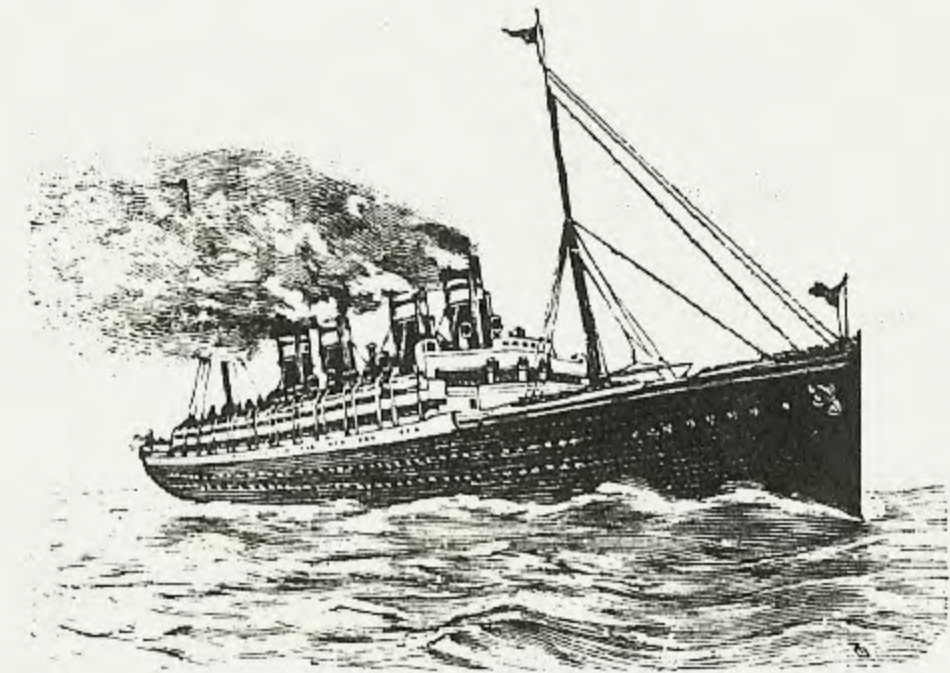


Le Titanic



**Un jeu policier pour 3 à 6
joueurs à partir de 10 ans.**

Le jeu contient:

- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu
- 7 cartes «heure du crime»
- 7 cartes «lieu du crime»
- 7 cartes «arme du crime»
- 7 cartes «motif du crime»
- 7 cartes «suspect»
- 20 cartes «événement»
- 6 pions «détective»
- 1 paquebot miniature
- 1 bloc de feuilles d'enquête
- 6 dés (couleurs assorties aux pions)

