

# ALMOST INNOCENT

## LIVRET DE RÈGLES



12+



30'



2-5



# APERÇU

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque : retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Néanmoins, votre dernière soirée à la taverne du coin s'est mal terminée.

Sûrement à cause d'une tournée de thé un peu trop épicé.

Le lendemain matin, vous êtes accusés d'avoir commis tout un tas de crimes atroces... alors que vous êtes innocents, bien entendu ! Pourrez-vous résoudre ces crimes en identifiant les vrais coupables ?

Ce n'est que grâce à cela que vous parviendrez à prouver votre innocence et à poursuivre votre digne quête.

<b>MATÉRIEL</b> .....	<b>PAGE 03</b>
<b>MISE EN PLACE</b> .....	<b>PAGE 04</b>
<b>DÉROULEMENT DU JEU</b> .....	<b>PAGE 06</b>
<b>TOUR D'UN JOUEUR</b> .....	<b>PAGE 06</b>
<b>POSER DES QUESTIONS</b> .....	<b>PAGE 07</b>
<b>EXEMPLE D'UN TOUR</b> .....	<b>PAGE 07</b>
<b>PRENDRE DES NOTES</b> .....	<b>PAGE 08</b>
<b>RÉSOLUTION ET FIN DE PARTIE</b> .....	<b>PAGE 08</b>
<b>MODULES</b> .....	<b>PAGE 09</b>
<b>NOMBRE DE TYPES D'INDICE</b> .....	<b>PAGE 09</b>
<b>LIMITE DE TYPES DE QUESTION</b> .....	<b>PAGE 09</b>
<b>CAPACITÉS</b> .....	<b>PAGE 10</b>
<b>MODULE REINE</b> .....	<b>PAGE 13</b>
<b>GRANDS INDICES</b> .....	<b>PAGE 14</b>
<b>SCÉNARIOS</b> .....	<b>PAGE 15</b>

# MATÉRIEL



5 cartes Capacité



5 paravents



1 livret de règles



7 cartes Solution Crime



7 cartes Solution Victime  
2 cartes Solution ⚡ Spécial



7 cartes Solution Coupable  
2 cartes Solution ⚡ Spécial



7 cartes Solution Lieu



7 cartes Solution Preuve  
2 cartes Solution ⚡ Spécial

41 cartes Solution :

- 7 Crimes
- 7 Lieux
- 7 Preuves + 2 ⚡
- 7 Coupables + 2 ⚡
- 7 Victimes + 2 ⚡



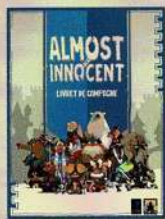
5 ardoises Enquête



5 feutres effaçables



3 jetons Enquête spéciaux  
(1 noir, 1 blanc et 1 vert)



1 livret de campagne



3 jetons  
Quasi innocent



12 jetons Enquête  
recto-verso



1 jeton  
Joueur actif



6 plateaux Scénario recto-verso



Module Reine :

- 1 carte Déplacement
- 1 dé Déplacement
- 1 pion Reine



# MISE EN PLACE

1. Choisissez un **scénario** du livret de campagne, lisez l'histoire et suivez les instructions de mise en place indiquées.  
Nous vous conseillons vivement de commencer par le premier scénario pour avancer dans l'histoire à votre rythme.
2. Choisissez votre niveau de difficulté (Facile, Moyen, Détective).
3. Préparez le nombre de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent indiqués par le scénario.
4. Formez un paquet de chaque couleur/type de **cartes Solution** selon le scénario choisi. N'ajoutez les 7<sup>e</sup> indices que si le jeu vous le demande.
5. Donnez à chaque joueur une **ardoise Enquête** et un **paravent** du personnage sélectionné ainsi qu'un **feutre**.
6. Donnez à chaque joueur une **carte Capacité** (si le scénario le demande).

Des cartes Spécial (8) existent pour les Victimes, Coupables et Preuves. Ces cartes comportent une étoile et ne sont utilisées que dans certains scénarios bien spécifiques pour désigner un indice particulier, lui aussi marqué d'une étoile sur le plateau Scénario.

Par exemple, le scénario 11B utilise la carte Coupable Spécial pour désigner l'indice Reine sur le plateau Scénario 11B. Étant donné qu'il y a toujours deux cartes Spécial, il est possible que deux joueurs partagent le même indice. Ainsi, deux joueurs différents peuvent avoir l'indice Reine.

Une fois la mise en place terminée, chaque joueur pioche une **carte Solution par couleur** et la reporte sur sa grille Enquête (voir « Prendre des notes », page 8) tout en notant les cases sans indice (7).

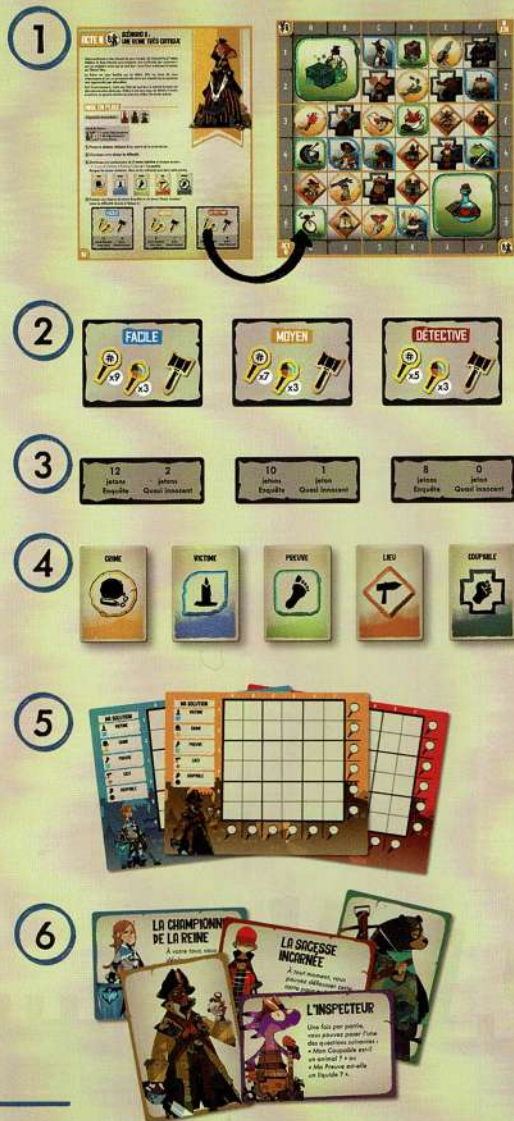
**Remarque:** La mise en place peut varier selon le scénario et les modules choisis. Les cartes Solution (4) et les capacités (6) utilisées peuvent donc changer d'une partie à l'autre. Pour plus d'informations concernant les modules, rendez-vous à la page 9.

