

Freely based on the novel by

UMBERTO ECO

THE NAME OF THE ROSE

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Stefan Feld - Illustrations : Volkan Baga - Design : DE Ravensburger - Rédaction : Stefan Brück

Hiver de l'an de grâce 1327, dans une abbaye isolée dans le nord des Apennins.

Le frère Guillaume de Baskerville, savant moine franciscain originaire d'Angleterre, a été chargé d'une mission particulièrement délicate par l'Empereur : organiser une rencontre entre l'Ordre des frères mineurs, soupçonné d'hérésie, et des représentants du pape. Mais son séjour se transforme très rapidement en une entreprise dangereuse.

Durant ces 7 jours et 7 nuits passés à l'abbaye, Guillaume et son jeune novice Adson sont les témoins d'événements inquiétants : un moine est retrouvé noyé dans un baquet rempli à ras bord de sang de porc, un autre tombe d'une fenêtre, tandis que le corps d'un troisième gît dans les bains. Des bruits circulent dans l'abbaye et messieur l'abbé ne semble pas être le seul à vouloir étouffer ces crimes. Partout, les hommes d'église s'évertuent à effacer les traces et à brouiller les pistes...

C'est ici que commence le jeu : au début de la partie, chaque joueur reçoit (à l'abri des regards adverses !) le rôle de l'un de ses « brouilleurs de piste » qu'il va incarner. Au cours du jeu, il s'agit pour chacun de déplacer son moine le plus discrètement possible à travers l'abbaye sans attirer les soupçons. Ici et là, les ecclésiastiques doivent accomplir des missions pour donner une bonne impression d'eux. Cependant, leur simple présence dans des lieux où ils n'ont rien à faire

les rend rapidement suspects. Et Guillaume et son novice Adson entretiennent eux aussi la suspicion parmi les moines...

Qui aura les mains les plus blanches en fin de partie ? Sur qui pèsera le moins de soupçons ? Qui démasquera ces étranges moines, résoudra les mystères qui les entourent et remportera la partie ?



Contenu

8 pions :

« Guillaume » (grand pion marron avec une capuche)

« Adson » (petit pion marron sans capuche)

6 moines (rouge, bleu, blanc, gris, noir et orange)

2 x 6 compteurs (un petit et un grand par couleur)

1 marqueur Temps (pavé droit beige)

1 plateau de jeu

2 planches prédécoupée comprenant :

42 petites tuiles Mission carrées (verso : Cadran solaire)

5 x 6 marqueurs carrés moyens (verso : lettres A à E)

3 grandes tuiles carrées Révélation

42 petites cartes Événement

66 cartes :

60 cartes Action (Verso : rose)

28 x « Lieu » (2 exemplaires de chaque lieu)

24 x « Moine » (4 exemplaires de chaque moine)

8 x « Guillaume / Adson »

6 Identitätskarten

(cartes d'identité (Verso : « Monachus » [= le moine])