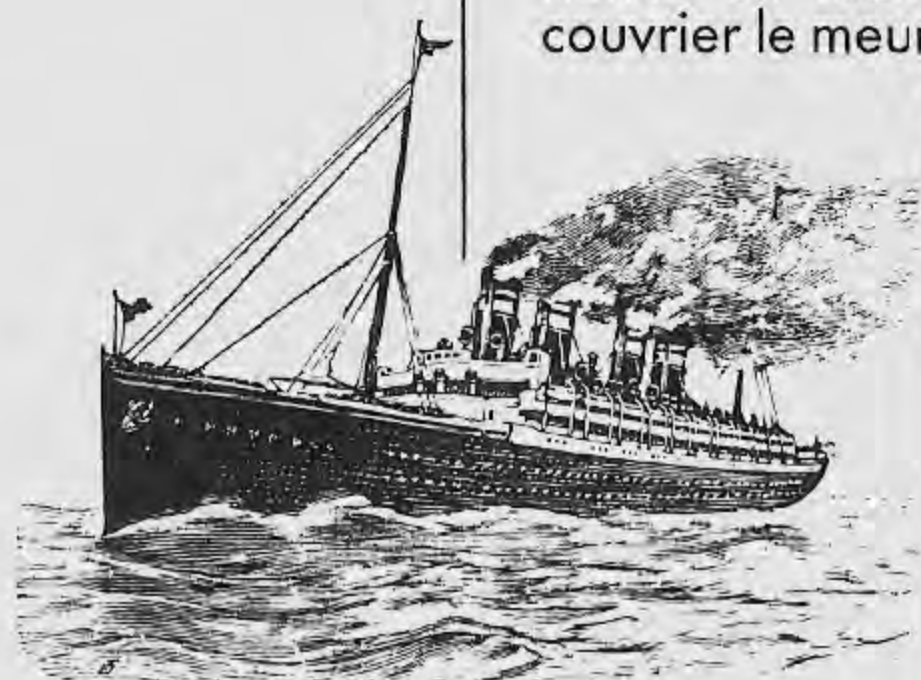
Le Titanic

Avril 1912. Le paquebot **Titanic** fait la gloire de l'Angleterre de George V. C'est le plus grand, le plus luxueux bâtiment jamais lancé. Un hôtel flottant de 10 étages, avec 762 chambres. Longueur: 269 m. Largeur: 28 m. Hauteur: 53 m. Jauge brute: 46 328 tonneaux. Puissance des machines: 46 000 CV. Vitesse maximal: 22,5 nœuds (42 km/h). Equipage: 885 hommes.

Le **Titanic** quitte Southampton pour son voyage inaugural le 10 avril 1912 à 13 heures. Il emporte 1 316 passagers. Le 14 avril 1912, peu avant minuit, le paquebot entre en collision avec un iceberg qui dérive dans l'Atlantique nord. A 2 h 20, dans la nuit du 14 au 15 avril, il coule à pic. Des 2 201 passagers et hommes d'équipage, 711 seulement seront sauvés.

Un meurtre sur le Titanic

Tout le monde connaît la fin tragique du **Titanic**. Mais peu de gens savent qu'un meurtre a été commis quelques heures avant la collision fatale entre le paquebot et un iceberg. A l'aube du 12 avril, le steward Humphrey Moorcock découvre le cadavre d'une femme dissimulé dans un coin du pont supérieur. Le corps est rapidement identifié: c'est celui d'une Canadienne de 35 ans, Muriel Wade, qui voyageait seule. Mais les circonstances du crime restent énigmatiques. Quel est le mobile du crime? Avec quelle arme, et où? (visiblement, le corps a été traîné jusqu'à l'endroit où il fut découvert). A quel moment? Le médecin du bord évalue l'heure de la mort entre 20 h et 2 h du matin, mais il est incapable de préciser le moment du crime. Et enfin, la question essentielle: qui est l'assassin?



Pour éviter un scandale, le Commandant Edward J. Smith, aussitôt prévenu, décide de garder le secret sur cette affaire. Il fait toutefois avertir quelques passagers susceptibles, par leur expérience en matière criminelle, de découvrir le meurtrier:

Bernard Nicholls, 67 ans, inspecteur à Scotland Yard à la retraite.

Maurice Leroux, 39 ans, commissaire de police en voyage privé.

Katherine Robinson, 47 ans, auteur de romans policiers.

David Cutler, 32 ans, détective de l'agence Pinkerton.

Adrian O'Connor, 41 ans, sergent de la police britannique, chargé de la protection d'une importante personnalité politique.

William Toby, 50 ans, détective de bord du Titanic.

Les joueurs choisissent chacun l'un de ces personnages afin d'enquêter sur le meurtre de la belle et riche Canadienne. Le Commandant Smith a déjà rassemblé quelques indices qui limitent à six le nombre des suspects, les armes du crime, les mobiles et les lieux possibles de l'assassinat.

A vous de déterminer les circonstances exactes de ce meurtre. Mais le temps presse: la collision avec l'iceberg aura lieu dans 50 heures. Si vous n'avez pas trouvé l'assassin d'ici là, jamais le crime ne sera élucidé.

PREPARATION

LES CARTES

Les cartes **EVENEMENT**: mélangez-les bien et posez-les, faces cachées, sur l'emplacement «cartes événement» du plateau.

