

PARTIE À 3, 4, 5 OU 6 JOUEURS

Partie à 2 joueurs : voir en dernière page

Distribution des cartes

- Chaque joueur choisit un **PERSONNAGE** parmi les 6 et pose sa carte devant lui.



- Chaque joueur tire au hasard **3 cartes ACTION** sans les montrer à ses adversaires.



- Chaque joueur reçoit les **cartes COUPABLE !** de la couleur de son personnage comme indiqué ci-dessous :

Partie à 2 joueurs

la carte COUPABLE ! 1
la carte COUPABLE ! 3

Partie à 3 joueurs

la carte COUPABLE ! 1
LA CARTE COUPABLE ! 3

Partie à 4 joueurs

la carte COUPABLE ! 1
LA CARTE COUPABLE ! 2
LA CARTE COUPABLE ! 3

Partie à 5 joueurs

la carte COUPABLE ! 1
LA CARTE COUPABLE ! 2
LA CARTE COUPABLE ! 3
LA CARTE COUPABLE ! 4

Partie à 6 joueurs

la carte COUPABLE ! 1
LA CARTE COUPABLE ! 2
LA CARTE COUPABLE ! 3
LA CARTE COUPABLE ! 4
LA CARTE COUPABLE ! 5



Un personnage et ses 5 cartes COUPABLES !

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

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. Une partie se déroule en **5 manches**. Chaque manche est composée de 3 phases de jeu :

1 TIRAGE DES CARTES INTERROGATOIRE

Les **cartes INTERROGATOIRE** sont disposées les unes à côté des autres, comme indiqué ci-dessous :

- 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*

La question/réponse est sur la face cachée et le thème de la question sur la face visible.



Présentation pour une partie à 3 joueurs

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.

2 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.



Cartes *COUPABLE !* misées sur un personnage

3

L'INTERROGATOIRE

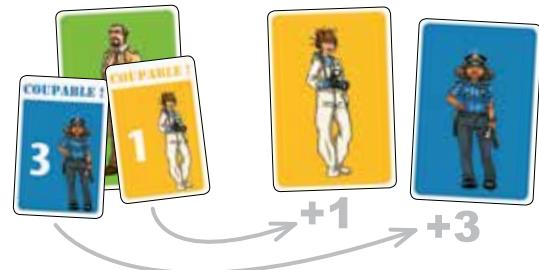
Chaque joueur passe sa carte *INTERROGATOIRE* au joueur de gauche (qui lui lira la question à voix haute). À tour de rôle, chaque joueur interrogé répond :

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 misé.



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 5^e 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 !

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.

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 :

Retirer du jeu les cartes ACTION Présomption d'Innocence et Objection.
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.

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 !



GROSSO MODO
ÉDITIONS

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 ?**

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 coté 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.