

DETECTIVE

UN JEU D'ENQUÊTE MODERNE

LIVRET DE RÈGLES

Détectives, soyez les bienvenus à Antares, l'agence d'enquête la mieux équipée au monde ! En travaillant pour Antares, vous opérez sous la juridiction du Bureau Fédéral d'Investigation (FBI) et êtes donc là pour servir le système judiciaire public.

Au cours de notre première année de fonctionnement, chacune de nos actions a été scrupuleusement examinée par le public, les médias et le Département de la Justice américaine. Notre agence a été fondée dans le but de résoudre les affaires les plus inhabituelles grâce aux dernières avancées en matière d'informatique, de médecine légale et de psychologie. Aujourd'hui, c'est votre job. Il n'y a ici aucune place pour l'erreur ou le doute. Nous comptons donc sur votre professionnalisme, votre éthique et la complémentarité de vos compétences individuelles, que vous ne tarderez pas à mettre à l'épreuve. Un seul mot d'ordre : rien ne peut vous empêcher de résoudre une enquête !

Ah, une dernière chose, la pause déjeuner est à 12:30 pm.

— *Transcription partielle d'un discours d'accueil des nouvelles recrues par Richard Delaware, fondateur d'Antares.*

CONCEPTS DE JEU

► BIENVENUE, ENQUÊTEURS

DETECTIVE est un jeu coopératif de déduction. Chaque joueur incarne un enquêteur disposant d'une capacité et de compétences uniques. Vous devez rassembler des informations, collecter des indices et suivre des pistes afin de résoudre une affaire, représentée par un paquet de cartes (appelé "paquet"). À la fin de la partie, vous devrez répondre à une série de questions pour gagner des points de victoire (PV). Du nombre de PV gagnés dépendent votre victoire ou votre défaite.

► TRAVAIL EN ÉQUIPE

DETECTIVE se jouant en coopératif, les jetons Compétence, les jetons Stress (⊕) et les jetons Autorité (★) sont partagés par tous les joueurs et regroupés en une réserve de jetons commune. De même, le marqueur Temps est commun et permet de suivre la temporalité de résolution des Actions. Le mot "Vous" représente l'équipe entière : vous allez examiner tous les indices ensemble, comme une équipe.

► MÉTA-INTRIGUE

DETECTIVE se joue en campagne. Les cinq affaires proposées dans cette boîte sont connectées par une intrigue narrative globale. Lors de vos parties, vous risquez de trouver des indices vous semblant totalement décorrélés de l'affaire actuelle : il peut s'agir d'impasses ou d'indices qui vous permettront de résoudre des affaires à venir. Ne vous découragez pas si vous ne comprenez pas la signification d'un indice lorsque vous le rencontrez. Peut-être que cette information se révélera cruciale... un jour.

► UNE AFFAIRE, UN PAQUET

Chaque affaire prend la forme d'un paquet dédié de 36 cartes : 1 carte de couverture et 35 cartes Piste. Ce paquet ne doit être ni consulté ni mélangé ! Piochez-y simplement les cartes nécessaires lorsque le jeu vous y invite. Ne lisez alors que le recto, à moins que l'on ne vous invite à lire aussi le verso. Une fois que vous avez pioché une carte Piste, vous pouvez la consulter à tout moment pendant la campagne.

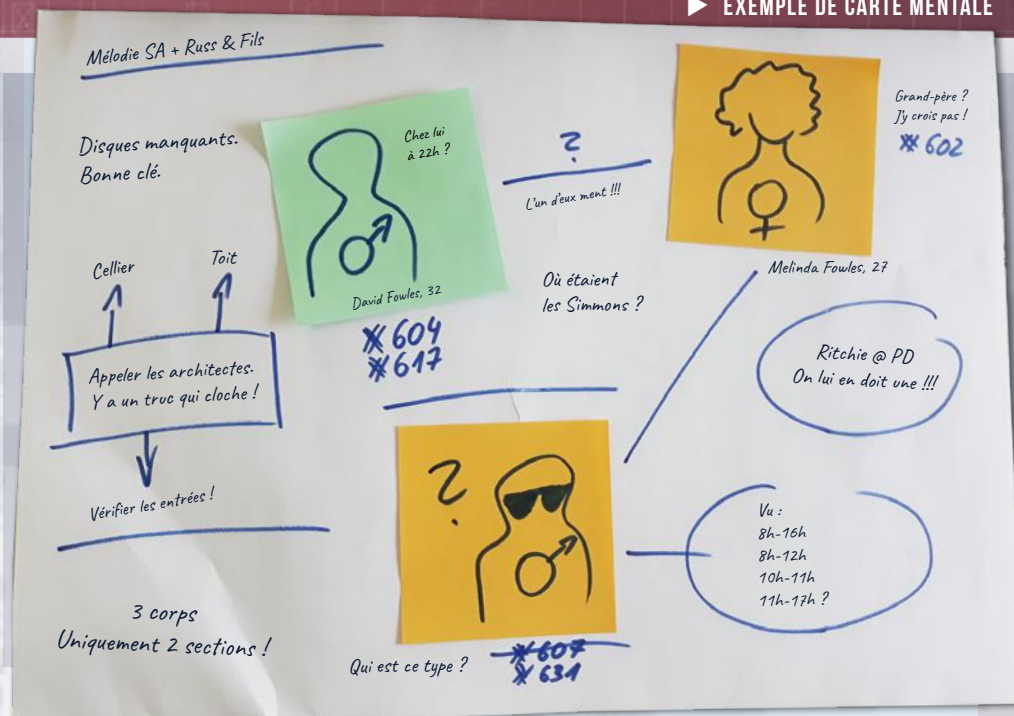
► DÉVELOPPER UNE VUE D'ENSEMBLE

Au début de chaque affaire, vous disposerez de quelques cartes et indices pour vous aider à démarrer. Prenez le temps de considérer chacune de ces pistes avant de décider celle que vous souhaitez suivre. Suivre quelques pistes basées sur des indices divers permet de se faire une meilleure idée de ce qui se passe et c'est généralement BIEN MIEUX que de se concentrer, voire s'obstiner, sur une seule et unique piste.

► REMARQUES

Avec cinq affaires interconnectées incluses dans le jeu de base, prendre des notes efficaces sera crucial. Si vous commencez une affaire sans vous souvenir des noms et des indices essentiels des affaires précédentes, vous aurez du mal à percer l'intrigue générale. N'hésitez pas à écrire les noms importants. Connectez-les avec des lignes pour mettre en avant les relations des uns avec les autres, et raccordez-les également aux preuves, aux dates, aux lieux et aux événements. C'est votre enquête ! Nous vous recommandons donc de créer une carte mentale pour organiser au mieux vos réflexions.

► EXEMPLE DE CARTE MENTALE



► RÉSOUDRE DES AFFAIRES AVEC UN PAQUET PARTIEL

Chaque affaire propose plusieurs conclusions. Du fait de contraintes temporelles, vous risquez de ne pas parcourir l'intégralité du paquet et de ne pas découvrir tous les indices. Concrètement, en moyenne, vous devriez piocher une vingtaine de cartes par affaire !

La partie terminée, ne soyez pas déçus de ne pas avoir vu la totalité des cartes du paquet. C'est un jeu de déduction, et le plus important est votre capacité à assembler les pièces du puzzle, et non le nombre de pièces que vous avez découvertes.

► IL N'Y A PAS DE CARTE "VOUS AVEZ GAGNÉ"

DETECTIVE n'est pas un jeu du type "Façonnez votre propre aventure". Il n'y a pas de paragraphe final vous annonçant que vous l'emportez et résumant l'intégralité de vos pérégrinations, pas de carte ultime permettant de tout solutionner. Toutes les informations sont disséminées au cœur de plusieurs cartes. Vous devez faire des rapprochements afin d'échafauder des théories et de trouver les dernières réponses à vos questions.

