

DETECTIVE

UN JEU D'ENQUÊTE MODERNE

SAISON 1

Enquêteurs, on a trois affaires de meurtre sur le dos, vous feriez bien de vous mettre au travail!

Rassemblez votre équipe d'investigation, préparez vos carnets de notes, vos crayons, du café et des donuts!

Pour résoudre ces affaires, vous devrez prendre note du moindre indice, relier les faits entre eux et éviter les fausses pistes.

Restez concentrés, et ne laissez pas les assassins s'en tirer!

*Vous ne jouez pas à l'enquêteur,
vous êtes l'enquêteur!*

**ATTENTION : COMMENCEZ PAR LIRE LE FEUILLET D'INTRODUCTION
NE LISEZ PAS LES PAGES 8 À 12 AVANT DE JOUER VOTRE PREMIÈRE PARTIE**



MATÉRIEL



► 3 PAQUETS AFFAIRE

Chaque paquet Affaire se compose de 23 cartes Piste et 1 carte de couverture

► **Ne consultez aucune de ces cartes sans y être invités**



► 7 JETONS COMPÉTENCE



► 1 MARQUEUR TEMPS



► 1 MARQUEUR ÉQUIPE D'INVESTIGATION (EI)



► 5 TUILES PERSONNAGE



► 4 JETONS SPÉCIAUX à usage multiple, spécifié dans chaque affaire



► 24 PORTRAITS

Marqués I, II ou III, selon chaque affaire

► **Ne consultez pas les portraits sans y être invités**



► 1 PLATEAU DE JEU

► 1 FEUILLET D'INTRODUCTION / GUIDE D'ANTARES

► BASE DE DONNÉES d'Antares contenant les documents d'enquête sur antaresdatabase.com



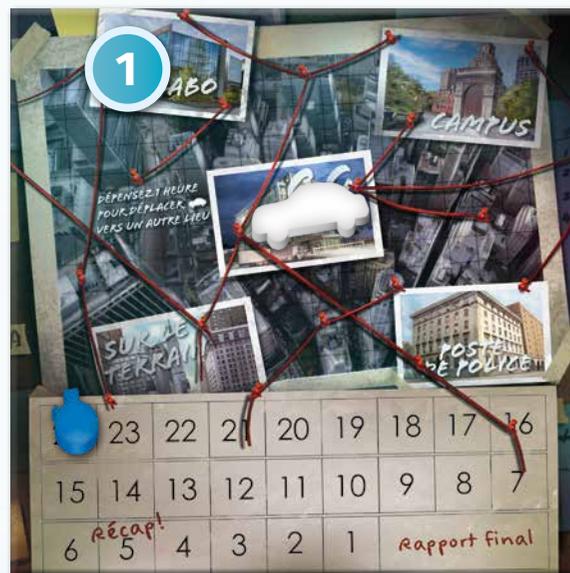
MISE EN PLACE

▶ À CHAQUE MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table, accessible de tous les joueurs.
2. Prenez un paquet Affaire et placez-le en haut du plateau de jeu.
3. Ouvrez le livret de règles à la page de briefing de l'affaire que vous souhaitez résoudre :
 - ▶ « **Causes naturelles** », page 8
 - ▶ « **De sang, d'encre et de larmes** », page 9
 - ▶ « **Un alibi en béton** », page 11
4. Chaque joueur choisit une tuile Personnage.

Les personnages ne modifient pas le fonctionnement du jeu, vous pouvez donc choisir celui qui vous plaît. Au verso des tuiles Personnage se trouvent des rôles que vous pouvez décider d'utiliser pour vous plonger davantage dans l'ambiance du jeu.
5. Prévoyez de quoi prendre beaucoup de notes.
6. Connectez-vous au site internet de la base de données (antaresdatabase.com) et sélectionnez l'affaire que vous avez choisi de résoudre.
7. Appliquez les instructions complémentaires du briefing de l'affaire.

▶ Vous êtes prêts à démarrer votre enquête!



APERÇU

► 3 CONCEPTS FONDAMENTAUX

Lors d'une partie de *Detective*, vous devez gérer 3 concepts fondamentaux : les **INDICES**, le **TEMPS** et les **LIEUX**.