## CONSEILS

**Avant de débiter un nouveau scénario, vérifiez que chaque joueur :**

- a bien noté les cases sans indice (7) sur son ardoise;
- a correctement reporté les cartes Solution reçues sur son ardoise;
- a noté l'emplacement des « grands indices » (voir page 14).

Cette étape est cruciale, car une seule erreur dans une ligne ou dans une colonne risque fort de nuire au bon déroulement de la partie.





3



3

1



4



5

7

8



6



## DÉROULEMENT DU JEU

### Mise en place: Solutions

Au début de la partie, chaque joueur pioche une carte de chacun des **paquets Solution**.

Chacune de vos cartes Solution représente une des solutions du joueur situé à votre **gauche**. Votre rôle est d'aider ce joueur à trouver sa combinaison secrète.

Vous n'avez le droit ni de montrer vos cartes aux autres joueurs, ni de leur donner des indices (sauf, bien sûr, **en posant des questions** grâce aux jetons Enquête).

En parallèle, chaque joueur doit tenter de trouver sa propre combinaison. Celle-ci n'est connue que par le joueur situé à sa droite.



*L'une des nombreuses combinaisons possibles dans Almost Innocent*

## CONSEILS

### Discussion entre les joueurs:

Vous pouvez plus ou moins discuter du jeu selon la difficulté choisie:

**FACILE** Vous pouvez indiquer aux autres joueurs les types d'indices qui vous posent problème ainsi que ceux que vous connaissez déjà.

**MOYEN** Vous ne pouvez indiquer aux autres joueurs que si vous connaissez, ou non, votre combinaison (et donc si vous êtes prêt à passer à la fin de partie).

**DÉTECTIVE** Aucune discussion n'est autorisée.

## TOUR D'UN JOUEUR

1. Le joueur actif, désigné aléatoirement en début de partie, pose l'une des deux questions suivantes en plaçant le jeton Enquête à côté de la ligne ou colonne de son choix:



A. « Combien d'indices me concernant dans cette ligne/colonne ? »



B. « Est-ce que ma Victime (ou mon Coupable, ma Preuve, mon Lieu ou mon Crime) se trouve dans cette ligne/colonne ? »

2. L'un après l'autre, **tous les joueurs** (dont le joueur actif) répondent à la question posée.

3. Lorsque tous les joueurs ont fini de prendre des notes, passez le jeton Joueur actif au joueur à votre gauche et commencez un nouveau tour.

# POSER DES QUESTIONS

Chaque tour, le joueur actif place un des jetons Enquête à côté d'une ligne ou colonne qui n'en comporte pas encore. Vous ne pouvez poser qu'une question parmi les deux suivantes :



## Question de quantité

« Combien d'indices me concernent dans cette ligne/colonne ? »





## Question de type/couleur

« Est-ce que ma Victime (ou mon Coupable, ma Preuve, mon Lieu ou mon Crime) se trouve dans cette ligne/colonne ? » (Un seul type d'indice peut être demandé.)

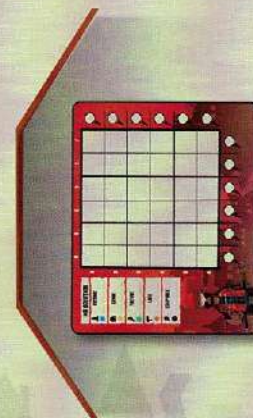
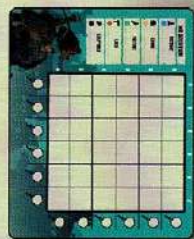


Grille d'indices du scénario 3

# EXEMPLE D'UN TOUR



Le joueur à gauche du joueur actif doit répondre à cette question en annonçant un chiffre compris entre 0 et 5 (question ) ou en répondant oui ou non (question ). Vous n'avez pas le droit de donner une autre réponse ou une indication qui concerne vos indices.



Ensuite, chaque joueur répond, l'un après l'autre, à la question posée par le joueur actif. Ainsi, chaque joueur reçoit sa propre réponse (par le joueur situé à sa droite) par rapport à la question posée par le joueur actif.



Exemple : Marie, Lisa, Philippe et Arnaud sont en train de jouer. Marie demande « Combien d'indices nous concernent dans la colonne C ? ». Lisa répond « 2 », Philippe « 1 », Arnaud « 1 » et Marie « 0 ».

Les joueurs reportent ces réponses sur leur ardoise Enquête (voir « Prendre des notes », page 8). Les joueurs peuvent prendre autant de notes qu'ils le souhaitent pour les aider dans leurs recherches !



Remarque : Certains scénarios imposent l'utilisation de questions  et  (pour cela, placez à portée le nombre de jetons demandé par le scénario). Ainsi, vous ne pourrez poser qu'un nombre limité de questions de chaque type.

Par exemple, dans le scénario 5, si vous jouez en difficulté Détective, vous avez 10 jetons Enquête, mais vous ne pouvez poser que 7 questions  et 3 questions .

## PRENDRE DES NOTES

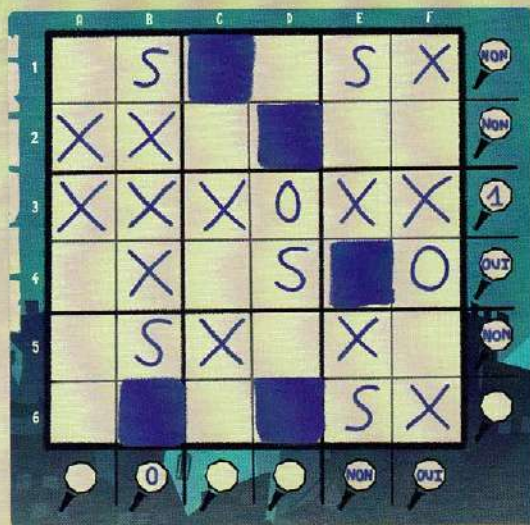
Pendant l'enquête, les joueurs prennent des notes sur la grille de leur ardoise en inscrivant, dans la ligne ou colonne appropriée, les réponses données par le joueur à leur droite.

Pour ce faire, au début de la partie, chaque joueur note les cartes Solution en sa possession (voir lettres S ci-contre). Celles-ci correspondent aux solutions recherchées par le joueur à sa gauche. Chacun note également les cases sans indice (voir cases colorées ci-contre). Tout au long de la partie, dans les icônes de loupe correspondantes de l'ardoise Enquête, les joueurs notent le nombre de solutions

données par le joueur à leur droite pour la question  (de 0 à 5) ou la réponse « oui/non » pour la question . Cela leur permet d'éliminer certains indices (voir X ci-contre), voire d'en identifier d'autres (voir O ci-contre).

Il est possible d'ajouter la lettre de l'indice que vous avez identifié dans les cercles tracés. Par exemple, vous pouvez inscrire un L sur la case de votre Lieu.