Les cartes **INDICE**: 1. Triez-les pour avoir 5 paquets d'une couleur différente chacun. Sortez les 5 cartes vierges, puis mélangez bien chaque paquet.

2. Sortez au hasard une carte de chaque paquet, sans faire voir, et mettez ces 5 cartes: heure, lieu, arme, mobile et assassin en lieu sûr (dans la boîte fermée, par exemple).

3. Remettez dans chaque paquet la carte vierge de la même couleur.

4. Il ne vous reste plus qu'à répartir les 30 cartes sur le plateau de jeu, de la façon suivante:

- 1 de chaque couleur dans la cabine de la **radio** (5 cartes).
- 1 de chaque couleur dans la cabine de la **voyante** (5 cartes).
- 2 cartes (tirées au hasard) dans la **bibliothèque**, la **salle à manger**, la **piscine**, le **bar**, le **fumoir** et la **salle de gymnastique** (12 cartes).
- 1 carte par **cabine** (7 cartes).
- La dernière carte est posée dans le **vestiaire** qui se trouve dans la salle de gymnastique.

LES DETECTIVES

Chaque joueur choisit un pion et prend le dé de la même couleur ainsi qu'une feuille d'enquête. Il écrit le nom du détective dont il joue le rôle sur sa feuille. Si plusieurs joueurs veulent incarner le même détective, ils le jouent au dé: celui qui a le plus de points devient ce détective.

Chaque détective a un «talent particulier». Pour connaître leur talent, les détectives le tirent au dé, puis l'inscrivent sur leur feuille d'enquête. Il n'y a rien d'anormal à ce que plusieurs détectives possèdent le même talent.

TALENTS PARTICULIERS



1. ESPION : Ce talent permet de savoir quelle carte vient d'être prise par un autre détective.

- Si votre pion est dans la même pièce, jetez votre dé: si vous faites 1, 2, 3 ou 4, vous consultez la carte prise par l'autre détective. (Si vous faites 5 ou 6, tant pis pour vous!)
- Si votre pion est dans un espace contigu à la pièce où se trouve l'autre détective, vous consultez sa carte en faisant 1, 2 ou 3 avec votre dé.

2. SPORTIF : Ce talent permet d'ajouter 1 point au résultat du dé pour chaque déplacement.

3. AUTORITAIRE : Ajoutez 1 point au résultat du dé chaque fois que vous interrogez un autre détective.

4. CHARMEUR : Vous avez droit à deux tentatives par tour de jeu auprès de la voyante.

5. MALIN : Si vous êtes interrogé, c'est vous qui choisissez la carte que vous allez montrer à l'autre détective, au lieu de la lui laisser prendre au hasard.

6. BRICOLEUR : Vos connaissances techniques vous permettent de toujours vous servir de la radio dans les conditions de «Météo 2».