N'oubliez pas : aucune carte ne vous fera gagner. Pour cela, les réponses faites dans le Rapport Final doivent être déduites des indices que vous avez rassemblés pendant la partie. Vous ne risquez pas de vous en sortir si vous tentez de parcourir le paquet, piochant une carte après l'autre et espérant que l'une d'elles vous permettra de l'emporter. Cela n'arrivera pas.

#conseildestesteurs

DETECTIVE est à l'échelle d'une soirée jeu et résoudre une affaire pourra vous demander plus de 3 heures. Dans la mesure où vous ne jouerez probablement chaque affaire qu'une seule fois, ne gâchez pas votre expérience en jouant rapidement, en étant de mauvaise humeur, ou toute autre circonstance qui ne vous permettrait pas de profiter pleinement du jeu. Trouvez un endroit confortable, mettez une musique d'ambiance, relaxez-vous et devenez un véritable détective !

► PLATEAU DE JEU



Le plateau représente tous les Lieux principaux que les Enquêteurs pourront parcourir pendant la partie. Il comporte également une piste Jour et une piste Temps permettant de suivre la progression du temps. Cet élément est essentiel, car chaque affaire dispose d'un temps imparti durant lequel elle doit être résolue.

► LIVRET D'ENQUÊTE



Ce Livret présente les introductions et les règles spécifiques à chacune des 5 affaires de la campagne. Ne l'ouvrez pas avant le début de la partie. Jouez toutes les affaires dans l'ordre et ne consultez pas les affaires suivantes avant d'avoir terminé celle en cours.

► BASE DE DONNÉES D'ANTARES



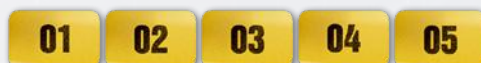
Toutes les ressources de l'Agence Nationale d'Enquête Antares sont regroupées dans une base de données propriétaire, consultable sur ANTARESDATABASE.COM. Sur ce site internet, vous trouverez tous les rapports de témoignages, les transcriptions d'interrogatoires, le matériel spécifique à chaque affaire, ainsi que les données personnelles des personnages principaux que vous rencontrerez pendant la partie.

► 5 TUILLES PERSONNAGE



Les enquêteurs sont présentés au recto et les consultants au verso.

► 5 JETONS SPÉCIAUX



Ces jetons sont à usage multiple (ex. : marqueur EI, Temps ou Jour supplémentaire, ou pour marquer des cartes Piste importantes). Sauf indication contraire, vous pouvez les utiliser comme bon vous semble : soyez créatifs !

► 5 PAQUETS "AFFAIRE"



Ne mélangez pas et ne consultez pas le paquet suivant avant d'avoir fini celui en cours.

► 1 FEUILLE D'INTRO / GUIDE D'ANTARES

► 1 LIVRET DE RÈGLES

► QUELQUES MARQUEURS



1 marqueur Temps, 1 marqueur Équipe d'Investigation (EI) et 1 marqueur Jour.

► 30 JETONS ENQUÊTEUR



15 jetons Autorité, 10 jetons Stress et 5 jetons Capacité Utilisée

► 17 JETONS COMPÉTENCE

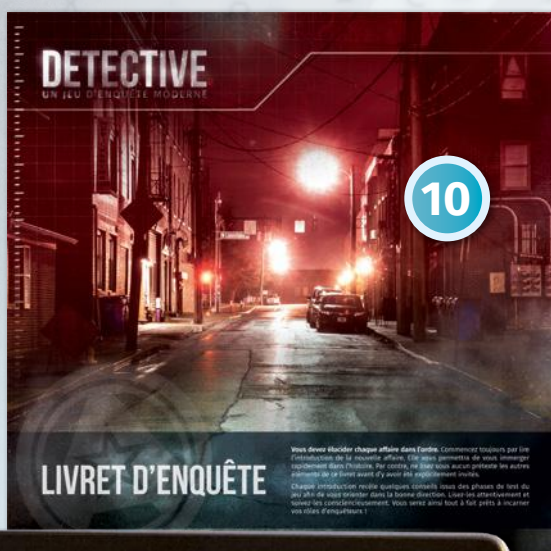


3 Recherche, 3 Technologie, 3 Perception, 3 Enquête et 5 Joker.

MISE EN PLACE

► POUR METTRE EN PLACE UNE AFFAIRE

1. Placez le plateau sur la table, accessible à tous les joueurs.
2. Placez le marqueur Équipe d'Investigation (marqueur EI) sur le Lieu Quartier Général (QG).
3. Placez le marqueur Temps sur la case 8:00 am de la piste Temps.
4. Placez le marqueur Jour sur la case "1" de la piste Jour.
5. Chaque joueur reçoit une tuile Personnage de son choix qu'il place devant lui côté Enquêteur, ainsi que les jetons Compétence indiqués sur cette tuile (5a).
6. Retournez toutes les tuiles Personnage non utilisées sur leur face Consultant et collectez les jetons Compétence indiqués sur ces tuiles (6a).
7. Formez une réserve avec les jetons Compétence des enquêteurs et des consultants.
8. Connectez-vous au site Antares : antaresdatabase.com, puis choisissez votre campagne et votre affaire.
9. Prenez le paquet Affaire correspondant et placez-le à proximité du plateau.
10. Ouvrez le Livret et lisez l'introduction de l'affaire, les règles spéciales et les modifications de mise en place.
11. Ménagez un vaste espace pour vos notes et/ou votre carte mentale. Utilisez un grand tableau blanc si vous en avez un.
12. Assurez-vous d'avoir une connexion internet fonctionnelle à proximité pour rechercher des informations liées à l'affaire.



Exemple à 3 joueurs :



► RÉSUMÉ

Vous disposez d'un nombre de jours limité, c.-à-d. de tours de jeu, pour en apprendre le plus possible sur cette affaire et atteindre l'objectif indiqué. Lorsque votre quota de jours est épuisé, cliquez sur "Rapport Final" sur le site Antares et essayez de répondre aux questions indiquées. Vos réponses vous permettront d'obtenir un score final.



► JOURS ET HEURES

Chaque journée se divise en 8 heures de travail (8:00 am - 4:00 pm) que vous dépensez en actions diverses. Vous pouvez dépenser des heures en plus chaque jour en faisant des Heures Supplémentaires. Mais faites attention, cela est très fatigant ! Une surcharge de travail génère du stress, et ce stress, dans DETECTIVE, peut mettre fin prématurément à votre enquête.



► ACTIVITÉ QUOTIDIENNE

Pendant une journée, il n'y a AUCUNE phase ou tour spécifiques à un joueur. Vous agissez en équipe et réalisez vos actions tous ensemble. Il vous faut donc discuter et vous concerter quant aux prochaines étapes que vous souhaitez réaliser. Vous serez alors amenés à déplacer le marqueur EI sur le plateau, faire progresser le marqueur Temps sur sa piste, etc., en fonction de vos choix.

Vous pouvez réaliser différentes actions au cours d'une journée :

- Suivre une Piste
- Approfondir
- Parcourir la base de données d'Antares
- Chercher sur Internet
- Écrire un rapport
- Utiliser une capacité d'un enquêteur
- Payer des jetons Autorité pour réaliser les actions indiquées sur une carte, ou
- Réaliser une autre action, définie par l'introduction de l'affaire ou par une carte spécifique

Chaque action vous indique si vous devez faire avancer ou non le marqueur Temps lorsque vous la réalisez (voir page 8 pour plus de détails).

Exemple : Vous décidez de piocher et de consulter une carte Piste, et ajustez le marqueur Temps en conséquence. Cette carte Piste vous donne accès à deux nouvelles cartes Piste dans la section "Nouvelles Pistes". Vous décidez de piocher et de consulter l'une de ces nouvelles cartes, faisant à nouveau progresser le marqueur Temps. Elle vous offre la possibilité de chercher dans la base de données d'Antares, ce que vous faites (sans coût sur la piste Temps). Vous piochez ensuite une autre carte Piste, et celle-ci s'avère être un nouveau Lieu. Vous déplacez donc tout d'abord votre marqueur EI, puis vous faites avancer le marqueur Temps d'une heure, et enfin vous pouvez consulter la carte. Vous ajustez le marqueur Temps du nombre de cases indiqué sur la carte. Vous décidez ensuite d'écrire un rapport, puis de consulter une autre carte Piste, etc.

