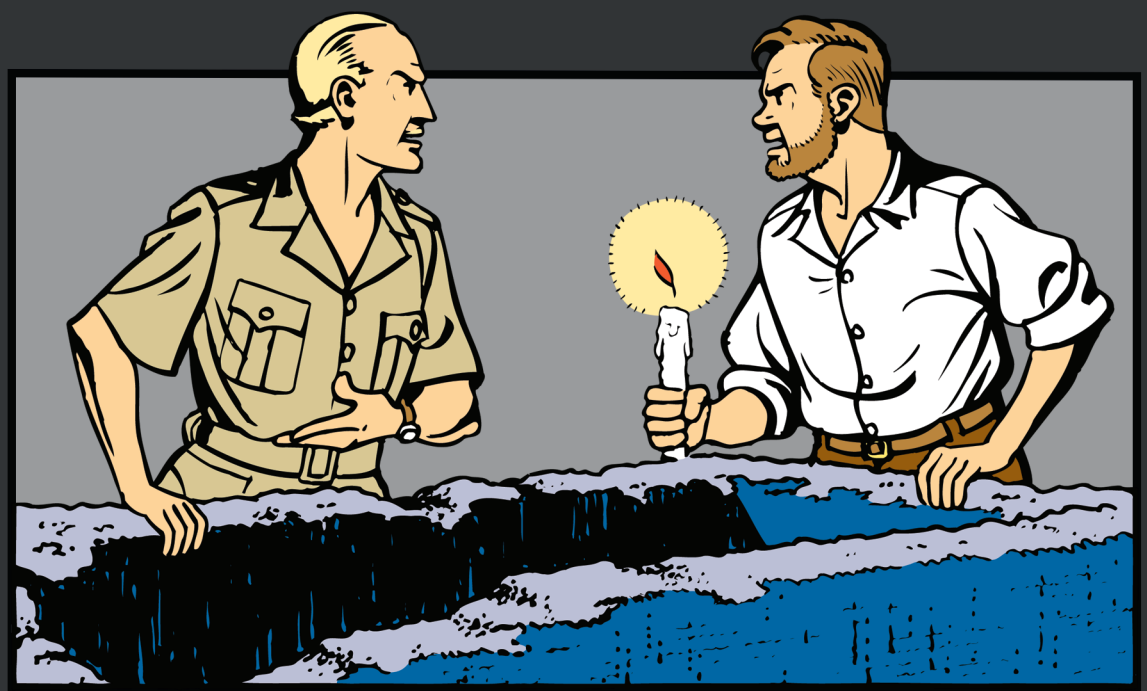
RÈGLES



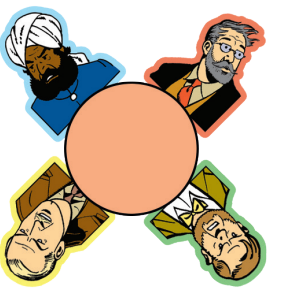
MATÉRIEL DE JEU

- 1 livret Enquêtes, 1 livret Questions et 1 livret Solutions
- 4 carnets d'indices (Blake, Mortimer, Nasir et Labrousse)
- 2 tuiles Chuchotements (recto-verso)
- 4 tuiles Personnage et leurs socles en plastique
- 1 tuile Marque Jaune et son socle en plastique
- 1 bloc-notes



la Marque Jaune

PRÉPARATION



Votre **équipe** de quatre joueurs est prête à se lancer dans l'aventure pour résoudre de nouvelles énigmes ? Oui ? Alors donnez à chaque joueur un **carnet d'indices** et la **tuile Personnage** correspondante. Installez-vous **de préférence** autour de la table dans l'ordre indiqué ci-contre.

Placez une des deux **tuiles Chuchotements** au centre de la table (sur n'importe quelle face) avec la **Marque Jaune** sur la première case.



PRESSÉ DE JOUER ?

*Au lieu de lire cette règle, vous pouvez aussi ouvrir la **page 1** du livret **Enquêtes** ("Neige Sanglante") pour jouer immédiatement votre première partie ! Il vous suffit de suivre les **instructions en rouge** qui vous expliquent, étape par étape, la règle du jeu. Mais n'oubliez pas : Witness est un jeu **en équipe**, vous devez donc toujours essayer de communiquer le mieux possible avec les autres joueurs !*

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1) Enquête

Choisissez un **numéro** au dos du livret **Enquêtes**. Ouvrez ce livret à la page correspondante et lisez **à voix haute** le texte d'introduction. Il y a quatre niveaux de difficulté : Initiation, Normal, Difficile et Diabolique.

2) Indices

Ensuite, consultez chacun **secrètement** vos indices à la page de l'enquête choisie dans votre **carnet personnel**. Vous pouvez relire **à tout moment** ces indices et l'introduction de l'enquête.

3) Chuchotements

Il y a **4 tours de chuchotements** : les cases de la tuile Chuchotements vous indiquent à chaque tour quels sont les deux joueurs qui chuchotent leurs indices à leur voisin. Tentez de résumer le mieux possible vos indices pour les transmettre efficacement aux autres ! Lorsque vous **chuchotez**, vous devez transmettre vos indices **et aussi tous ceux que vous avez reçus jusque là des autres joueurs**.

Attention : **chuchotez** pour que les deux autres joueurs ne vous entendent pas !

Lorsque vous **recevez** des indices, vous **ne pouvez pas poser de questions** à celui qui vous les chuchote (vous pouvez simplement lui demander de répéter).

