

HENRI KERMARREC

MISSION CALAVERAS

La confiance ne se mérite pas toujours...



12+

3/6

25 min



JE M'APPELLE NICOLE GOMEZ, JE SUIS MICROBIOLOGISTE SPÉCIALISÉE DANS L'ÉTUDE DES VIRUS. JE TRAVAILLE POUR UN LABORATOIRE PRIVÉ À MEXICO. IL Y A UNE SEMAINE, J'AI FAIT ACCIDENTELLEMENT UNE DÉCOUVERTE MAJEURE...



...UN VIRUS MUTANT QUI PEUT DEVENIR UNE ARME BACTÉRIOLOGIQUE REDOUTABLE.

JE SAIS QUE MES RECHERCHES ONT ATTIRÉ L'ATTENTION ET JE N'AI PAS CONFIANCE EN MON LABORATOIRE.



MAINTENANT J'AI PEUR QUANT À L'UTILISATION POSSIBLE DE CETTE ARME DÉVASTATRICE !

C'EST POUR CELA QUE J'AI PRIS LA DÉCISION DE VOLER LA BOUCHE VIRALE ET DE CONFIER MES RÉVÉLATIONS À LA PRESSE INTERNATIONALE : JE DOIS PROTÉGER MES ARRIÈRES.



J'AI IMMÉDIATEMENT PRIS CONTACT AVEC MON AMI THOMAS HOWELL, JOURNALISTE AU NEW YORK TIMES.



NOUS AVONS CONVENU D'UNE RENCONTRE ICI, À MEXICO, AFIN QU'IL PUISSE RECUEILLIR MON TÉMOIGNAGE ET M'AIDER À QUITTER LE PAYS.



LASSE-MOI QUELQUES JOURS POUR ACTIVER MON RÉSEAU ET ON SE RETROUVE POUR FAIRE LE POINT.



SURTOUT NE PARLE À PERSONNE !



DES QU'IL ARRIVE
A MEXICO, NOUS
FIXONS UN
RENDEZ-VOUS SUR
LA GRAND PLACE.
C'EST LE JOUR DE
LA FÊTE DES
MORTS, J'ESPÈRE
QUE ÇA NOUS
PORTERA CHANCE !



J'AI L'IMPRESSION D'ÊTRE
SUIVIE EN PERMANENCE. J'AI LA
PEUR AU VENTRE.



LA FÊTE BAT
SON PLEIN.

...MAIS AUCUNE TRACE
DE THOMAS !



JE SENS QUE L'ON
M'OBSERVE, IL FAUT
RÉAGIR VITE.

JE DÉCIDE DE ME
RENDRE IMMÉDIATEMENT
A SON HÔTEL.



J'AI UN TRÈS MAUVAIS
PRÉSENTIMENT.





PAS SI VITE !



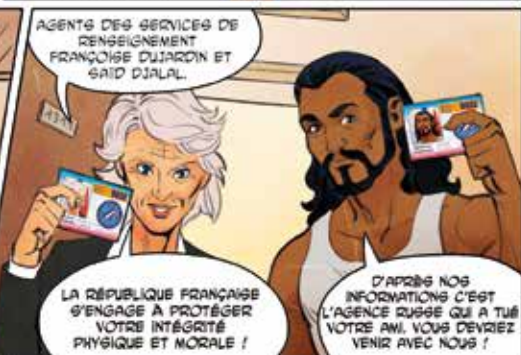
AGENTS ELENA KOLTSOVA
ET KARL POPOV, NOUS
GOMMES DU KGB.

NICOLE GOMEZ ?
L'URSS GARANTIT VOTRE
PROTECTION PHYSIQUE
ET CELLE DE VOTRE
DÉCOUVERTE.

IL NE FAIT AUCUN DOUTE
QUE CES AGENTS ONT
ÉLIMINÉ VOTRE CONTACT
JOURNALISTE. FAITES-NOUS
CONFIANCE ET SUIVEZ-NOUS !



VOUS SERIEZ SAGE
DE REFUSER CETTE
OFFRE !



AGENTS DES SERVICES DE
RENSEIGNEMENT
FRANÇOISE DUJARDIN ET
SAÏD DJALAL.

LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
S'ENGAGE À PROTÉGER
VOTRE INTÉGRITÉ
PHYSIQUE ET MORALE !

D'APRÈS NOS
INFORMATIONS C'EST
L'AGENCE RUSSE QUI A TUÉ
VOTRE AMI. VOUS DEVRIEZ
VENIR AVEC NOUS !



JE SAVAIS QUE JE NE SORTIRAIS
PAS VIVANTE DE CETTE HISTOIRE
SANS PROTECTION.