► FIN DE JOURNÉE

Lorsque le marqueur Temps atteint la case 4:00 pm, vous devez décider si vous souhaitez faire des Heures Supplémentaires ou Terminer votre journée. Si vous terminez votre journée, vous devez :

- Faire progresser le marqueur Jour vers le jour suivant de la piste Jour
- Replacer le marqueur Temps sur la case "8:00 pm" de la piste Temps
- Replacer le marqueur EI sur votre Quartier Général
- Organiser vos notes et discuter de ce que vous avez appris dans la journée
- Écrire toutes les pistes possibles pour toujours avoir à l'œil les options qui s'offrent à vous

#conseildestesteurs

Selon notre expérience, prendre une petite pause de 5 minutes après chaque journée afin d'étendre vos jambes, de prendre un thé ou un café, permet de se rafraîchir les idées. Cette petite coupure peut s'avérer salvatrice dans les jours qui viennent.

TROIS RÈGLES DE BASE

► RÈGLE 1 : LES INDICES

Pendant votre partie, vous suivez les indices afin de résoudre une affaire. Chaque affaire dispose de trois types fondamentaux d'indices : pistes, base de données d'Antares et information générale.

► # CARTES PISTE

Les cartes Piste représentent des scènes de crime, des témoins, des preuves, ainsi que d'autres informations que vous pouvez obtenir pendant votre enquête. Chaque piste est représentée par une carte unique et est identifiée par le symbole # suivi d'un numéro (ex. : #103).

Sur chaque carte Piste sont précisés son coût en Temps et le Lieu dans lequel elle est résolue.

Chaque affaire se compose d'exactly 35 cartes Piste.



► REMARQUE

Avant de Suivre une Piste, ex. : piocher et consulter une carte Piste, vous devrez connaître le numéro et le Lieu de la carte, mais pas son coût en Temps, qui dépend de plusieurs facteurs. Vous ne pourrez qu'estimer le temps que cette piste va vous prendre en vous basant sur le Lieu :

QUARTIER GÉNÉRAL — Les tâches fastidieuses de collecte d'informations et de recherches approfondies sont grandement accélérées par le système Antares. Ces pistes prennent généralement une à deux heures. Les interrogatoires peuvent prendre plus de temps.

POSTE DE RICHMOND & TRIBUNAL — Passer par les archives prend généralement du temps. Prévoyez environ deux à trois heures pour suivre ces pistes.

LE LABORATOIRE — Une technologie de pointe et des spécialistes de l'information sont là pour considérablement augmenter votre efficacité, même si l'examen des preuves peut prendre jusqu'à quatre heures.

TRAVAIL SUR LE TERRAIN — Ces pistes sont solides et peuvent vous emmener dans bien des endroits. Néanmoins, aller de ville en ville signifie que chaque carte Piste vous prendra au moins deux heures. À moins que vous ne soyez pressés.

► @ BASE DE DONNÉES D'ANTARES

Dans cette base (antaresdatabase.com), vous pouvez trouver les informations stockées par la police, le FBI, l'armée et les agences fédérales de renseignement. Lorsque vous voyez le symbole "@", vous devez choisir la bonne section dans le menu de droite puis taper le bon nom ou numéro. Consultez le Guide de la base de données d'Antares pour plus de précisions !



► @ INFORMATION GÉNÉRALE

DETECTIVE est un jeu contemporain, et vous, en tant que protagonistes de ce jeu, avez accès à toutes les informations pouvant être trouvées sur Internet. Vous pouvez donc utiliser Google Maps, Wikipédia, ou toute autre source d'information de votre choix. Nous appelons ce mécanisme "Faire tomber le Quatrième Mur". L'Information Générale est indiquée par le symbole @. Lorsque vous voyez ce symbole, vous pouvez faire une recherche internet sur le sujet qui lui est associé afin d'en apprendre davantage. S'il y a une phrase soulignée devant le symbole WiFi, vous devriez faire une recherche dessus dans le moteur de recherche de votre choix et voir ce qu'il en ressort. Consultez "Chercher sur Internet" pour plus de précisions !

► RÈGLE 2 : LE TEMPS

Résoudre un crime prend du temps. Dans DETECTIVE, le temps qui passe est représenté par la progression du marqueur Temps et du marqueur Jour sur leurs pistes respectives. Les Enquêteurs disposent d'une limite de temps précise pour résoudre chaque affaire, et chaque carte Piste dispose d'une durée.

- Lorsque vous piochez une carte Piste, vous devez avancer le marqueur Temps du nombre d'heures indiqué sur la carte.



Exemple : Pour résoudre cette carte, vous devez avancer le marqueur Temps de 3 heures sur la piste Temps.

► FIN DE JOURNÉE

Lorsque le marqueur Temps atteint la case 4:00 pm, les heures de travail sont terminées. Sauf si vous décidez de faire des Heures Supplémentaires, le marqueur Temps doit être replacé sur la case 8:00 am et le marqueur Jour doit être avancé au jour suivant. Retirez tous les jetons Capacité Utilisée (X) des tuiles Personnage. Si cela marque la fin de votre dernier jour d'enquête, vous devez mettre un terme à l'affaire en écrivant un Rapport Final dans la base de données d'Antares ; lisez ensuite l'épilogue dépendant de votre rapport.



Vous pouvez Terminer votre Journée à n'importe quelle heure, afin d'en débiter une nouvelle, et ce, jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus aucun jour.

► HEURES SUPPLÉMENTAIRES & STRESS

Vous pouvez choisir d'utiliser les cases d'Heures Supplémentaires de la piste Temps pour prolonger votre travail après 4:00 pm. Pour cela, faites simplement progresser le marqueur Temps sur la case 5:00 pm, et ainsi de suite. Vous pouvez utiliser autant d'Heures Supplémentaires que vous le voulez, puis (après avoir avancé le marqueur Temps comme requis par vos actions) décider de Terminer votre journée.



Vous serez parfois obligés de faire des Heures Supplémentaires lorsque le nombre d'heures d'une carte Piste fait progresser le marqueur Temps au-delà de 4:00 pm. Faire des Heures Supplémentaires a un coût :

- Ajoutez 1 (jeton Stress) à la réserve de jetons pour chaque heure travaillée au-delà de 4:00 pm.
- Si le nombre de jetons Stress dans la réserve est supérieur à votre limite de Stress, votre enquête prend immédiatement fin et vous devez écrire votre Rapport Final dans la base de données d'Antares.

► RÈGLE 3 : LES LIEUX

Le plateau présente 5 Lieux différents. Le Quartier Général, c'est votre bureau et le centre névralgique de toutes vos enquêtes. C'est au Poste de Richmond que vous aurez accès aux fichiers et autres preuves de vos enquêtes précédentes. Au Labo, vous pourrez analyser les preuves trouvées sur une scène de crime. Le Tribunal vous donnera accès aux archives et aux documents relatifs aux anciens procès, et vous y trouverez également quelques consultants qui travaillent et pourront vous donner de précieux conseils. Quand vous êtes Sur le Terrain, c'est que vous parcourez tous les autres lieux de la ville – ses restaurants, ses parkings, ses planques – et du monde.

Lorsque vous souhaitez Suivre une carte Piste et que vous n'êtes pas dans le Lieu correspondant, vous devez :

- Déplacer le marqueur El sur le Lieu correspondant du plateau, et
- Avancer le marqueur Temps d'une case.



Exemple : Pour résoudre la carte Piste #105, les enquêteurs doivent se trouver au Poste de Richmond. Comme ils sont actuellement au Labo, ils doivent au préalable rejoindre le Poste ! Ils placent le marqueur El sur le Poste de Richmond et font avancer le marqueur Temps d'une heure.

