

Le jeu

Designer: Stephan Riedel
Illustrateur : Christian Opperer
1 – 4 joueurs
age 9+
45 minutes

Histoire et But du jeu

Les joueurs jouent le rôle des villageois de la forêt de Soonwald en l'an 1802. Assis à la taverne, une carte de la région étalée sur la table, ils entretiennent une discussion animée. La carte (le plateau de jeu) montre les villages et les lieux où Schinderhannes a commis ses crimes. Chaque joueur a entendu quelque chose de différent, et lu des rapports de police ou des journaux différents. Ensemble, ils tentent de trouver à quels endroits Schinderhannes a commis chacun de ses crimes. Les joueurs utilisent les cartes pour avoir des indices sur les lieux des crimes (par exemple: Schinderhannes a commis un crime vers l'Est).

La plupart des informations est cependant assez vague. En plaçant les jetons indice, les lieux possibles peuvent être repérés.

Plus il y a de cartes jouées, plus les informations sont recoupées, plus les possibilités pour chaque lieu sont réduites. Lorsqu'un crime n'a plus qu'un seul jeton sur la carte, le lieu de ce crime est déterminé, et on remplace ce jeton par le jeton Scène du Crime correspondant. Chaque jeton qui est retiré de la carte (ou qui n'est pas placé) rapporte un point de victoire.

Un joueur qui apporte plus d'informations à la reconstitution des crimes recevra plus de points.

A la fin, quand tous les lieux des crimes sont connus, le gagnant est le joueur qui aura le plus contribué à cette discussion.

Matériel

1 Plateau de jeu
80 Jetons Indices, 16 Jetons Scène du Crime
4 Pions Score
76 Cartes
Cette Règle
4 Cartes "Supprimer un Jeton"

Les quatre types de cartes

Type A: Cartes Délits

Type B: Cartes Liens

Type C: Cartes Régions

Type D: Cartes Lieux

Les 4 groupes de délits

Vol d'animaux (bleu): Ane, Mouton, Cheval et Ruche

Effractions (jaune): Effraction, Bal des voleurs, Recel, Brutalité

Crime (orange): Cambriolage, Racket, Meurtre, Embuscade

Prison et évasion (vert): Incarcération, Evasion, Arrestation, Planque

Le plateau de jeu et les points cardinaux

Brücke – Pont

Weg – Route

Ortschaft - Village

Ablage für Nachziehstapel – Emplacement des pioches

Ablage für Marker und Tatscheiben – Emplacement pour les jetons indices et scène du crime

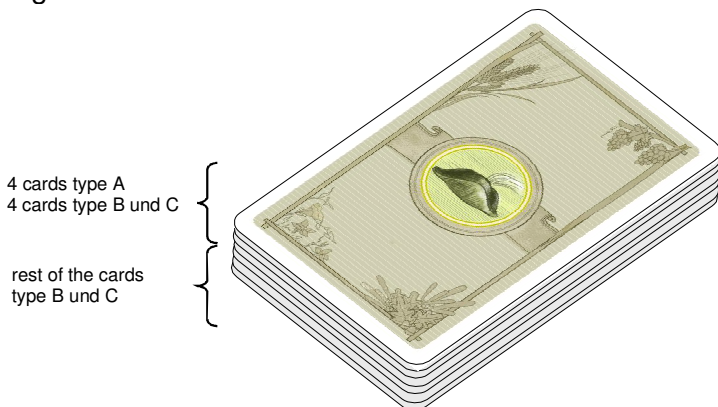
Nord Sud Est Ouest

Mise en place

- Dépliez le plateau de jeu.
- Chaque joueur place le pion de sa couleur sur la case 0 de la piste de score.
- Le joueur qui ressemble le plus à Schinderhannes commence. Il est également le coordinateur du jeu.
- Chaque joueur reçoit la carte 'Retirer un Jeton' (A moins de 4 joueurs, remettez dans la boîte les cartes restantes).
- Placez les 16 jetons Scène du Crime à côté du plateau.
- Triez les 80 jetons indices, et placez les sur le jeton Scène du Crime correspondant.
- Retirez les cartes No. 73 à 76. Ces cartes sont utilisées dans le jeu en solo.
- Triez les cartes de type A, B, et C en fonction du type de délit (Vol d'animaux, Crimes, Crimes, Prison et évasion) indiqué par les symboles au dos des cartes. Les cartes de type C vont dans la pile indiquée par le symbole le plus large. Mélangez les quatre piles séparément, et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu.
- Les cartes de type D sont mélangées en 2 piles, et sont placées à côté du plateau de jeu.

