

SUSPECTS

ADELE ET NEVILLE, REPORTERS DÉTECTIVES

AUTEUR :

Guillaume Montiage

ILLUSTRATEURS :

Looky, Siamh, Théo Legouis

COLORISTE :

Albertine Ralenti

SCÉNARISTES :

Guillaume Montiage, Fabien Clavel,
Sébastien Duverger Nédellec,
Paul Halter



Dans **SUSPECTS**, les enquêteurs incarnent ensemble Adele et Neville, un couple de reporters confronté à d'intrigantes énigmes policières.

QUI SONT ADELE ET NEVILLE ?

Couple à la ville comme à la scène, Adele et Neville se sont connus à New York, sur les bancs de l'école de journalisme de l'université de Columbia. Tandis qu'Adele se passionne pour l'image, Neville se targue de rédiger des articles toujours plus percutants. Au cœur des années 60, les deux époux voyagent à travers le monde pour témoigner de leur époque et... résoudre les énigmes auxquelles ils sont confrontés. Unis face aux mystères et aux crimes, les reporters détectives Adele et Neville n'ont qu'un seul crédo : que la vérité éclate !

DANS CETTE BOÎTE DE SUSPECTS, VOUS TROUVEREZ 3 ENQUÊTES D'ADELE ET NEVILLE :

Ces trois enquêtes se suivent chronologiquement. **Nous vous invitons donc à les jouer dans l'ordre.**

CHAPITRE 1

THE CANDY LOVE (1962)

Sébastien Duverger Nédellec
& Guillaume Montiage



Niveau de difficulté : **Facile**

CONTENU

- 53 cartes Piste,
- 1 carte de couverture,
- Introduction avec questionnaire,
- Document A : Pochette de vinyle,
- Document B : Plan de la maison,
- Enveloppe solution.

CHAPITRE 2

BIENVENUE À MYSTERIA LANE (1964)

Fabien Clavel



Niveau de difficulté : **Moyen**

CONTENU

- 44 cartes Piste,
- 1 carte de couverture,
- Introduction avec questionnaire,
- Document A : Plan du quartier,
- Enveloppe solution.

CHAPITRE 3

LE RÊVE DE KATMANDOU (1969)

Paul Halter



Niveau de difficulté : **Difficile**

CONTENU

- 51 cartes Piste,
- 1 carte de couverture,
- Introduction avec questionnaire,
- Document A : Plan de l'hôtel,
- Document B : Dossier de police,
- Enveloppe solution.

INSTRUCTIONS :

MISE EN PLACE

Sortez de la boîte le paquet de cartes **Piste**, l'**introduction** et les **documents** de l'enquête que vous allez jouer.



Placez à portée de main les cartes **Piste** en une pioche.



Gardez à portée de main les **documents** de l'enquête. Vous n'en prendrez connaissance que lorsque vous y aurez été invités.



Prenez une feuille de papier et un stylo afin de noter vos raisonnements, vos conclusions, vos suspicions...



Laissez l'**enveloppe solution** dans la boîte. Vous ne l'ouvrirez qu'à la fin de l'enquête.



L'un des enquêteurs lit l'**introduction** à haute voix. Une fois cette lecture achevée, l'enquête peut commencer.

PRINCIPE GÉNÉRAL ET OBJECTIF

Dans une enquête de **SUSPECTS**, vous allez principalement lire des cartes **Piste** pour avancer dans l'intrigue à la manière d'un livre, discuter entre vous, raisonner et tirer des conclusions.

Commencez par lire l'**introduction**. À la fin de cette lecture, vous serez invités à prendre connaissance du **questionnaire**.

Votre objectif est de marquer le plus de points lorsque vous répondez au **questionnaire**. Plus vous répondez « vite » (c'est-à-dire en ayant pioché et lu le moins de cartes **Piste** possible), plus vous marquerez de points.

DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE

Après avoir lu l'**introduction** et pris connaissance du **questionnaire**, l'enquête débute.

