

# CRIME HOTEL



Un jeu de  
**Susumu Kawasaki**  
Illustré par  
**Christopher Matt**

Direction artistique  
**Ian Parovel**

## Règles du jeu

8+



3~4



30~45'



### I. Matériel



1 Plateau hôtel (Tissu)



1 Bloc de score



1 Poste de police  
(Carton)



1 Lune



4 Médailles de couleur



20 Détectives

(5 Détectives, 4 couleurs)



27 Cartes chambre  
(11~39)



1 Voiture de police  
(Jeton premier joueur)



1 Crayon

## II. But du jeu



C'était une nuit comme les autres, avant qu'un meurtre n'ait lieu dans cet hôtel prestigieux. Les détectives sont ici pour trouver le tueur qui se cache dans une des chambres de l'hôtel. A chaque tour, les joueurs posent une carte. Ceux qui ont dévoilé la carte la plus haute et la plus basse feront une déduction sur l'emplacement du coupable dans l'hôtel. Les autres auront la possibilité d'utiliser les renforts disponibles au poste de police. A la fin d'une enquête, les joueurs marquent des points selon leurs déductions. Après 3 enquêtes, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

## III. Mise en place



- 1 Placez le plateau de l'hôtel au milieu de la table.
- 2 Placez le **poste de police** juste à côté.

**Note** Utilisez le poste de police côté recto ou verso selon le nombre de joueurs. Il doit y avoir 3 places de parking à 3 joueurs et 4 places de parking à 4 joueurs.

- 3 Placez la **lune** dans le coin en haut, à gauche du plateau de l'hôtel par dessus le nuage.
- 4 Chaque joueur choisit une couleur et prend les 5 **détectives** ainsi que la **médaille** de la couleur correspondante.
- 5 Mélangez toutes les **cartes chambre**, et distribuez-en 6 à chaque joueur, **face cachée**.
- 6 Placez une des **cartes** restantes dans le coin en bas à droite de l'hôtel, **face cachée**. Cette carte indique la **chambre** où se cache le meurtrier. C'est celle-ci que les joueurs vont devoir deviner.
- 7 Enfin, placez les **cartes** restantes sur l'hôtel à leur emplacement respectif, **face visible**.
  - à 4 Joueurs – 2 cartes
  - à 3 Joueurs – 8 cartes
- 8 Le dernier joueur à avoir lu un roman policier prend la **voiture de police**.

Exemple pour une partie à 3 joueurs



## IV. Comment jouer ?



Une **enquête** se déroule en 5 tours de jeu. A la fin des 5 tours, les joueurs marquent des points selon leurs déductions. Après 3 **enquêtes**, le joueur avec le plus de points gagne la partie.

### Résumé d'un tour

Lors d'un tour, les joueurs vont réaliser ces 3 actions successivement :

- 1 **Jouer une carte chambre de sa main**
- 2 **Placer sa carte sur l'hôtel et un détective sur une place de parking**
- 3 **Faire une déduction ou appeler des renforts**

### 1 Jouer une carte chambre de sa main

Pendant cette phase, les **chambres** vides sont identifiées en plaçant les cartes sur l'**hôtel**.

1. En commençant par le 1er joueur, tout le monde joue une carte de sa main, face visible, dans le sens horaire.
2. Le 1er joueur peut jouer n'importe quelle carte, mais les autres doivent respecter la **règle d'enquête**.

### Règle d'enquête

- Le premier joueur peut jouer n'importe quelle carte de sa main. Cette carte indique **l'étage imposé**.
- Les autres joueurs **doivent suivre et jouer une carte du même étage si possible**. L'hôtel dispose de 3 étages : 1, 2 ou 3.



1<sup>er</sup> étage (11~19)  
Blanc



2<sup>ème</sup> étage (21~29)  
Gris



3<sup>ème</sup> étage (31~39)  
Bleu nuit

- S'ils ne possèdent **aucune carte de cet étage**, ils **peuvent jouer n'importe quelle carte**.

### Exemple:

1 **Sam est le premier joueur, il peut jouer la carte qu'il veut.** Sam place la carte "23" face visible sur la table. Les autres joueurs doivent jouer une carte du deuxième étage si possible.

2 **Ryan ne possède pas de cartes du même étage que Sam (2<sup>ème</sup> étage).** Ainsi, **il peut jouer n'importe quelle carte.** Ryan joue la carte "35" et la place face visible sur la table.

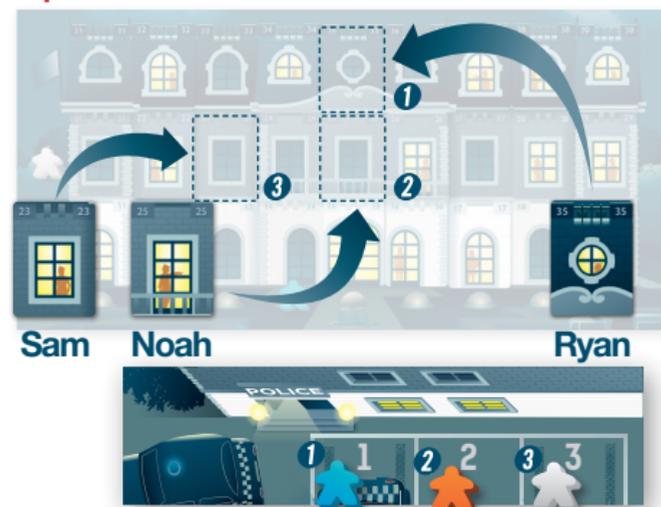
3 Noah a des cartes du "2<sup>ème</sup> étage." **Il doit jouer sa carte "24" ou sa carte "25".** Il ne peut jouer ni la carte "13", ni la carte "33". Noah joue la carte "25" face visible.

