72 Heures Chrono !

Le début d'une partie à **4 joueurs**. Les joueurs sont respectivement : **joueur 1 détective psychologue ; joueur 2 détective scientifique ; joueur 3 détective psychologue** et **joueur 4 détective flic de terrain.**
Le coupable a été mis à l'écart *(carte en haut à gauche de la table)*, les 7 suspects alignés. Le marqueur de temps est sur 0. L'enquête du jour *(obtenu avec les mots donnés au bas des cartes)* va porter sur : ***Un trafic de vieilles voitures !***

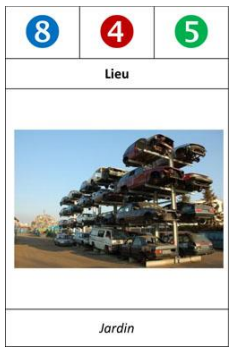
(Situation au début de la partie)

Joueur 1 :

Il décide de partir enquêter sur le terrain et prend 3 cartes **enquête** face cachée dans la pioche.
Il positionne les marqueurs temps de sa carte **détective** et du temps global sur 4 heures.
Avec ses cartes il commence à raconter son enquête :

- Carte 1 / **6** points pour un psy *« C'est alors que j'interpelle un conducteur de train qui était la dernière personne à avoir vu la vieille Cadillac qui venait de disparaître. »*
- Carte 2 / **4** points pour un psy *« Il m'apprit rapidement, qu'elle avait disparu au coin d'une vieille route poussiéreuse qui menait à une casse. »*
- Carte 3 / **6** points pour un psy *« Qu'elle chance en arrivant à cette fameuse casse de tomber sur un journaliste qui faisait un reportage sur le recyclage des vieilles voitures et qui, je l'espérais pourrait avoir filmé quelque chose d'intéressant. »*
- Carte 4 / **4** points pour un psy *« En visionnant la cassette tu t'aperçois que c'est en fait un documentaire de propagande sur le skin head way of life. »*

Carte 1



Carte 2

Carte 3

Carte 4

Le total des points de cette enquête est de 20. Le joueur 1 prend connaissance de la carte **suspect** la plus à gauche et la montre au joueur 3 qui l'a aidé à boucler cette partie de l'enquête.
Le joueur 1 avance son marqueur de temps de 3 cran sur sa carte **détective** *(3 cartes jouées)*, le joueur 3 l'avance d'1 cran su sa carte **détective** *(1 carte jouée)*

(Situation au moment ou le joueur 3 clôture l'enquête du joueur 1)

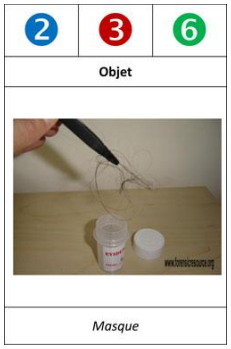
Joueur 2 :

Il décide d'avoir recours au service du labo *(une carte **enquête** à 8 points pour scientifique face visible l'intéresse beaucoup)*, il prend 1 cartes **enquête** face cachée dans la pioche et 1 carte **enquête** face visible. Il complète l'espace vide par une nouvelle carte **enquête**.
Il positionne les marqueurs temps de sa carte sur 2 et du temps global sur 6 *(4+2)* heures.
Avec ses cartes il commence à raconter son enquête :

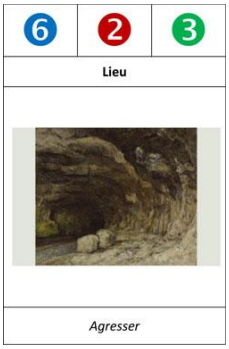
- Carte 1 / **8** points pour un scientifique « *En retournant fouiner dans la vieille casse, j'ai fini par dégotter des débris de verres qui appartenait de toute évidence à la voiture que l'on recherchait.* »

- Carte 2 / **6** points pour un scientifique *« La cerise sur le gâteau, c'est qu'au milieu des éclats de verre je trouvais une mèche de cheveux, ce qui innocentait notre équipe de skinheads, du moins pour l'instant.»*
- Carte 3 / **3** points pour un scientifique *« Content de moi, je levais la tête et j'apercevais au fond de la casse, l'entrée d'une grotte qui me semblait suspecte. »*
- Carte 4 / **4** points pour un scientifique *« Au fond de la grotte, tu découvres un rouleau d'adhésif qui visiblement a été oublié là. »*

Carte 1



Carte 2



Carte 3

Carte 4

Le total des points de cette enquête est de 21. Le joueur 2 peut donc prendre connaissance d'une carte **suspect** et il doit la montrer au joueur 1 qui l'a aidé à boucler cette partie de l'enquête. Pour ne pas donner d'avantage au joueur 1, il regarde la carte **suspect** dont ce dernier avait pris connaissance juste avant *(les joueurs 1, 2 et 3 connaissent donc l'identité du suspect innocent de la carte suspect la plus à gauche).*

Le joueur 2 avance son marqueur de temps de 3 cran sur sa carte **détective** *(3 cartes jouées)*, le joueur 1 l'avance d'1 cran sur sa carte **détective** *(il ne lui reste plus que ça carte bonus à jouer pour ce tour).*

(Situation au moment ou le joueur 1 clôture l'enquête du joueur 2)

…

Pendant le second tour de table, les 24 premières heures sont dépassées.
Le premier Roll-Call a lieu.

(Tous les joueurs viennent de placer les 3 jetons sur les suspects qu'ils concernent comme ayant le plus de chance d'être coupable en fonction de ce qu'ils ont pu découvrir.)

(Le joueur 3 a par exemple innocenté L. Wang car c'est la carte que lui a montré le joueur 1 au premier tour de jeu. L. Wang est aussi innocenté par les joueurs 1, 2. Le joueur 4 peut donc supposer qu'il s'agit de l'individu se trouvant sur la carte suspect la plus à gauche de la rangée.)