

PULP DETECTIVE

PAR TODD SANDERS

🕒 20-30M
📖 11-21
👤 14+



TROUVEZ LES INDICES ET
AFFRONTÉZ LE CRIMINEL !

MATÉRIEL

Un jeu de 39 cartes réparties comme suit:

- 27 Cartes Enquête
- 2 Cartes Détective
- 2 Cartes Enquêteur de Police
- 3 Cartes Affaire à résoudre
- 2 Cartes Energie/Indices
- 2 Cartes Objets
- 1 Carte Criminel

4 dés **JAUNES** Enquête



1 dé **ROUGE** Livreur de journaux



1 dé **GRIS** La Pègre

8 cubes (4 rouges et 4 bleus)



4 jetons Enquête



16 jetons Rebondissement

- 4 Jouer les gros durs
- 4 Battre de pavé
- 4 Faire des recoupements
- 4 Traquer la rumeurs



RÈGLES DU JEU EN SOLITAIRE

Il s'agit d'abord d'un jeu en solitaire ; cependant, il y a deux variantes pour jouer à 2. Même si vous voulez jouer à 2, il vous faut apprendre les règles du jeu en solo.

MISE EN PLACE

1. *Quel rôle jouez-vous ?*

Vous choisissez une carte Détective du jeu (celles avec les bords rouges en bas), et vous la placez devant vous. **Remarque :** Chaque Détective possède une Action Spéciale différente que vous pourrez utiliser.



2. *Dans quelle affaire ?*

Vous choisissez une carte Affaire et vous la placez au-dessus de votre carte Détective, de façon à voir l'échelle du Temps. Elle montre les Heures de nuit (🌙) et les Heures de jour (☀️).



3. *Pour combien de temps ?*

Vous choisissez un niveau de difficulté (Débutant (D), Normal (N) ou Expérimenté (E)) en plaçant un cube rouge sur la lettre correspondante. Ce cube est le **marqueur Temps**.

4. *Avez-vous bien tout ce qu'il vous faut ?*

Vous placez la carte Energie/Indices et la carte Objets à gauche de la carte Détective. Vous ajustez votre niveau Energie à l'aide d'un cube rouge selon la difficulté choisie. Ce cube est le **marqueur Energie**. Vous placez un cube rouge sur la case 0 des Indices. Ce cube est le **marqueur Indices**.



5. *Tant de suspects pour si peu de temps !*

Vous placez la carte Criminel à côté de la carte Affaire. La carte Criminel indique plusieurs suspects, mais vous ne connaissez pas encore le coupable.



6. *Comment trouver le coupable ?*

Vous placez la carte Objets à droite de votre carte Détective. Vous placez un cube rouge sur la case Vide ; Ce cube est le **marqueur Objet**.



7. Vous mélangez les 27 Cartes Enquête (celles marquées avec un C, S et I dans le coin inférieur droit et une icône dans le coin supérieur droit) afin de constituer la **pile Enquête**.



- Laissez un peu de place à côté de la pile Enquête pour une **pile défausse**.
- Vous placez à côté les dés et les jetons Rebondissement.

Exemple de mise en place pour un jeu en difficulté Débutant (D)



La pile Enquête



la carte Criminel

Exemple: Le niveau de difficulté est réglé sur Débutant. Le cube est placé sur la **24ème** heure de l'échelle du Temps.



La carte Affaire est mise du côté de l'échelle du Temps

Les dés



La carte Energie/Indices



La carte Détective



La carte Objets

Les cubes sont placés sur l'emplacement **6** Energie, l'emplacement **0** pour les Indices et l'emplacement **Vide** pour la carte Objets.

OBJECTIF

Pour résoudre l'Affaire, vous devez trouver **les 4 Indices** et affronter le **Criminel** pour l'emporter. Si le **Temps** ou votre **Energie** sont à 0, alors l'Affaire reste irrésolue et vous avez perdu. Vous pourrez récupérer de l'Energie, mais le Temps est tenace et une maîtresse sans merci. Si le marqueur Temps dépasse l'icône **1 heure**, alors vous perdez la partie immédiatement. ☠

LES AFFAIRES

La boîte contient 3 affaires à résoudre. Vous pouvez commencer par celle que vous voulez.