LE JEU

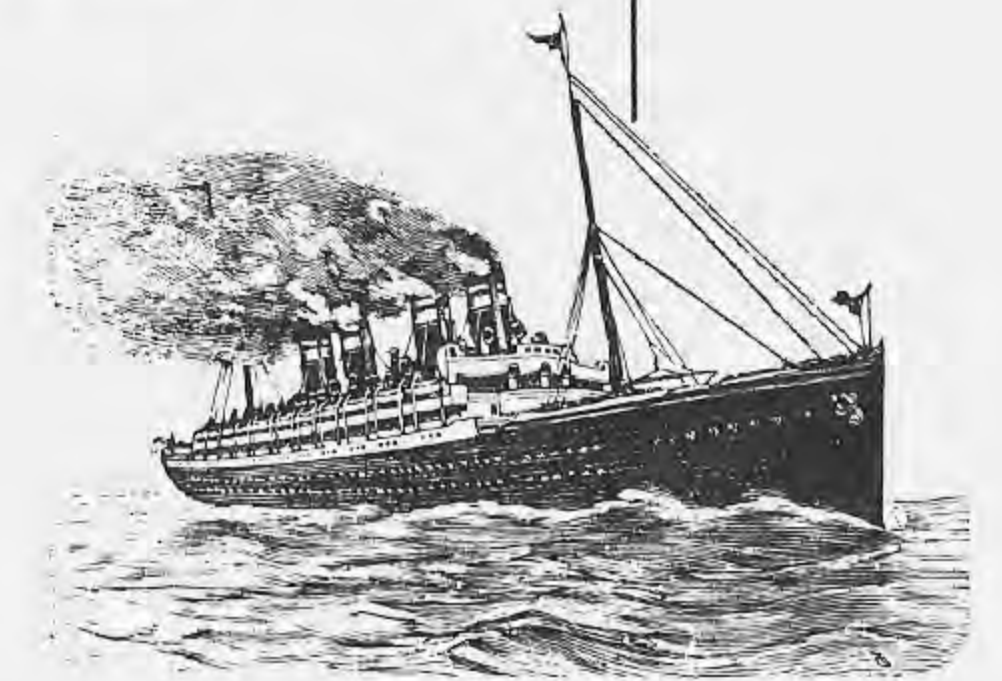
BUT DU JEU

Chaque détective essaye de trouver le plus vite possible l'assassin, l'arme, le lieu, l'heure et le mobile du crime. Le seul moyen d'y parvenir est de rassembler tous les indices apparents et de les rayer sur votre feuille d'enquête. Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une ligne pour chaque groupe d'indices, vous avez la solution de l'énigme.

LE PLATEAU DE JEU

Il représente une partie des installations et des ponts du paquebot **Titanic**. Tous les détectives sont rassemblés sur le pont, d'où ils partent à la recherche d'indices qui les mettront sur la piste de l'assassin. Les trois ponts A, B et C contiennent des cabines et des installations dans lesquelles on pénètre par la porte. Chacun de ces espaces représente une case. Les ponts sont divisés en dix cases, et les deux escaliers comprennent deux cases chacun.

Tout autour des ponts, des horloges indiquent l'heure, du 12 avril à 10 heures jusqu'au 14 avril à 22 heures. Le paquebot miniature, posé au départ sur la première horloge, sera déplacé d'un horloge par tour de jeu.



POUR JOUER

Les détectives (rassemblés sur le pont) jettent tous leur dé. Celui qui a le plus de points sera le premier à jouer. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de jeu est terminé lorsque chaque détective a joué. On déplace alors le paquebot d'une heure. Pour jouer, chaque détective doit successivement:

- * jeter son dé et déplacer son pion (1 case de plus pour les sportifs!)
- * poursuivre son enquête:
 - en prenant une carte indice
 - en espionnant ou en interrogeant.

Déplacement: jetez le dé, et déplacez votre pion du nombre de points obtenus (moins, si vous le souhaitez, mais jamais plus). N'oubliez pas que vous ne pouvez entrer dans une cabine, par exemple, que par la porte.

Enquête: 1 - en arrivant sur une case qui contient des cartes INDICE, prenez-en une et lisez-la. (Exception: voyez RADIO et VOYANTE). Les cartes prises sont posées sur la table, face cachée.

2 - vous avez peut-être le droit d'espionner ou d'interroger pendant votre tour de jeu.

ESPIONNER: si votre pion se trouve dans la même pièce que celui d'un autre détective qui vient de prendre une carte, jetez votre dé. Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, prenez connaissance de cette carte. Vous êtes donc deux à savoir ce qu'elle contient.

INTERROGER: plus le jeu se prolonge, moins il y a de cartes disponibles. La seule façon de se procurer des informations est d'interroger les autres. Vous avez le droit d'interroger quand vous arrivez sur la même case qu'un autre détective. Pour que celui-ci vous réponde, vous devez obtenir 4, 5 ou 6 avec votre dé. Si vous ne faites que 1, 2 ou 3, c'est le détective interrogé qui prend une de vos cartes au hasard. Le risque n'est pas négligeable!