► IMPORTANT

- Au début de chaque journée, placez le marqueur El sur le Quartier Général.
- Certaines cartes Piste n'indiquent aucun Lieu : vous pouvez donc les suivre de n'importe quel Lieu, sans avoir à déplacer votre marqueur El.

DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE, VOUS POUVEZ RÉALISER, EN ÉQUIPE, N'IMPORTE LAQUELLE DE CES ACTIONS :

- Suivre une Piste
- Parcourir la base de données d'Antares
- Utiliser une capacité
- Approfondir
- Chercher sur Internet
- Écrire un rapport

► ACTIONS DISPONIBLES

► SUIVRE UNE PISTE

Au début d'une affaire, la section "Nouvelles Pistes" du Livret d'Enquête indique une liste de cartes Piste. Vous pouvez Suivre des Pistes dans l'ordre de votre choix et vous pouvez ignorer celles qui ne vous intéressent pas. Néanmoins, une fois que vous avez pioché une carte Piste, vous DEVEZ la résoudre : vous NE POUVEZ PAS consulter son coût en heures ni les compétences requises pour Approfondir avant de décider si vous résolvez ou non la carte.

Lorsque vous décidez de Suivre une Piste particulière, vous devez :

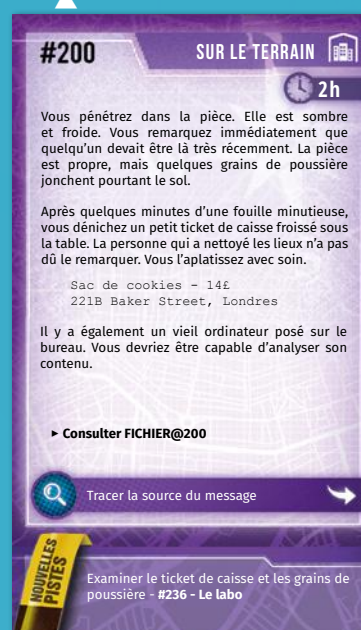
1. Chercher dans le paquet la carte Piste portant le numéro indiqué.
2. Vérifier le Lieu de la carte Piste et, si nécessaire, déplacer votre marqueur EI et le marqueur Temps (voir "Règle 3 : Les lieux").
3. Vérifier le coût en heures de la carte et avancer le marqueur Temps du nombre d'heures indiqué (voir "Règle 2 : Le temps").
4. Lire la carte à voix haute et expliquer son contenu à tous les joueurs. Assurez-vous de garder le dos de la carte caché (à moins que le contraire ne vous soit explicitement demandé).
5. Suivre toutes les indications de la carte (voir "Instructions").
6. Lorsque vous découvrez une Signature, vous devez la rentrer dans la base de données d'Antares, dans la section Signature (voir "Établir des correspondances" dans les "Autres points de règles").
7. Décider si vous souhaitez Approfondir ou pas (voir l'action Approfondir).
8. Noter les Nouvelles Pistes (voir "Nouvelles Pistes").
9. Mettre la carte de côté car elle est désormais résolue. C'est-à-dire :
 - Si la carte ne possède pas le symbole  ou si vous n'Approfondissez pas, placez la carte sur la droite du plateau afin de vous souvenir que vous n'avez pas accès au dos de cette carte Piste.
 - Si le symbole  vous a permis de consulter le dos de la carte, que vous Approfondissez, ou toute autre instruction, placez-la sur la gauche du plateau : c'est là que vous pouvez conserver toutes les cartes dont les deux côtés vous sont accessibles.

► NOUVELLES PISTES

La section "**NOUVELLES PISTES**" d'une carte Indice liste les autres cartes Piste que vous pouvez décider de suivre quand vous le voulez, plus tard dans la partie. Vous devez néanmoins finir de résoudre la carte actuelle avant de suivre une nouvelle piste.

► ANATOMIE D'UNE CARTE PISTE

NUMÉRO DE CARTE (1)



- LIEU (2)
- VALEUR DE TEMPS (3)
- TEXTE DE LA CARTE QUI DOIT ÊTRE LU (4)

- UNE INSTRUCTION (5)
- APPROFONDIR (7)

- NOUVELLES PISTES (8)

► INSTRUCTIONS



Ce symbole signifie "retournez la carte et lisez son verso", soit après avoir suivi des instructions supplémentaires (voir action Approfondir), soit gratuitement.

Le mot-clé "**CONSULTEZ**" indique que vous devez immédiatement lire la carte ou l'entrée de la base de données d'Antares indiquées. Si plusieurs indices sont indiqués, vous pouvez les lire dans l'ordre de votre choix.

Le mot-clé "**CHOISISSEZ**" signifie que vous devez décider laquelle des options présentées vous souhaitez réaliser, généralement en suivant différentes pistes ou en consultant différents indices. Une fois votre choix effectué, vous NE POUVEZ PAS consulter les autres alternatives : vous devez résoudre le reste de la piste ou suivre les instructions indiquées dans l'entrée de la base de données d'Antares.

"**AJOUTEZ UNE CARTE INTRIGUE**" : Les cartes Intrigue sont des cartes particulières représentant des pistes dans de futures affaires.

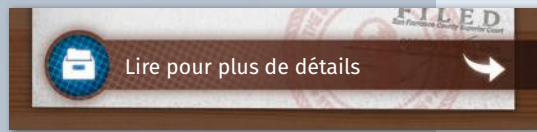
Toutes les autres instructions que vous rencontrerez sont simples et ne nécessitent pas d'explication : suivez-les, tout simplement.

► DÉPENSER DES JETONS AUTORITÉ

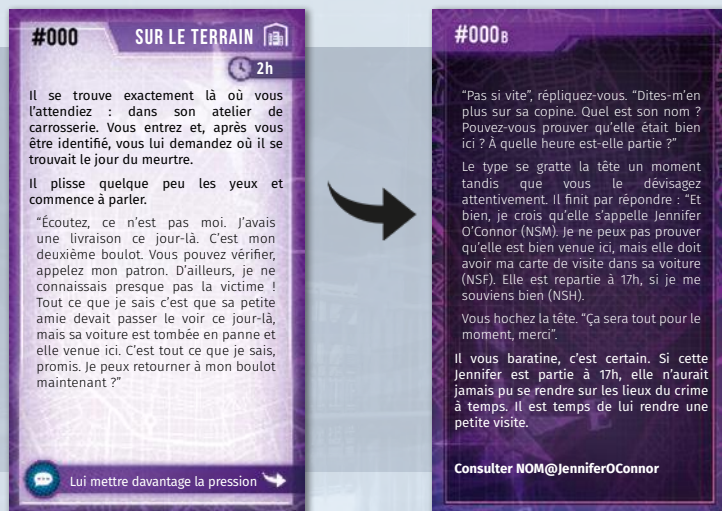
- Certains indices ou instructions que vous rencontrerez vous demanderont de défausser un certain nombre de  (jetons Autorité).

► APPROFONDIR

Les cartes Piste sont recto verso. L'action Approfondir vous permet de découvrir des informations supplémentaires en consultant le verso d'une carte Piste. Pour Approfondir, vous devez dépenser le jeton indiqué dans la section Approfondir de la carte. Après l'avoir fait, retournez la carte, lisez-la, notez les Nouvelles Pistes, etc.



Exemple : Vous suivez une Piste – Vous interrogez un suspect. Le recto de la carte vous présente le témoignage de ce suspect. Il n'est guère convaincant et vous êtes certains qu'il vous cache quelque chose. Cependant, son alibi est solide. L'action Approfondir vous donne l'opportunité de bousculer un peu plus le suspect. Êtes-vous satisfaits de ce que vous avez appris, ou souhaitez-vous Approfondir ?



Lorsque vous avez la possibilité d'Approfondir, vous devez décider immédiatement si vous dépensez le jeton approprié ou non. Vous avez un nombre limité de jetons à dépenser pendant une affaire, alors choisissez bien. Vous pouvez choisir d'Approfondir ou de ne pas le faire jusqu'à ce que vous ayez décidé de Suivre une autre Piste.

