



P.I. (Martin Wallace)

Fiche créée pour et par

LE TEMPLE DU JEU

ERRATA Paragraphe « Choisir une carte preuve » page 6 (**modifications soulignées**)

Vous choisissez une carte Preuve parmi celles posées à coté du plateau. Votre voisin de droite doit vous indiquer si celle-ci correspond à votre affaire. Si la carte Preuve correspond à l'une des cartes Affaire qu'il tient, il doit vous dire de placer un **disque** sur la tuile adéquate. **Sinon, il doit vous dire de placer un cube sur la tuile correspondante à la carte Preuve dans le cas où elle est sur un emplacement adjacent à la tuile représentée sur la carte Affaire qu'il tient.**

Si vous disposez déjà d'un disque/cube...

Traduction des crimes :

Bank Job : Braquage

Blackmail : Chantage

Forgery : Contrefaçon

Jewelery Heist : Vol de Bijoux

Kidnapping : Kidnapping

Mob Killing : Fusillade

Murder : Meurtre

Police Corruption : Corruption de policier

Protection Racket : Racket contre « protection »

Smuggling : Contrebande

Résumé du tour de jeu :

Rappel : Votre voisin de droite possède les éléments que vous devez déduire.

À votre tour, vous pouvez effectuer **l'une** des 3 actions suivantes :

- placer un de vos jetons détective sur un emplacement => mettez un disque pour chaque bonne tuile sur cet emplacement et un cube pour chaque bonne tuile sur un emplacement adjacent (d'après votre voisin)
- choisir une des 9 cartes preuve => mettez un disque sur la tuile (de la carte Preuve) si elle est bonne ou un cube si une tuile du même type (suspect, lieu ou crime) d'un emplacement adjacent est bonne (d'après votre voisin).
- Placer les 3 disques noirs sur les tuiles qui vous semblent résoudre votre affaire => Si OK(d'après votre voisin), mettez le pion de l'affaire en cours sur la case de score libre la plus à gauche. Sinon, déplacez votre pion Malus d'une case vers la droite.