1 moine de chaque couleur : rouge, bleu, blanc, gris, noir et orange



Guillaume

Adson

moines



marqueur Temps



compteurs



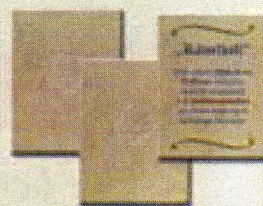
Mission



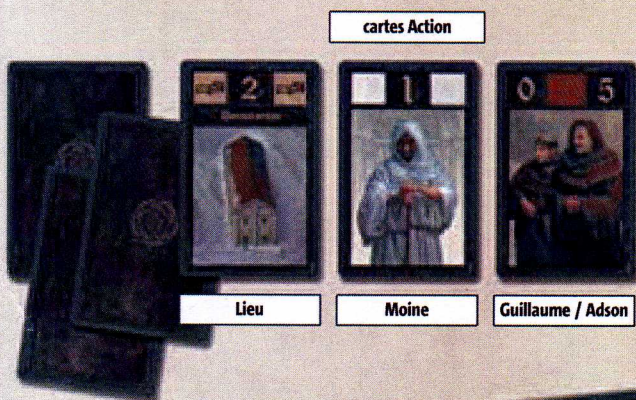
Révélation



marqueurs de couleur



cartes Événement

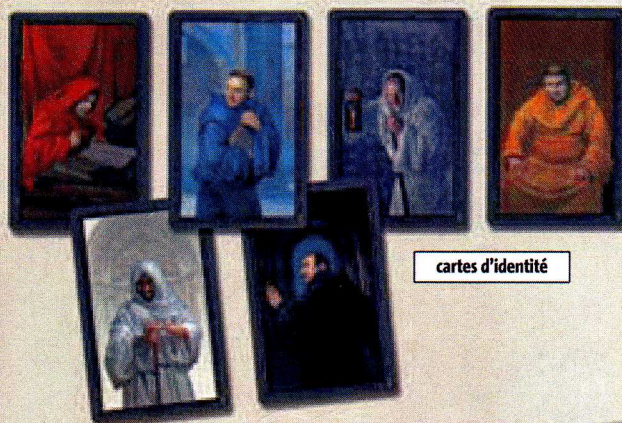


cartes Action

Lieu

Moine

Guillaume / Adson



cartes d'identité



plateau de jeu

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement tous les éléments de la planche prédécoupée.

- Le plateau de jeu est installé au milieu de la table.

Il représente l'abbaye et ses 14 lieux (bibliotheca = bibliothèque, scriptorium = salle d'écriture, stabulum = étable, dormitorium = dortoir, officina = atelier, refectarium = réfectoire, culina = cuisine, porta = porte, infirmorum domus = hospice, balneatorium = bains, ecclesia = église, capitulum = chapitre, porticus = cloître, hortus = jardin), ainsi qu'un cadran solaire (cases 0 à 24), une échelle Soupçons (cases bleues de 0 à 40) et une échelle Indices (cases marron de 0 à 50).

(Remarque : pour des raisons techniques, le plan de l'abbaye ne correspond pas exactement à celui décrit dans le roman).

- Mélanger les 14 petites cartes Événement.

En étaler ensuite 6 les unes à côté des autres, au-dessus du plateau, texte face cachée. Remettre les 8 cartes restantes dans la boîte sans les regarder.

- Placer une tuile Révélation à droite de la 1^{re}, de la 3^e et de la 5^e carte Événement.



- Poser les 6 petits compteurs (empilés si nécessaire) sur la case 10 de l'échelle Soupçons (bleue).



- Poser les 6 grands compteurs (empilés si nécessaire) sur la case 5 de l'échelle Indices (marron).



- Poser le marqueur Temps (beige) sur la case bleue du cadran solaire (= 0/24).



- Placer les 8 pions (= 6 moines + Guillaume + Adson) dans des lieux différents, au choix, sur le plateau.

Remarque : toujours placer les 8 pions quel que soit le nombre de joueurs.

- Mélanger les 42 tuiles Mission.

En retourner ensuite 2, face visible, sur chaque lieu (sur les carrés des bandes). Aligner les 14 tuiles restantes en une longue chaîne, face cachée, à côté du plateau.

- Mélanger les 60 cartes Action et placer la pioche, face cachée, à portée de main à côté du plateau.

- Chaque joueur reçoit :

- 3 cartes Action de la pioche qu'il prend en main sans les montrer aux autres.

- 6 marqueurs de couleur (avec tous la même lettre au verso). Au début, les disposer devant soi, côté Lettre visible.

À moins de 5 joueurs, les marqueurs de couleur non utilisés sont remis dans la boîte.

- 1 carte d'Identité. Commencer par mélanger les 6 cartes d'identité. Chaque joueur reçoit ensuite une carte qu'il doit être le seul à voir ! C'est la couleur du moine qu'il incarne au cours de la partie et qu'il doit garder secrète jusqu'à la fin de la partie ! Important : remettre les cartes d'identité non distribuées dans la boîte sans les regarder (!).



Déroulement de la partie

La partie se déroule en 7 tours. Chaque tour représente exactement un jour.

