



Présentation aux joueuses et aux joueurs

Un crime a été commis dans l'Hôtel. Le panier d'œufs a volontairement été poussé et les œufs sont cassés.

Dans Coup Monté, vous jouez 2 unités d'enquêteurs cherchant à identifier le coupable ayant perpétré ce crime.

Montrer la Fiche Suspects et les 4 Suspects

Le périmètre autour de l'hôtel a été bouclé avant votre arrivée et vos 2 unités se retrouvent séparées.

Seule une enquêtrice (Poule) a pu entrer.

Votre but est de coopérer pour la guider à travers l'hôtel.

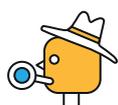
Vos 2 unités disposent de plans de l'hôtel différents mais complémentaires. Vous aller la diriger vers les différentes vipères témoins qui vous aideront à innocenter les suspects.

Montrer le Plateau A3 et les 2 plans superposables

Malheureusement, Poule a 2 soucis majeurs :

- les couloirs de l'hôtel sont plongés dans l'obscurité. Elle possède une torche qui ne lui permet d'éclairer qu'à une case autour d'elle. Vous ne pouvez communiquer que sur ces cases.
- elle a une «petite» mémoire. Ainsi, votre unité ne peut pas décrire l'ensemble de son plan.

Poule va rencontrer différents types d'éléments sur le plateau.



Point de départ



Les témoins à interroger



Mur



Piocher une carte Bonus/Malus



Montrer les cases sur le plateau A3

🔗 Les vipères ne vous livreront leurs témoignages que si vous parvenez, en joignant vos efforts, à résoudre les énigmes qu'elles vous proposent. Pour chaque énigme, chacune des unités ne possède qu'une partie des informations.

Une énigme résolue permet d'innocenter un suspect.

Poule démarre sur la case la représentant. Les déplacements se font à l'aide des cartes Déplacement.

Montrer les cartes Déplacement

Chaque unité pioche une carte et envisage le déplacement à réaliser.

Les déplacements se font en suivant la forme choisie. L'une des extrémités de la forme est le point de départ (la case où vous vous trouvez), l'autre extrémité est le point d'arrivée.



Votre unité ne peut préciser que la case d'arrivée (exemple J10). Puis, votre unité donne le chemin à parcourir (exemple J8-J9-J10), pendant que l'autre unité valide ou invalide ce mouvement.

Puis les 2 unités doivent se mettre d'accord sur le déplacement à effectuer.

Lorsque toutes les cartes Déplacement ont été utilisées, elles sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

Attention, après 2 mélanges de la pioche, le jeu s'arrête.

Faire une démonstration du déplacement sur le plateau A3