Vous serez amenés à piocher des cartes **Piste** et à révéler les **documents**. Vous y trouverez divers types d'icônes, correspondant aux différentes actions possibles, notamment :

INTERROGER QUELQU'UN

Exemple : piochez et lisez la **carte Piste 7** pour interroger la personne désignée.



SE RENDRE À UN LIEU

Exemple : piochez et lisez la **carte Piste 54** pour vous rendre au lieu désigné.



EXAMINER UN ÉLÉMENT

Exemple : piochez et lisez la **carte Piste 12** pour examiner l'élément désigné.



À chaque fois que vous rencontrerez l'une de ces icônes, vous pourrez effectuer l'action concernée.

⚠ IMPORTANT : VOUS ÊTES TOTALEMENT LIBRES D'EFFECTUER LES DIFFÉRENTES ACTIONS DANS L'ORDRE QUE VOUS SOUHAITEZ. VOUS POUVEZ TOUT À FAIT COMMENCER PAR INTERROGER QUELQU'UN PUIS VOUS RENDRE À UN LIEU, PUIS VOUS RENDRE À UN AUTRE LIEU AVANT DE REVENIR INTERROGER LE SUSPECT, ETC.

Parfois, certaines instructions simples seront inscrites sur des cartes **Piste**. Il vous suffira de les suivre pour continuer l'enquête.

RÉPONDRE AU QUESTIONNAIRE

- À tout moment de l'enquête, vous pouvez répondre à une ou plusieurs des questions posées. Inscrivez votre réponse sur une feuille volante. Puis, dans le tableau de solutions, cochez la case correspondant au nombre de cartes **Piste** piochées (voir plus loin).

IMPORTANT : TOUTES LES CARTES PISTE COMPTENT. MÊME LA PREMIÈRE.

- À tout moment de l'enquête, vous pouvez changer n'importe laquelle de vos réponses. Vous devrez alors cocher la case correspondant au nombre de cartes **Piste** piochées au moment de ce changement de réponse.

IMPORTANT : SI À UN MOMENT DE L'ENQUÊTE VOUS PIOCHEZ UNE CARTE PISTE VOUS INDIQUANT D'EN PIOCHER UNE SECONDE, VOUS POUVEZ TOUT À FAIT PIOCHER CETTE SECONDE CARTE PISTE APRÈS AVOIR NOTÉ VOS RÉPONSES.

VARIANTE : si les enquêteurs ne sont pas d'accord sur les réponses, ils peuvent répondre de manière individuelle et comparer leurs scores à la fin de l'enquête.

FIN DE L'ENQUÊTE

IMPORTANT : L'ENQUÊTE SE TERMINE UNE FOIS QU'IL NE RESTE PLUS AUCUNE CARTE PISTE À PIOCHER.

À ce moment-là, et une fois que vous vous serez mis d'accord sur les réponses aux questions posées, vous pourrez déplier la solution, en prendre connaissance et effectuer le décompte de vos points. Il s'agira de vous auto-évaluer en toute objectivité.

Pour chaque question :

- si votre dernière réponse est correcte, marquez le nombre de points correspondant à la case cochée la plus à droite,
- si votre dernière réponse est fautive, vous ne marquez aucun point.

EXEMPLES DE DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

Imaginons l'intrigue suivante: « *Le Docteur Lesombre a été assassiné par M^{lle} Fushia dans le garage avec une clé de 12.* » Le questionnaire de l'enquête prendrait la forme suivante:

Nombre de cartes Piste piochées	1-30 cartes	31-45 cartes	46 cartes et plus	Réponse fautive
Points de victoire	5	4	3	0
1. Qui est le meurtrier?	X			
2. Où le crime a-t-il eu lieu?	X		X	
3. Quelle est l'arme du crime?		X		X
Score total	5	+	0	+
			3	=
				8