LA RADIO

Elle permet d'obtenir des indications sur les suspects en interrogeant Scotland Yard. Mais les conditions météorologiques sont très variables en avril, et risquent de brouiller les émissions de radiotélégraphie sans fil. Lorsqu'un détective arrive dans la cabine radio pour y prélever une carte indice, il jette le dé une deuxième fois, pour voir si le temps lui permet de communiquer avec l'Angleterre. Les points obtenus doivent être égaux ou supérieurs au niveau de météo indiqué par la dernière carte événement «Météo» qui a été tirée, pour qu'il puisse prendre une carte indice.

Remarque: si aucune carte événement «Météo» n'est encore sortie, le joueur assis à droite du détective qui est dans la cabine radio jette son dé. (S'il fait 1 ou 6, il recommence, puisque les conditions météo s'échelonnent entre 2 et 5).

EXEMPLE: le détective Nicholls entre dans la cabine radio. La dernière carte événement METEO tirée indiquait «météo 4». Il lance son dé et obtient 3. Il n'a donc pas le droit de prendre de carte indice. S'il avait fait 4, 5 ou 6, il en aurait pris une.



LA VOYANTE

Parmi les passagers du **Titanic**, figure la fameuse cartomancienne, Madame Blavansky. Elle s'est installée dans une cabine du pont C. A la demande du Commandant Smith, elle s'est mise à la disposition des enquêteurs.

Vous ne pouvez la consulter que si vous avez déjà un pressentiment - c'est à dire lui demander une carte indice dans une couleur dont vous possédez déjà au moins une autre carte. D'autre part,

les prédictions d'une voyante sont difficiles à interpréter. Si vous souhaitez un indice, jetez le dé après avoir choisi un résultat: **pair** ou **impair**. Si vous tombez juste, vous pouvez enfin prendre une carte de votre choix (à condition, bien sûr, d'en posséder au moins une de la même couleur.) Sinon, vous n'avez droit à rien.

CARTES EVENEMENT

Le paquet de cartes événement est posé, face cachée, sur son emplacement entre les ponts A et B. Chaque fois qu'un détective fait 1 ou 6 avec son dé, il prend une carte événement. Les instructions données par la carte sont appliquées. Aussitôt après, la carte est rangée sous le paquet.

Deux cartes événement offrent un avantage lors de l'**interrogatoire** d'un autre détective. Elles peuvent ne pas être utilisables immédiatement lorsqu'on les tire: les détectives ont donc le droit de les conserver, après les avoir prises, jusqu'au moment où ils interrogent un concurrent. Enfin, quatre cartes **météo** déterminent les conditions d'utilisation de la radio: elles sont donc valables pour l'ensemble des joueurs. Lorsqu'un détective tire une carte météo, il la dépose, face visible, sur l'emplacement prévu entre les ponts B et C. Si quelqu'un en tire une autre, elle vient remplacer la première, qui est alors glissée, face cachée, sous la pile des cartes événement.

FEUILLES D'ENQUETE

Elles facilitent énormément la tâche des joueurs, qui y cochent tous les indices qu'ils ont obtenus pendant la partie. Petit à petit, l'étau se resserre autour du coupable et des circonstances du crime...

LA FIN DU JEU

Lorsqu'un détective a découvert l'assassin et le lieu, l'heure, l'arme, le mobile du crime, il arrête le jeu. A partir de cette

minute, il n'est plus possible d'écrire sur sa feuille d'enquête.

Les cinq cartes qui avaient été mises de côté au début de la partie sont posées sur la table et comparées avec les conclusions du détective. Pour gagner, il faut que les cinq solutions trouvées soient exactes. Si le joueur s'est trompé, il est éliminé. Le gagnant est celui des autres joueurs qui se rapproche le plus du bon résultat.

Vérification: les 5 solutions ne doivent pas être cochées ou rayées sur la feuille d'enquête du gagnant.

Si aucun détective ne trouve les cinq solutions, le jeu s'arrête automatiquement au moment de la collision avec l'iceberg, au 25ème tour de jeu. Le vainqueur est celui qui se rapproche le plus du bon résultat.