Dans le cas rare où vous suivez plusieurs cartes Piste simultanément, grâce au mot-clé "Consultez", vous pouvez choisir d'Approfondir après avoir lu toutes les cartes Piste que vous suivez.

#conseildestesteurs

Approfondir, c'est suivre votre instinct. Vous n'avez pas besoin d'Approfondir toutes les pistes. Parfois, cela ne vous conduira d'ailleurs à rien de bien intéressant, ou ne fera que confirmer ce que vous aviez déjà deviné. Mais des fois, cela vous donnera de très précieuses informations !

► EXEMPLE DE RÉOLUTION D'UNE CARTE

Tout d'abord, vous **piochez** la carte **indiquée**. Cherchez-la dans le paquet sans rien révéler d'autre que le nombre figurant en haut des cartes. Dans cet exemple, vous cherchez la carte #336.

Ajustez ensuite votre Lieu : si vous étiez dans n'importe quel Lieu autre que le Poste de Richmond, vous devez y déplacer le marqueur El et avancer le marqueur Temps d'une heure.

Ensuite, **avancez le marqueur Temps** : consultez la valeur de Temps de la carte. Dans cet exemple, elle vaut 2 heures : vous devez donc avancer le marqueur Temps de 2 cases sur sa piste.

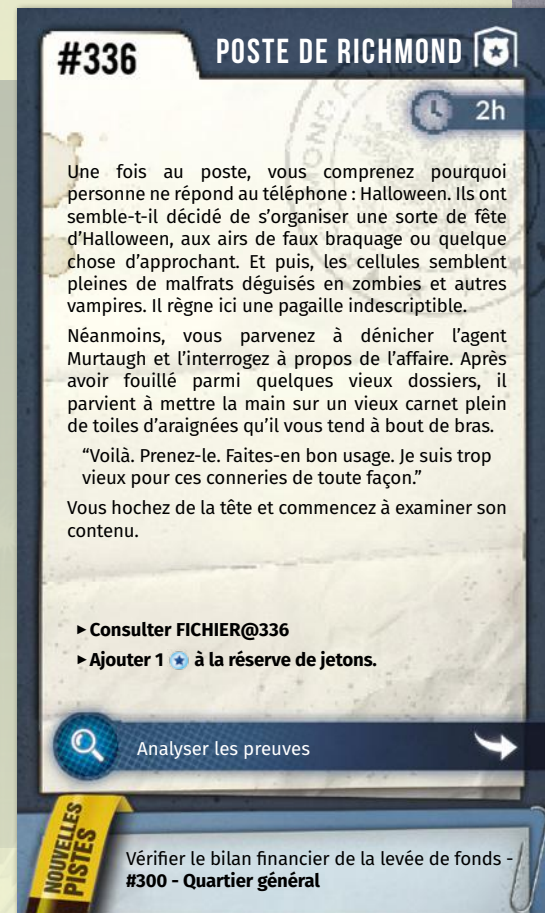
Maintenant, **lisez le texte** de la carte : vous devez immédiatement suivre toutes les instructions indiquées. Dans cet exemple, la première instruction vous permet d'ouvrir un FICHIER de la base de données d'Antares. Saisissez le numéro du fichier et lisez son contenu. Il fait référence à une preuve et à une levée de fonds liées à votre affaire.

Suivez toutes les instructions indiquées. La deuxième instruction permet de gagner 1 jeton Autorité et de le placer dans la réserve de jetons. Faites-le maintenant. N'oubliez pas que vous ne pouvez résoudre une carte qu'une seule fois, vous n'aurez donc pas une deuxième chance de gagner ce bonus.

Il y a une **section Approfondir** sur cette carte. Vous pouvez dépenser un jeton Perception pour étudier la preuve mentionnée dans le fichier. Vous devez décider tout de suite si vous Approfondissez ou pas. Si oui, consultez le verso de la carte et suivez toutes les instructions indiquées avant de passer à l'étape suivante. Sinon, passez à l'étape suivante et notez toutes les nouvelles pistes qui sont désormais à votre disposition.

Dans cet exemple, il n'y a qu'une seule **Nouvelle Piste** : trouver des informations sur cette levée de fonds. La carte est maintenant résolue. Placez-la à côté du plateau : à droite si vous n'avez accès qu'au recto de la carte (vous n'avez pas Approfondi) ou à gauche si vous avez accès à ses deux côtés (vous avez Approfondi).

Prenez le temps de discuter de ce que vous venez d'apprendre afin de définir votre prochaine action.



► PARCOURIR LA BASE DE DONNÉES D'ANTARES

Au cours de la partie, les pistes que vous suivez vous demanderont de consulter des données de la base de données d'Antares.

Connectez-vous et saisissez soit le nom d'une personne pour obtenir son Dossier Personnel, soit le numéro indiqué pour tous les autres types de données.

Exemple 1 : Vous apprenez que Rupert Owens est suspect dans votre affaire. La carte indique "Consultez NOM@RupertOwens". Vous devez alors vous connecter au site web de la base de données d'Antares, cliquer sur Dossiers Personnels, puis saisir "Rupert Owens". Le site vous affichera le dossier de cette personne, contenant toutes les données collectées par la police et de plusieurs autres sources.

Exemple 2 : Vous apprenez que Tony Russo, le propriétaire du restaurant italien, était sur la scène du crime. La carte #032 indique "Parlez avec Tony Russo. Consultez INTERROGATOIRE@032". Vous devez donc vous connecter au site d'Antares, cliquer sur "INTERROGATOIRE" puis taper 032. Le site vous affichera la transcription de l'interrogatoire de Tony Russo.

► **NE saisissez JAMAIS des numéros ou des noms découverts pendant votre enquête dans la base de données d'Antares sans que cela vous le soit explicitement demandé par la présence du symbole @.**

► **Vous connecter à la base de données d'Antares ne fait pas avancer votre marqueur Temps.**

► **Vous pouvez accéder sans limites à la base de données d'Antares, à tout moment de la partie et aussi souvent que nécessaire.**

Consultez le Guide de la base de données d'Antares pour plus de précisions.

► INTERROGATOIRE : NIVEAUX DE STRESS

Lorsque vous interrogez, questionnez ou simplement parlez à des gens, vous pouvez estimer le niveau de stress de votre interlocuteur ainsi :

- **NSF – Niveau de Stress Faible**
- **NSM – Niveau de Stress Modéré**
- **NSE – Niveau de Stress Élevé**

Lorsque vous consultez les transcriptions de conversations passées, la puissance du Système Antares vous permet d'avoir une évaluation automatique du Niveau de Stress de l'interlocuteur, basée sur cette nomenclature.

Plus le Niveau de Stress est élevé, plus le risque est grand que le suspect ou le témoin mentent, dissimulent des informations ou réagissent de façon émotionnelle à l'interrogatoire.

Exemple : Vous commencez l'interrogatoire du suspect :

"S'il vous plaît, M^{lle} O'Connor, pouvez-vous me dire où vous étiez le 17 mars ?"

"J'étais au travail, comme toujours, (NSF) puis je suis rentrée à la maison et, sur le chemin, j'ai crevé. (NSE) J'ai poursuivi ma route jusqu'au garage le plus proche et je suis restée là-bas jusqu'à ce qu'ils changent ma roue. (NSM)"

Au-delà de son histoire, son Niveau de Stress peut vous apprendre d'autres choses. Par exemple : Il est facile de vérifier si elle était au travail et elle n'a donc aucune raison de mentir sur ce point, c'est donc sûrement vrai, comme le suggère son Niveau de Stress Faible. Il est peu probable que le souvenir d'un pneu crevé déclenche une forte réaction émotionnelle, à moins que cette situation ait été particulièrement stressante pour elle. Cela pourrait être un mensonge, comme le suggère le Niveau de Stress Élevé. Néanmoins, elle semble bien être allée au garage, bien qu'il ne soit pas simple de savoir si elle y est restée ni pourquoi elle réagit de manière si émotionnelle, ce que confirme le Niveau de Stress Modéré. Il se pourrait qu'elle tente de cacher des informations, ou peut-être qu'elle a des liens avec une des personnes qui travaillent dans ce garage.