Pour les 6 premiers jours, le déroulement est le suivant :

- Début de la journée : retourner une petite carte Événement ;
- Déroulement de la journée : jouer autant de cartes Action qu'il faut jusqu'à ce que le marqueur Temps soit revenu sur la case bleue du cadran solaire ;
- Fin de la journée : Attribuer la petite carte Événement et transformer les points Soupçons en points Indices.

Le 7^e et dernier jour a enfin lieu un dernier tour de soupçons.



Début de la journée

Au début de la journée, la première petite carte Événement, à l'extrémité gauche, est retournée. Elle est valable pour toute la journée.

Vous trouverez davantage de détails sur chaque carte Événement à la fin de cette règle (page 15 sq.)

Déroulement de la journée

Pour la première journée, le joueur qui débute est tiré au sort ; puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin du jour. Quand vient son tour, le joueur suit les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Utilisation d'une carte Action
2. Déplacement d'un pion
3. Accomplissement d'une action
4. Pioche d'une carte
5. Déplacement du marqueur Temps

1. Utilisation d'une carte Action

Le joueur choisit une des trois cartes de sa main et la pose, face visible, sur une pile de défausse commune à côté de la pioche de cartes Action.

2. Déplacement du marqueur Temps

Pour terminer son tour, le joueur avance le marqueur Temps, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'un nombre de cases égal à la valeur de la carte qu'il a jouée. S'il a joué la carte Guillaume / Adson, et a déplacé Guillaume, il avance le marqueur Temps de 5 cases. S'il a déplacé Adson, le marqueur Temps ne bouge pas (0 case).

Le déplacement du marqueur Temps peut être modifié à l'aide des tuiles Temps (= tuiles Mission accumulées et retournées du côté Cadran solaire). Pour chaque tuile qu'un joueur remet au bout de la chaîne à côté du plateau, il avance le marqueur Temps d'une case de moins.
Attention : Les tuiles Temps acquises durant le tour actuel ne pourront être utilisées qu'au tour suivant.

Exemple : 2 cases séparent encore le marqueur Temps de la case bleue ; mais le joueur actif ne possède que des cartes de valeur 3 en main. Il joue donc une de ces cartes, effectue son déplacement et redonne 2 tuiles Temps supplémentaires (gagnées au cours des tours précédents), ce qui lui permet de n'avancer le marqueur Temps que d'1 case.

3. Déplacement d'un pion

(Attention : Dans cette règle, le mot « pion » désigne toujours les 8 pions, tandis que « moines » ne concerne que les 6 moines.)

Selon le type de carte (parmi les trois existantes) jouée par le joueur, il effectue le déplacement suivant :



- **Carte Moine :** Le joueur doit déplacer le moine correspondant dans un autre lieu de son choix et y effectuer l'action (voir ci-dessous).



- **Carte Lieu :** Le joueur doit déplacer un pion au choix (un moine, Guillaume ou Adson) d'un autre lieu vers le lieu indiqué par la carte et y effectuer l'action (voir ci-dessous).

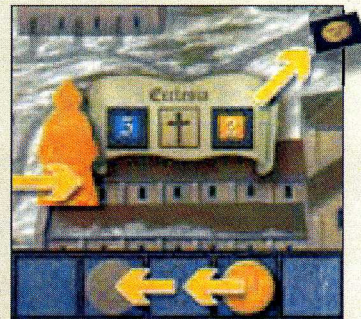


- **Carte Guillaume / Adson :** Le joueur doit déplacer Guillaume ou Adson dans un autre lieu au choix.

4. Accomplissement d'une action

Après avoir déplacé un pion, le joueur se retrouve dans l'une des quatre situations suivantes :

- Un moine est déplacé dans un lieu où se trouve au minimum une tuile Mission de sa couleur. Comme le moine a une mission à accomplir en ce lieu, il n'attire pas les soupçons. Le joueur doit prendre la tuile et reculer le compteur du moine sur l'échelle Soupçons du nombre de cases indiqué sur la tuile (au maximum, jusqu'à 0). Il retourne ensuite la tuile devant lui sur la face Cadran solaire. Ces tuiles sont désormais considérées comme des « tuiles Temps ».