IL NE ME RESTAIT QU'UNE
CHOSE À FAIRE...



JE SAIS QUE VOUS ME SUIVEZ
DEPUIS DES SEMAINES ET JE SUIS
CONVAINCUE QUE L'ASSASSIN EST
PARMI VOUS ! JE NE PARTIRAI
QU'UNE FOIS LE MEURTRE
DÉCOUVERT.

C'est maintenant que vous intervenez !

Chaque joueur incarne un agent qui vient d'arriver dans la chambre d'hôtel et va tenter de convaincre Nicole de choisir son organisation pour les protéger, elle et son virus. Pour cela, une seule solution : gagner sa confiance en lui désignant un coupable pour le meurtre de son ami. Vous êtes même prêt à vous accuser vous-même si vous la sentez assez en confiance pour suivre votre coéquipier.

CONTENU



48 cartes
Lieu/ Rebondissement



1 plateau
Zone Innocent (verte) à gauche
Zone Suspect (rouge) à droite



24 jetons
Suspicion
(valeur 1 et 3)



6 cartes Personnage
(3 équipes de 2)



1 pion Nicole et
son socle en bois

BUT DU JEU

L'équipe vainqueur sera celle qui gagnera la confiance de Nicole à la fin de la partie, lorsque l'un des joueurs sera définitivement désigné comme l'assassin. Cette confiance est symbolisée par le pion Nicole qui va se déplacer au fur et à mesure de la partie.

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement.

Prendre les cartes Personnage et former des équipes de deux joueurs (chaque équipe prend les personnages appartenant à une même organisation).

Les joueurs se placent de façon à ce que chaque équipe ait joué une fois lorsqu'une équipe joue une deuxième fois. A 4 joueurs, les partenaires seront donc placés en diagonale et, à 6 joueurs, ils se placeront comme indiqué ci-dessous :



Exemple de mise en place pour 6 joueurs

Les 48 cartes Lieu/Rebondissement sont mélangées et chaque joueur en reçoit trois. Les cartes restantes forment la pioche, qui est placée sur l'emplacement prévu du plateau.

Le joueur qui a l'air le plus innocent est le premier joueur ; il reçoit le pion Nicole et le place devant lui.



Les jetons Suspicion sont gardés à portée de main.

■ **Pour une partie à 3 et 5 joueurs** : le joueur sans partenaire joue avec un joueur « fantôme ». Il place la carte Personnage de son partenaire comme s'il s'agissait d'un joueur normal. Le joueur fantôme ne reçoit pas de cartes, mais, lorsque c'est au tour du joueur fantôme de jouer, son partenaire joue une carte de sa propre main. Ce joueur joue donc deux fois par tour de table.



À son tour, un joueur doit jouer une des cartes qu'il a en main et annoncer son action, puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Ces cartes représentent des lieux qui font partie de l'histoire et où les agents ont pu être vus. Ces lieux vont tantôt innocenter les joueurs, tantôt faire porter des soupçons sur eux, jusqu'à déterminer un coupable du meurtre en fin de partie.

Les différents lieux sont : le **Carnaval** , l'**Hôtel** ,

l'**Aéroport** , la **Cabine téléphonique**  et le **Laboratoire** .

Les cartes représentant Nicole surprise sont des cartes **Rebondissement** (voir p. 10).

Pour jouer une carte, le joueur dont c'est le tour choisit **l'une de ces 4 possibilités** :

● Jouer une carte Lieu devant lui

Le joueur pose une carte Lieu face visible devant lui et l'ajoute à celles qu'il possède éventuellement déjà. S'il pose une carte identique à une carte déjà posée devant lui, ces deux cartes sont supprimées et vont dans la défausse. Un joueur ne peut donc avoir plus de cinq cartes Lieu différentes devant lui.



Exemple 1 :
Nicolas pose une carte devant lui et annonce :
« Je suis allé au Laboratoire aujourd'hui. »



Exemple 2 :
Julie pose une carte qu'elle possède déjà devant elle, les défausse et annonce : « Vous dites n'importe quoi, je ne suis pas allée au Carnaval. »

Un même indice ne peut pas être présent plusieurs fois au centre de la table : si un joueur joue une carte Lieu sur une de ces deux zones alors que la même carte lieu était déjà présente sur l'une OU l'autre de ces zones, les deux cartes identiques sont défaussées.