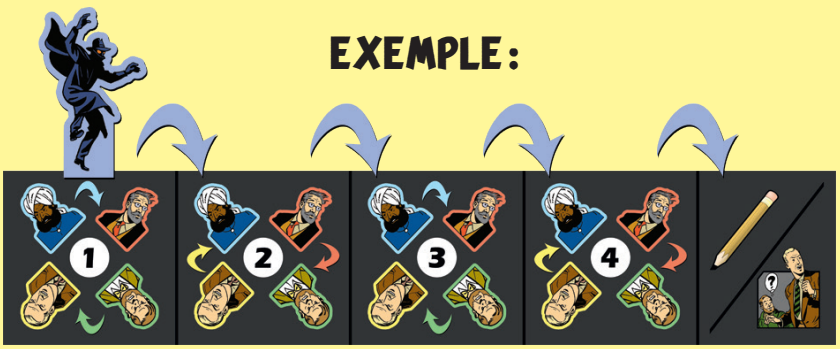
Attention : lorsque vous **recevez** des indices, vous **ne transmettez pas** vos propres informations en retour.

4) Notes

Une fois les 4 tours de chuchotements terminés, notez secrètement ce que vous avez retenu.



EXEMPLE :



1) Nasir chuchote ses indices à Labrousse. Pendant ce temps-là, Mortimer chuchote ses indices à Blake. Puis avancez la Marque Jaune sur la case 2.

2) Labrousse chuchote à Mortimer tous les indices qu'il connaît à présent (les indices de son Carnet et ceux que Nasir lui a chuchotés au tour d'avant). En même temps, Blake lui aussi chuchote à Nasir tous les indices qu'il connaît à ce moment-là. Puis avancez la Marque Jaune sur la case 3.

3) À nouveau, Nasir chuchote tout ce qu'il sait à Labrousse, pendant que Mortimer chuchote tous ses indices à Blake. Avancez la Marque Jaune sur la case 4.

4) Labrousse chuchote tout ce qu'il sait désormais à Mortimer tandis que Blake chuchote toutes ses informations à Nasir.

5) Enfin, avancez la Marque Jaune sur la dernière case : vous pouvez maintenant prendre des notes !

5) Questions

Ouvrez le livret **Questions** à la page de l'enquête choisie, puis lisez **à voix haute** les trois questions portant sur cette énigme. Après chaque question, **notez chacun secrètement votre réponse**. **Vous ne devez pas vous concerter entre vous**.

FIN DE LA PARTIE

Ouvrez le livret **Solutions** à la page de l'enquête choisie, puis lisez **à voix haute** les trois réponses de l'énigme jouée. **Vous marquez chacun un point par bonne réponse.** Votre équipe tente d'avoir alors le meilleur **total** de points :

- ***12 points*** *: Old Chap ! Vous avez atteint la perfection !*
- ***10 ou 11 points*** *: Goodness ! Vous y étiez presque !*
- ***7 à 9 points*** *: Damned ! Juste quelques petites erreurs !*
- ***6 points ou moins*** *: Devil ! Mettez en commun vos indices et refaites l'enquête !*

L'UNIVERS DE BLAKE & MORTIMER



Homme de science doublé d'un homme d'action, le professeur **MORTIMER** a le don de se trouver au bon endroit au bon moment pour résoudre les affaires les plus rocambolesques. Il est de toutes les aventures depuis le **Secret de l'Espadon**.



Le capitaine **BLAKE** est un homme de terrain, astucieux et déterminé, qui travaille pour le MI5 (services secrets britanniques). Il se trouve régulièrement mêlé à de délicates situations diplomatiques ou des affaires d'espionnage.



Ex-agent de l'armée des indes, **NASIR** a servi sous les ordres de Blake lors du **Secret de l'Espadon**. Il accompagne ensuite dans leurs aventures Blake et Mortimer (**Le Mystère de la Grande Pyramide** et **La Marque Jaune**). De nature discrète, observateur, Nasir sait aussi passer à l'action lorsque le besoin s'en fait sentir.



Directeur de la Météorologie Nationale Française, le professeur **LABROUSSE** apporte son aide à Blake et Mortimer lors de l'enquête **S.O.S. Météores**. Ses connaissances et son pragmatisme se révèlent un atout dont nos héros sauront se servir pour résoudre leurs enquêtes.



Le colonel **OLRIK** apparait dans la toute première aventure (**Le Secret de l'Espadon**) et depuis lors, il s'oppose à Blake et Mortimer de manière régulière : il est dangereux, dénué de scrupules, machiavélique et il a un incroyable talent pour réussir à s'enfuir quand la situation tourne en sa défaveur.



Au fil de leurs exploits, Blake et Mortimer ont acquis une réputation qui leur vaut de collaborer avec les autorités de tous les pays : ils partagent leurs aventures en Angleterre avec l'inspecteur de Scotland Yard, Glenn **KENDALL** (**La Marque Jaune**) ; en France avec le commissaire divisionnaire **PRADIER** (**S.O.S Météores**, **L'Affaire du Collier**) ; en Égypte avec le commissaire **KAMAL** (**Le Mystère de la Grande Pyramide**) et au Japon avec le commissaire **HASUMI** (**Les Trois Formules du Professeur SATO**).

REMERCIEMENTS

Remerciements pour leur soutien sans faille à William ATTIA, Thomas CAUET, Renaud CHAILLAT, Cyril DEMAEGD, Nathalie GEOFFRIN, Thomas PAVAGEAU et Conny RICHTER.

Merci à tous les testeurs pour leurs suggestions, en particulier à Philippe CLAVAUD, Baptiste MOREL et Michaël GIRAUD, toute l'équipe de Saint-Pair-Sur-Mer.

En mémoire de Léopold BODIN (1947 - 2013).

Auteur : Dominique BODIN - Illustrations : E. P. JACOBS

Graphismes additionnels : Dominique BODIN, Arnaud et Cyril DEMAEGD, NERIAC.

© Editions Blake & Mortimer / Studio Jacobs b.v. (Dargaud – Lombard SA) 2014