► INDICES

Les indices que vous découvrez apparaissent sous deux formes :

► CARTES PISTE

Chaque paquet Affaire est constitué de 23 cartes Piste. Ces cartes Piste représentent des scènes de crime, des témoignages, des preuves ou toute autre information obtenue au cours de votre enquête. Chaque carte Piste est identifiée par un numéro (par exemple, #103).

► BASE DE DONNÉES

C'est dans la base de données (antaresdatabase.com) que vous trouverez toutes les informations conservées par la police, le FBI, l'armée et les agences fédérales. Chaque indice dans la base de données est identifié par un @ (par exemple, FICHER@101).



► TEMPS

Une enquête, ça prend du temps. Lors du briefing de chaque affaire, un nombre d'heures vous est alloué pour la résoudre. Vous dépensez ce temps en suivant des cartes Piste (voir *Suivre une piste*, page 5) et en changeant de lieux (voir ci-dessous).

Lorsque vous dépensez du temps, vous devez avancer le 🕒 du nombre d'heures indiqué sur la carte. Lorsque vous décidez de suivre une carte Piste, vous ne savez jamais combien de temps cela prendra avant de l'avoir révélée.

Exemple : Résoudre la carte Piste #102 nécessite que vous soyez dans LE LABO. Comme vous y êtes déjà, vous consultez le nombre d'heures nécessaires pour résoudre cette carte Piste. La carte Piste #102 indique 2 heures, et vous avancez donc le 🕒 de la case «14» (votre position actuelle) jusqu'à la case «12» afin d'indiquer que ça vous a pris 2 heures pour suivre cette piste.



Lorsque le 🕒 atteint ou dépasse l'heure de «Récap !» (5), vous devez faire un dernier bilan : chaque joueur présente sa solution de l'enquête et les éléments qui prouvent sa véracité. Il liste les preuves dont il dispose, précise s'il écoute son instinct ou sa raison... Les joueurs confrontent ensuite leurs hypothèses et s'assurent qu'ils suivent les bonnes pistes lors des dernières heures de leur enquête.

Lorsque le 🕒 est sur la case «1», vous pouvez choisir de résoudre une dernière carte Piste, quel que soit le nombre d'heures indiqué sur celle-ci. Une fois cette carte résolue, placez le marqueur 🕒 sur la case «Rapport final» : votre enquête est terminée, il est temps de remplir votre rapport.

DÉROULEMENT DU JEU

LIEUX

Le plateau de jeu indique plusieurs lieux vers lesquels vous pouvez vous rendre pour suivre une piste. Lorsqu'une piste vous conduit dans un nouveau lieu, vous devez :

1. Déplacez le  vers le lieu correspondant sur le plateau.
2. Déplacez le  d'une heure : cela représente votre temps de trajet.

► **IMPORTANT** : Si le  est déjà sur le lieu de la carte Piste, ne le déplacez pas.

Exemple : Pour résoudre la carte Piste #105, vous devez vous rendre sur le CAMPUS. Comme vous êtes actuellement dans LE LABO, vous devez déplacer le  vers le CAMPUS et avancer le  d'une heure.



Vous pouvez réaliser plusieurs actions lorsque vous travaillez sur une affaire. Il est fondamental de discuter et de décider en équipe de vos actions. N'oubliez pas que certaines actions nécessitent que vous dépensiez du temps en avançant le  (voir ci-dessous).

► ANATOMIE D'UNE CARTE PISTE

NUMÉRO DE CARTE



- LIEU
- VALEUR DE TEMPS
- TEXTE DE LA CARTE

► UNE INSTRUCTION

► APPROFONDIR

► NOUVELLES PISTES

► ACTIONS QUE VOUS POUVEZ RÉALISER

- Suivre une piste
- Approfondir
- Parcourir la base de données
- Prendre un portrait
- Actions spécifiques des cartes et de la page de briefing

► SUIVRE UNE PISTE

Tout au long de la partie, vous obtiendrez plusieurs pistes que vous pourrez suivre. Les premières sont indiquées dans le chapitre NOUVELLES PISTES du briefing de votre affaire ainsi que dans les entrées de la base de données. Lorsque vous choisissez une carte Piste, vous devez la résoudre entièrement. Vous ne pouvez jamais regarder la valeur de temps d'une carte Piste avant de choisir de « Suivre la piste ».