Exemple : c'est au tour d'Arnaud, qui pose lui aussi une carte Laboratoire dans la zone Suspect ; les deux cartes sont donc défaussées : « Tu mens, tu n'as aucune preuve que le tueur est passé au laboratoire. »

● Jouer une carte Rebondissement

Lorsqu'un joueur joue une carte Rebondissement (carte sans symbole, représentant Nicole surprise), il peut déplacer une carte visible sur la table vers une autre zone de jeu : d'un joueur vers un autre joueur, d'un joueur vers une zone du plateau (et inversement), et de la zone Suspect vers Innocent et inversement. S'il y a déjà une carte identique dans la zone d'arrivée, les deux cartes identiques sont défaussées. La carte Rebondissement est ensuite défaussée.



Exemple : Arnaud joue une carte Rebondissement et déplace la carte Hôtel qui était devant Benoît pour la placer devant Nicolas. « Tu as vraiment une mauvaise vue, c'est William qui est passée à l'Hôtel, pas Elena ! »

Lorsqu'un joueur a fini son tour, il pioche une nouvelle carte pour compléter sa main. Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Les joueurs vérifient alors si la carte qui vient d'être jouée permet de désigner un suspect – si c'est le cas, voir ci-dessous « désigner un suspect ». Dans tous les cas, c'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

DÉSIGNER UN SUSPECT

Les zones Innocent et Suspect permettent de faire avancer l'enquête.

Jouer une carte sur la zone Innocent (à gauche du plateau) indique que **tous les joueurs possédant ce Lieu devant eux sont considérés comme innocents.**

Jouer une carte sur la zone Suspect (à droite du plateau) indique que **tous les joueurs possédant ce Lieu devant eux sont considérés comme suspects.**

Présomption d'innocence : un joueur peut posséder devant lui des cartes Lieu qui le rendent à la fois innocent et suspect, dans ce cas, l'Innocence prévaut toujours et les cartes qui le rendent suspect sont ignorées.

Plusieurs fois au cours de la partie, les indices accumulés chez les joueurs ainsi que sur les zones Suspect et Innocent vont permettre de désigner un suspect.

Un joueur est déclaré suspect si l'une des situations suivantes se produit :

- **Tous les joueurs sont déclarés innocents sauf un**

Si **tous les joueurs sauf un possèdent devant eux des cartes Lieu qui les innocentent**, alors le joueur non innocenté devient suspect par défaut (même s'il ne possède devant lui aucune carte Lieu le dénonçant comme suspect).



Exemple : Aurélia est la seule à ne pas posséder de carte qui l'innocente, elle n'est allée ni à l'Aéroport ni à la Cabine téléphonique, elle est donc déclarée suspecte.

● **Un seul joueur possède plus de cartes Lieu que les autres joueurs le désignant comme suspect**

Si un joueur est le seul à posséder une carte Lieu située dans la zone Suspect (qu'il soit réellement le seul, ou que les autres joueurs possédant cette même carte soient innocentés), ou si un seul joueur possède plus de cartes Lieu situées dans la zone Suspect que les autres joueurs, alors il est désigné comme suspect.



Exemple 1 : les agents ayant été vus à l'Hôtel sont les seuls à être suspects. Aurélia devient donc suspecte car elle est la seule à y être allée.



Exemple 2 : les agents ayant été vus à l'Hôtel, à la Cabine téléphonique et au Laboratoire sont suspects. Certains agents sont passés par l'un de ces lieux, mais Arnaud, étant passé par plus de lieux suspects que tous les autres joueurs, devient donc suspect.

Important : pour qu'un joueur soit déclaré suspect, il faut qu'il y ait **au moins deux cartes sur les zones Innocent et/ou Suspect** (soit minimum deux cartes sur l'une des deux zones, soit minimum une carte dans chaque zone). Si les indices ne désignent qu'un seul joueur comme suspect mais qu'il n'y a pas encore deux cartes au centre, le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait au moins deux cartes au centre et qu'un seul joueur soit désigné suspect.

LES POINTS DE SUSPICION

Lorsqu'un joueur est désigné suspect, il prend **autant de points de Suspicion que le nombre de cartes Lieu présentes sur les zones Innocent/Suspect.**

Exemple : lors de la désignation du suspect il y a 2 cartes dans la zone Innocent et 1 carte dans la zone Suspect ; le suspect désigné prend alors 3 points de Suspicion qu'il place sur sa carte Personnage.

Ces points doivent toujours être visibles de tous.

Les cartes Lieu qui étaient présentes sur les zones Innocent/Suspect sont ensuite défaussées. Par contre, les joueurs gardent les cartes Lieu qui sont posées devant eux. Puis c'est au tour du joueur suivant (sauf si un joueur atteint 7 points de Suspicion, voir « Fin de la partie » p. 15).

Note : puisqu'un joueur fantôme peut posséder des cartes Lieu devant lui, il peut tout à fait être désigné comme suspect. On place alors ses points de Suspicion sur sa carte Personnage.