L'Affaire de la Demoiselle en Détresse

Il est conseillé de commencer par cette affaire. Vous devrez rassembler **4 Indices** pour défaire.



L'Affaire de la Photo Prisée

Pour cette affaire, vous ne pouvez pas utiliser de Jetons Rebondissement pendant la partie. Vous devrez rassembler **3 Indices** seulement la résoudre.



L'Affaire du Banquier Braqué

Pour cette affaire, vous ne pouvez pas utiliser le dé **ROUGE** Livreur de Journaux. Si vous gagnez cet objet pendant la partie, vous pouvez choisir n'importe quel autre à la place. Vous devrez rassembler **4 Indices** pour résoudre cette affaire.

PROGRESSION DU TEMPS

Lorsque vous **avancez le marqueur Temps d'un cran**, vous le déplacez d'une case vers le nombre suivant. Le temps se déroule inexorablement et vous dépasse pour défaire l'Affaire.

LE JEU

Chaque tour comprend trois phases :

1. Le Scénario
2. L'Enquête
3. Les horloges tournent

Scénarios et Intrigues secondaires

Tout au long de la partie, vous construirez un ou plusieurs Scénarios (lignes horizontales) à l'aide des cartes Enquête, de la gauche vers la droite. Le premier tout au-dessus représente votre Scénario principal. Sous celui-ci, il peut y avoir autant d'autres Scénarios que vous voulez (autres lignes représentent des Intrigues secondaires), chacun d'entre eux doit commencer tout à gauche et en dessous du précédent ; cependant chaque Scénario **ne peut avoir plus** de cartes que le Scénario qui se trouve au-dessus de lui.



*Scénario principal
contenant 4 cartes*



*Intrigue secondaire
d'au plus 3 cartes*



*Intrigue secondaire d'
'au plus 1 carte*

Phase 1 : Le Scénario

Sans les retourner, vous piochez les 3 premières cartes du dessus de la pile Enquête. Vous en gardez une, vous en mettez une dans la défausse et vous en remettez une dans la pile Enquête (dans l'ordre que vous voulez) :

- Si vous gardez la carte, alors vous la retournez face visible, elle devient la carte Scénario à jouer de ce tour.
- Si vous la placez dans la défausse, alors vous la mettez face visible dans la pile Enquête.
- Si vous la replacez dans la pile Enquête, alors vous la mettez au hasard dans la pile sans la regarder.

Une fine enquête

Vous choisissez la carte Enquête suivant ce que vous pensez avoir besoin :

- C** Les cartes **Coups de théâtre** vous donnent une plus grande chance de récupérer de l'**Energie**.
- S** Les cartes **Suivre une Piste** vous donnent une plus grande chance de trouver des **Objets**.
- I** Les cartes **Informateurs** vous donnent une plus grande chance de découvrir des **Indices**.

Remarque : L'icône en haut à gauche du dos de la carte vous permet de vous rappeler ce que la carte pourrait vous rapporter.

Une histoire logique

Vous retournez la carte Scénario. Sur chaque bord de n'importe quelle carte Enquête, vous **pouvez** avoir 4 icônes. Lorsque vous choisissez la carte pour l'un des Scénarios, vous devez aussi considérer si vous pourrez faire correspondre le dessus et/ou l'icône à gauche avec les cartes existantes des Scénarios actuels, tout simplement parce que cela va vous donner plus de chance (relances de dés) dans la phase suivante.

Une fois que vous avez choisi quelle carte garder comme carte Enquête, vous la placez soit tout à gauche à la fin de l'un des Scénarios en cours,



soit vous commencez un nouveau à gauche, en dessous du Scénario le plus en bas (votre toute première carte Enquête commence obligatoirement votre Scénario principal).