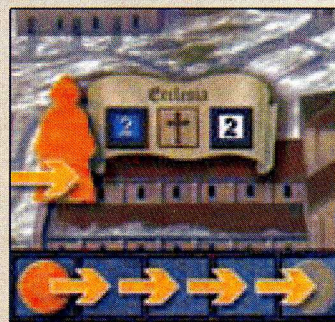


Exemple : Le moine gris est déplacé dans l'église, dans laquelle se trouve une tuile grise de valeur 4 et une bleue de valeur 5. Le joueur s'empare de la tuile grise de 4 et recule le compteur gris de 4 cases sur l'échelle Soupçons.

Remarque : Si dans ce lieu se trouvent deux tuiles de même couleur, le joueur ne peut cependant en prendre qu'une (au choix) et effectuer l'action correspondante.

Si le joueur prend ainsi la dernière tuile d'un lieu, il complète les deux carrés vides avec les deux premières tuiles de la chaîne à côté du plateau, face visible.

- Un moine est déplacé dans un lieu où ne se trouve aucune tuile de sa couleur. Le moine attire les soupçons car il n'a rien à y faire a priori. Le joueur avance le compteur de ce moine sur l'échelle Soupçons d'un nombre de cases égal à la somme des deux tuiles qui s'y trouvent (au maximum, jusqu'à 40). Le joueur ne s'empare d'aucune tuile.



Exemple : Le moine gris est déplacé dans l'église, où se trouvent une tuile noire de valeur 4 et une bleue de valeur 5. Le joueur doit avancer le compteur gris de 9 cases sur l'échelle Soupçons.



- Guillaume est déplacé dans un lieu occupé par un ou plusieurs moine(s). Le marqueur de chaque moine présent est avancé ou reculé de 3 points sur l'échelle Indices. Le joueur décide pour chaque moine présent, séparément, s'il avance ou recule son compteur de 3 cases.



- Adson est déplacé dans un lieu occupé par un ou plusieurs moine(s). Le compteur de chaque moine présent est avancé ou reculé de 5 points sur l'échelle Soupçons. Le joueur décide pour chaque moine présent, séparément, s'il avance ou recule son compteur de 5 cases.



Remarque : Ces points sont attribués uniquement lorsque Guillaume ou Adson se déplacent vers les moines (et non l'inverse). Si Guillaume ou Adson sont déplacés dans un lieu inoccupé, il ne se passe rien.

Exemple :

Un joueur déplace Guillaume dans la bibliothèque où se trouvent déjà les moines gris et blanc. Il décide d'avancer le compteur gris de 3 cases et de reculer le compteur blanc de 3 cases sur l'échelle Indices.



C'est ensuite au tour du joueur suivant ; il déplace le moine bleu également dans la bibliothèque. Comme aucune tuile bleue ne s'y trouve, il avance le compteur bleu sur l'échelle Soupçons de la somme des tuiles présentes. La présence de Guillaume dans la bibliothèque n'a aucun effet.



Pour finir, le joueur suivant déplace Adson à son tour dans la bibliothèque. Il décide d'avancer les compteurs gris et blanc et de reculer le compteur bleu de 5 cases sur l'échelle Soupçons.



5. Pioche d'une carte

Le joueur pioche la carte supérieure de la pile et l'ajoute à sa main. Si la pile est épuisée, les cartes Action défaussées sont remélangées pour constituer la nouvelle pioche.

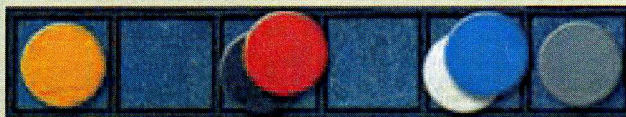
Fin de la journée

Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne ou dépasse la case bleue du cadran solaire avec le marqueur Temps. La journée se termine alors de la façon suivante :

- Les points Soupçons (échelle bleue) sont transformés en points Indices (échelle marron) selon le tableau ci-dessous. Plus un moine a donc été suspecté durant cette journée, plus le nombre d'indices contre lui est élevé.