Variante: Préparez les pioches de cartes de type A, B, et C de la manière suivante:

Séparez les cartes en fonction de leur couleur (bleu, vert, jaune, orange). Pour chaque groupe, mélangez les cartes de type B et C, et piochez 4 cartes parmi cette pioche. Mélangez ces 4 cartes avec les 4 cartes de type A correspondantes, et placez le tout au dessus de la pioche de cette catégorie de délit.



4 cartes de Type A
Reste des cartes de type B ou C

Remarque Il doit y avoir 6 pioches de cartes à côté du plateau de jeu.

Début de la Partie

Les joueurs piochent 4 cartes depuis n'importe quelles piles. Le premier joueur pioche ses cartes en premier, imité par les autres joueurs dans le sens horaire.

Astuce Au début du jeu, ne piochez que des cartes de type A ou C.

A son tour, un joueur effectue les actions suivantes:

- Jouer une carte

- En plus, il peut choisir de Défausser une carte (optionnel)
- Il pioche autant de cartes qu'il en a joué ou défaussé.

Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer de cartes (*'passer'*),

- Il peut défausser autant de cartes qu'il veut.
Il pioche ensuite autant de cartes qu'il en a défaussé plus une carte supplémentaire.

A la fin de son tour, les cartes jouées ou défaussées sont mises dans la défausse.

Durant la partie, le coordinateur vérifie s'il y a des cartes au sommet des différentes pioches qui ne pourront **jamais** être jouées **quelles que soient les circonstances**, et les place dans la défausse. (règle 11).

Fin du Jeu

- Le jeu se termine une fois que les lieux de chaque crimes ont été trouvés.
Il doit y avoir un jeton Scène de crime dans chaque lieu.
- Les pioches sont épuisées et les joueurs ont joué toutes leurs cartes.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Règles de Pose des Cartes

Le jeu contient quelques mécaniques inhabituelles. Le mieux est d'essayer et d'apprendre en jouant.

Les règles 1 – 12 sont les règles basiques. Si vous avez des questions sur certaines cartes, vous pourrez lire les règles 13 – 16 ainsi que les exemples.

Au début du jeu, n'importe lequel des 16 délits peut avoir eu lieu dans n'importe quel lieu (mathématiquement il y a 16! possibilités = 20.000 billions). Les indices présents sur les cartes sont utilisés pour réduire le nombre de possibilités jusqu'à ce que chaque lieu soit associé avec un unique délit. En pratique, le jeu évoluera avec des jetons indices positionnés sur le plateau, puis retirés.
Remarque: Chaque partie aura une solution différente.

Les Indices des Cartes ont 2 effets possibles

1. S'il n'y a **pas de jetons** du délit correspondant sur le plateau, des jetons sont placés.
2. S'il y a **des jetons** du délit correspondant sur le plateau, des jetons sont retirés.

Un joueur peut jouer pendant son tour n'importe quelle carte de n'importe quel type, (y compris la carte "Retirer un jeton") du moment qu'il respecte les règles suivantes.

Type de cartes

Type A: Les indices sur cette carte correspondent à un délit particulier (ex: vol d'Ane) . Le délit est indiqué sur les deux côtés de la carte par un symbole (ex: un Ane).

Il y a toujours 4 lieux possibles (ex: *Antes Mühle, Bärenbach, Hundsbach, Meddersheim*) où le délit peut avoir eu lieu.

Ces cartes peuvent être jouées à tout moment (elles sont très utiles au début du jeu).

Type B: Les indices sur cette carte correspondent à une catégorie de délit (ex: *Prison et Evasion*).

Lorsqu'il joue cette carte, le joueur choisit l'un des quatre délits indiqués et place les jetons de ce délit sur les lieux indiqués.

Initialement, il y a 8 endroits où l'un des quatre délits peut avoir eu lieu. Comme il n'y a que 5 jetons pour chaque délit, ces cartes ne peuvent être jouées que s'il y a déjà des jetons délits qui ont été placés, ou si des Scène du Crime ont déjà été attribuées.

Type C: Les indices sur ces cartes indiquent **2 délits** qui se sont produits à des lieux adjacents reliés par des routes. Les deux délits peuvent avoir eu lieu soit dans le même quartier, soit dans des quartiers voisins (rivière = frontière).

Ces cartes nécessitent que des jetons indices soient déjà sur le plateau.