Vous pouvez conserver la nouvelle carte Scénario légèrement séparée des autres pour vous souvenir qu'il s'agit de celle en cours.

Attention : Un Scénario ne peut pas avoir plus de cartes que le Scénario qui se trouve directement au-dessus de lui. Le Scénario principal est le seul Scénario qui contient des cartes et pour lequel il n'y a pas de cartes au-dessus.

Pile épuisée

Lorsque la pile Enquête est épuisée, vous mélangez à nouveau les cartes de la défausse afin de constituer une nouvelle pile.

Phase 2 : L'Enquête

Votre carte Scénario indique plusieurs lignes de missions à réaliser. A chacune est associée une heure de l'échelle du Temps. Votre mission actuelle est la première ligne qui indique une heure plus grande ou égale à celle de l'heure de l'échelle du Temps.

A droite de l'heure, il y a une liste d'icônes que vous devrez obtenir avec les dés afin de compléter la mission actuelle. Si une icône a un petit nombre à côté, alors vous devrez obtenir cette icône autant de fois qu'indiqué.



GLOSSAIRE DES ICÔNES

- Faire des recoupements
- Traquer la rumeur
- Battre le pavé
- Jouer les durs à cuire
- Objets
- Energie
- Temps
- Indices

Les dés jaunes

Le nombre de dés dans le carré jaune à droite de votre Energie indique le nombre de dés jaunes que vous allez lancer. Vous remarquerez que si votre Energie est faible, vous aurez l'option une fois par tour de perdre 1 heure (vous avancez le marqueur Temps d'une case) pour avoir plus de dés; cependant, les dés supplémentaires ne sont disponibles que pendant ce tour, donc il faudra décider judicieusement !



Avec une Énergie à 5, vous pouvez lancer 4 dés jaunes

Chaque dé a 4 icônes sur ses faces, avec deux d'entre elles qui apparaissent deux fois. Une icône qui apparaît deux fois sur le dé est indiqué par un astérisque *. **Chaque dé est différent !** Vous pouvez choisir quel dé lancer, dans quel ordre et si vous dépensez une heure pour 1-2 dés, à condition que vous ne dépassiez pas les limites de votre Energie.

Si vous pouvez lancer plus de 4 dés jaunes, pour chaque dé supplémentaire au delà de 4, vous pouvez choisir n'importe lequel des dés jaunes déjà lancés, et noter son résultat (on peut utiliser un jeton Rebondissement à la place) avant de le relancer. Essayez de lancer un dé qui maximisera vos chances de réussite !

Le dé Rouge et le dé Gris

Ces dés **supplémentaires** sont disponibles si vous possédez l'objet adéquat (on ne peut avoir qu'un seul objet à la fois) :

- L'objet **Livreur de Journaux** vous permet d'utiliser le **dé rouge**.
- L'objet **La Pègre** vous permet d'utiliser le **dé gris**.

Après avoir utilisé l'un des dés supplémentaires, vous devez défausser un jeton Rebondissement pour conserver le Livreur de Journaux/La Pègre que vous venez d'utiliser, ou perdre ce dé et l'objet qui vous était accordé.

Les pièces du puzzle se mettent en place

Si le bord gauche de votre carte Scénario actuelle a la même icône que celle du bord droit de la carte qui est à sa gauche, vous obtenez un lancer supplémentaire pendant cette phase. Si le dessus de votre carte Scénario actuelle a la même icône que

le celle du bord inférieur de la carte qui est au-dessus, alors vous obtenez un lancer supplémentaire pendant cette phase. Vous pouvez cumuler ces lancers supplémentaires.

Remarque : Certaines cartes n'ont pas d'icônes, vous n'obtenez pas de relances lorsque vous faites correspondre l'absence d'icône.