Compteur sur l'échelle Soupçons :	Déplacer le compteur de même couleur sur l'échelle Indices de ...
1 ^{re} position	5 cases
2 ^e position	4 cases
3 ^e position	3 cases
4 ^e position	2 cases
5 ^e position	1 case
6 ^e position	0 case

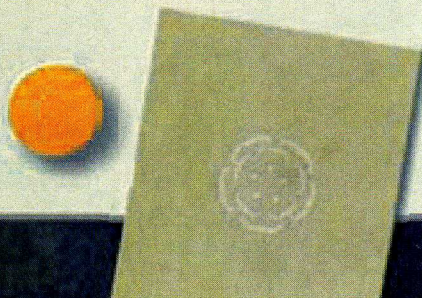
Attention : Si plusieurs compteurs sont sur la même case de l'échelle Soupçons, ces couleurs avancent toutes du nombre de points Indices correspondant à leur position. La position suivante n'est pas sautée pour autant.



Exemple : Gris est le plus avancé sur l'échelle Soupçons, suivi de Bleu et Blanc, Rouge et Noir, puis Orange. Les compteurs sur l'échelle Indices sont avancés de la manière suivante : Gris, 5 cases ; Bleu et Blanc, 4 cases ; Rouge et Noir, 3 cases, Orange, 2 cases.

Tous les compteurs de l'échelle Soupçons sont ensuite remis sur la case 10, quelle que soit la case atteinte précédemment. Bien sûr, les compteurs sur l'échelle Indices restent en place.

- Le joueur qui a mis fin à la journée prend la petite carte Événement actuelle et la pose devant lui, face cachée. À la fin de la partie, chacun devra avancer le compteur de son moine sur l'échelle Indices de 2 cases par petite carte en sa possession.



Les tuiles Révélation

Après les 1^{re}, 3^e et 5^e journées, chaque joueur doit dévoiler en partie son identité en retournant un de ses marqueurs de couleur face visible, mais *surtout pas* celui correspondant à la couleur de sa carte d'identité ! Au début du 6^e jour, chacun a donc 3 marqueurs devant lui, indiquant qui il *ne peut pas être*.

À chacune de ces trois « phases de révélation », les joueurs choisissent en même temps un de leurs marqueurs de couleur et le pose, pour l'instant, face cachée devant eux. Quand tout le monde est prêt, ces marqueurs sont dévoilés. Pour chaque marqueur retourné, le compteur de la couleur correspondante avance de **2 cases** sur l'échelle **Indices**. Les marqueurs de couleur utilisés restent face visible devant les joueurs.



Le dernier jour

... peut commencer. La dernière petite carte Événement est retournée. Le premier joueur à jouer une carte Action est celui qui vient d'achever la journée précédente. (Il joue donc deux fois de suite.)

Fin de la partie

Après le 6^e vient le 7^e et dernier jour. Aucune carte Action n'est plus jouée durant ce tour... mais c'est le **tour de soupçons** : chaque joueur parie alors sur l'identité du moine incarné par ses adversaires durant la partie.

Pour cela, chacun remplace les trois marqueurs de couleur retournés devant lui par trois tuiles Mission de même couleur prises n'importe où sur le plateau. D'une part, chaque joueur dispose ainsi de nouveau de ses 6 marqueurs de couleur ; de l'autre, il continue de visualiser les 3 couleurs (sur les 6) que ses adversaires n'incarnent pas.

Chaque joueur place ensuite un de ses marqueurs de couleur, la lettre face visible, devant chacun de ses adversaire. Une fois que tous les joueurs sont prêts, ces marqueurs et les cartes d'identité sont dévoilés. Pour chaque marqueur adverse correspondant à sa carte d'identité, le joueur doit avancer le compteur de son moine sur l'échelle **Indices** d'un nombre de cases qui varie selon le nombre de joueurs :

2 joueurs :	12 cases
3 joueurs :	6 cases
4 joueurs :	4 cases
5 joueurs :	3 cases

Beispiel: Es spielen insgesamt 4 Spieler. Vor dem Spieler, der den blauen Mönch darstellte, liegen von seinen drei Mitspielern folgende Farbmarker: blau-orange-blau. Der Spieler wurde also zweimal richtig erraten und muss dementsprechend seinen blauen Zählstein auf der **Indizienleiste** um 8 Felder (2 x 4) vorsetzen.