Les joueurs peuvent prendre autant de notes qu'ils le souhaitent et peuvent aussi jeter un œil aux aides de jeu présentes sur leur paravent s'ils en ressentent le besoin.



## RÉSOLUTION ET FIN DE PARTIE

Lorsque les jetons Enquête sont épuisés, vous devez procéder à la résolution des combinaisons. Vous pouvez passer à la résolution avant d'avoir épuisé ces jetons, mais vous n'avez pour cela qu'une seule tentative commune à tous les joueurs.

Pour résoudre les combinaisons, les joueurs exposent leurs soupçons chacun leur tour et couleur par couleur. Le dernier joueur à avoir posé une question débute cette phase.

Les joueurs commencent donc par résoudre tous les indices Coupable, puis continuent avec les indices Victime, Crime, Preuve et, enfin, Lieu.

La résolution se fait dans le sens horaire. Chaque joueur annonce, à voix haute, l'indice qu'il pense être le sien. Le joueur à sa droite répond simplement « oui » ou « non ».

• Si la réponse est correcte, le joueur à sa gauche continue en exposant son soupçon.

• Si la réponse est fausse, l'équipe perd immédiatement un jeton Quasi innocent.

• Si la réponse est fausse et que l'équipe n'avait plus de jeton Quasi innocent, les joueurs perdent immédiatement la partie.

• Après avoir perdu un jeton Quasi innocent, le joueur qui s'est trompé doit tenter une nouvelle fois de trouver le bon indice en tenant compte de la nouvelle information apportée par son erreur.

Dans tous les cas, les joueurs doivent trouver tous les indices. Les jetons Quasi innocent ne permettent ni d'ignorer un indice, ni d'en révéler un. Si les joueurs parviennent à trouver tous les indices, l'équipe remporte la partie et peut passer à la page suivante du livret de campagne.



## MODULES

Pour ajouter du piment à vos parties, cinq modules différents sont disponibles. Les modules obligatoires sont indiqués pour chaque scénario dans le livret de campagne.



En progressant dans la campagne, vous découvrirez ces modules au fur et à mesure. Nous vous conseillons de vous concentrer sur un scénario à la fois en parcourant les nouveaux modules seulement lorsque le livret vous les présentera.

En revanche, si vous avez déjà beaucoup joué, vous pouvez refaire certains scénarios et même modifier leur mise en place.

## NOMBRE DE TYPES D'INDICE

Pour que le jeu soit plus abordable, les scénarios de départ utilisent moins de types d'indice. Chaque joueur pioche donc un nombre plus faible de cartes Solution: une carte par type/couleur d'indice du scénario sélectionné.

Par exemple, le scénario 1 ne demande que la Victime, le Lieu, la Preuve et le Crime. Le Coupable est laissé de côté.

De plus, certains scénarios n'utilisent pas les 7<sup>e</sup> indices indiqués sur le paravent des joueurs.



## LIMITE DE TYPES DE QUESTION

Par défaut, les joueurs choisissent librement quel type de jeton Enquête utiliser. Ils peuvent donc poser une question («Combien d'indices me concernent?») ou («Est-ce que ma Victime (ou mon Coupable, ma Preuve, etc.) se trouve dans cette ligne/colonne?»).

Néanmoins, certains des scénarios imposent une limite de types de question. Dans ce cas, la mise en place du scénario indique le nombre de jetons Enquête de chaque type à utiliser pendant la partie.

Par exemple, selon la difficulté choisie, le scénario 3 impose une limite de 3 jetons Enquête et de 9 à 5 jetons Enquête .



9 jetons placés près du plateau:  
6 face Quantité visible  
et 3 face Type/Couleur visible

# CAPACITÉS

En avançant dans les scénarios, vous débloquentez de puissantes capacités. Celles-ci permettent de rendre certaines parties plus faciles tout en vous offrant la possibilité de jouer de façon plus stratégique. Chaque capacité est associée à un personnage en particulier. Chaque joueur choisit un personnage à incarner,

ce qui lui accordera une capacité spécifique pour la partie en cours.

Pour débloquent des capacités, vous devrez réussir certains scénarios. Chaque page de scénario indique les capacités disponibles. Une fois une capacité utilisée, rangez la carte Capacité correspondante dans la boîte.

## 2 joueurs :

Si votre équipe n'est composée que de 2 joueurs, vous recevez une capacité supplémentaire. Pour ce faire, choisissez un personnage qui n'est pas utilisé dans la partie (tant que le scénario vous y autorise). Pendant la partie, chacun des joueurs peut choisir d'utiliser cette capacité.

## Liste des capacités disponibles



### Din : La sagesse incarnée

**Quand :** À tout moment.

**Effet :** Une fois par partie, vous pouvez choisir un joueur (dont vous-même). Ce joueur pioche, au total, trois cartes non utilisées de son choix des paquets Solution. Ces trois cartes Solution ne font pas partie du jeu. Le joueur peut donc les rayer de sa grille. Puis, ce joueur choisit une carte parmi les trois piochées et la révèle aux autres joueurs.

Remarque : Ce joueur n'a pas le droit de parler des deux autres cartes piochées.

### Teor : Le débrouillard

**Quand :** À tout moment.

**Effet :** Teor commence la partie avec deux jetons Enquête spéciaux, un noir et un blanc, et peut, **une fois par partie**, choisir un joueur. Ce dernier peut utiliser l'un des jetons pour donner une indication spécifique : Placer le jeton blanc permet d'indiquer qu'une zone de 2x2 cases comporte au moins une solution. Placer le jeton noir permet d'indiquer qu'une zone de 2x2 cases ne comporte aucune solution. Le joueur à sa gauche note cette information sur son ardoise.





## Edd: L'inspecteur

**Quand:** Au lieu de jouer votre tour.

**Effet:** Une fois par partie, vous pouvez poser l'une des questions suivantes :

- Mon Coupable est-il un **animal** ?
- Ma Preuve est-elle un **liquide** ?

Chaque joueur répond ensuite par oui ou par non. En cas de doute, voici les réponses correspondantes :

Sont des animaux



Ne sont pas des animaux



Sont des liquides



Ne sont pas des liquides



## Okra: La tireuse d'élite

**Quand:** Au lieu de jouer votre tour.

**Effet:** Une fois par partie, vous pouvez poser une question (🔑 ou 🗝️) normalement pendant votre tour, mais pour une ligne ou colonne déjà utilisée.

Pour ce faire, utilisez votre jeton Enquête spécial au lieu d'un jeton Enquête de base.





## Valia: La championne de la Reine

**Quand:** Au lieu de jouer votre tour.

**Effet:** Une fois par partie, Valia peut utiliser sa capacité pour déplacer le pion Reine sur l'emplacement de son choix pour poser la question suivante:

### « Combien d'indices la Reine touche-t-elle ? »

Chaque joueur donne ensuite une réponse comprise entre 0 et 4 pour indiquer que les 4 cases sous la Reine comportent 0, 1, 2, 3 ou 4 indices.

