



MODE D'EMPLOI

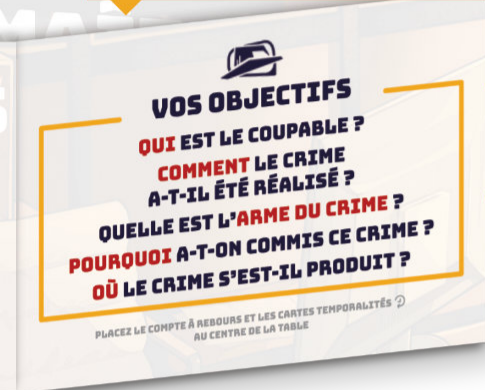
Votre nouvelle équipe, récemment créée pour palier à la criminalité en hausse, vient d'être appelée sur les lieux d'un crime.

MATÉRIELS	4
MAÎTRE ENQUÊTEUR	4
ENQUÊTEURS	5
BUT DU JEU	6
LES CINQ QUESTIONS	6
PRÉPARATION	7
COMMENT JOUER ?	8
GAGNÉ OU PERDU ?	9
LE COMPTE À REBOURS	10
TEMPORALITÉ	10
ACTIONS	10
LES CARTES	11
QUE FAIT LE MAÎTRE ENQUÊTEUR ?	12
DOSSIER DE L'ENQUÊTE, L'ALLIÉ DU MAÎTRE	12
DONNEZ VIE AUX SUSPECTS	12
QUE PEUT-IL DIRE ?	13
DÉPLACEMENT DES SUSPECTS	13

MATÉRIELS

MAÎTRE ENQUÊTEUR

1 PLANCHE DE SÉPARATION



1 DÉ À 20 FACES
(2 au total)



5 PIONS SUSPECTS



6 CARTES LIEUX



1 DOSSIER D'ENQUÊTE



5 CARTES SUSPECTS



17 CARTES PREUVES



7 CARTES TEMPORALITÉS



4

MATÉRIELS

ENQUÊTEURS

6 CARTES ENQUÊTEURS



1 PION TEMPOREL



1 PLANCHE COMPTE À REBOURS

1 DÉ À 20 FACES
(2 au total)



6 PIONS ENQUÊTEURS



5

BUT DU JEU

LES CINQ QUESTIONS

Deux camps s'opposent, le *Maître Enquêteur* fera tout pour dissimuler la vérité aux *Enquêteurs*. Ceux-ci devront eux unir leur intelligence commune pour trouver le véritable coupable en répondant à ces **cinq questions** :



QUI EST LE COUPABLE ?



COMMENT LE CRIME A-T-IL ÉTÉ RÉALISÉ ?



QUELLE EST L'ARME DU CRIME ?



POURQUOI A-T-ON COMMIS CE CRIME ?



OÙ LE CRIME S'EST-IL PRODUIT ?

PRÉPARATION

1

QUI SERA LE MAÎTRE ENQUÊTEUR ?

Désignez un joueur pour incarner le rôle du *Maître Enquêteur*, les autres joueurs incarnent l'équipe d'*Enquêteurs*.

Nous conseillons de choisir la personne la plus à l'aise avec l'improvisation.

2

CHOIX DE L'ENQUÊTE

Le *Maître Enquêteur* prend le dossier d'enquête et place les cartes **TEMPORALITÉS** faces cachées à côté du **COMPTE À REBOURS**. Le reste est pour lui dissimulé derrière son panneau de séparation.

3

PRISE DE CONNAISSANCE ET PRÉSENTATION

Le *Maître Enquêteur* prend connaissance du contexte du dossier de l'enquête pendant que les *Enquêteurs* choisissent leurs personnages et lisent à haute-voix leurs capacités.

Les *Enquêteurs* peuvent inventer une personnalité à leur personnage, si souhaité.

4

COMMENCEMENT DE LA PARTIE !

Une fois que tout le monde est prêt, le *Maître Enquêteur* lit à haute voix l'introduction qui se trouve dans son dossier et c'est parti !



COMMENT JOUER ?

Exemples d'actions ou questions : « Où étiez-vous hier soir à 20h ? », « Je souhaite fouiller le corps de la victime. », « Y-a-t-il des traces de doigts sur un objet ? », etc.

MAX. 2 ACTIONS PAR JOUEUR

ACTIONS

Le joueur peut effectuer au **maximum 2 actions** de son choix : « interroger, analyser, fouiller, se déplacer, etc. ». Ensuite, c'est au tour du joueur suivant à sa gauche.

FIN

ACCUSATION FINALE

Lorsque les *Enquêteurs* sont sûrs de connaître le coupable, ils peuvent entrer dans la phase d'**ACCUSATION FINALE**. À ce moment-là, les enquêteurs doivent **répondre aux 5 questions**.