Remarque: Certains lieux ne sont pas reliés à un quartier voisin.

Type D: Les indices sur ces cartes correspondent aux délits qui peuvent s'être produit dans un lieu particulier.

Ces cartes ne peuvent être jouées que s'il y a déjà des jetons indices sur le lieu indiqué. Les jetons des délits qui ne sont pas indiqués sur la carte sont retirés du plateau.

Placement des Jetons Délits

Règle 1 (règle générale de placement)

En fonction des informations de sa carte, le joueur dont c'est le tour, place un jeton délit correspondant sur chaque lieu mentionné. Chaque jeton de ce type qui ne peut pas être placé sur le plateau est conservé par le joueur et lui rapporte 1 point de victoire. A la fin de son tour, le joueur remet dans la boîte les jetons qu'il a conservé, et avance son pion du nombre de cases correspondantes sur la piste de score.

Exemple:

Joueur A joue la carte No. 11:

Le délit *Effraction* n'est pas encore présent sur le plateau.

Le joueur place un jeton *Effraction* sur les cases des lieux *Oberhausen*, *Obermoschel*, *Meisenheim* et *Lettweiler*.

Puisque le joueur n'a placé que 4 jetons, il garde le cinquième. A la fin de son tour, il remet ce jeton dans la boîte et avance son pion d'une case sur la piste de score.

Règle 2 (Lieux avec un jeton Scène du Crime)

Si une Scène du Crime est déjà attribuée à un lieu, aucun jeton délit ne peut être attribué à ce lieu.

Règle 3 (2 lieux - 2 délits)

Si deux lieux ont tous les deux le même couple de jetons délits, et que aucun de ces délits n'a de jeton ailleurs sur le plateau, alors aucun autre jeton délit ne peut être placé sur ces deux lieux.

Explication: Ces deux lieux correspondent forcément à l'un des deux délits.

Exemple

Les lieux *Oberhausen* et *Boos* ont tous deux les jetons *Effraction* et *Embuscade*, qui ne sont pas présents ailleurs sur le plateau.

Le joueur C joue la carte No. 3: Il place 3 jetons *Vol de Ruches* sur les lieux *Trifthütte*, *Thiergarten* and *Simmern*. Il ne peut pas placer de jeton sur le lieu *Boos*.

Si l'*Effraction* s'est produite à *Boos*, alors l'*Embuscade* s'est produite à *Oberhausen*. D'un autre côté, si l'*Embuscade* s'est produite à *Boos*, alors l'*Effraction* s'est produite à *Oberhausen*. Aucun autre délit ne peut avoir eu lieu à *Boos*. Le Joueur C marque 2 points en raison des 2 jetons qu'il n'a pas placé sur le plateau.

Retirer des Jetons Délits

Règle 4 (règle générale de retrait des jetons)

Lorsqu'une carte est jouée, tout jeton sur le plateau qui contredit les informations présentes sur la carte, est retiré du plateau et compte comme 1 point de victoire pour le joueur actif. Cependant une carte **ne peut pas** être jouée si elle conduit à la suppression de **tous** les jetons d'un type de délit.

Exemple

Il y a 4 jetons *Effraction* sur le plateau, à *Oberhausen*, *Obermoschel*, *Meisenheim* et *Lettweiler*.

Le joueur B joue la carte No. 38:

Dans le quartier voisin, l'*Embuscade* a eu lieu à côté de l'*Effraction*.

Le joueur place 3 jetons *Embuscade*, sur les lieux *Boos*, *Meddersheim* et *Hundsbach*. *Boos* est dans le quartier voisin de *Oberhausen*; *Meddersheim* et *Hundsbach* sont dans le quartier voisin de *Meisenheim*. Il retire également le marqueur *Effraction* de *Lettweiler* et de *Obermoschel*. Ces lieux n'ont pas de routes qui les relient directement à un lieu d'un autre quartier.

Le joueur récupère 4 jetons au total. (2 x *Embuscade* et 2 x *Effraction*).

Règle 5 (exclure un délit)

Les cartes lieux peuvent être utilisées pour exclure certains délits de ce lieu. Pour chaque jeton retiré, le joueur marque un point.

Exemple

Dans le lieu *Oberhausen* il y a actuellement des jetons *Effraction*, *Recel* et *Meurtre*.

Le Joueur A joue la carte No. 71:

Cette carte permet au joueur de déduire que ni *Recel* ni *Meurtre* ne s'est produit à *Oberhausen*. Le joueur retire les jetons *Recel* et *Meurtre*, et reçoit 2 points de victoire.