**Exemple:** Philippe et Lisa sont en train de jouer. C'est au tour de Philippe. Il déplace la Reine au centre de la grille pour qu'elle touche l'Escroquerie, le Thé épicé, le Sorcier maladroit et l'Église.

Puisque le Sorcier maladroit est la Victime de Lisa, Philippe utilise sa capacité pour poser sa question en donnant « 1 » en réponse. Sur son ardoise, Lisa indique qu'un de ces indices lui appartient.

Elle annonce ensuite que, dans cette zone de 2x2 cases, 2 indices appartiennent à Philippe.



## MODULE REINE

Ce module apporte un pion ainsi qu'un dé à six faces.

La Reine tente de mettre des bâtons dans les roues aux joueurs. Elle commence toujours la partie au centre du plateau.

Elle contrôle ainsi les deux lignes et colonnes sur lesquelles elle se trouve. Dans l'exemple ci-contre, les lignes 3+4 et les colonnes C+D sont contrôlées par la Reine. Si vous souhaitez poser une question qui concerne l'une de ces lignes/colonnes, vous devez défausser un jeton Enquête

supplémentaire de votre choix. Vous ne pouvez pas enquêter sur une ligne/colonne si vous ne pouvez pas défausser de jeton supplémentaire.

**Exemple:** Lisa veut enquêter sur la ligne 3. Cette ligne est contrôlée par la Reine. Lisa choisit tout de même de poser une question («Combien d'indices me concernent?»). Les joueurs placent un jeton Enquête à côté de la ligne 3 et décident de défausser un jeton, car ils doivent défausser un jeton supplémentaire.



Lorsque le tour d'un joueur prend fin, le joueur dont c'est le tour lance le dé. La Reine se déplace selon le résultat obtenu :

1. La Reine se déplace vers le haut.
2. La Reine se déplace vers le bas.
3. La Reine se déplace vers la gauche.
4. La Reine se déplace vers la droite.
- 5 ou 6. Les joueurs choisissent où la Reine se déplace.

Cependant, la Reine doit toujours se déplacer !



Si un résultat compris entre 1 et 4 est obtenu mais que la Reine ne peut pas se déplacer dans la direction indiquée, elle reste là où elle se trouve actuellement.

En tout, la Reine peut se trouver sur 9 emplacements différents. Elle ne se déplace jamais en diagonale. La Reine ne bloque que les lignes et colonnes concernées.

Elle n'a aucun effet sur les questions spéciales de Din, Teor, Edd et Valia. Cependant, elle a un effet sur la question spéciale d'Okra, les joueurs devront donc défausser un jeton supplémentaire si Okra utilise son jeton spécial pour poser une question qui concerne une ligne ou colonne où se trouve la Reine.

# GRANDS INDICES

Dans certains scénarios, des indices peuvent être d'une taille plus grande.

Lorsque vous posez une question  ou , les grands indices comptent dans deux lignes/colonnes différentes.

Si le Sorcier maladroit est la Victime d'un joueur, alors la question «Est-ce que ma Victime...?» a pour réponse «oui» pour les lignes 5 et 6. Par ailleurs, le Sorcier maladroit est compté dans les deux lignes pour le nombre d'indices.

Remarque: Malgré leur taille, les grands indices restent des indices normaux. Ils ne comptent que comme un seul indice, et ce peu importe le nombre de cases occupées.

	A	B	C	D	E	F	I
1							I
2							Z
3							E
4							Y
5							S
6							9
ACT I	A	B	C	D	E	F	

Scénario 4: 4 grands indices Victime



# SCÉNARIOS

Pour savourer ce jeu et son histoire avec une difficulté croissante, nous vous conseillons de suivre les scénarios grâce au livret de campagne et aux plateaux Scénario. Pour commencer un scénario, rendez-vous à la page correspondante du livret de campagne et suivez les instructions de mise en place indiquées.

Vous pourrez ensuite reprendre là où vous vous étiez arrêtés ou bien refaire le scénario de votre choix.

Chaque scénario du livret de campagne raconte une brève histoire et apporte une mise en place spécifique. Le plateau Scénario représente la grille d'indices utilisée pour ce scénario.

Une fois un scénario terminé, notez votre progression et passez au scénario suivant.

*Nous vous conseillons de réaliser ces scénarios dans l'ordre pour que la difficulté soit croissante, mais vous n'y êtes pas obligés.*

**ACTE II** **SCÉNARIO 7**  
**LA TRAFICANTE DE CHATS**

À votre grande surprise, le garde est crevé.  
Ce n'est malheureusement pas d'une grande aide, puisque votre police ne dispose de personnes capables de mener une enquête. Dans votre valise, vous trouvez la reproduction d'une carte montrant que le lieu suspect se trouve au 27 rue de la République.

Une fois l'accusé en prison, rappelez au lord d'Émeraude l'existence de son frère, Vincent d'Orléans.  
Vous disposez donc de deux cartes, ces nouvelles informations en tête. Déterminez le chemin vers le chat, tout le monde s'agite et peut maintenant utiliser ses divers pouvoirs pour vous aider dans votre enquête.

**MISE EN PLACE**

Compétences disponibles:

1) Placez le plateau Scénario 7 au centre de la table de jeu.  
2) Choisissez votre niveau de difficulté.

3) Choisissez une combinaison de 3 cartes Solesiel à partager (niveau 1: Cœur, 2: Étoile, 3: Pierre, 4: Croix et 5: Crocodile).  
Remplacez les cartes restantes. Notez les effets sur votre carte point.

**FACILE** **MEDIUM** **DIFFICILE**

10 5 3  
10 5 3  
10 5 3



Plateau Scénario 7

Livret de campagne, page 9, Acte II  
Scénario 7



Édition : Kolossal Games



Cocréation : BFF Games

## CONCEPT

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque : retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Néanmoins, votre dernière soirée à la taverne du coin s'est mal terminée. Sûrement à cause d'une tournée de thé un peu trop épicé.

Le lendemain matin, vous êtes accusés d'avoir commis tout un tas de crimes atroces... alors que vous êtes innocents, bien entendu ! Pourrez-vous résoudre ces crimes en identifiant les vrais coupables ? Ce n'est que grâce à cela que vous parviendrez à prouver votre innocence et à poursuivre votre digne quête.

Pour l'emporter dans *Almost Innocent*, les joueurs doivent coopérer pour trouver des indices propres à chaque joueur. Chacun des membres de l'équipe doit découvrir une combinaison d'indices bien précise. Pour cela, chaque joueur connaît la solution du joueur à sa gauche et doit trouver sa propre combinaison grâce à l'aide du joueur à sa droite.