Plus aucune recherche d'information n'est autorisée, et il n'est plus possible de revenir en arrière.

QUI COMMENCE ?

Chaque *Enquêteur* lance le dé pour déterminer l'ordre de jeu. **Le joueur ayant obtenu le plus grand score commence**. En cas d'égalité, le plus âgé des joueurs commence.

COMMENT REJOUER ?

Si vous connaissez le coupable, mais désirez y rejouer, les *Enquêteurs* devront découvrir **TOUTES** les **PREUVES** pour gagner la partie.

Pas utile s'il n'y a que deux *Enquêteurs* durant la partie. Déterminez qui commence.

GAGNÉ OU PERDU ?

Le *Maître Enquêteur* et les *Enquêteurs* ont des objectifs différents pour remporter la partie.

MAÎTRE ENQUÊTEUR

Face à plusieurs *Enquêteurs*, il va les guider sans trop révéler la vérité qu'il a sous les yeux et les **induire en erreur pour que l'ACCUSATION FINALE soit fausse**.

Pour cela, il peut utiliser la personnalité de chaque **SUSPECT** interrogé pour insinuer une fausse piste, soit en mentant, soit en dissimulant une preuve **si son jet de dé est supérieur** à celui de l'*Enquêteur*.

Il remporte la partie si les *Enquêteurs* se trompent sur une des 5 questions.

Exemples de réponses : « Aucune information trouvée », « Le corps ne possède aucun objet à première vue », etc.

Attention : le *Maître Enquêteur* ajoute +3 à son jet si les *Enquêteurs* interagissent avec le coupable.

ENQUÊTEURS

Les *Enquêteurs* devront unir leur intelligence commune pour déjouer la stratégie du *Maître Enquêteur* et trouver le coupable en répondant aux **5 questions durant la phase d'ACCUSATION FINALE**. S'ils se trompent, la partie sera remportée par le *Maître*.

Les questions « Qui est le coupable ? » ou équivalentes sont **INTERDITES** !



LE COMPTE À REBOURS

À chaque lancer de dé (ou action) d'un *Enquêteur*, cela lui coûte de **0 À 3 TEMPS** en fonction du résultat de son jet de dé.

Référez-vous à l'échelle de valeur en bas de page pour savoir combien de **TEMPS** vous consommez sur le **COMPTE À REBOURS**. Lorsque vous arrivez à **0**, le joueur réalise son action et pioche une carte **TEMPORALITÉ** pour la lire à haute voix. Après la lecture, vous recommencez à **10**.



TEMPORALITÉ

Les cartes temporalités sont limitées en nombre, si vous piochez la dernière carte, les *Enquêteurs* entrent automatiquement en phase d'**ACCUSATION FINALE**, même si le tour n'est pas encore terminé.

Les cartes sont placées à côté du **COMPTE À REBOURS**.

ACTIONS

Chacun son tour, les *Enquêteurs* réalisent **2 actions maximum** en jetant le dé à 20 faces. Si le joueur passe son tour sans réaliser d'action, il reçoit une **pénalité de 3 TEMPS**.

La valeur du dé + un bonus potentiel donne la valeur finale et ainsi le nombre de **TEMPS** consommées que vous pouvez voir via cette échelle de valeur..



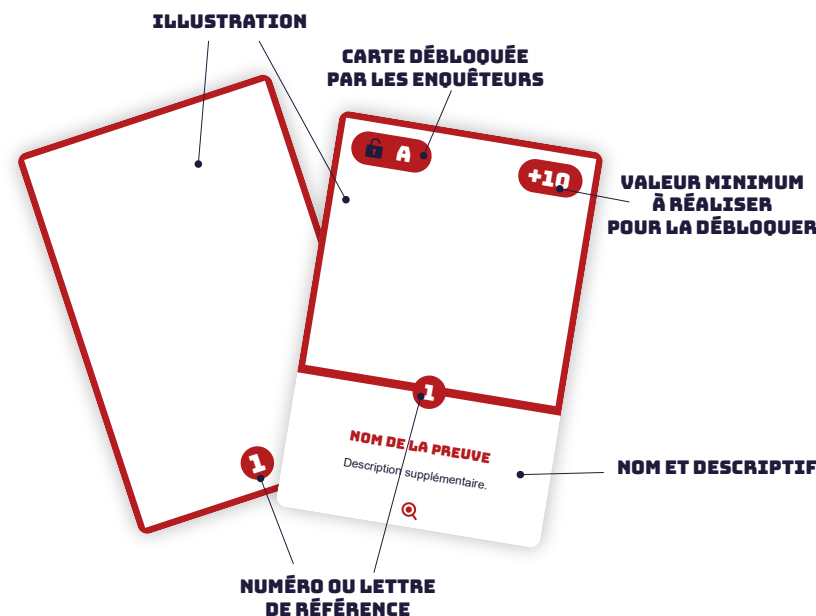
LES CARTES

Sur chaque carte **PREUVE** et **LIEU**, vous retrouverez diverses informations pour vous aider à la comprendre un peu mieux. Certaines d'entre-elles débloquent d'autres cartes automatiquement ou ne sont gagnables par les *Enquêteurs* qu'avec une certaine valeur totale de dé.