Les Jetons Rebondissement

En plus de défausser des Jetons Rebondissement pour conserver le Livreur de Journaux et la Pègre, vous pouvez aussi défausser des Jetons Rebondissement spécifiques afin de vous aider à réussir votre mission. Vous pouvez ajouter à votre lancer de dés n'importe quel Jeton Rebondissement de votre réserve que vous n'auriez pas pu réaliser avec les dés.

Remarque : Les Jetons Rebondissement retournent dans la réserve et peuvent être utilisés plus tard.

L'Action Spéciale du Détective

Souvenez-vous que vous pouvez utiliser votre Action Spéciale ! A partir du moment où vous respectez les conditions de son effet, vous pouvez l'utiliser quand vous le souhaitez et comme vous le voulez. Cela peut se révéler très utile.

Les résultats de l'Enquête

- **Succes :** Si avec les lancers de dés, et les Jetons Rebondissement, vous obtenez toutes les icônes requises pour réaliser la mission en cours, alors vous obtenez ce qui est indiqué dans la colonne blanche de la même ligne.
- **Echec :** Si vous êtes incapable d'obtenir toutes les icônes requises, alors vous perdez ce qui est indiqué dans la colonne marron de la même ligne; cependant afin de tirer les leçons des erreurs passées, vous gagnez un **Jeton Rebondissement** de l'une des icônes que vous avez obtenue sur les dés **jaunes**. Vous pouvez conserver jusqu'à 4 Jetons Rebondissement à n'importe quel moment. Il n'y a pas de coût pour en conserver 1 ou 2 ; néanmoins, à chaque fois que vous choisissez d'en conserver un troisième, vous perdez une heure  et à chaque fois que vous choisissez d'un conserver un quatrième, vous perdez 2 heures .



Récompenses et pénalités

Icônes succès

 L'icône dé situé dans le coin supérieur gauche de la carte du dessus de la pile de défausse indique quel objet vous venez de trouver (vous pouvez vous référer à la carte Objets pour voir ce dont il s'agit). Vous choisissez si vous conservez l'Objet, mais souvenez-vous que vous ne pouvez avoir qu'un seul objet à la fois. Si vous voulez conserver l'objet que vous avez trouvé, vous déplacez le marqueur Objet sur l'objet correspondant.



Si la carte du dessus de la pile de défausse n'a pas d'icône dé, alors il faut la mettre de côté et regarder la carte suivante jusqu'à ce qu'une carte possède une icône dé. Si vous parcourez toute la pile sans trouver d'icône dé, alors madame la chance n'est pas avec vous et vous ne trouvez pas d'objet.

Dans tous les cas, vous replacez les cartes que vous avez regardées dans la pile de défausse.

-  Déplacer le Marqueur Energie d'un cran vers le haut si possible.
-  Déplacer le Marquer Indices d'un cran si possible. Si vous venez de trouver le 4ème indice, alors allez directement **Affronter le Criminel!**

Icônes échecs

-  A moins d'avoir obtenu 3 icônes identiques lors de la mission en cours avec les dés **jaunes**, vous perdez l'objet que vous avez actuellement : Vous déplacez le marqueur objet sur **Vide**. Vous prenez un Jeton Rebondissement correspondant à l'un des dés **jaunes**.
-  A moins d'avoir obtenu 3 icônes identiques lors de la mission en cours avec les dés **jaunes**, vous perdez de l'Energie : Vous déplacez le marqueur d'un cran vers le bas. Vous prenez un Jeton Rebondissement correspondant à l'un des dés jaunes. Si votre Energie atteint 0, vous perdez immédiatement la partie.



Vous perdez une heure : vous avancez le marqueur Temps d'un cran et vous prenez un Jeton Rebondissement correspondant à l'un des dés jaunes. Si le temps dépasse 1, alors vous perdez immédiatement la partie.

Une longueur d'Avance

Si vous réussissez la phase d'Enquête, et qu'il y a moins un dé **jaune** que vous **n'avez pas eu besoin de lancer**, alors vous pouvez regarder la **première** carte du dessus de la pile Enquête pour le prochain tour.