- Votre réponse « *La coupable est M^{lle} Fushia* » est correcte. Vous avez répondu alors que vous aviez pioché 30 cartes **Piste**. Vous marquez 5 points.
 - Votre réponse « *Le crime s'est déroulé dans le garage* » est correcte. Après 30 cartes vous aviez répondu « *dans la cuisine* », mais vous avez changé d'avis après 46 cartes et inscrit la bonne réponse. Vous marquez 3 points.
 - Votre réponse « *L'arme du crime est une moissonneuse-batteuse* » est fautive. Vous avez répondu après 45 cartes. Si la réponse avait été correcte vous auriez marqué 4 points, mais comme elle est incorrecte, vous marquez 0.
- Votre score final: 5 + 3 = 8 points.**



PRÉCISIONS

- Dans la mesure où les scores dépendent de seuils (par exemple 5 points si le nombre de cartes retournées est entre 1 et 30), vous avez tout intérêt à attendre la dernière carte du seuil (en l'occurrence 30) pour faire une pause et discuter entre vous.
- Au début de la partie, nous vous conseillons de désigner un enquêteur qui sera chargé de noter au fur et à mesure le nombre de cartes **Piste** piochées. Cela rendra vos parties plus fluides et agréables.
- À partir du moment où vous piochez la première carte **Piste** du troisième seuil, il n'est plus nécessaire de compter les cartes **Piste**. Vous pouvez alors piocher au fur et à mesure le reste des cartes **Piste** dans le but d'infirmer ou de confirmer vos théories.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

1. LIEN ENTRE DEUX CARTES

Afin d'effectuer un raisonnement, vous devrez parfois relier des informations situées sur deux cartes différentes.

Pour vérifier si deux éléments correspondent, les cartes doivent être accolées l'une à l'autre, dans le bon sens (ne cherchez pas à les retourner par exemple). Si un lien de même couleur unit les deux cartes accolées, cela signifie que vous pouvez en tirer une conclusion valable.

EXEMPLE : en accolant la carte 16 à la carte 49, le lien vert relie parfaitement l'empreinte à Adele. On en conclut que les empreintes digitales retrouvées sur l'appareil photo correspondent bien à celles d'Adele.



2. DÉBLOCAGE DE CARTES

Certaines cartes ne sont accessibles que si plusieurs autres ont déjà été dévoilées. Les conditions de déblocage sont indiquées sur ces cartes.

EXEMPLE :



3. QUESTION COMPLÉMENTAIRE

Au cours de votre enquête, vous découvrirez parfois des éléments au sujet desquels vous aimeriez en savoir plus. Pour vous renseigner sur un de ces éléments, vous devrez y accoler la carte du suspect que vous souhaitez interroger (à la manière du lien entre deux cartes).

Si les « demi-bulles de dialogue » correspondent parfaitement, cela veut dire que le suspect a quelque chose à vous dire au sujet de l'élément en question. Il vous faudra alors piocher la carte correspondant au numéro qui s'est ainsi formé.

EXEMPLE :



LES CONSEILS D'ADELE ET NEVILLE

1. Dans **SUSPECTS**, vous devez faire preuve de déduction et de discernement. Il s'agit de confondre un meurtrier : vous fonder sur vos convictions ou votre simple intuition sera probablement insuffisant pour résoudre l'affaire.
2. Si vos théories ne sont pas étayées par des faits ou des indices tangibles, c'est qu'elles sont probablement fausses. Ne vous laissez pas trop porter par votre imagination au détriment des faits et de la logique. À l'inverse, un indice ne désigne pas automatiquement un coupable. Gardez l'esprit ouvert ! Ainsi, un personnage dont l'empreinte est la seule présente sur l'arme du crime peut être légitimement soupçonné, mais ce n'est pas forcément le coupable. Et si vous trouvez un tournevis, il est probable que ce soit l'outil qui a servi à dévisser le coffre, mais pas forcément. C'est l'ensemble des indices qui vous permettra d'avoir des certitudes.