

Règles de Crime City

Comment jouer à Crime City

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Résoudre des enquêtes criminelles en équipe en repérant des indices sur un immense plan de ville illustré.
- **Mécanique principale** : Observation minutieuse et déduction coopérative à partir de scènes dessinées sur une carte géante.
- **Condition de victoire** : Répondre correctement à toutes les missions d'une enquête en trouvant les scènes correspondantes sur le plan.

Salut les détectives ! Vous avez envie d'un jeu coopératif où tout le monde participe en même temps, sans attendre son tour ? Crime City (aussi connu sous le nom MicroMacro: Crime City) est fait pour vous. Imaginez une immense carte façon « Où est Charlie ? » mais version polar : vous allez traquer des criminels, reconstituer des scénarios et résoudre des mystères, le tout en scrutant les moindres recoins d'un plan de ville fourmillant de détails. C'est le genre de jeu qu'on adore sortir entre amis, un peu comme quand on se retrouve autour d'un [Qui est-ce ?](#) mais en bien plus immersif !

Ce que contient la boîte

Avant de vous lancer, vérifions que tout est là :

- 1 **plan de la ville** géant (75 x 110 cm)
- 120 **cartes enquête** réparties en 16 enquêtes
- 16 **enveloppes** pour ranger chaque enquête séparément
- 1 **loupe** (avec un autocollant à coller dessus)
- 1 livret de règles

Petit conseil : collez tout de suite l'autocollant sur la **loupe**, puis triez les **cartes enquête** par symbole (chaque enquête a un symbole unique en haut à droite des cartes). Rangez chaque paquet dans son **enveloppe** en classant les cartes par numéro croissant. Essayez de ne pas trop regarder les cartes pendant le tri pour ne pas vous gâcher les surprises !

Installer le jeu

Le plan de la ville

Déployez le **plan de la ville** bien à plat sur une grande table. Tous les joueurs doivent pouvoir le voir clairement et se déplacer librement autour. Ne posez jamais les **cartes enquête** sur le plan, sinon vous risquez de cacher pile la scène que vous cherchez. Placez-les toujours à côté.

La lumière, votre meilleure alliée

Ce jeu repose sur l'observation de tout petits détails. Assurez-vous d'avoir un très bon éclairage : lumière du jour ou lampe puissante. Dans la pénombre, même le meilleur détective passerait à côté d'indices cruciaux. Si vous aimez les jeux d'observation, vous apprécierez aussi la mécanique de déduction du [Mastermind](#), un classique du genre.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une enquête

Choisir une enquête et désigner le détective en chef

Prenez l'**enveloppe** correspondant à l'enquête que vous voulez jouer. Désignez un joueur comme **détective en chef** : cette personne sera responsable de lire les textes à voix haute et de vérifier les réponses. Pour votre toute première partie, commencez par l'enquête d'initiation appelée « le Haut de Forme ».

Lire la carte de départ

La première carte du paquet est la **carte de départ**. Elle présente le crime à résoudre et montre

le personnage principal. Le **détective en chef** la lit à voix haute de manière claire. Lisez toujours tout le texte et observez bien les illustrations : chaque mot et chaque image peut contenir un indice précieux !

Résoudre les missions une par une

Une fois la **carte de départ** lue, la carte suivante apparaît sur le dessus de la **pioche**. Son recto (fond noir) présente une **mission** : une question ou un objectif précis. Le **détective en chef** lit cette mission à haute voix **sans retourner la carte**.

Maintenant, toute l'équipe scrute le **plan de la ville** pour trouver la scène qui correspond à la solution. Utilisez la **loupe** pour repérer les détails les plus fins. Quand vous pensez avoir trouvé, annoncez votre réponse.

Vérifier la réponse

Le **détective en chef** retourne alors la carte :

- **Réponse correcte** : les coordonnées sur le verso correspondent à la scène que vous avez trouvée. Le **détective en chef** lit le texte du verso à voix haute et montre l'illustration à tout le monde. Mettez cette carte de côté, elle est résolue !
- **Réponse incorrecte** : le **détective en chef** repose immédiatement la carte **sans lire le verso** et annonce que la réponse est fausse. Attention : puisque le **détective en chef** a vu la solution, il ne peut plus aider l'équipe sur cette mission (sauf donner un tout petit indice si le groupe fait complètement fausse route).

Petite astuce : pour ne jamais perdre de vue les scènes déjà repérées, marquez-les avec des pièces de monnaie, des bouchons ou des pions empruntés à d'autres jeux comme le [jeu des Petits Chevaux](#). Ça vous évitera de chercher deux fois au même endroit !

Les missions simultanées

Parfois, le verso d'une carte vous demandera de « placer cette carte à côté de la **pioche** de façon à ce que la question d'en dessous soit aussi visible ». Cela signifie que vous aurez alors **deux missions actives en même temps** (voire trois ou quatre). Gardez bien toutes les

questions visibles et travaillez-les en parallèle.

Indices à retenir

Certaines cartes contiennent des phrases précédées d'un symbole spécial. Cela signifie que l'information donnée pourra vous servir pour une mission future de la même enquête.

Retenez-la bien ou notez-la quelque part !

La liste des 16 enquêtes

Le jeu propose 16 enquêtes de difficulté croissante. Les étoiles indiquent le niveau de challenge. Pour vos premières parties, jouez les cinq premières dans l'ordre.

Enquête	Difficulté
Chapeau Haut de Forme	★☆☆☆☆
L'accident de voiture	★★☆☆☆
Le braquage	★★☆☆☆
Leo Moustache	★★★☆☆
Il n'y a plus un chat	★★★★☆
Une douceur amère	★★★★☆
Tombé du ciel	★★★★☆
Disparu sans laisser de trace	★★★★☆
Marie T.	★★★★☆
Compte de cheveux	★★★★☆
Un loisir dangereux	★★★★☆
Chanson d'amour	★★★★☆
L'environnement mortel	★★★★☆
Le vengeur masqué	★★★★☆
La promenade dominicale	★★★★★
Carnaval	★★★★★

[IMAGE_FIN]

Le mode expert pour les pros

Vous avez déjà quelques enquêtes au compteur et vous vous sentez à l'aise ? Essayez cette variante corsée : prenez les cartes d'une enquête, lisez uniquement la **carte de départ**, puis tentez de résoudre toute l'enquête **sans utiliser les cartes mission**. Pas de questions guidées, pas d'indices intermédiaires : vous devez tout reconstituer par vous-mêmes sur le **plan de la ville**. Une fois que vous pensez tout avoir trouvé, vérifiez vos réponses en parcourant les cartes d'un seul coup. Si vous bloquez, vous pouvez retourner les cartes déjà résolues pour obtenir un indice ou repérer une erreur dans votre théorie.

Quelques conseils pour bien profiter du jeu

Jouez vraiment en équipe

Comme dans tout jeu coopératif, veillez à ce que chaque joueur ait l'occasion de participer et de proposer des pistes. Ne laissez pas un seul détective monopoliser la discussion ! Le plaisir vient justement du travail d'équipe, un peu comme dans [7 Wonders](#) où la communication est la clé.

Après les enquêtes, continuez à jouer

Même une fois les 16 enquêtes terminées, le **plan de la ville** regorge de petites histoires cachées. Accrochez-le au mur et proposez à vos invités de résoudre une enquête rapide. Vous pouvez aussi vous amuser à chercher combien de personnages suspects se cachent dans les rues, ou reconstituer des mini-scénarios que personne n'avait remarqués. C'est un jeu qui continue de surprendre bien après la dernière carte retournée !