Phase 3 : Les horloges tournent

Si vous avez décalé la carte Scénario, vous pouvez maintenant l'intégrer au reste de la ligne.

Vous avancez le marqueur Temps d'un cran. Souvenez-vous que si le marqueur Temps dépasse l'icône 1 heure, vous perdez immédiatement la partie. ⚡

AFFRONTER LE CRIMINEL

Après que vous avez trouvé 4 Indices, vous regardez les cartes des scénarios principaux et secondaires: l'icône **dé** qui apparait le plus fréquemment vous indique qui est le vrai Criminel (en cas d'égalité, vous pouvez choisir entre les icônes à égalité). Vous retournez et mettez dans le bon sens la carte Criminel de façon à ce que le suspect avec l'icône **dé** corresponde. Vous n'avancez pas le Marqueur Temps, votre Phase 3 n'est pas terminée encore.

Comme pour la phase Scénario, le Criminel a une ligne d'icônes montrant votre mission à réaliser. La confrontation du Criminel se déroule exactement de la même façon que lors de la phase d'Enquête: vous pouvez utiliser les Jetons Rebondissement, les Objets et l'action spéciale de votre Détective (si les règles le permettent), excepté que vous avez un avantage en plus : Quand vous voulez et aussi souvent que vous le voulez, vous pouvez utiliser 2 heures (vous avancez le marqueur Temps de deux crans) pour relancer un dé **jaune** ; cependant, votre marqueur Temps ne peut pas être en dessous de **1**.

Si vous réussissez, vous avez solutionné l'affaire et vous gagnez la partie ! Vous avez échoué ? le Criminel vous a devancé cette fois !

VARIANTES POUR 2 JOUEURS

Deux rivaux courent contre le temps : Variante compétitive

Dans cette variante, l'un des joueurs joue le rôle du Détective privé et l'autre celui d'un Enquêteur Policier. Vous essayez chacun de résoudre l'affaire, non seulement contre le temps, mais aussi l'un contre l'autre. A part les exceptions notées ci-dessous, les règles sont les mêmes que dans le jeu solitaire. Si l'un des joueurs n'a plus assez de Temps ou d'Energie, ce joueur abandonne, et l'autre joueur peut toujours continuer à récolter des Indices afin d'affronter le Criminel. Vous essayez alors d'être le premier à réussir cet affrontement. Si aucun d'entre vous ne réussit, alors le Criminel vous échappe en laissant derrière lui cet acte infâme.

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

0. Les joueurs choisissent qui sera le Détective privé et qui sera l'Enquêteur Policier. Le Détective privé est **rouge** et prend le jeton Enquête **Le Fusil de Tchekhov**. Il joue en premier. L'Enquêteur Policier est **bleu**.



1. Qui jouez-vous ?

Chaque joueur doit choisir une carte Détective à sa couleur (ces cartes ont soit un bord rouge, soit un bord bleu en bas; les cartes bleues ont aussi un **P** dans le coin supérieur droit), et la place devant lui. Vous mettez ensuite à côté les autres cartes Détectives de façon à ce qu'elles soient visibles.



2. Quelle est l'affaire en cours ?

L'Enquêteur policier choisit une carte Affaire et la place visible entre les deux joueurs, l'échelle du Temps doit être visible.

3. Combien de temps pour la résoudre ?

Le Détective Privé choisit un niveau de difficulté pour les deux joueurs (Débutant **D**, Normal **N**, Expérimenté **E**) et place les cubes rouges et bleus sur l'échelle du Temps comme indiqué. Ces cubes sont **les marqueurs Temps**.

4. Avez-vous bien tout ce qu'il vous faut ?

Les deux joueurs placent chacun une carte Energie/Indices à gauche de leur carte Détective/Enquêteur. Vous placez un cube de votre couleur sur le niveau d'Energie correspond à la difficulté jouée ; C'est votre **marquer Energie**. Vous placez aussi un cube de votre couleur sur le 0 des Indices ; C'est votre **marquer Indices**.