► POUR SUIVRE UNE PISTE

1. Cherchez la carte Piste portant le numéro correspondant dans le paquet Affaire. Veillez à ne pas consulter son verso.
2. Déplacez le  et le  si nécessaire (voir Temps et Lieux, pages précédentes).
3. Lisez à voix haute le texte de la carte à tous les joueurs.
4. Résolez toutes les instructions directes de la carte Piste, dans l'ordre dans lequel elles sont listées. Ces instructions sont indiquées par les mots « Ajoutez », « Lisez », « Choisissez », « Prenez » et « Consultez » (voir Instructions).
5. Si vous identifiez une signature (SD / SM / SDNA), saisissez-la dans la section « SIGNATURE » de la base de données (voir Signatures sur le feuillet Guide de la base de données).
6. Décidez si vous souhaitez approfondir ou non, lorsque l'option vous est proposée (voir Approfondir, page 6).
7. Notez chaque nouvelle piste (voir Instructions et ajoutez-les à la réserve de nouvelles pistes disponibles).
8. Placez la carte à gauche du plateau si vous avez eu accès à ses deux faces (par exemple, si vous avez choisi d'approfondir ou si vous avez dû retourner la carte), ou à droite si vous n'avez eu accès qu'à son recto.

► **IMPORTANT** : Placer les cartes à gauche ou à droite du plateau est une étape importante. Cela définit les cartes auxquelles vous avez un accès complet. Faites-le à chaque fois que vous résolvez une carte Piste.

► À NE PAS OUBLIER LORSQUE VOUS SUIVEZ UNE PISTE

- Certains indices et instructions nécessitent que vous dépensiez des jetons Compétence  (plus rarement, vous pouvez également gagner des  supplémentaires).
- La section « Nouvelles pistes », au bas de la carte, précise les pistes que vous pouvez désormais suivre. Vous devez complètement résoudre la piste actuelle avant d'en suivre une nouvelle.
- À la fin de la partie, il est normal – et même prévisible – d'avoir des pistes non suivies (à cause de la limite de temps qui vous empêchera de toutes les suivre).
- Les instructions des cartes Piste doivent être résolues dans l'ordre où elles sont lues. Si une instruction demande de lire une autre carte Piste, résolvez toutes les instructions rencontrées sur cette autre carte avant de revenir sur la carte d'origine (qui a pour ainsi dire été mise en pause).
- **IMPORTANT** : Vous devez finir la résolution de la carte en cours avant de suivre une nouvelle piste.

► INSTRUCTIONS

-  indique que vous pouvez retourner la carte et poursuivre sa lecture. Parfois, vous pourrez le faire gratuitement, mais, plus souvent, vous devrez dépenser un  pour cela.
- **CONSULTEZ** indique que vous devez lire une carte Piste ou une entrée particulière de la base de données. Si plusieurs instructions **CONSULTEZ** sont indiquées, elles doivent être lues dans l'ordre.
- **CHOISISSEZ** indique que vous devez décider de l'option que vous résolvez parmi celles qui sont proposées. Une fois votre choix effectué, vous ne pouvez plus consulter les autres options.
- **PRENEZ** indique que vous gagnez un élément physique qui vous aidera dans votre enquête : placez-le dans votre réserve.
- **AJOUTEZ SD/SM/SDNA** indique que vous devez saisir la signature dans la base de données.

NOUVELLES
PISTES

DÉROULEMENT DU JEU

▶ APPROFONDIR

Certaines cartes Piste sont recto verso. Une fois que vous avez fini de résoudre une piste, l'action Approfondir vous permet d'avoir accès au texte, aux indices, aux pistes et autres informations du verso de la carte Piste. Pour approfondir, vous devez parfois dépenser le  indiqué dans la zone Approfondir de la carte.

Lorsque l'option Approfondir est proposée, vous devez décider immédiatement si vous souhaitez le faire et éventuellement dépenser le  correspondant. Si vous décidez de ne pas approfondir, vous ne pourrez plus revenir en arrière. Vous avez un nombre limité de jetons  et devez donc choisir judicieusement.