## 2 Placer sa carte sur l'hôtel et un détective sur une place de parking

- Lorsque tout le monde a joué une carte, les valeurs des **chambres** les plus élevées et les plus basses sont identifiées.
- En commençant par le joueur qui a joué la carte la plus haute, tout le monde joue dans l'ordre décroissant.**
- Le joueur avec le numéro de **chambre** le plus élevé place sa **carte** sur l'**hôtel**, et place l'un de ses pions **détective** sur la place de **parking** n°1 du **poste de police**. Puis ce joueur prend la **voiture de police**.
- Le joueur possédant la **seconde chambre** la plus haute place sa **carte** sur l'hôtel, et place l'un de ses **détectives** dans le **parking** n°2.
- Les autres joueurs font de même, dans l'ordre.

**Note** Lorsque vous placez une carte sur l'hôtel, placez-la toujours face visible. Cela signifie que la chambre a été fouillée et que le meurtrier n'est pas dans cette pièce.

Exemple:



- Ryan, qui a joué la carte la plus haute, place son "35" sur l'hôtel et son détective sur le parking n°1.
- Noah, qui a joué la deuxième carte la plus haute, place son "25" sur l'hôtel et place son détective sur le parking n°2.
- Sam, qui a joué la carte la plus basse, place maintenant son "23" sur la chambre correspondante de l'hôtel et place son détective sur le parking n°3.

## 3 Deviner ou appeler des renforts

- Les joueurs procèdent dans l'ordre, en fonction de l'emplacement de parking qu'ils occupent.

- à 3 Joueurs **Le premier et le dernier joueur - Doivent deviner**  
**Le second joueur - Appelle des renforts**
- à 4 Joueurs **Le premier et le dernier joueur - Doivent deviner**  
**Le 2nd et le 3ème joueur - Appellent des renforts**

### Deviner la chambre du meurtrier

Le joueur choisit l'un des trois emplacements de l'hôtel pour deviner la chambre du meurtrier.

< 3 emplacements de détectives / Déduction >

### Deviner l'étage de la chambre du meurtrier : 1er, 2ème ou 3ème étage

Si la déduction est bonne, le joueur gagnera **2 points** à la fin de l'enquête.

**Deviner le dernier chiffre de la chambre du meurtrier : colonnes 1 à 9**  
Si la déduction est correcte, le joueur gagnera **5 points** à la fin de l'enquête.

**Deviner la chambre du meurtrier.**  
Si la déduction est juste, le joueur gagnera **10 points** à la fin de l'enquête.



**Note** Les joueurs ne peuvent pas placer leurs détectives là où il y a déjà un détective en place.  
Exception : "Détective Adjoint" (voir p.8)

## Appeler des renforts

Les joueurs peuvent choisir les renforts qu'ils souhaitent utiliser en plaçant leur pion détective dans le département correspondant du poste de police. Un bureau ne peut accueillir qu'un détective.

**Les détectives doivent être placés de gauche à droite.**



Se déplacer

**(Immédiatement)** Le joueur déplace l'un de ses détectives déjà présent sur l'hôtel vers un autre emplacement vide de l'hôtel.



Échanger des cartes

**(Immédiatement)** Le joueur échange le nombre de cartes écrites sur le bureau (1 ou 2 cartes) avec un autre joueur. Le joueur peut choisir les cartes qu'il veut donner de sa main, mais il doit choisir au hasard les cartes de la main du joueur ciblé.



Regarder des cartes

**(Immédiatement)** Le joueur choisit un autre joueur et regarde un nombre de cartes de sa main tel qu'indiqué sur le bureau (1 ou 2 cartes).



Détective adjoint

**(Passif)** Le joueur pourra placer un détective sur une place déjà occupée par le détective d'un autre joueur. Le joueur pourra utiliser cette capacité pendant la phase de déduction ou pendant un déplacement.

