite faire une accusation. Il reçoit un point par jeton restant en cas de succès, zéro autrement. La partie s'arrête également s'il reste trois jetons ou moins en jeu : aucun joueur ne marque alors de points.

Traduction : François Haffner, d'après la traduction anglaise de Joe Huber



Quatre joueurs participent. Le joueur A est donneur.

Au centre de la table, se trouvent trois piles de cartes Enquête ① et la réserve de jetons ②.

Les trois cartes du trio criminel sont mises de côté, au coin de la table ③.

Chaque joueur a reçu six cartes Personnage ④ à ⑦.

Le joueur A a interrogé le joueur C. Celui-ci a placé deux jetons sur la carte Enquête ③. Cela signifie qu'il a deux des trois cartes dans sa main.

C'est maintenant au joueur C de jouer. Il peut interroger A, B ou D.