Exemple : Vous suivez une piste où vous interrogez un suspect. Le recto de la carte présente le témoignage du suspect. Il n'est guère convaincant, et vous êtes certains qu'il vous cache quelque chose. Cependant, son alibi est solide. Vous avez la possibilité d'approfondir en défaussant un  pour mettre la pression au suspect. Vous devez choisir immédiatement : êtes-vous satisfaits de ce que vous avez appris, ou souhaitez-vous approfondir ?



Lorsque vous choisissez d'approfondir, placez la carte à gauche du plateau pour indiquer que vous avez accès aux deux faces de la carte.

▶ **IMPORTANT :** Dans de rares cas, vous pourrez être forcés de suivre plus d'une carte Piste en même temps (par exemple, à cause du mot-clé **CONSULTEZ**). Lorsque cela se produit, vous pouvez choisir d'approfondir n'importe quelle piste après les avoir lues.

▶ **IMPORTANT :** Si la carte ne présente pas ce symbole , ou si vous n'approfondissez pas, placez la carte à droite du plateau afin de vous rappeler que vous n'avez pas accès au verso de cette carte Piste.

▶ PARCOURIR LA BASE DE DONNÉES

Au cours de la partie, vous devrez accéder aux documents de la base de données : connectez-vous au site web d'Antares, choisissez la catégorie adéquate et saisissez le nom du document. Chaque document est identifié par un code de catégorie (NOM@, FICHER@, INTERROGATOIRE@, AUTRE@) suivi d'un intitulé (un nom ou un numéro).

Exemple : Vous apprenez que Robert Boggs est suspect dans l'affaire. La carte indique « Consultez NOM@RobertBoggs ». Vous devez vous connecter au site web de la base de données, choisir DOSSIERS PERSONNELS, puis saisir « Robert Boggs » dans le champ « Entrez le nom en entier ». Le site web affiche alors le dossier personnel de Robert Boggs compilant toutes les informations de la police et d'autres sources.

Exemple : Vous apprenez que Tabitha Rose était sur la scène de crime. La carte #032 indique « Parlez avec Tabitha Rose. Consultez INTERROGATOIRE@032. » Vous devez vous connecter à la base de données, choisir INTERROGATOIRE et saisir « 032 ». Le site web affiche alors la transcription de l'interrogatoire de Tabitha Rose.

▶ **IMPORTANT :** Vous pouvez parcourir la base de données uniquement lorsqu'un identifiant vous est donné. Ne cherchez jamais des numéros ou des noms sans y être explicitement invités par la présence du symbole @.

▶ Vous connecter à la base de données ne fait pas avancer votre marqueur Temps.

▶ Vous pouvez accéder sans limite à la base de données, à tout moment de la partie et aussi souvent que nécessaire.

▶ Certains fichiers de la base de données contiennent des liens vers d'autres fichiers. Vous pouvez suivre ces liens en cliquant directement dessus tant qu'ils sont indiqués par le symbole @.

► PRENDRE UN PORTRAIT

Au cours de la partie, certaines cartes Piste indiquent «Prenez le portrait #X». Vous devez alors prendre la pile de portraits face cachée et chercher le portrait portant le numéro indiqué par la carte Piste. Plusieurs cartes Piste peuvent indiquer le même numéro : lorsque vous devez prendre un portrait que vous avez déjà, ignorez simplement l'instruction. Les portraits vous aident à organiser vos notes au cours de l'enquête.

Exemple : Vous avez choisi de suivre une carte Piste qui indique «Prenez le portrait #1». Vous cherchez donc le portrait numéroté 1 dans la pile des portraits et le révélez. Nous vous recommandons d'intégrer immédiatement ce portrait à votre carte mentale.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ

Vous disposez d'une quantité de temps limité (par exemple, 20 heures) pour boucler votre enquête. Lorsque le ⚙️ atteint la case «5», n'oubliez pas l'étape de «Récap !» et confrontez vos hypothèses au sein de l'équipe. Lorsque vous placez le ⚙️ sur la case « **RAPPORT FINAL** », votre enquête est immédiatement terminée. Vous devez alors vous connecter à la base de données et cliquer sur RAPPORT FINAL dans le menu. Là, vous devez remplir un rapport virtuel.