Pour finir, chacun doit avancer le compteur de son moine sur l'échelle **Indices** de 2 cases par petite carte Événement qu'il possède devant lui.

Remarque : Dans le cas (rarissime) où le compteur dépasserait la case 50, recommencer simplement à 0 et ajouter 50.

Enfin, les compteurs des couleurs n'appartenant à aucun joueur sont retirés. Le vainqueur est le plus habile à effacer les traces, c'est-à-dire le moine dont le compteur se trouve en *dernière position* sur l'échelle **Indices**. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cartes Événement devant lui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Les petites cartes Événement

Chaque petite carte Événement modifie ou remplace certaines des règles expliquées jusqu'ici pour la journée où elle est retournée.

Important : Sans tenir compte du texte de la carte Événement retournée, le joueur commence *toujours* par effectuer son tour normal : il joue une carte Action, déplace un pion et effectue ensuite, comme d'habitude, l'action correspondante. Ce n'est *qu'ensuite* qu'il suit le texte de la carte Événement actuellement retournée.

Vous trouverez ci-dessous des précisions et des exemples pour chaque carte Événement.



Quand Guillaume et Adson se retrouvent en un même lieu, donc que l'un rejoint l'autre, les **points Soupçons** sont immédiatement transformés en **points Indices** après l'action normale, comme si la journée était terminée. *Tous* les compteurs sur l'**échelle Soupçons** sont ensuite remis sur la case 10. Cet événement peut également se répéter plusieurs fois par jour. Si les 6 compteurs se trouvent sur la même case de l'**échelle Soupçons**, les points ne sont pas transformés. À la fin de cette journée aura lieu une transformation normale des points, quel que soit le nombre de « transformations spéciales » qui auront précédé.



Le joueur qui déplace Guillaume commence par avancer ou reculer les compteurs des moines qu'il rencontre, comme d'habitude, de 3 cases sur l'**échelle Indices**. Il avance ensuite le compteur d'un moine *de son choix* de 2 cases ou les compteurs de 2 moines *au choix* chacun d'1 case. Le ou les moine(s) ne *doit (doivent)* pas *obligatoirement* se trouver dans le même lieu que Guillaume. Il n'est permis de réduire leurs **points Indices**.



Pendant toute la journée, les joueurs ne peuvent utiliser aucune de leurs tuiles Temps pour empêcher le marqueur Temps d'atteindre ou de dépasser la case bleue du cadran solaire. Par contre, ils peuvent continuer à accumuler les tuiles Mission devant eux pour en faire des tuiles Temps.



Si un moine est déplacé dans un lieu *désert* (effectuer l'action), c'est-à-dire un lieu où ne se trouvent aucun moine, ni Guillaume, ni Adson, son compteur *recule* d'1 case sur l'**échelle Indices**.



Après avoir déplacé un moine dans le lieu où se trouve Guillaume (effectuer l'action), le joueur avance le compteur d'un moine *de son choix* de 2 cases ou les compteurs de 2 moines *au choix* chacun d'1 case sur l'**échelle Indices**. Il *peut* s'agir du moine qui vient d'être déplacé, mais *pas obligatoirement*.



Le joueur qui joue une carte Lieu peut déplacer 2 pions dans ce lieu et effectuer l'action correspondante pour chacun d'eux, *par exemple*, d'abord le moine gris (tuile Mission), puis Guillaume (**points Indices**).

Celui qui joue une carte Moine peut déplacer ce moine deux fois, *par exemple* dans l'église (tuile Mission), puis dans le jardin (tuile Mission). Avec la carte Guillaume / Adson, le joueur peut déplacer deux fois Guillaume (2x **points Indices**) ou deux fois Adson (2x **points Soupçons**). Il n'est *pas permis* de déplacer une fois Guillaume et une fois Adson.

Attention : Dans les deux cas, la valeur de la carte jouée n'est reportée qu'une fois sur le cadran solaire, que le joueur utilise l'événement ou non.