Chacun leur tour, les joueurs posent des questions qui concernent les lignes et colonnes d'une grille d'indices de 6x6 cases. Lorsque l'équipe arrive à court de questions (donc de jetons Enquête), elle doit résoudre les différentes affaires. Les joueurs ne gagnent la partie que si chacun d'entre eux parvient à trouver la bonne combinaison

## CRÉDITS

**UN JEU DE :** Philippe Attali

**ILLUSTRATIONS :** Satoshi Matsuura

**DÉVELOPPEMENT :** BFF Games

**DIRECTION ARTISTIQUE :** Maxime Erceau

**CONCEPTION GRAPHIQUE :** Florian Roos et Chris Byer

**PRODUCTION :** Surfin' Meeple Chine

**GESTION DU PROJET :** AJ Lambeth

**TRADUCTION FRANÇAISE :** Quentin Hanot





# ALMOST INNOCENT

LIVRET DE CAMPAGNE



## ACTE I : LA COURONNE DISPARUE

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque : retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Des rumeurs racontent que cette dernière a disparu peu après la mort de l'Empereur. Une personne haut placée a promis une récompense pour la récupération de cette couronne. Vos recherches vous mènent dans la cité d'Oshra, lieu où l'Empereur a vécu, s'est éteint et a été enterré. C'est ici que la couronne a été vue en dernier. Afin de mener l'enquête, vous décidez d'établir votre base dans une taverne du coin.

SCÉNARIO 1 : UNE TOURNÉE FATALE.....	PAGE 03
SCÉNARIO 2 : UNE SOURIS SERVIABLE .....	PAGE 04
SCÉNARIO 3 : UN LAPIN GROGNON .....	PAGE 05
SCÉNARIO 4 : ÇA SAUTE AUX YEUX ! .....	PAGE 06
SCÉNARIO 5 : UN GROCO À L'OEIL VIF.....	PAGE 07

## ACTE II : DÉTENUS MAIS DÉCIDÉS

Malgré tous vos efforts, cela ne fait aucun doute : le centre de détention du Têtard Têtu va devoir devenir votre nouveau foyer. Il vous faut réunir plus de preuves et vous faire des alliés pour pouvoir affronter le tribunal.

SCÉNARIO 6 : BIENVENUE AU TÊTARD TÊTU ! .....	PAGE 08
SCÉNARIO 7 : LA TRAFQUANTE DE CHATS .....	PAGE 09
SCÉNARIO 8 : UNE REINE TRÈS CRITIQUE .....	PAGE 10
SCÉNARIO 9 : UN VOYAGEUR SYMPATHIQUE.....	PAGE 11

## ACTE III : UN PROCÈS PAS TRÈS SAIN

Le jour du procès est arrivé. Il vous faut prouver votre innocence une bonne fois pour toutes.

SCÉNARIO 10 : UN PROCÈS PRESQUE JUSTE .....	PAGE 12
SCÉNARIO 10 : CONCLUSION .....	PAGE 13
SCÉNARIO 11A : LA CHASSE AUX BANDITS .....	PAGE 14
SCÉNARIO 11A : FIN.....	PAGE 15
SCÉNARIO 11B : UNE AUTRE ISSUE .....	PAGE 16
SCÉNARIO 11B : FIN.....	PAGE 17



## SCÉNARIO 1 : UNE TOURNÉE FATALE

Votre groupe arrive à la Tortue Fringante, la taverne qui sert le thé le plus épicé de tout Oshra. Vous interrogez les habitués du lieu pour en savoir plus sur la couronne perdue de l'Empereur, mais aucun d'eux n'est très bavard.

Au lieu de cela, des mercenaires vous offrent une tournée de thé. Du thé sûrement trop épicé pour être autorisé à la vente.

Le lendemain matin, vous vous réveillez, terrassés par des maux de tête. Tout est flou dans votre esprit. Il y a quelque chose qui cloche. Un inconnu bien avisé s'approche de vous pour vous demander de l'aide : certains clients ont disparu pendant la nuit, après la soirée. Chacun d'entre vous ne se rappelle qu'une fraction de la nuit, mais vous êtes certains de les avoir aperçus quelque part.

Pouvez-vous trouver des indices pour retrouver ces personnes ?



### MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau Scénario 1** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **4 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve** et 1 **Lieu**.  
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

12 jetons Enquête (tout type)    2 jetons Quasi innocent

**MOYEN**

10 jetons Enquête (tout type)    1 jeton Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

8 jetons Enquête (tout type)    0 jeton Quasi innocent



## SCÉNARIO 2 : UNE SOURIS SERVIABLE

Vous tentez de reconstituer les événements de la veille. Vous êtes parvenus à trouver des indices pour votre inconnu, mais toujours aucune trace des personnes disparues. Vous continuez de poser des questions, quand une petite **souris** vous propose son aide.

Pleins d'enthousiasme, vous l'invitez à rejoindre votre groupe. Vous vous penchez donc sur les différents lieux possibles.

Votre nouvelle amie se révèle très utile, car elle parvient à vous guider à travers les ruelles sombres de la ville.

Pouvez-vous identifier les lieux des crimes ?

### MISE EN PLACE

1. Placez le plateau **Scénario 2** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **4 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve** et 1 **Lieu**.  
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons **Enquête** et de jetons **Quasi innocent** selon la difficulté choisie à l'étape 2.





## SCÉNARIO 3 : UN LAPIN GROGNON

Grâce à votre alliée aux longues moustaches, vous parvenez à trouver les lieux où ont été vues les personnes disparues en dernier. Il semblerait que tout un tas de crimes et autres infractions a été commis. Au bout d'un moment, vous tombez sur un garde lapin grincheux qui dormait dans une grande poubelle.

Il fait partie des animaux qui ont disparu ! Hélas, il ne semble ni reconnaissant, ni se souvenir de la nuit passée.

De plus, ce mangeur de carottes, malgré sa gueule de bois, fulmine contre vous : il pense que c'est votre groupe qui a commis ces méfaits. Un sourire se dessine sur le visage de votre nouvelle amie pendant que vous tentez de convaincre le lapin de votre innocence.

Pouvez-vous défendre votre réputation ?

### MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Scénario 3 au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre niveau de difficulté.
3. Distribuez une combinaison de **4 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve** et 1 **Lieu**.  
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

12 jetons Enquête      2 jetons Quasi innocent

**MOYEN**

9 jetons Enquête      1 jeton Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

8 jetons Enquête      0 jeton Quasi innocent





## SCÉNARIO 4 : ÇA SAUTE AUX YEUX !

Vos explications sont bien mal amenées et ne font qu'empirer le mal de tête du lapin.

De sa voix aiguë, il appelle un de ses collègues, une grenouille qui semble à cran et qui vient de se réveiller.

Celle-ci est sûre et certaine de vous avoir vus la nuit passée, mais elle n'a rien entendu de vos explications.

Il va falloir recommencer votre récit depuis le début. Où se trouvent les personnes disparues et quelles **preuves** les véritables coupables ont-ils laissés derrière eux ?