Vous êtes une équipe, alors discutez et décidez ensemble de vos réponses à chaque question. Gardez en tête qu'aucune réponse n'est indiquée sur une carte en particulier : les réponses que vous donnez lors du rapport final sont le fruit de vos déductions, en tant qu'enquêteurs. *Detective* est un jeu de déduction, et c'est à vous de trouver les solutions!

Chaque affaire dispose d'un seuil de points prédéfini que vous devez atteindre pour réussir à la résoudre avec succès.

- **Les questions principales, en lien avec les objectifs de l'affaire, vous rapportent le plus de points.**
- **Vous gagnez également des points pour chaque preuve découverte, mais moins que pour les questions principales.**
- **Certaines affaires proposent des questions relatives au contexte de l'affaire : elles rapportent encore moins de points.**

Il est très difficile de marquer le maximum de points dans chaque affaire. Vous n'aurez jamais assez de temps pour suivre toutes les pistes! Ne vous découragez pas si votre score est inférieur à ce que vous espériez : la vie d'un enquêteur n'est pas une sinécure!



► NIVEAU 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)**

Plus le niveau de stress est élevé, plus le risque est grand que le suspect ou le témoin mente, dissimule des informations ou réagisse émotionnellement à l'interrogatoire.

Une fois votre rapport terminé, la base de données calcule automatiquement votre score final et vous annonce si vous avez résolu l'affaire avec succès.

- **Si vous l'emportez, bravo! Voilà un boulot rondement mené!**
- **Si vous perdez, vous pouvez rejouer l'affaire ou passer à une autre affaire.**

► REJOUER UNE AFFAIRE

Pour remettre à zéro une affaire que vous avez terminée, il vous suffit de réordonner les cartes. Assurez-vous tout d'abord d'avoir toutes les cartes liées à cette affaire : les numéros de ces cartes commencent tous par le même chiffre. Ensuite, remplacez toutes les cartes dans le même sens, avec les versos (notés «B») côté table, et classez-les par ordre croissant, la plus faible sur le dessus.

Choisissez ensuite de réinitialiser l'affaire dans la base de données. Si vous le faites, votre progression ainsi que toutes les informations que vous avez découvertes seront effacées : assurez-vous que vous avez bien réfléchi avant de confirmer votre décision. Lors de votre prochaine partie, suivez simplement les indications de mise en place du briefing de l'affaire.

Exemple : Pour remettre à zéro l'affaire « Causes naturelles », prenez toutes les cartes #1XX et triez-les par ordre croissant, face B vers le bas, carte #101 sur le dessus.



CAUSES NATURELLES

Affaire 1

14 avril 2019, 8 h, Richmond, Virginie

Lorsque vous entrez dans la salle de briefing au 1^{er} étage, Delaware, votre patron, est déjà là et vous attend. Des photos ainsi que plusieurs documents sont déjà affichés sur les écrans muraux. Le nom du dossier est Campus19.

« Nous avons écopé d'un autre cas plutôt inhabituel », annonce Delaware lorsque tous les membres de l'équipe sont dans la pièce. « Cette fois, c'est le FBI qui nous a contactés. » Il lit de la surprise sur vos visages, sourit, puis opine du chef. « Intéressant, non ? Mais, commençons par le début. Hier, le corps du P^r Calvin Higgs a été retrouvé dans son laboratoire à l'Institut de Biologie, qui partage certaines salles avec l'Institut Médico-Légal de la Virginia Commonwealth University. »

La photo de trois scientifiques posant dans un laboratoire apparaît sur les écrans.

« Higgs, c'est celui de droite, le plus jeune. À côté de lui se trouvent les P^{rs} Joel Wolski et Zellinger. Ils travaillent tous trois à l'Institut de Biologie. Higgs était, au dire de tous, un scientifique de haut niveau, mais aussi un consultant du FBI. À première vue, sa mort semblait accidentelle. Mais, en raison de ses liens avec le Bureau, le FBI a tiré quelques ficelles afin d'obtenir une autopsie détaillée. Il s'avère que quelqu'un a probablement aidé Higgs à quitter ce monde.