5. Vous prenez les dés et **2 Jetons Rebondissement** de chaque icône (**8 au total**) que vous mettez à côté. Vous remettez dans la boîte les autres Jetons Rebondissement.

PHASE DE JEU

Si vous êtes le dernier joueur à prendre le fusil de Tchekhov, vous êtes **le joueur actif** (même si vous l'avez utilisé).

Phase 1 : Le Scénario

Le joueur actif : Sans les retourner face visible, vous disposez les 3 premières cartes de la pile Enquête. Vous en gardez une pour vous, vous en donnez une à votre adversaire et vous en placez une dans la pile défausse (dans l'ordre que vous voulez) :

- Si vous gardez la carte, alors vous la retournez face visible, elle devient la carte **Scénario** à jouer de ce tour.
- Si vous donnez la carte à votre adversaire, elle reste face cachée.
- Si vous défaussez la carte, alors vous la mettez face visible dans la **pile défausse**.

L'autre joueur : Sans les retourner, vous ajoutez à la carte reçue par le joueur actif, les 2 premières cartes de la pile Enquête face cachée. Vous en gardez une, en défaussez une et vous en remettez une dans la pile Enquête (dans l'ordre que vous voulez) :

- Si vous gardez la carte, alors vous la retournez face visible, elle devient la carte **Scénario** à jouer de ce tour.
- Si vous défaussez la carte, alors vous la mettez face visible dans la **pile défausse**.
- Si vous la replacez dans la pile, alors vous la mettez au hasard dans la **pile Enquête** sans la regarder.

Une Histoire logique

Le joueur 1 construit ses scénarios selon le schéma habituel, de la gauche vers la droite; cependant le joueur 2 les construit de la droite vers la gauche de manière à ce que son scénario principal soit adjacent au scénario principal de l'autre joueur.



Phase 2 : L'Enquête

Joueur actif : gère la mission à réaliser de sa carte Scénario.

L'autre joueur : gère la mission à réaliser de sa carte Scénario.

Les pièces du puzzle se mettent en place

Lorsque vous ajoutez une carte dans votre scénario principal, si le bord supérieur de la carte a la même icône que l'icône supérieure de la carte de l'autre joueur dans l'autre sens, alors vous obtenez une relance pendant cette phase comme si c'était une correspondance normale.

Les Jetons Enquête

Pendant votre tour, vous pouvez prendre n'importe lequel des **Jetons Enquête** en échangeant l'un de vos Jetons Rebondissement correspondant. Cela signifie que si le Jeton Enquête que vous voulez se trouve dans la réserve, vous mettez le Jeton Rebondissement correspondant dans la réserve ; si votre adversaire a le Jeton Enquête que vous souhaitez, vous lui donnez le Jeton Rebondissement correspondant. Pour utiliser un Jeton Enquête, vous le remettez dans la réserve simplement.

Donnez Prenez Effet du Jeton Enquête



Acolyte – Vous pouvez utiliser la capacité de n'importe quel Détective qui n'a pas encore été choisie. Le Détective est ensuite remis dans la boîte.



Interrogatoire – Si la récompense pendant la phase d'Enquête est un Indice , alors vous pouvez ignorer l'une des Icônes nécessaires de votre choix pour réussir cette phase quand vous lancez les dés.



Deus ex Machina – Vous pouvez alors choisir la face opposée de 1, 2 ou 3 dés de votre choix que vous avez lancés.



Le Fusil de Tchekhov – Vous pouvez utiliser une Energie ou une Heure afin de transformer une de vos Icônes Rebondissement en joker (il devient l'icône que vous voulez)

Remarque : En faisant cela, vous devenez alors le joueur actif et vous le restez jusqu'à ce que votre adversaire vous prenne ce Jeton.

Phase 3 : Les horloges tournent

Le joueur actif avance les marqueurs Temps de chaque joueur d'un cran.