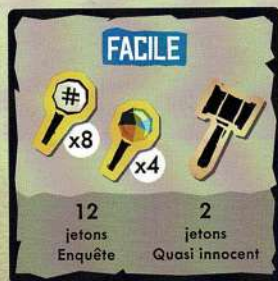
Vous vous creusez les méninges en tentant de prendre du recul.

### MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau Scénario 4** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **4 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve** et 1 **Lieu**.  
*Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.*



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.



Votre façon particulière de présenter les preuves parvient à totalement déstabiliser les deux gardes, qui font maintenant appel à leur officière supérieure. Cette dernière ne semble guère intéressée par vos arguments et regarde ses subordonnés en fronçant les sourcils. Toutefois, lorsque vous lui signalez que vous êtes en quête de la **couronne** perdue de l'Empereur, elle vous écoute plus attentivement.

Elle vous interroge longuement en ne laissant place à aucune question inutile. Alors que votre innocence semble bientôt évidente, un grand crocodile jaillit d'une ruelle sombre.

Soudain, ce reptile ainsi que la souris affirment vous avoir vus la nuit où les crimes ont été commis. En y repensant, leur visage vous est d'ailleurs étrangement familier... L'officière vous fait rapidement comprendre qu'il lui faut arrêter quelqu'un aujourd'hui. Pouvez-vous identifier les bons coupables ou serez-vous incarcérés dans le centre de détention du Têtard Têtu ?



## MISE EN PLACE

1. Placez le **plateau Scénario 5** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**.  
*Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.*



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.





## SCÉNARIO 6 : BIENVENUE AU TÊTARD TÊTU !

Vos preuves ne suffisent pas à contredire ces deux témoins. Dans une ultime tentative, vous essayez de fuir les forces de l'ordre.

Néanmoins, le garde lapin est trop rapide. Vous êtes vite rattrapés, puis emmenés au **centre de détention du Têtard Têtu**, prison notoire d'Oshra. Tout ça à cause de cette souris... et de ce lapin... et surtout de cette envie de thé. Vous finissez par accepter votre sort.

Dans la prison, vous rencontrez le directeur du centre de détention, un crapaud de qui cet endroit lugubre tire son nom. Par chance, quelqu'un a déposé les pierres d'oracle de Din aux objets trouvés de la prison. Grâce à ces pierres, vous tentez de reconstituer les événements de la nuit passée et de convaincre le garde batracien de votre innocence.

### MISE EN PLACE

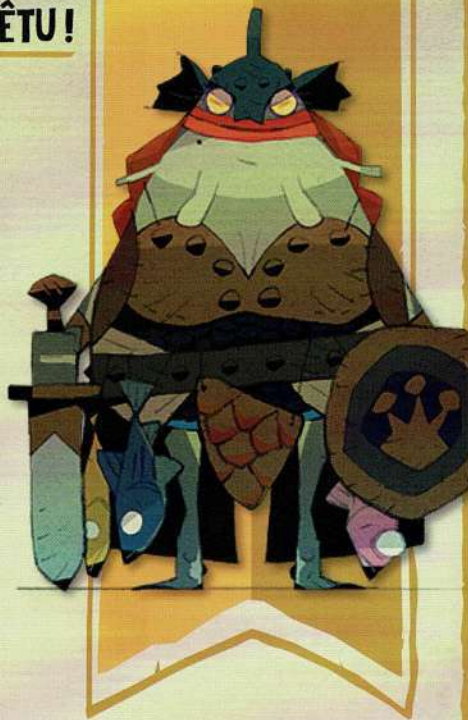
Capacité disponible :



1. Placez le **plateau Scénario 6** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**.  
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.







À votre grande surprise, le garde vous croit.

Ce n'est malheureusement pas d'une grande aide, puisque cette prison est pleine de personnes plus ou moins innocentes. Dans votre cellule, vous faites la connaissance d'une jeune femme qui a été reconnue coupable de **contrefaçon de chats**.

Elle vous apprend qu'un groupe appelé « les bandits d'émeraude » persécute les honnêtes citoyens d'Oshra.

Vous préparez donc votre procès, ces nouvelles informations en tête.

Grâce à la dame aux chats, Teor a beaucoup appris et peut maintenant utiliser sa débrouillardise pour vous aider dans votre enquête.



## MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



- Placez le **plateau Scénario 7** au centre de la zone de jeu.
- Choisissez votre **niveau de difficulté**.
- Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur : 1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**. Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



- Formez une réserve de jetons **Enquête** et de jetons **Quasi innocent** selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

10 jetons Enquête (tout type)  
3 jetons Quasi innocent

**MOYEN**

8 jetons Enquête (tout type)  
3 jetons Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

7 jetons Enquête (tout type)  
2 jetons Quasi innocent

Votre audience a lieu devant la cour royale. Sa Majesté la **Reine Méléna la Bien Nantie** vous présente une multitude de « preuves » qui ne semblent avoir qu'un seul but : vous faire enfermer à jamais au Têtard Têtu.

La Reine ne vous facilite pas la tâche. Elle ne cesse de vous interrompre et suit un protocole très strict qui interdit toute question non approuvée par elle-même.

Fort heureusement, votre ami Edd est parvenu à mettre la main sur des preuves plus sérieuses. Grâce à son sens aigu du détail, il arrive à exclure un grand nombre de preuves créées de toutes pièces.

## MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Module Reine :



1 carte Déplacement  
1 dé Déplacement  
1 pion Reine

- Placez le **plateau Scénario 8** au centre de la zone de jeu.
- Choisissez votre **niveau de difficulté**.
- Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**.  
Rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



- Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.





## SCÉNARIO 9 : UN VOYAGEUR SYMPATHIQUE

La reine Méliana est très contrariée. Alors que vous alliez prouver votre innocence une bonne fois pour toutes, la Reine fait reporter votre audience et vous renvoie dans votre cellule. Vous y faites la rencontre d'un ours polaire arrêté pour avoir traversé les océans sans titre de transport valide. Vous essayez de le convaincre de déclencher une évasion massive, mais celui-ci est pacifiste et se doit donc de refuser.

Au lieu de cela, ce sympathique voyageur enseigne les bases de la guérilla à Okra et vous en apprend plus sur les bandits d'émeraude.

Ils tentent apparemment de déstabiliser l'Empire en faisant chanter des citoyens. Un jour, ils sont même allés jusqu'à prendre en otage le meilleur ami de la Reine. Avec l'aide de votre protecteur ursidé, vous préparez votre récit pour le deuxième jour du procès.



### MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Module Reine :



1 carte Déplacement  
1 dé Déplacement  
1 pion Reine

1. Placez le **plateau Scénario 9** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**.  
*Si vous jouez sans Din, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.*



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

### FACILE

#  
x4

x8

12  
jetons  
Enquête

3  
jetons  
Quasi innocent

Pas  
de module  
Reine

### MOYEN

#  
x3

x9

12  
jetons  
Enquête

2  
jetons  
Quasi innocent

### DÉTECTIVE

#  
x3

x8

11  
jetons  
Enquête

0  
jeton  
Quasi innocent

Le procès reprend, présidé par la Reine en personne. Avec les informations collectées le jour précédent, vous tentez de la persuader que ce sont les bandits d'émeraude qui se trouvent derrière ces crimes. Vous faites même venir un « témoin surprise », un commandant nain qui vous doit une faveur... ainsi que plusieurs tasses de thé. Il affirme qu'un ogre à deux têtes a commis un autre crime la nuit dernière !

La Reine écoute votre histoire avec attention. Par chance, elle reconnaît parmi vous Valia, une ancienne camarade de classe de sa fille. Le code de la chevalerie de Valia pourrait vous aider à convaincre la Reine. Pouvez-vous lui faire ouvrir les yeux sur les nombreux crimes commis par les bandits d'émeraude ?

## MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Module Reine :



1 carte Déplacement  
1 dé Déplacement  
1 pion Reine

Ajoutez les 7<sup>e</sup> indices indiqués sur le paravent.

1. Placez le **plateau Scénario 10** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve, 1 Lieu et 1 Coupable.  
Si vous jouez sans Din, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

**11**  
jetons Enquête  
(tout type)

**2**  
jetons  
Quasi innocent

**MOYEN**

**9**  
jetons Enquête  
(tout type)

**1**  
jeton  
Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

**8**  
jetons Enquête  
(tout type)

**0**  
jeton  
Quasi innocent



## CONCLUSION DU SCÉNARIO 10 :

La Reine vous déclare «quasi innocents». Elle est prête à vous croire, mais vos déclarations concernant les bandits d'émeraude l'inquiètent sérieusement.

Elle vous demande d'abandonner votre quête, car retrouver la couronne est peine perdue, et de partir à la recherche des bandits d'émeraude.

### ACCEPTEZ-VOUS SA PROPOSITION ?



#### Option A : Faites respecter la loi !

Oui, cette quête est digne de héros tels que vous !

Vous rassemblez les preuves nécessaires pour arrêter les bandits d'émeraude.

Continuez avec le scénario **11A** (page 14).

#### Option B : Remettez la loi en question !

Non, votre but ultime est de trouver la couronne...

... et vous avez de sérieux soupçons quant à la personne qui l'a dérobée. Vous repartez en quête de la couronne.

Continuez avec le scénario **11B** (page 16).



# ACTE III



## SCÉNARIO 11A : LA CHASSE AUX BANDITS

La reine Méléna vous acquitte de toutes les charges retenues contre vous. Elle vous dispense même des frais de séjour du Têtard Têtu. Une fois libérés, les conseillers de la Reine vous informent d'une rumeur concernant les **bandits d'émeraude** :

Irda, une vieille dame qui vit dans les bois, serait à leur tête. Les bandits auraient visiblement débuté leurs méfaits après l'exploitation (très rentable) de la Forêt Rouge.

Si vous parvenez à déterminer l'emplacement de cette prétendue Reine des Bois et à la relier aux crimes commis, les gardes de Méléna pourront peut-être enfin l'arrêter et chasser les bandits de la ville.

### MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Ajoutez les 7° indices indiqués sur le paravent.

2 cartes  
Coupable  
Spécial



2 cartes  
Preuve  
Spécial



Retirez  
la Preuve  
Thé épïc



1. Placez le **plateau Scénario 11A** au centre de la zone de jeu.

2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.

3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :

1 Crime, 1 Victime, 1 Preuve, 1 Lieu et 1 Coupable.

Si vous jouez sans Din, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

11 jetons Enquête      2 jetons Quasi innocent

**MOYEN**

10 jetons Enquête      1 jeton Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

9 jetons Enquête      0 jeton Quasi innocent



# FIN - SCÉNARIO 11A :

La Reine est ravie ! Grâce à votre aide, ses gardes vont pouvoir trouver la cachette d'Irda, la Reine des Bois. Ces bandits ont troublé l'ordre public et doivent en payer le prix fort.

Après de violents combats, les bandits sont forcés de se retirer dans les collines arides. La paix peut enfin revenir dans la ville d'Oshra.

La reine Méléna organise un grand banquet et vous décerne le titre honorifique de « Garants de la Paix ».



**Valia** est heureuse d'avoir pu contribuer à la défaite des bandits. Elle a fait respecter la loi et espère pouvoir rejoindre la garde de la Reine à l'avenir.

**Din** se réjouit d'avoir pu vaincre ces brutes de bandits. Depuis la trahison de cette sale souris, Din ne pensait plus qu'à la vengeance.



**Okra** est triste d'avoir dû chasser une vieille dame de sa cabane sylvestre. Toutefois, alors que les gardes étaient occupés, Okra est parvenue à aider Irda, la Reine des Bois, à s'échapper.

**Teor** est furieux d'avoir été obligé de soutenir des lois absurdes et d'avoir ainsi perdu de potentiels clients. Heureusement que la récompense pour avoir chassé les bandits était de taille...



**Edd** est indifférent à toute cette histoire. Le plus important pour lui était d'engloutir une grande partie du banquet avant de s'endormir pour deux jours entiers.



## SCÉNARIO 11B : UNE AUTRE ISSUE

Le changement, c'est maintenant ! Vous profitez de votre audience pour interroger la reine Méléna sur la couronne perdue de l'Empereur. C'était une stratégie risquée : vous êtes renvoyés au Têtard Têtu sans autre forme de procès. En revanche, vos compagnons de cellule écoutent attentivement votre histoire. Savez-vous où se trouve la couronne ?

Vos nouveaux amis vous parlent d'une certaine **Séraphia**, qui se fait appeler la Reine des Rues. Apparemment, elle s'occuperait des habitants les plus démunis. Ses partisans racontent même qu'elle serait l'héritière légitime de la couronne. Si vous déterminez l'emplacement de la couronne, vos alliés pourraient la récupérer et vous faire quitter cet endroit en toute tranquillité.

### MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Module Reine :



1 carte Déplacement  
1 dé Déplacement  
1 pion Reine

2 cartes  
Coupable  
Spécial



2 cartes  
Victime  
Spécial



2 cartes  
Preuve  
Spécial



- Placez le **plateau Scénario 11B** au centre de la zone de jeu.
- Retirez le Rongeur rusé et le Croco aux crocs crochus.
- Choisissez votre **niveau de difficulté**.
- Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur :  
1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**.  
Si vous jouez sans Din, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



- Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 3.