Le Bureau nous a confié cette affaire, alors on ferait mieux de ne pas les laisser tomber. » Delaware parcourt l'assemblée d'un regard sévère.

Des photos du campus universitaire et de son voisinage apparaissent sur les écrans.

« Trouvez qui a tué Higgs, et pourquoi. Je veux avoir un rapport préliminaire entre mes mains dès que possible. Bonne chance ! »

▶ OBJECTIF DE L'AFFAIRE

- ▶ Trouvez qui a assassiné le P^r Higgs ainsi que le motif du crime.

▶ PRÉPARER L'AFFAIRE

- ▶ Placez le  sur la case 22 de la piste Temps.
- ▶ Placez le  sur le lieu Campus.
- ▶ Gagnez un nombre de  égal à 6 moins le nombre de joueurs (par exemple, 2 pour une partie à 4 joueurs).
- ▶ Préparez les portraits marqués I et placez-les, face cachée, à côté du plateau.
- ▶ Consultez FICHIER@100.
- ▶ Prenez le portrait #7.

▶ NOUVELLES PISTES

- ▶ Examiner le rapport du médecin légiste dans la salle d'autopsie - #101 - Le Labo
- ▶ Examiner la scène de crime - #102 - Campus
- ▶ Interroger le FBI sur la nature des travaux de Higgs - #103 - Quartier Général (QG)
- ▶ Parler à la police locale de leur enquête préliminaire - #104 - Poste de Police

DE SANG, D'ENCRE ET DE LARMES

Affaire 2

11 octobre 2019, quelque part en Grande-Bretagne

Les murs de la vénérable bâtisse craquent à chaque rafale de vent.

À première vue, un dîner officiel dans cette ancienne demeure semblait prometteur, mais l'atmosphère mondaine est si étouffante que vous préféreriez être n'importe où ailleurs qu'ici. Vous avez déjà réussi à utiliser les mauvais couverts au moins trois fois et avez failli renverser votre vin sur la nappe soyeuse d'un blanc immaculé.

Vous ne seriez pas là si votre patron avait pu être présent. Malheureusement, votre hôte vous a jugé digne d'être son remplaçant. Ben Hampton était un très bon ami de l'ancien chef de la police. Depuis la mort de ce dernier, il invite chaque année un représentant de la police à l'une de ses fêtes. Il aurait été dommage de manquer une année, même si cela vous a obligé à faire plusieurs heures de route pour venir.

Le manoir est complètement isolé, entouré de forêts denses et de marécages. Comme si cela n'était pas suffisant, la tempête qui fait rage a conduit à la fermeture des routes qui mènent à l'extérieur du domaine, de sorte qu'aucun invité ne peut partir avant demain matin. Heureusement, la nourriture est gratuite.

Après un nombre incalculable de plats et de desserts, le personnel de maison vous informe qu'il est l'heure de passer au clou de la soirée. Vous êtes escorté jusqu'au bureau dans lequel Ben Hampton, historien passionné, se prépare à faire la lecture d'une sélection de vieux documents familiaux.

Merveilleux.

Hampton est un homme d'environ soixante-dix ans, mais il est encore en bonne forme et semble être la personne la plus vivante de la pièce. Lorsqu'il se lève, toutes les conversations cessent. Il sort une clé de sa poche, s'éclipse quelques minutes, avant de revenir avec, dans les mains, une grande enveloppe usée par le temps. Il la lève afin que tous ceux qui sont réunis puissent la voir.

« Nous nous réunissons ici, comme chaque année, à l'occasion de l'anniversaire de la mort de mon père, qui, comme son père avant lui, avait à cœur que l'histoire de notre famille reste gravée dans les mémoires, dit-il, s'arrêtant brièvement pour laisser se tarir les applaudissements. Souvenons-nous donc des jours de gloire de ce vieux manoir. »

Certains invités bâillent discrètement. Votre patron vous a prévenu que cette soirée ne serait pas des plus divertissantes. Chaque année, Ben Hampton présente des documents familiaux historiques issus de ses archives, qui n'intéressent personne d'autre que lui.

Hampton se tient à côté de la cheminée, verse du vin dans un antique calice, le pose sur une petite table à côté du fauteuil et ouvre soigneusement la vieille enveloppe. Il caresse la page de garde, ravi de la situation.

