

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



POLICE PARTY

**DES ESPIONS SE SONT INFILTRÉS DANS LES SERVICES DE POLICE :
VOUS FAITES PARTIE DES SUSPECTS !
SAUREZ-VOUS RÉPONDRE LORS DE L'INTERROGATOIRE ET ÉCHAPPER À LA PRISON ?**

RÈGLES DU JEU

But : Etre le joueur à avoir le moins de points à la fin de 5 manches.

Matériel : Règles + 6 cartes *PERSONNAGE* + 18 cartes *ACTION* + 30 cartes *COUPABLE* !
+ 282 cartes *INTERROGATOIRE*.

Préparation :

- > Les 6 cartes *PERSONNAGE* sont posées les unes à côté des autres sur la table.
- > Les 18 cartes *ACTION* sont mélangées et forment une pile.
- > Se munir d'une **feuille de papier** et d'un **stylo**, pour noter les scores. Un joueur est désigné pour noter, et additionner les points.

PARTIE À 3, 4, 5 OU 6 JOUEURS

Partie à 2 joueurs : voir au dos

Distribution des cartes

- Chaque joueur choisit un *PERSONNAGE* et pose sa carte devant lui.
- Chaque joueur tire au hasard 3 cartes *ACTION*.
- Chaque joueur reçoit des cartes *COUPABLE* ! de la couleur de son Personnage comme indiqué ci-dessous:

Partie à 2 joueurs	Partie à 3 joueurs	Partie à 4 joueurs	Partie à 5 joueurs	Partie à 6 joueurs
1 carte <i>COUPABLE</i> ! 1	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 1	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 1	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 1	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 1
1 carte <i>COUPABLE</i> ! 3	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 3	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 2	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 2	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 2
		1 carte <i>COUPABLE</i> ! 3	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 3	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 3
			1 carte <i>COUPABLE</i> ! 4	1 carte <i>COUPABLE</i> ! 4
				1 carte <i>COUPABLE</i> ! 5

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en 5 manches.

Le joueur qui habite le plus proche d'un commissariat commence la première manche. Puis, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

1ère phase de jeu : Tirage des cartes INTERROGATOIRE

- Les **cartes INTERROGATOIRE** sont disposées les unes à côté des autres, comme indiqué ci-dessous. La question/réponse sur la face cachée, et le thème de la question sur la face visible.

Partie à 2 joueurs : 5 cartes *INTERROGATOIRE*

Partie à 3 joueurs : 4 cartes *INTERROGATOIRE*

Partie à 4 joueurs : 5 cartes *INTERROGATOIRE*

Partie à 5 joueurs : 6 cartes *INTERROGATOIRE*

Partie à 6 joueurs : 7 cartes *INTERROGATOIRE*

A tour de rôle, chaque joueur choisit un thème (un thème de question sur lequel il sera interrogé) et pose la carte *INTERROGATOIRE* correspondante à côté de sa carte *PERSONNAGE*. Il ne lit pas la question ! A l'issue du tour, la carte restante est défaussée.

2e phase de jeu : Les paris

Les joueurs posent tous ensemble toutes leurs cartes *COUPABLE !*, faces visibles, sur les Personnages de leurs adversaires. Un joueur doit attribuer une carte de son choix à chacun de ses adversaires. (points *COUPABLE !* = points de pénalité) Deux minutes sont accordées pour cette phase, après c'est trop tard.

3e phase de jeu : L'interrogatoire

Chaque joueur passe sa carte *INTERROGATOIRE* au joueur de gauche (qui lui lira la question à voix haute). À tour de rôle, chaque joueur interrogé répond :

Réponse bonne : Zéro point ajouté à son score ! Le policier interrogé prouve qu'il ne baratine pas. La suspicion d'espionnage est levée !

Par contre, chaque adversaire ajoute à son score les points de la carte *COUPABLE !* qu'il a mise.

Réponse fausse : Tous les points *COUPABLE !* misés sur son Personnage sont

additionnés à son score ! Un policier qui ne connaît pas vraiment la police, c'est louche ! C'est peut-être un espion !

Quand tous les joueurs ont répondu, l'interrogatoire est terminé. **Les scores sont annoncés à l'oral**. Attention ! Le score d'un joueur ne peut pas être inférieur à zéro ! (Un score plus bas que zéro est remis à zéro).

La manche est alors terminée. Les joueurs récupèrent toutes leurs cartes *COUPABLE* !. Les cartes *INTERROGATOIRE* et les éventuelles cartes *ACTION* utilisées au cours de la manche sont défaussées.

Au début de chaque nouvelle manche :

C'est le joueur qui avait été deuxième, lors du tour de table précédent, qui commence la nouvelle manche.

LE VAINQUEUR

A la fin de la 5e manche, le joueur qui totalise le moins de points Coupable ! est désigné vainqueur.

Ce joueur est le seul à avoir pu prouver qu'il n'est pas un espion : il a gagné ! Ses adversaires partent tous en prison ! La partie est terminée.

LA CARTE ACTION, C'EST QUOI ?

Chaque joueur lit en secret ses 3 cartes et les pose devant lui, faces cachées. Après la distribution, les cartes restantes sont défaussées.

Carte à **usage unique**, elle n'est utilisable qu'une seule fois.

Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser leurs cartes *ACTION*.

Un joueur peut utiliser une ou plusieurs cartes *ACTION* par manche (jusqu'à ce qu'il n'en ait plus !). Les effets de plusieurs cartes *ACTION* jouées au cours d'une même manche peuvent s'ajouter.

EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité entre trois joueurs ou plus, tous les joueurs procèdent à une manche supplémentaire jusqu'à ce qu'il y ait un seul vainqueur, ou deux ex-

aequo. Si il y a deux ex-aequo, les deux joueurs tirent chacun leur tour une carte *INTERROGATOIRE*, au hasard. Ils répondent à tour de rôle à leur question. Lorsqu'un joueur se trompe et que l'autre répond bien, alors ce dernier gagne la partie. Après la 5e manche, les cartes *ACTION* sont inutilisables !

PARTIE À 2 JOUEURS

Les règles sont les mêmes que celles d'une partie à 3, 4, 5 ou 6 joueurs sauf pour les points suivants :

Avant la 1ère Manche :

La carte *ACTION* Présomption d'Innocence est retirée du jeu. Chaque joueur s'attribue 2 cartes *PERSONNAGES* au lieu d'un seul !

1ère phase de jeu : Tirage des cartes INTERROGATOIRE

Les joueurs tirent 2 cartes *INTERROGATOIRE*, par alternance, et les placent respectivement à côté de leurs 2 cartes *PERSONNAGES*.

2nde phase de jeu : Début des paris

Aucun changement !

3e phase de jeu : L'interrogatoire

Le premier joueur répond à sa première question, lue par son adversaire. Puis, le second joueur répond à la sienne. Ensuite, le premier joueur répond à sa seconde question, et le second joueur fait de même.

VARIANTE

Pour plus de stratégie : à la phase 2, les joueurs doivent placer leurs cartes *COUPABLE* ! faces cachées. Une fois toutes posées, les faces visibles sont révélées.

Téléchargez vos feuilles de score gratuitement sur le site : www.police-party.com

Un grand merci à Marie-Alix, Géraldine, Sophie, Léo, Lia-Sabine L., Bernard P., Stéphane G., la Préfecture de Police de Paris, La Carte Chance, la Bibliothèque des Littératures Policières de Paris et toutes celles et ceux qui nous ont apporté leur soutien pour la concrétisation de ce projet passionnant et chronophage !