AFFRONTER LE CRIMINEL

Celui qui affronte le Criminel en premier a l'opportunité de gagner la partie.

S'il réussit, alors il résout l'Affaire et gagne la partie ! S'il échoue, le Criminel s'échappe et il perd la partie ! L'adversaire continue alors de jouer et peut encore avoir l'occasion d'affronter le Criminel ! S'il échoue lui aussi alors les deux joueurs perdent, sinon il est le seul gagnant !

Les deux font la paire : la variante 2 joueurs coopérative

Comme **Deux rivaux courent contre le temps**, l'un des joueurs joue le rôle du Détective privé et l'autre celui de l'Enquêteur Policier; cependant, dans cette variante, vous travaillez main dans la main pour résoudre l'affaire. Si l'un des joueurs n'a plus d'Energie, alors il doit laisser tomber l'affaire, mais l'autre joueur peut encore essayer de terminer le travail. Les deux joueurs gagnent ou perdent ensemble.

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

La mise en place est la même que **Deux rivaux courent contre le temps**, excepté que vous partagez un même marqueur Temps. Cela n'a pas d'importance que vous utilisiez le cube bleu ou le cube rouge.

PHASE DE JEU

Phase 1 : Le Scénario

Vous retournez 4 cartes de la pile Enquête face visible. Chaque joueur en garde une, puis vous en défaussez une, la dernière (dans n'importe quel ordre) est remise dans la pile :

- Si vous gardez la carte, alors vous la retournez face visible, elle devient la carte **Scénario** à jouer de ce tour.
- Si vous défaussez la carte, alors vous la mettez face visible dans la **pile défausse**.
- Si vous la remplacez dans la pile, alors vous la mettez au hasard dans la **pile Enquête** sans la regarder.

Phase 2 : L' Enquête

Vous choisissez lequel des joueurs jouent en premier pendant cette phase. Si l'une des missions d'un joueur a comme risque possible une perte de Temps, vous voudrez très probablement que ce joueur joue en deuxième.

Jetons Enquête

Le fait de prendre le fusil de Tchekhov n'a pas d'effet, c'est toujours celui qui le souhaite qui commence.

Récompenses et pénalités

Icônes succès

-  Seulement l'un des joueurs remportent un Objet.
-  Seulement l'un des joueurs gagnent 1 Energie. Déplacer le marqueur Energie d'un cran si possible.
-  Les deux joueurs gagnent un Indices, déplacer le marqueur Indices d'un cran si possible. Si vous trouvez (donc les deux joueurs) le 4ème Indice, alors vous passez à la phase **Affronter le Criminel**.

Icônes échecs

-  Vous, seulement, devez perdre un Objet (à moins d'avoir obtenu 3 icônes identiques lors de la mission en cours avec les dés).
-  Vous, seulement, devez perdre 1 Energie (à moins d'avoir obtenu 3 icônes identiques lors de la mission en cours avec les dés). Si votre Energie atteint 0, vous laissez tomber l'affaire, en espérant que votre coéquipier puisse la résoudre et gagner la partie pour vous deux.
-  Vous perdez une heure : vous avancez le marqueur Temps d'un cran. Si le Temps dépasse 1, alors vous perdez la partie. ☠

Phase 3 : Les Horloges tournent

Vous avancez le marqueur Temps de 2 heures.

AFFRONTER LE CRIMINEL

Vous avez 2 chances d'affronter le Criminel : d'abord le premier joueur, puis le deuxième joueur. Lorsque l'un des joueurs obtient le 4ème indice, ils peuvent s'allier pour affronter le Criminel. Vous choisissez lequel des joueurs va affronter le Criminel en premier. Vous pouvez vous échanger les jetons Rebondissement si besoin pendant ces confrontations pour résoudre l'affaire. Si l'un des joueurs réussit, alors vous avez résolu l'affaire et les deux joueurs gagnent la partie ! Si les deux joueurs échouent, alors le Criminel a contré tous vos efforts et vous perdez tous les deux la partie !