Règle 6 (retirer un jeton)

La carte *Retirer un jeton* peut être jouée à la place d'une carte indice. Quand un joueur joue cette carte, il peut retirer n'importe quel jeton présent sur le plateau. Il marque un point de victoire pour ce jeton. Utilisée astucieusement, cette carte permet de découvrir une ou plusieurs Scènes du Crime.

Exemple

Il y a des jetons *Effraction* à *Oberhausen* et *Meisenheim*.

Le joueur B joue sa carte *Retirer un jeton* et retire le jeton *Effraction* de *Meisenheim*.

Comme il n'y a plus qu'un seul jeton *Effraction* sur le plateau, il peut le retirer pour le remplacer par la Scène du Crime correspondante. Le Joueur B a donc retiré 2 marqueurs, et marque 2 points de victoire (voir règle 7).

Placer un jeton Scène du Crime

Règle 7 (le dernier jeton indice)

Lorsqu'un délit ne possède plus qu'un jeton sur le plateau, ce jeton est remplacé par le jeton Scène du Crime correspondant, à l'endroit où le crime s'était donc produit. Le joueur actif récupère le dernier jeton qu'il a retiré du plateau.

Exemple

Il y a 3 jetons *Embuscade*, à *Boss*, *Meddersheim* et *Hundsbach*. Le Joueur C joue la carte No. 27 et choisit le délit *Embuscade*.

Il retire donc un jeton *Embuscade* de *Meddersheim* et *Hundsbach*, car ces lieux sont dans le Sud (Règle 4).

Il n'y a désormais plus qu'un jeton *Embuscade* (à *Boos*) sur le plateau. Ce jeton est donc retiré et remplacé par la Scène du Crime correspondante.

Le joueur a donc récupéré 3 jetons au total (les deux de *Meddersheim* et *Hundsbach*, et le dernier jeton de *Boos* qui a été remplacé par le jeton Scène du Crime).

Règles supplémentaires

Règle 8 (Indices des cartes précédentes)

Une fois qu'une carte a été jouée et que les indices présents ont été utilisés, les informations de cette carte ne seront plus prises en compte pour le reste de la partie. La seule chose qui est prise en compte est la position des jetons indices et Scène du Crime présents sur le plateau.

Règle 9 (Correction)

Si à la fin d'un tour il y a 2 jetons différents sur un lieu, et que ces jetons ne sont présents nulle part ailleurs sur le plateau (cela ne peut arriver que par un manque d'attention) ces jetons restent en place jusqu'à ce que l'un des deux délits ait été localisé à l'aide d'une carte. Le joueur actif prend alors les 2 jetons et place le jeton Scène du Crime du délit identifié. Dans ce cas, un jeton Scène du Crime ne sera pas attribué à la fin du jeu.

Règle 10 (Vérification du score)

Si un joueur termine son tour en ayant oublié de retirer des jetons du plateau, qui auraient pu l'être par déduction, un autre joueur peut dire 'STOP', retirer les jetons, et marquer les points correspondants pour son propre compte.

Règle 11 (Cartes injouables sur les pioches)

Le coordinateur vérifie s'il y a des cartes au sommet des pioches qui ne pourront **jamais** être jouées **quelles que soient les circonstances** durant le reste du jeu, et si c'est le cas il les place sur la défausse.

Exemple

Le jeton Scène du Crime *Efraction* a été placé sur *Oberhausen* (signifiant que le délit ayant eu lieu à cet endroit a été découvert). La carte indice *Oberhausen* est présente au sommet d'une pioche, et doit alors être défaussée. La carte No. 11 aurait aussi dû être défaussée, car elle concernait l'*Efraction*, et ne pouvait donc apporter aucune information supplémentaire.

Règle 12

Si les pioches de cartes indice sont épuisées avant que toutes les Scènes du Crimes aient été placées, les joueurs continuent de jouer avec les cartes qu'ils ont en main, puis la partie se termine.

Carte jouable?

Règle 13 (Besoin de plus de 5 jetons indice)

Il n'y a que 5 jetons indice pour chaque délit. Une carte qui nécessiterait la pose de plus de 5 jetons d'un même délit pour être jouée ne peut donc pas être utilisée.

Exemple

Le Joueur B veut jouer la carte No. 18.

Cette carte permet au joueur de choisir parmi les 4 délits indiqués (*Prison, Evasion, Arrestation, Planque*).