► CHERCHER SUR INTERNET

Lors de votre enquête, vous trouverez des phrases soulignées suivies du symbole ⓘ. Il peut s'agir d'adresses, de citations, de noms, de dates, ou de toute autre information sur lesquels vous pouvez en apprendre davantage en cherchant sur Internet. Aucun de ces indices n'est nécessaire pour résoudre l'affaire, et vous pouvez finir le jeu sans aller sur Internet. Néanmoins, en apprendre plus sur ces sujets peut vous aider à mieux comprendre l'intrigue et certains aspects de l'affaire.

Vous êtes libres d'utiliser toutes les ressources que vous voulez pour suivre les indices marqués du symbole ⓘ, et notamment Wikipédia, Google et Google Maps.

► **Vous ne pouvez pas chercher sur Internet des informations sur un sujet qui n'est pas explicitement indiqué par le symbole ⓘ.**

► **Lorsque c'est indiqué, vous pouvez chercher sur Internet des indices sur ce sujet à tout moment de la partie et aussi souvent que nécessaire.**

► **Chercher sur Internet ne fait pas avancer votre marqueur Temps.**

... si ça n'avait pas été pour Karl Landsteiner ⓘ, nous ne l'aurions jamais deviné. Il semble que notre victime et son meurtrier sont liés, finalement. Je ne sais pas si cela peut vous aider, mais nous avons également trouvé de faibles traces de tétrahydrocannabinol ⓘ dans ses cheveux, il aimait donc bien se faire un trip une fois de temps en temps.

Exemple : Vous pouvez saisir Karl Landsteiner dans le moteur de recherche de votre choix (ou utiliser des méthodes plus traditionnelles, comme une encyclopédie) et apprendre qu'il s'agit d'un scientifique australien qui a développé un système moderne de classification des groupes sanguins. Si vous avez le groupe sanguin de plusieurs personnes d'intérêt pour votre enquête, il pourrait être sage de faire quelques recherches sur le sujet, histoire de voir si vous pouvez trouver quelque chose d'intéressant les concernant !

Vous pouvez également faire une recherche sur tétrahydrocannabinol et ainsi confirmer que la victime consommait du cannabis. Peut-être que cela vous aidera à établir de nouvelles théories !

► UTILISER UNE CAPACITÉ

Chaque enquêteur dispose d'une capacité spéciale pouvant être utilisée une fois par jour. Après avoir utilisé la capacité de votre enquêteur, placez 1 ✕ (jeton Capacité Utilisée) sur votre tuile Personnage afin de ne pas oublier que vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à la prochaine journée.

► IMPORTANT

- Les enquêteurs peuvent utiliser leur capacité dans n'importe quel Lieu.
- La capacité de Mia Roberts ne permet de rendre à nouveau disponible la capacité d'un autre enquêteur. La capacité de Mia ne peut, quant à elle, être utilisée qu'une seule fois par jour.



Exemple : Alors que vous Suiviez une Piste dans le quartier d'un suspect, vous avez eu la possibilité d'Approfondir votre piste en dépensant un jeton Enquêteur de la réserve de jetons pour aller interroger un junkie qui traînait autour de la maison du suspect. Vous avez décidé de ne pas le faire, estimant qu'il ne serait pas d'une grande aide.

La piste, une fois résolue, a été placée à droite du plateau. Cependant, vous venez d'apprendre que votre principal suspect aimait fumer de l'herbe de temps en temps. Peut-être que ce junkie sait quelque chose à propos du dealer !

Normalement, vous ne pouvez pas Approfondir une carte déjà résolue. Heureusement, l'un des joueurs incarne Chris Stone. Sa capacité lui permet de dépenser un jeton Autorité et le jeton Compétence requis (dans ce cas, un jeton Enquête ou un jeton Joker) de la réserve de jetons pour Approfondir une carte Piste déjà résolue.

Ainsi, vous pouvez consulter le verso de la carte, apprendre ce que le junkie a à raconter, suivre les instructions indiquées et enfin placer la carte à gauche du plateau, dans la mesure où vous avez désormais accès à ses deux faces.

N'oubliez pas de placer un jeton Compétence Utilisée sur la tuile Personnage de Chris après avoir utilisé sa capacité.

► ÉCRIRE UN RAPPORT

Une fois par jour, vous pouvez, dans n'importe quel Lieu, dépenser l'une de vos heures de travail pour Écrire un Rapport et ainsi gagner un jeton Autorité. Si vous le faites, avancez le marqueur Temps d'une case et ajoutez 1 ★ à la réserve de jetons. Vous ne pouvez pas Écrire un Rapport pendant vos Heures Supplémentaires.



LE TRIBUNAL

L'AUTRES POINTS DE RÈGLES

► JETONS COMPÉTENCE

Au début d'une affaire, chaque enquêteur et chaque consultant apportent leurs jetons Compétence dans la réserve de jetons de l'équipe. Certains personnages n'apportent aucun jeton. Les jetons Compétence ne se renouvellent pas à la fin de la journée, et cette réserve est donc commune à l'équipe pour la totalité de l'affaire. Il existe quatre types de compétences :



RECHERCHE : Représente la capacité à fouiller dans de vieilles archives, à lire d'anciens fichiers et à discuter avec les bibliothécaires. Cela représente également votre culture générale ainsi que votre minutie lors d'une enquête.



TECHNOLOGIE : Représente la capacité à utiliser les technologies modernes pour rassembler des informations, incluant notamment la recherche dans les bases de données gouvernementales, l'intrusion dans des systèmes privés, la programmation d'algorithmes complexes de recherche, etc.



EMPATHIE : Représente la capacité à parler aux témoins, à interroger les suspects, à décoder le langage corporel, à demander un coup de main ou une faveur aux autres, etc.



PERCEPTION : Représente la capacité à déceler le moindre élément d'une scène de crime, à trouver et à interpréter des preuves, à établir des liens et à visualiser le crime et son déroulement afin de déceler les incohérences. C'est également bien utile au Labo où le plus infime détail peut faire la différence.



JOKER : Peut être utilisé à la place de n'importe quel jeton Compétence.

► JETONS AUTORITÉ



Les jetons Autorité représentent la réputation de votre équipe au sein d'Antares. Les enquêteurs débutent chaque affaire avec un nombre défini de jetons Autorité dans la réserve de jetons (indiqué dans l'introduction). Ils peuvent dépenser ces jetons Autorité pour activer leurs capacités.

Au cours de la partie, les enquêteurs seront parfois amenés à gagner des jetons Autorité supplémentaires à mesure qu'ils progressent dans leur enquête. Gagner ces jetons au cours d'une affaire indique généralement que l'enquête avance dans la bonne direction.

Avoir des jetons Autorité permet également aux enquêteurs de persuader leurs supérieurs et leurs subordonnés de les aider de bien des manières : certaines cartes Piste, par exemple, vous demandent de défausser des jetons Autorité de la réserve pour accomplir quelque chose (par exemple, obtenir un mandat d'arrêt).

► IMPORTANT

- Les enquêteurs peuvent dépenser une heure par jour pour "Écrire un Rapport" et ainsi ajouter un jeton Autorité à la réserve de jetons.
- Vous serez parfois obligés de dépenser des jetons Autorité pour suivre certaines Pistes.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de jetons Autorité que ceux fournis dans la boîte. Si une instruction vous demande de dépasser cette limite, ignorez-la.