« Acte de propriété de l'année 1834, écrit par Albert Hampton. » Il se lèche le doigt et tourne la page. La conservatrice Loreen Doomstick, une femme d'une quarantaine d'années, refrène un petit gémissement en constatant une telle négligence dans la manipulation d'un objet historique. « Ahem. Au nom de... dit-il en déboutonnant le col de sa chemise. Kof. Kof. Excusez-moi, s'il vous plaît. Au nom de... Kof. Kof... »

Les documents lui échappent des mains et chutent lentement sur le luxueux tapis persan.

«Dieu du ciel, Ben!» s'écrie Beatrice Hampton, sa femme, en se précipitant vers lui.

Hampton tombe lourdement sur le sol, manifestement en train de s'étouffer, ses yeux vides et exorbités tournés vers le plafond.

Le majordome se précipite vers le téléphone pour appeler une ambulance. Un homme que vous savez être le chef de la sécurité personnelle d'Hampton apparaît à la porte, comme s'il venait de se réveiller de sa sieste.

Le fils de Ben, John Hampton, semble être l'unique personne de la pièce à ne pas avoir perdu son sang-froid. Loreen Doomstick, la seule autre personne, avec vous, à ne pas faire partie de la maisonnée, est assise, pétrifiée, sa main couvrant sa bouche.

«Ils... c'est vrai... ils sont... maudits... bafouille Ben, étreignant l'enveloppe de ses mains.

- Ben, ce n'est pas le moment de faire de l'humour!» s'écrie Beatrice, en lui secouant le bras.

Vous tentez de venir en aide à votre hôte, mais tout se passe si vite que, avant même que vous ne vous soyez levé de votre chaise, Hampton tousse une dernière fois puis s'effondre.

Un silence de plomb s'abat sur l'assemblée et seuls résonnent les sanglots étouffés de Beatrice. Tout le monde est en état de choc, les yeux rivés sur le corps inanimé de Ben, espérant que cette scène dramatique n'est qu'une blague de mauvais goût censée animer la soirée.

La sœur de Beatrice, Angelina, prend la parole. «Ce n'est pas possible... dit-elle, la voix tremblante. Ne touchez pas les documents! Ni ses mains!

- Angelina a raison, dit John. Malédiction ou pas, il vaudrait mieux ne pas s'approcher trop près de ces documents.» Il éloigne du pied les documents, loin du corps de son père, et quelques pages finissent dans l'âtre flamboyant de la cheminée.

Mrs Doomstick et vous sortez dans le couloir, afin de laisser un peu d'intimité à la famille. Mais avant de quitter la pièce, vous mettez un gant en latex et récupérez la clé de la bibliothèque dans la poche de Ben Hampton.

Il semble que vos courtes vacances soient terminées. Vous essayez d'utiliser votre téléphone, mais impossible de capter le moindre réseau. Vous soupirez et sortez un carnet de votre poche. Votre instinct et votre bon sens vous suggèrent que quelque chose ne tourne vraiment pas rond. Quelqu'un voulait-il la mort de Ben Hampton? Et si oui, pourquoi?

▶ OBJECTIF DE L'AFFAIRE

- ▶ Déterminez si Ben Hampton a été assassiné et, si oui, par qui et pourquoi.

▶ RÈGLES SPÉCIALES

- ▶ Cette affaire se déroule à huis-clos dans un manoir anglais : vous ne circulerez donc pas entre plusieurs lieux. De plus, chaque carte nécessite exactement 1 heure pour être résolue.

▶ PRÉPARER L'AFFAIRE

- ▶ Placez le  sur la case 14 de la piste Temps.
- ▶ Vous n'utiliserez pas de  dans cette affaire.
- ▶ Préparez les portraits marqués II et placez-les, face cachée, à côté du plateau.
- ▶ Comme vous ne visitez pas de lieux, le  n'est pas utilisé.
- ▶ Consultez FICHIER@200.
- ▶ Prenez le portrait #10.

▶ NOUVELLES PISTES

- ▶ Parler à la famille de Ben - #204
- ▶ Parler au personnel et aux invités - #208
- ▶ Parler au chef de la sécurité - #211

NOUVELLES PISTES

UN ALIBI EN BÉTON

Affaire 3

13 mai 2020, 9 h 30, Boston, Massachusetts

Vous arrivez au poste, entrez dans votre bureau et découvrez la pile de dossiers qui vous y attend.