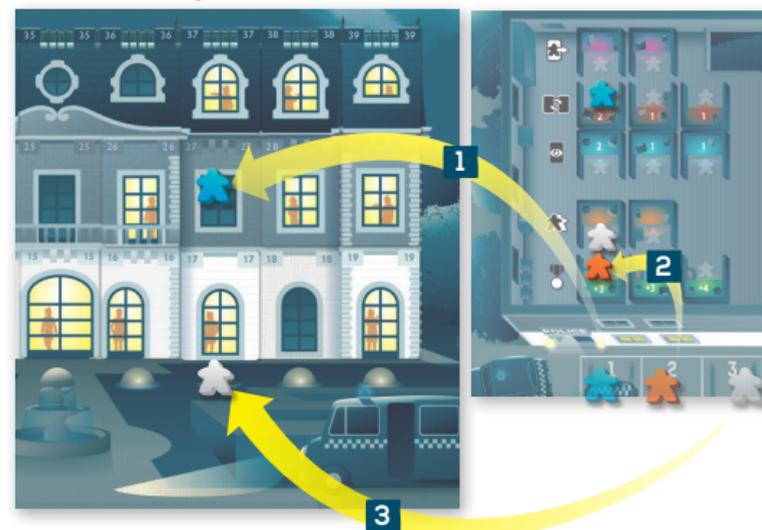
**Note** Vous ne pouvez pas placer votre détective sur un endroit déjà occupé par un autre de vos détectives.



Points Bonus

**(Fin d'enquête)** Uniquement si le joueur a **marqué des points lors de cette enquête**. Le joueur gagne des points bonus tel qu'indiqué sur le bureau pour chaque proposition correcte. Si le joueur a plus d'un pion dans ce département, il ne reçoit que la valeur la plus élevée et non la somme des points.

## Exemple :



- 1 Ryan place son détective sur l'emplacement "27".
- 2 Noah place son détective dans le département "Points Bonus" du poste de police.
- 3 Sam place son détective dans la colonne "7".

Lorsque les joueurs ont terminé leur action de **déduction** ou de **renfort** en fonction de leur ordre de jeu, le joueur avec la **voiture de police** commence le tour suivant. Les joueurs répètent les actions suivantes pendant 5 tours.

- 1 **Jouer une carte chambre de sa main**
- 2 **Placer sa carte sur l'hôtel et un détective sur une place de parking**
- 3 **Faire une déduction ou appeler des renforts**

## Révéler la chambre du meurtrier

1. Après 5 tours, les joueurs n'ont plus qu'une dernière carte en main.
2. En commençant par le joueur avec la voiture de police, les joueurs révèlent et placent directement leur dernière carte sur l'hôtel.
3. Enfin, révèlez la chambre du meurtrier en retournant la **carte** en bas à droite de l'hôtel.

## Décompte des points

1. Les joueurs reçoivent des points en fonction des déductions qu'ils ont faites sur l'hôtel.
2. Avoir deviné le bon étage : + 2 points  
Avoir deviné la bonne colonne : + 5 points  
Avoir deviné la chambre du meurtrier : + 10 points

3. Vérifiez le poste de police. Si les joueurs ont des détectives sur le département des points bonus, ils reçoivent des points en fonction du bureau qu'ils occupent, uniquement si le joueur concerné a fait une déduction correcte.
4. Notez les scores de chaque joueur sur le bloc de score.



Révélez la chambre du meurtrier



Chambre "27"

Sam

1 A deviné l'étage : 2 points  
2 A deviné la colonne : 5 points  
Total : 7 points

Ryan

3 A deviné la chambre : 10 points  
4 Points Bonus : 3 points  
Total : 13 points

Noah

5 N'a rien deviné : 0 points  
Noah ne reçoit pas de points bonus parce qu'il n'a fait aucune déduction juste.

## Préparer la prochaine enquête

1. Déplacez la lune de son nuage à l'emplacement suivant. Elle indique que l'enquête suivante va commencer.
2. Ramenez tous les **détectives** et mélangez les **cartes** pour préparer la prochaine enquête.
3. L'ordre du tour de jeu est conservé. Le joueur avec la **voiture de police** commence.

## V. Fin de partie



Après la 3ème enquête, le joueur totalisant le plus de points gagne la partie. S'il y a égalité :

1. Le joueur avec la voiture de police gagne la partie.
2. Si aucun des joueurs à égalité ne possèdent la voiture de police, le joueur ayant reçu le plus de points lors de la 3ème enquête gagne la partie.
3. S'il y a encore une égalité, ils comparent également les points marqués lors de la 2ème enquête, puis la 1ère enquête si nécessaire.

4. Dans le cas extrêmement rare où ils seraient toujours à égalité, faites une autre partie pour vous départager !

## Règles pour débutants (Variante)

Si vous jouez au jeu pour la première fois, vous pouvez utiliser les variantes suivantes.

1. La configuration du jeu est la même. Cependant, dans cette variante, le poste de police ne sera pas utilisé en dehors des parkings. Vous pouvez placer le poste de police sous l'hôtel, en ne laissant dépasser que les parkings.
2. Pendant la phase **3 Faire une déduction ou appeler des renforts**, les joueurs ne reçoivent aucune aide. Seuls les joueurs qui ont joué la carte la plus haute et la plus basse font une déduction sur l'hôtel. Les autres joueurs retirent simplement leurs détectives des parkings.

© Happy Baobab 2018, Aurora 2019

# CRIME HOTEL

Un jeu de plis et de déduction  
par Susumu Kawasaki

Illustrations

Christopher Matt

Règles

Ryan

Direction Artistique

Ian Parovel

Développement

Dave Choi