Exemple : Julie est suspecte, car elle est allée au Carnaval et qu'elle n'a aucune carte qui puisse l'innocenter. Comme il y a 3 cartes sur le plateau (2 dans la zone Innocent et 1 dans la zone Suspect), Julie récupère 3 points de Suspicion qu'elle place sur sa carte Personnage. Les 3 cartes du plateau de jeu sont ensuite défaussées.

LA CONFIANCE DE NICOLE GOMEZ

L'objectif des joueurs est de gagner la confiance de Nicole, symbolisée par son pion.

En début de partie, celui-ci est confié au premier joueur. Par la suite, Nicole se déplace toujours vers le joueur le plus digne de confiance : à **tout moment** elle va automatiquement devant le joueur qui possède le moins de points de Suspicion ; en cas d'égalité entre plusieurs joueurs, elle va à celui d'entre eux qui possède le plus de cartes Lieux devant lui. En cas de nouvelle égalité, Nicole ne se déplace pas et reste devant le joueur en qui elle avait confiance.

Note : Nicole peut très bien se déplacer devant un joueur fantôme.



Exemple 1 : Logan, avec seulement 1 point de Suspicion, est celui qui en possède le moins. Il gagne donc la confiance de Nicole et place le pion devant lui.



Exemple 2 : Logan et Aurélia ont tous les deux 1 seul point de Suspicion, mais Aurélia a 2 cartes devant elle contre 1 seule pour Logan. Aurélia gagne donc la confiance de Nicole et récupère le pion qu'elle place devant elle.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur atteint **7 points de Suspicion**, il n'y a plus de doute possible : il est définitivement coupable aux yeux de Nicole. Le pion Nicole se déplace éventuellement une dernière fois puis la partie prend fin. Le joueur qui possède alors le pion Nicole exfiltre celle-ci dans son pays et remporte la partie avec son coéquipier, même si c'est ce dernier qui a été déclaré coupable, c'est beau de se sacrifier pour sa patrie !

S'il n'est pas possible de départager les égalités lorsque la partie prend fin, et que le joueur désigné définitivement coupable possède la figurine de Nicole, alors tous les joueurs ont échoué : Nicole ne peut décidément faire confiance à personne ici !



Auteur : Henri Kermarrec
Illustrations : Philippe Auger



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 12-2018



© & © 2018 Gigamic



ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux – FRANCE
www.gigamic.com

1. Jouer une carte Lieu de sa main :

- devant soi
- devant un autre joueur, qu'il soit dans son équipe ou dans une équipe adverse.
- à côté du plateau, soit dans la zone Innocent (verte) à gauche, soit dans la zone Suspect (rouge) à droite.

Ou

Jouer une carte Rebondissement :

le joueur peut déplacer n'importe quelle carte déjà en jeu vers un autre endroit. La carte Rebondissement est ensuite défaussée.

Important : si une carte Lieu est jouée OU déplacée à un endroit où il y a déjà une carte Lieu identique, les deux cartes Lieu sont immédiatement défaussées.

2. Désigner un suspect :

Cette étape s'applique dès qu'il y a au moins 2 cartes sur le plateau (zone innocent ET/OU suspect). S'il y a 0 ou 1 carte sur le plateau, ignorez cette étape.

Un joueur est désigné suspect dans ces deux cas :

- il est le seul à posséder devant lui plus de cartes que les autres le désignant comme Suspect.
- il est le seul à ne pas posséder de carte qui l'innocente.

Un joueur qui est désigné Suspect récupère autant de points de Suspicion qu'il y a de cartes sur les 2 zones du plateau. Ces cartes sont ensuite toutes défaussées.

Note : s'il est impossible de désigner un seul joueur suspect, alors il ne se passe rien et le jeu continue.

Important : si un joueur possède devant lui des cartes qui l'innocentent et le suspectent à la fois, l'innocence prévaut et les cartes suspect sont ignorées.

3. La confiance de Nicole :

À n'importe quel moment de la partie, Nicole va se déplacer vers le joueur en qui elle a le plus confiance, c'est-à-dire le joueur possédant le moins de points de Suspicion. En cas d'égalité Nicole se déplace vers le joueur ayant le plus de carte Lieu devant lui. Si l'égalité ne peut être tranchée, Nicole ne se déplace pas.

4. Piocher une carte :

Afin d'avoir à nouveau 3 cartes en main. Puis c'est le tour du joueur suivant.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur possède 7 points de Suspicion, il est déclaré coupable. Nicole peut se déplacer une dernière fois puis la partie s'arrête. Le joueur ayant la confiance de Nicole remporte la partie avec son partenaire.