Le joueur qui déplace un moine dans l'église (effectuer l'action) oblige chacun de ses adversaires à remettre une de ses tuiles Temps au bout de la chaîne. Le joueur lui-même n'est pas concerné. Un joueur qui ne possède pas encore de tuile n'en rend aucune. Si Guillaume ou Adson sont déplacés dans l'église, cet événement n'a pas d'effet.

→

„Heikel“

Nach dem Zug erhält ein beliebiger Mönch von dem Spieler so viele Verdachtspunkte, wie es dem Zeitwert seiner ausgespielten Karte entspricht

Exemple : Un joueur joue une carte Moine rouge de valeur 4 et déplace le moine rouge (tuile Mission). Il avance ensuite le compteur blanc de 4 cases sur l'échelle Soupçons. Il aurait aussi bien pu déplacer n'importe quel autre compteur (y compris le rouge).

Le joueur suivant joue une carte Guillaume / Adson et déplace Guillaume (points Indices). Il avance ensuite le compteur noir de 5 cases sur l'échelle Soupçons. S'il avait déplacé Adson (points Soupçons), il n'aurait déplacé ensuite aucun compteur car sa valeur Temps est de .

Remarque : Si une carte Action entraîne l'utilisation de tuiles Temps, ceci n'a aucun effet sur l'attribution des points Soupçons ; la progression d'un compteur dépend toujours de la valeur de la carte jouée.

„Verfänglich“

William bzw. Adson vergeben oder nehmen doppelt so viele Indizien- bzw. Verdachtspunkte
(also +/- 6 Indizien- bzw. +/- 10 Verdachtspunkte)

Le joueur qui déplace Guillaume dans un lieu occupé par des moines avance ou recule leurs compteurs non pas de 3 mais de 6 cases sur l'échelle Indices. Avec Adson, il avance ou recule les compteurs non pas de 5 mais de 10 cases sur l'échelle Soupçons.

Là aussi, le joueur décide s'il avance ou recule le compteur de chaque moine séparément.

„Dubios“

Der versetzte Mönch erhält + 1 Indizienpunkt

Si un moine est déplacé dans un lieu quelconque (effectuer l'action), son compteur est ensuite avancé d'1 case sur l'échelle Indices.

„Verboden“

Wird ein Mönch in die Bibliothek versetzt, erhält er + 2 Indizienpunkte

Si un moine est déplacé dans la bibliothèque (effectuer l'action), son compteur est ensuite avancé de 2 cases sur l'échelle Indices.

„Erwischt“

Bei der Umwandlung von Verdachts- in Indizienpunkte am Ende des Tages werden doppelte Indizienpunkte vergeben
(also 10-8-6-4-2-0)

Cette carte est uniquement jouée à la fin de la journée lorsque les points Soupçons sont transformés en points Indices. Selon les mêmes règles, le nombre de points Indices transformés est doublé.

Pour l'exemple de la page 13, cela signifierait que le compteur gris serait avancé de 10 cases, le bleu et le blanc de 8, le rouge et le noir de 6 et le orange de 4.

„Forschend“

Wird ein Mönch in ein Gebäude mit anderen Mönchen versetzt, erhalten diese jeweils + 1 Indizienpunkt

Le compteur du moine déplacé (effectuer l'action) n'avance d'aucun point Indices, mais uniquement ceux des moines qu'il rencontre.

Exemple : Un joueur déplace le moine bleu sur un lieu où se trouvent déjà les moines rouge et noir : les compteurs rouge et noir sont avancés chacun d'1 case sur l'échelle Indices.

„Verdächtig“

Nach jedem Zug erhält der Mönch mit den meisten Verdachtspunkten + 1 Indizienpunkt
(bei Gleichstand diese alle)

À la fin du tour de chacun, les joueurs vérifient quel est le compteur le plus avancé sur l'échelle Soupçons : le compteur de même couleur est avancé d'1 case sur l'échelle Indices. Si plusieurs compteurs sont en tête sur l'échelle Soupçons, tous les compteurs correspondants sont déplacés d'une case sur l'échelle Indices.

Si tous les compteurs se trouvent sur la même case de l'échelle Soupçons, il ne se passe rien.