LES REGLES IMPORTANTES

L'AVANCÉE DU TEMPS

Lorsque vous avancez le marqueur Temps d'un cran, vous devez le déplacer vers le nombre suivant plus bas le plus près. Le Temps avance inexorablement et vous avez moins de temps pour résoudre l'Affaire.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour comprend trois phases :

1. Le Scénario
2. L'Enquête
3. Les horloges tournent

Phase 1 : Le Scénario

Une fine Enquête

Vous choisissez la carte Enquête suivant ce que vous pensez avoir besoin :

-  Les cartes **Coups de théâtre** vous donnent une plus grande chance de récupérer de l'**Energie**.
-  Les cartes **Suivre une Piste** vous donnent une plus grande chance de trouver des **Objets**.
-  Les cartes **Informateurs** vous donnent une plus grande chance de découvrir des **Indices**.

Remarque : L'icône en haut à gauche du dos de la carte vous permet de vous rappeler ce que la carte pourrait vous rapporter.

Pile épuisée

Lorsque la pile Enquête est épuisée, vous mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pile.

Phase 2 : L'Enquête

Les Jetons Rebondissement

Vous pouvez non seulement défausser n'importe lequel des Jetons Rebondissement pour conserver le dé Livreur de Journaux/La Pègre, mais vous pouvez aussi les utiliser pour vous aider à réussir votre mission. Vous pouvez compléter avec des jetons Rebondissement, les Icônes correspondantes de la mission en cours que vous n'auriez pas pu obtenir avec les dés.

Remarque : Vous défaussez les jetons Rebondissement dans la réserve et ils peuvent être récupérés plus tard à nouveau.

L'Action Spéciale du Détective

Souvenez-vous que vous pouvez utiliser votre Action Spéciale ! A partir du moment où vous respectez les conditions de son effet, vous pouvez l'utiliser quand vous le souhaitez et comme vous le voulez. Cela peut se révéler très utile.

Phase 3 : Les Horloges tournent

Si le marqueur Temps dépasse la dernière case, alors vous perdez la partie immédiatement ! ☠

Petits points de détails :

L'Énergie détermine votre santé actuelle et combien de dés jaunes vous lancerez pendant la phase 2 : L'Enquête (comme le montre 🎲 l'icône). Si votre Énergie tombe à 0, vous échouez sur cette Affaire et vous perdez immédiatement la partie. De plus l'Énergie ne peut pas être au-dessus de 8.

Les Indices déterminent le succès du détective. Une fois que vous trouvez le dernier indice, vous pouvez affronter le Criminel et finir la partie.

Les Objets sont conservés à l'aide du marquer objet sur la carte Objet avec un cube rouge. Les objets avec les icônes dés (🎲 à 🎲) ne sont utilisés qu'une seule fois et n'importe quand. Quand vous l'avez utilisé ou que vous l'avez perdu, vous devez placer le marquer Objet sur la case Vide au-dessus de la carte. Lorsque vous obtenez un nouvel objet, vous pouvez toujours décider de garder l'ancien ou de prendre ce nouvel objet.

GLOSSAIRE DES ICÔNES



Faire des recoupements



Traquer la rumeur



Battre le pavé



Jouer les durs à cuire



Objets



Énergie



Temps



Indices

ACKNOWLEDGEMENTS

Droits d'image : Toutes les images utilisées appartiennent à Steeger Properties, LLC. All rights reserved.

Auteur: Todd Sanders
Développement: Alban Viard
Graphismes: Todd Sanders
Livret de règles: Nathan Morse et Linda Dailey Paulson

Un grand merci à Kylie Prymus, Purnacandra Sivarupa, et Jeff Liberto, concepteurs et inventeurs en chef, et David Janik-Jones pour son aide.



ALBAN
VIARD
STUDIO
GAMES
PLUS

AVStudioGames
9C Rue Aloxe Corton
21200 Chorey-Les-Beaune
France
avstudiogames.com



LudiCreations