Chacune de ces cartes seront données par le *Maître Enquêteur* au fur et à mesure que les questions et recherches s'enchaînent, mais seulement si les *Enquêteurs* ont une valeur de dé totale supérieure ou égale à celle du *Maître Enquêteur*, qui doit rester secrète.

Les déplacements des **SUSPECTS** sont réalisés par le *Maître Enquêteur* sur les différents lieux à chaque pioche d'une carte **TEMPORALITÉ**, les suspects sont représentés par leurs pions respectifs.

Les suspects peuvent être **INDISPONIBLES**, donc ils ne se trouvent sur aucun lieu et ne peuvent pas être interrogés.



QUE FAIT LE MAÎTRE ENQUÊTEUR ?

Face à plusieurs *Enquêteurs*, il va les guider sans trop révéler la vérité qu'il a sous les yeux dans son **DOSSIER D'ENQUÊTE** et induire en erreur les *Enquêteurs* pour que l'**ACCUSATION FINALE** soit fausse.

Pour cela, il peut utiliser la personnalité de chaque **SUSPECT** ⓘ interrogé ou l'une des preuves qu'il possède pour insinuer une fausse piste. Vous êtes avant tout un animateur, donc soyez créatif et improvisez si nécessaire !

DOSSIER DE L'ENQUÊTE, L'ALLIÉ DU MAÎTRE

Dans ce dossier, le *Maître Enquêteur* retrouvera toutes les informations sur le crime. Grâce à cela, il pourra planifier sa propre stratégie pour atteindre son objectif.

Des informations sont révélées si l'*Enquêteur* obtient une valeur de jet de dé supérieure ou égale à celle du Maître.

Si la valeur du dé du Maître est supérieure, il peut choisir de mentir, de donner l'information de son choix ou de garder le silence.



Optionnel pour les joueurs débutants

DONNEZ VIE AUX SUSPECTS ⓘ

Jouez le rôle des suspects rencontrés ou interrogés par les *Enquêteurs*. Cela offrira une meilleure immersion et davantage d'amusement pour tous, tout en vous permettant de mieux gérer les preuves que vous souhaitez dissimuler.



QUE PEUT-IL DIRE ?

Durant l'enquête, les *Enquêteurs* vont poser de nombreuses questions différentes et parfois, savoir ce qu'il faut dire peut s'avérer complexe.

C'est au *Maître Enquêteur* de décider ce qu'il dévoile ou non selon le **CONTEXTE** et les **PREUVES** ⓘ dont il dispose. Il peut se montrer exigeant avec les joueurs expérimentés ou plus indulgent avec les nouveaux joueurs. Cependant, **il doit impérativement donner une information correcte s'il perd au jet de dé.**

Si vous ne trouvez pas l'information... IMPROVISEZ !

QUAND MONTRER UNE CARTE ?

Une carte preuve doit être montrée lorsque les *Enquêteurs* découvrent un indice ou une information en lien avec cette preuve, ce lieu ou ce suspect. Prenez connaissance de chacune d'entre elles et soyez prêt à les présenter au moment opportun.



DÉPLACEMENT DES SUSPECTS

Lorsqu'une carte **TEMPORALITÉ** ⓘ est piochée, tous les *Enquêteurs* se déplacent gratuitement, ainsi que les suspects ! C'est à ce moment-là que vous devez consulter les fiches des suspects dans votre **DOSSIER D'ENQUÊTE** pour les déplacer sur les cartes **LIEUX** ⓘ appropriées.

Si la carte LIEU ⓘ n'est pas visible du côté des *Enquêteurs*, le suspect est considéré comme indisponible.



MERCI DE VOTRE AIDE

Nous tenons à remercier chaleureusement toutes les personnes pour leur précieuse collaboration et leurs retours lors des séances de prototypage. Votre engagement et votre soutien ont été déterminants dans la réussite de ce projet.



 **@grumpygreenstudio**

Game design & Graphisme : Cédric Staces

Scénario : Emma Gavage

Illustration : Koïichi