Le Joueur B choisit *Evasion*. Il devrait placer un jeton sur chacun des 8 lieux de l'Est. Il n'y a que 5 jetons délits, donc il ne peut pas utiliser cette carte pour placer des jetons tant qu'il n'y a pas au moins 3 lieux de l'Est qui ont déjà un jeton Scène du Crime d'attribués. (voir règle 2).

Règle 14 (Contradiction avec des jetons Scène du Crime)

Une carte ne peut pas être jouée si elle contredit des jetons Scènes du Crime présents sur le plateau.

Exemple

La Scène du Crime *Arrestation* a été placée à *Meddersheim*.

Le Joueur C veut jouer la carte No. 48. Cependant, comme *Meddersheim* n'est relié qu'à des lieux dans des districts voisins et que *Arrestation* a déjà été positionné, cette carte ne peut pas être jouée.

Règle 15

A la fin d'un tour, un lieu ne peut pas avoir plus de 3 jetons indices attribués. S'il y a déjà 3 jetons indices sur un lieu, une carte qui nécessiterait la pose d'un jeton indice sur ce lieu ne peut pas être jouée (pour le moment).

Exemple

Le lieu *Oberhausen* a des jetons *Effraction, Recel* et *Meurtre*.

Le Joueur A veut jouer la carte No. 12. Le joueur devrait placer un jeton *Racket* à *Oberhausen*. Ce n'est pas possible pour le moment car il y a déjà 3 jetons indices sur ce lieu, mais le joueur pourra peut être jouer cette carte plus tard.

Règle 16

Les cartes qui ne sont pas jouables à un moment donné peuvent le devenir plus tard dans la partie. Il y a également des cartes qui ne pourront plus jamais être jouables (ex: quand le lieu d'un délit a été déterminé). Vous pouvez vous en débarrasser avec l'action '*défausser une carte*' ou encore l'action '*passer*'.

Le jeu en Solitaire

Le jeu solo est un problème de logique. Le joueur tente de trouver la solution à l'aide des informations fournies.

Les cartes nécessaires sont triées et prises en mains, et les autres cartes sont remises dans la boîte. Le joueur peut jouer ses cartes dans n'importe quel ordre.

A la fin du jeu, tous les délits doivent avoir été attribués à un lieu différent, et rien ne doit contredire les indices fournis par les cartes.

Les règles 0,1 à 5, 7, 8 et 11 sont toujours valides. (Règles 9 et 12 ne sont plus valides!)

Astuce pensez à utiliser le plateau de jeu et les différents jetons pour vous aider.

Cartes utilisées pour le jeu solo:											
Puzzle No. 1			Puzzle No. 2			Puzzle No. 3			Puzzle No. 4		
3	40	53	1	14	53	2	14	47	8	49	71
4	42	64	3	15	54	4	33	56	10	50	9
6	43	66?	6	35	60	5	34	63	33	51	74
11	47	68	7	39	68	8	35	64	35	56	76
15	48	73	9	40	72	9	41	72	13	58	
38	50	76	10	41	75	12	43	73	41	63	
39	51		12	48		13	45		48	64	

Solutions pour le jeu solo

Lieu	Puzzle No. 1	Puzzle No. 2	Puzzle No. 3	Puzzle No. 4
Antes Mühle	Ane	Mouton	Ane	Bal des Voleurs
Bärenbach	Mouton	Brutalité	Mouton	Arrestation
Boos	Ruches	Ruches	Ruches	Evasion
Griebelschied	Bal des Voleurs	Incarcération	Meurtre	Ruches
Hahnmühle	Cheval	Arrestation	Cheval	Planque
Herrstein	Incarcération	Meurtre	Evasion	Ane
Hundsbach	Embuscade	Embuscade	Embuscade	Mouton
Kirn	Arrestation	Bal des Voleurs	Arrestation	Meurtre
Lettweiler	Recel	Recel	Planque	Brutalité
Meddersheim	Brutalité	Ane	Bal des Voleurs	Cheval
Meisenheim	Effraction	Cheval	Racket	Embuscade
Oberhausen	Racket	Racket	Brutalité	Incarcération
Obermoschel	Cambriolage	Cambriolage	Cambriolage	Cambriolage
Simmern	Evasion	Evasion	Incarcération	Racket
Thiergarten	Meurtre	Effraction	Effraction	Effraction
Trifhütte	Planque	Planque	Recel	Recel