«Vous voilà enfin.» Vous vous retournez et découvrez votre patron, Delaware, debout dans l'encadrement de la porte. «Y avait la queue au café, ou quoi?»

Il est visiblement de mauvaise humeur. Il ne vous laisse pas le temps de vous justifier et en vient directement au boulot.

«La victime se nomme Robert Parkson, quarante-cinq ans. Il a été retrouvé hier soir par l'un des employés du motel. De ce que j'en sais, il a reçu deux balles dans la poitrine tirées à bout portant. Nos médecins légistes sont sur les lieux depuis minuit. Le corps a été transporté à la morgue pour examen. J'ai déjà reçu un appel du laboratoire : ils ont réussi à isoler beaucoup d'indices. Il n'y avait pas grand monde au motel. C'est pas le quartier le plus populaire...»

Il est interrompu par une policière qui entre et vous remet encore plus de dossiers.

«Malheureusement, les premiers éléments suggèrent que cette affaire pourrait être en lien avec les activités de la mafia locale, dit-elle. J'ai reçu un appel du labo, ils ont récupéré pas mal d'indices sur la scène de crime.

- Et un imbécile a déjà publié un article sur un blog d'informations locales. Donc, toute la ville est déjà au courant, ajoute Delaware.

- L'imbécile, c'est David Howe. S'il ne bossait pas pour la mafia, ce gars n'aurait aucune source de revenus. Depuis des années, il tient un blog sur le crime organisé dans la ville.

- Nous devons boucler cette affaire au plus vite et comprendre ce qui se passe avant que les médias ne fassent leur une avec une guerre des mafias... déclare Delaware en se grattant la tête. L'affaire est à vous. Je veux votre rapport d'ici vingt-quatre heures.»

▶ OBJECTIF DE L'AFFAIRE

- ▶ Découvrez les circonstances de la mort de Robert Parkson : le meurtrier et son mobile.

▶ PRÉPARER L'AFFAIRE

- ▶ Placez le  sur la case 24 de la piste Temps.
- ▶ Placez le  sur le lieu Poste de Police.
- ▶ Gagnez un nombre de  égal à 6 moins le nombre de joueurs.
- ▶ Préparez les portraits marqués III et placez-les, face cachée, à côté du plateau.
- ▶ Consultez FICHER@300.
- ▶ Prenez le portrait #22.

NOUVELLES
PISTES

▶ NOUVELLES PISTES

- ▶ Lire le rapport d'autopsie et celui de l'équipe présente sur la scène de crime - #307 - Le Labo
- ▶ Se rendre sur la scène de crime #315 - Sur le Terrain
- ▶ Parler à David Howe de son article - #320 - Sur le Terrain

► CRÉDITS

CONCEPTION :
Ignacy Trzewiczek, Marzena Nowak-Trzewiczek, Weronika Spyra

GRAPHISME :
Ewa Kostorz, Rafał Szyma

ILLUSTRATIONS : Mateusz Bielski,
The Creation Studio, Maciej Janik,
Maja Budner, Tomasz Jędruszek

LIVRET DE RÈGLES : Tyler Brown,
Joanna Kijanka, Weronika Spyra

MISE EN PAGE ANGLAISE :
Tyler Brown

PRODUCTEUR EXÉCUTIF :
Grzegorz Polewka

TRADUCTION FRANÇAISE :
MeepleRules.fr

RELECTURE FRANÇAISE :
Robin Houplier, Alain Wernert



© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Pologne
Tous droits réservés



© 2020 IELLO pour la version
française
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

Toute reproduction ou publication des
règles du jeu, de son matériel ou de ses
illustrations sans autorisation de Portal
Games et de IELLO est interdite.

L'histoire, les noms, les personnages et
les événements dépeints dans ce jeu
sont fictifs. Toute ressemblance avec
des personnes ou des produits existants
ou ayant existé serait totalement fortuite.

Chère joueuse, 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 à l'adresse suivante :

sav@iello.fr

12 affaires à résoudre!