LE LABO

#conseildestesteurs

► ÉTABLIR DES CORRESPONDANCES

Lorsque vous identifiez une signature, connectez-vous à la base de données d'Antares : ANTARESDATABASE.COM, et cliquez sur **"SIGNATURE"**. Saisissez ensuite les 12 caractères, en prenant soin de respecter les majuscules/minuscules, de la signature dans le formulaire. Le système va automatiquement reconnaître le type de signature et afficher une courte description. Vous pouvez également la compléter en entrant votre propre description, comme l'élément auquel se rapporte cette signature (ex. : empreinte trouvée sur un couteau, carte #108).

Vous avez accès à toutes les signatures rentrées dans le système à tout moment de votre partie. Les signatures se divisent en trois catégories : Dactyloscopie (SD), ADN (SDNA) et Matière (SM), et représentent les empreintes, les traces de sang, les poils, les poussières et autres types de preuves que vous avez examinés.

Preuve - Sang de la victime, traces d'alcool
SDNA : KPUHVS-UDVZCB

La base de données d'Antares peut établir des correspondances parmi nombre de personnes d'intérêt, vous donnant de précieuses informations ou permettant une arrestation.

Exemple : Si vous examinez la preuve dans Le Labo ou si vous trouvez des résultats quelque part, ils comporteront généralement une Signature que vous pouvez saisir dans la base de données d'Antares. Cela vous permettra d'établir des correspondances avec les autres preuves collectées et d'obtenir d'importantes informations, concernant l'identité d'un suspect par exemple ! Si une correspondance est importante pour votre affaire, vous gagnerez des points supplémentaires qui seront automatiquement ajoutés à votre score final.

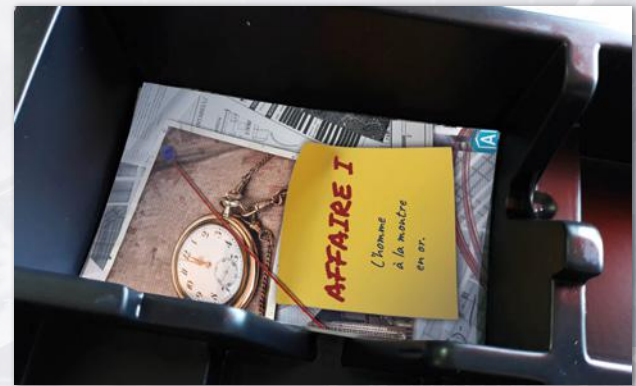
► IMPORTANT

- Les signatures n'ont jamais les 12 mêmes caractères.
- Le caractère "x" représente une signature incomplète.
- La base de données d'Antares fait correspondre les signatures pour vous aider à identifier les entrées correspondantes.
- Il est obligatoire de saisir toutes les signatures identifiées dans la base de données !

► SAUVER VOTRE PARTIE

Lorsque vous finissez une affaire, placez toutes les cartes que vous avez gagnées lors de votre enquête dans l'emplacement dédié à l'intérieur de la boîte. Vous pourrez accéder à ces cartes lors de vos prochaines enquêtes, mais uniquement en tant que notes, c'est-à-dire qu'elles ne pourront pas être utilisées pour faire des actions ! Toutes les autres cartes de l'affaire sont exclues du jeu : elles ne sont plus disponibles.

Nous vous conseillons également de conserver toutes les notes que vous avez prises pendant la partie. DETECTIVE constitue une campagne, toutes les affaires sont liées, et les personnages, les noms, les lieux, les indices et les intrigues sont des pièces d'une histoire bien plus longue...



#conseildestesteurs

C'est généralement une bonne idée de passer quelques minutes à la fin d'une affaire pour résumer les éléments les plus importants, les noms principaux et les théories que vous avez élaborées pendant la partie. Cela vous sera très utile si vous ressortez le jeu après quelques jours... ou semaines ! Après tout, se lancer dans une nouvelle affaire en n'ayant qu'un vague souvenir de l'enquête précédente, de ses belligérants et des pistes suivies est le meilleur moyen d'échouer et se retrouver dans le bureau du chef !

L'AUTRES POINTS DE RÈGLES

► ENQUÊTEURS

DETECTIVE est un jeu pour 1 à 5 joueurs, chacun incarnant un enquêteur. Les principales différences entre les enquêteurs sont leurs capacités et compétences. Les compétences sont juste ajoutées à la réserve de jetons au début de l'affaire. Les capacités vous permettent de gagner ou de dépenser des jetons Autorité et de les utiliser pour réaliser de nouvelles actions qui ne sont pas proposées par les règles. Toutes les capacités ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par journée ! Après avoir utilisé une capacité, placez un  sur la tuile Personnage en guise de rappel. Retirez tous les  de toutes les tuiles Personnage au début d'une nouvelle journée.

Les cinq enquêteurs du jeu de base sont :



► JACK COLEMAN, ANCIEN FLIC

Lorsque les enquêteurs résolvent l'action "Écrire un rapport", ils ajoutent 2  au lieu de 1 à la réserve de jetons. N'oubliez pas que vous ne pouvez Écrire qu'un seul rapport par jour !



► CHRIS STONE, ANCIEN DÉTECTIVE PRIVÉ

Dépensez 1  de la réserve et le jeton Compétence requis pour Approfondir une carte Piste qui a déjà été résolue et est conservée sur la droite du plateau. Il peut arriver qu'un nouvel élément vous pousse à reconsidérer une piste qui semblait être sans issue !



► BEN HARRIS, ANCIEN ANALYSTE DU FBI

Dépensez 2  de la réserve pour ajouter 1 jeton  à la réserve de jetons.



► JULIA JACOBSON, ANCIENNE JOURNALISTE D'INVESTIGATION

Dépensez 1  de la réserve pour échanger 1 jeton Compétence de votre choix de la réserve contre 1 jeton .



► MIA ROBERTS, ANCIENNE PSYCHOLOGUE

Dépensez 1  de la réserve pour retirer le jeton  d'un autre enquêteur.

► CONSULTANTS

En fonction du nombre de joueurs, de 0 à 4 consultants peuvent vous assister dans votre enquête. Au début de la partie, regroupez les jetons Compétence qu'ils vous octroient et ajoutez-les à la réserve de jetons.



► CARTES INTRIGUE

Les cartes Intrigue représentent des pistes qui ne sont pas directement en lien avec l'affaire sur laquelle vous enquêtez, mais qui s'inscrivent dans l'intrigue globale de la campagne. Lorsque vous découvrez des pistes liées à l'intrigue globale, vous devez ajouter la carte Intrigue portant le numéro XXX à l'affaire numéro YYY. Même si cette information peut vous sembler déconnectée de votre enquête, elle pourrait faire la différence dans la campagne complète.

Lorsque le jeu vous demande d'ajouter une carte Intrigue aux affaires futures, prenez la carte indiquée et, sans la consulter, placez-la dans le sachet zip dédié de l'affaire correspondante (dans la boîte sont fournis des sachets zip pour les affaires 2 à 5).



► IMPORTANT

- Ne lisez pas les cartes Intrigue lorsque vous les piochez : vous devez attendre le début de l'affaire correspondante.
- Les cartes Intrigue indiquent généralement que vous n'allez pas dans la bonne direction pour la résolution de votre affaire actuelle. Elles n'en demeurent pas moins de très bons indicateurs quant à votre progression dans l'intrigue globale de la campagne.

► FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ

Chaque affaire est associée à une quantité de temps (ex. : 3 jours) accordé pour venir à bout de votre enquête. L'affaire se termine à 4:00 pm (ou plus tard si vous avez décidé de faire des Heures Supplémentaires) le dernier jour de l'enquête. Une fois que vous avez terminé vos heures et fini cette journée, vous devez vous connecter à la base de données d'Antares et choisir "Rapport Final" dans le menu. Là, vous devrez remplir un rapport virtuel expliquant la totalité de l'affaire, divisé en deux sections : la première section vous demande de répondre aux principales questions relatives à l'affaire et ses motifs, alors que la deuxième se focalise sur des questions supplémentaires, davantage liées à l'intrigue globale. Vous devrez bien entendu discuter et décider tous ensemble des réponses à apporter.

Les réponses aux questions posées doivent découler de vos déductions, faites pendant la partie. Les réponses à ces questions ne sont pas sur une carte particulière, mais plutôt **entre** les cartes : vous devez les déduire !

Chaque affaire dispose d'un nombre de points total à atteindre pour l'emporter.

- **Les questions principales valent davantage de points.**
- **Les questions supplémentaires valent moins de points.**
- **Vous gagnerez également et automatiquement des points pour chaque preuve pertinente que vous avez saisie dans la base de données d'Antares (cela rapporte plus que les questions supplémentaires, mais moins que les principales).**
- **Enfin, l'application vous demandera de saisir le nombre de jetons Stress  récupérés. Vous perdrez 1 point pour chacun de ces jetons.**

Une fois votre rapport terminé, la base de données d'Antares calculera automatiquement votre score final avant de vous annoncer si vous avez réussi ou raté l'affaire ! En cas de victoire, vous pouvez fêter cela : bon boulot !

En cas de défaite, vous pouvez rejouer l'affaire ou passer à l'affaire suivante. Pour rejouer l'affaire, remettez la pioche Piste dans son état d'origine. Pour jouer l'affaire suivante, rangez toutes les cartes non utilisées dans la boîte et placez les cartes Piste gagnées pendant l'enquête dans l'emplacement dédié. Dans les deux cas, défaissez tous les jetons de la réserve et commencez une nouvelle affaire (voir "Mise en place").

► IMPORTANT

- **Une fois la partie terminée, vous ne pouvez pas consulter les cartes Piste que vous n'avez pas piochées !**
- **Chaque réponse "Je ne sais pas" vous rapporte 0 point.**
- **Chaque mauvaise réponse vous rapporte -1 point.**
- **Il est quasiment impossible d'obtenir le score maximum dans une seule partie** (par exemple, certaines affaires nécessitent de faire des heures supplémentaires).

► CRÉDITS

AUTEUR : Ignacy Trzewiczek
HISTOIRE : Przemysław Rymer, Jakub "Dragon" Łopot
ILLUSTRATIONS : Ewa Kotorz, Rafał Szyma, Aga Jakimiec
TEXTES ANGLAIS : Luke and Zara Otfinowski, Vincent Salzillo
PRODUCTEUR EXÉCUTIF : Grzegorz Polewka
TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr
RELECTURE FRANÇAISE : Alain Wernert



© 2018 IELLO
9, av. des Érables - lot 341
54180 - HEILLECOURT



© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
Poland. All rights reserved.

Toute reproduction complète ou partielle des règles, du matériel ou des illustrations de ce jeu sans l'autorisation de Portal Games et de Iello est interdite.

Cher joueur, sachez que nous portons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément était manquant, nous nous en excusons. Merci de nous le signaler : sav@iello.fr

Un grand merci à : Merry, Marek, Damian, Zara, Aaron Downing, Łukasz Piechaczek, Eric W. Martin, Iwona et Chevee Dodd.

Nous souhaitons également remercier les testeurs dont les retours ont vraiment permis d'améliorer le jeu : Merry, Młody, Michał, Walec, Andy, Daria, Olga, Ewa, Aga, Mirek, Rafał, Basia, Bernadetta, Marek, Marcin, Andrzej, Pako, Greg, Asia, Darek, Natalia, Piotr, Adam, Olaf, Lesiu, Pusia, Uzu, Kamil, Ania, Ala, Tomek, Paxu, Zbyszek, Grzesiek, Gloomy, Jagódka, Eryk, Piechu, Agnieszka, Angelika, Dominik, Aleksandra, Dawid, Damian, Axel, Łasica, Szczuras, Olo, Michał and Ela, Mysza, Marta, Magda et Marek, Tony et Brian.

L'histoire, tous les noms, les personnages et les incidents décrits dans ce jeu sont totalement fictifs. Toute ressemblance avec des personnages vivants ou ayant existé serait totalement fortuite.



POSTE DE RICHMOND

CONSEILS DE L'AUTEUR

► PROFILS DE JOUEURS

Ce jeu vous propose d'incarner un personnage. Néanmoins, nous vous conseillons d'aller plus loin en assumant chacun un rôle ou une responsabilité dans le jeu. Au cours de nos parties de test, nous nous sommes rendu compte que certains profils peuvent être particulièrement amusants et propices à l'immersion.

► SECRÉTAIRE

"J'ai juste besoin d'une feuille supplémentaire. Non, donne-moi la grande..."

Vous êtes chargé de toutes les prises de notes, de griffonner une carte mentale et de littéralement faire les liens entre les différentes informations. Plus l'intrigue progresse et se dénoue, plus les informations qui vous ont semblé accessoires prennent un sens, et c'est au secrétaire de veiller à confronter chaque nouvelle preuve aux anciennes.

► GEEK

"Laisse-moi vérifier ça dans la base de données..."

Votre job, c'est de parcourir le web dès que le symbole correspondant apparaît dans un texte. Vous créez un compte dans la base de données d'Antares, vous vous connectez, vous consultez les entrées de la base et vous saisissez les signatures collectées.

► SUPERVISEUR

"Je pense que c'était sur la carte numéro 203, mais si, quand le gars a dit un truc à propos d'une voiture verte. Laisse-moi vérifier..."

Vous veillez à la bonne organisation de toutes ces cartes et les relisez, deux ou trois fois, afin de vous assurer que rien ne vous a échappé. C'est vous qui suivez les cartes Piste résolues par l'équipe et les Nouvelles Pistes restantes à explorer. Vous connaissez bien entendu les cartes que vous avez Approfondies et celles dont vous n'avez vu que le recto.

► NARRATEUR

"Je suis arrivé au Labo à 9:15 am, j'ai trouvé une place pour me garer et j'ai couru à l'intérieur du bâtiment..."

Vous êtes le porte-parole de la grande histoire : vous lisez toutes les cartes à voix haute, en faisant les voix des personnages, et participez ainsi à l'expérience de jeu en saupoudrant un peu d'ambiance à chaque nouvelle carte Piste.

► HISTORIEN

"C'est impossible. Je l'ai noté et il est né en 1954. Au moment des faits, il avait donc 6 ans environ. Ce n'est pas notre gars..."

Les petits détails éparpillés tout au long de la campagne vous passionnent, ce profil est pour vous. Groupes sanguins, dates, adresses, noms, sœurs, fils, oncles : les détails ne manquent pas dans cette campagne. Vous vous chargez de tout bien noter en plaçant les dates sur une ligne, vous savez qui avait les cheveux roux, et rappelez à tous que le suspect est une grande blonde.

► CHACUN A SON MOT À DIRE

Comme dans tous les jeux coopératifs, l'un des joueurs peut avoir tendance à prendre l'ascendant sur les autres et confondre ses idées avec celles du groupe. J'encourage vraiment tous les enquêteurs à participer au jeu, chacun exposant ses idées et ses théories. Vous pourrez ensuite, collectivement, décider de la piste à suivre. C'est un jeu de débats et de discussions, et l'objectif reste bien entendu de trouver la solution la plus probable du crime. Si l'un des joueurs dominait les autres, non seulement il agirait à l'encontre de l'esprit du jeu, mais risquerait de conduire l'équipe dans une mauvaise direction, poussant les joueurs par exemple à arrêter le mauvais suspect et... perdre la partie. Laissez une place à chacun, respectez ses idées et prêtez attention à toutes les théories, aussi farfelues soient-elles. Vous déciderez ensuite, tous ensemble, de la piste à suivre.

► SUIVEZ-NOUS !

- Notre **SITE WEB** : www.iello.com
- **DETECTIVE** : un jeu d'enquête moderne
SITE WEB : www.detectiveboardgame.com
- **FACEBOOK** : fb.com/iellofrance
- **YOUTUBE** : www.youtube.com/iellofrance
- **TWITTER** : [@IELLO_France](https://twitter.com/IELLO_France)



QUARTIER GÉNÉRAL
BUREAU DES ENQUÊTEURS