**FACILE**

8 jetons Enquête (x8) et 3 jetons Quasi innocent (x3)

11 jetons Enquête et 2 jetons Quasi innocent

**MOYEN**

7 jetons Enquête (x7) et 3 jetons Quasi innocent (x3)

10 jetons Enquête et 1 jeton Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

6 jetons Enquête (x6) et 3 jetons Quasi innocent (x3)

9 jetons Enquête et 0 jeton Quasi innocent





## FIN - SCÉNARIO 11B :

Vous n'avez pas élucidé les crimes commis, mais vous avez résolu une autre affaire : c'est la reine Méléna en personne qui s'est emparée de la couronne de l'Empereur, juste après la mort de celui-ci. Maintenant que vous y pensez, vous vous rappelez avoir vu un lustre assez étrange au-dessus du trône de la Reine. Les preuves étaient devant vos yeux depuis le début !

Ces découvertes intéressent vos compagnons de cellule, qui parviennent à dénicher un double des clés de la prison quelques heures plus tard. Vos nouveaux amis vous présentent Séraphia, Reine des Rues et cheffe des mendiants, des contrebandiers et des *emprunteurs* de biens.

Elle envoie ses meilleurs voleurs s'emparer de la couronne et vous couvre d'or pour ces précieuses découvertes. Elle organise ensuite un banquet en votre honneur avec danses, musique... et thé épiced.



**Teor** est ravi d'avoir pu aider sa Majesté la Reine des Rues et d'avoir rencontré de nouveaux amis (enfin, clients).

**Okra** est heureuse que les bandits d'émeraude aient pu s'échapper. Elle avait entendu dire que ce groupe menait une rébellion presque pacifique suite à la déforestation qui avait eu lieu récemment.



**Din** ne cache pas son insatisfaction. Trahir la Reine et s'allier à des brigands n'est pas dans ses habitudes. Cependant, un large éventail d'organes étranges et d'ouvrages rares lui est désormais disponible.

**Valia** est profondément déçue d'avoir dû enfreindre la loi et trahir la couronne. Elle reconnaît tout de même que la Reine et ses chevaliers ont trahi le code d'honneur à de nombreuses reprises.



**Edd** est indifférent à toute cette histoire. Néanmoins, il reste très impressionné par la collection de reliques rares (et illégales) que possèdent les bandits.

# GLOSSAIRE

**Thé épïcé:** Oshra est réputée pour son thé épïcé. Il brûle la langue, embrume l'esprit et provoque parfois des incendies. De ce fait, une loi a été mise en place pour contrôler le taux d'épices dans le thé. Une loi rarement respectée.

**Souris:** Le peuple des souris est arrivé à Oshra en tant que passagers aveugles sur des navires de marchandises. Leur odorat et leur ouïe en ont fait des partenaires commerciaux recherchés pour ce qui est des échanges d'informations.

**Garde:** La garde d'Oshra n'est pas réputée pour sa bravoure. Cependant, la motivation des gardes est largement compensée par leur attrait pour l'argent. Constatment sous-payés et en service permanent, ils dépendent en grande partie des généreux dons des citoyens pour assurer la sécurité de ces derniers.

**Preuve:** Le Code des Obligations et Interdictions d'Oshra définit la preuve comme «tout élément pouvant être utilisé pour restreindre la liberté d'un individu n'étant pas assez généreux».

**Couronne:** La couronne de l'Empereur est bien plus ancienne que l'Empereur lui-même. La légende raconte qu'elle a été employée il y a des siècles pour bannir un ancien esprit gardien qui luttait contre les premiers colons arrivés sur l'île.

**Centre de détention du Têtard Têtu:** En réponse à la hausse de la criminalité, la reine Méléna a tenu à financer personnellement ce formidable institut de contemplation morale. Ce lieu recueille toute personne qui n'est pas assez innocente ou pas assez obéissante pour se balader librement.



**Contrebande de chats:** Puisque la princesse Cyra a été victime d'une allergie aux poils de chat pendant les funérailles de son père, tous les chats ont été bannis de la ville d'Oshra. Cette pilule était difficile à avaler pour les amateurs de chats. C'est pourquoi un trafic de chats clandestin a vu le jour dans l'enceinte de la ville.

**Reine :** À Oshra, le terme «reine» désigne un titre honorifique donné aux souveraines. Ce titre n'a rien à voir avec la noblesse mais est transmis de mère en fille. Parmi elles, on peut trouver la Reine des Marchands, la reine Méléna la Bien Nantie et la Reine des Rues.

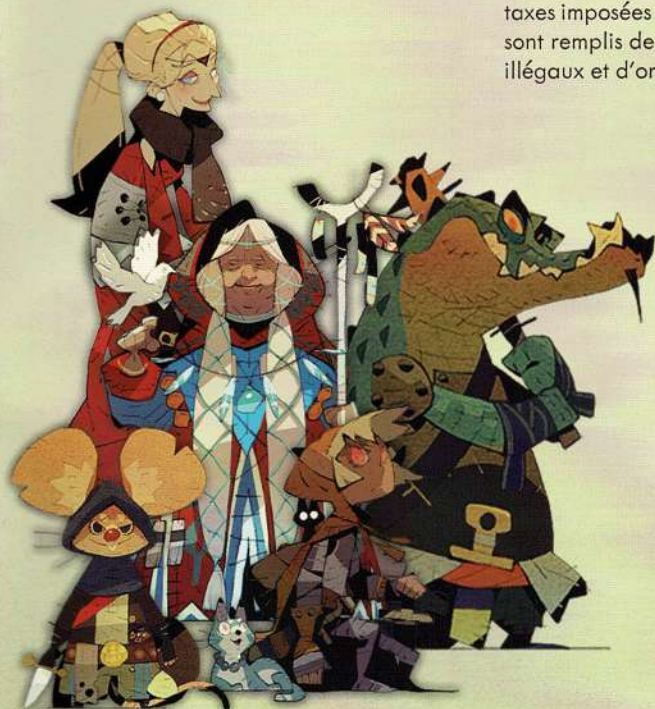
**Empire :** L'Empire a été instauré par Kéralon le Grand, qui a été fait Empereur par ses troupes et son peuple afin de vaincre

les Morts-vivants. Suite à la défaite de ces derniers et à la mort de l'Empereur, le sort de l'Empire est incertain. Un nouveau souverain va-t-il voir le jour ou les Reines et leurs enfants vont-ils se disputer le pays?

**Crime:** Le Code des Obligations et Interdictions d'Oshra définit le crime, qu'on appelle également «pagentil», comme «tout acte non approuvé par les puissants».

**Les bandits d'émeraude:** Groupe désorganisé habitant dans les collines. Ils tentent d'emprunter l'argent des taxes par la force pour l'utiliser à des fins plus personnelles. Ils sont parvenus à se forger une réputation en ville mais échappent encore à la vigilance des gardes.

**Séraphia:** Aussi appelée «la Reine des Rues», elle s'occupe des «honnêtes gens de tout Oshra». Elle a monté une affaire honnête dans le commerce de produits rares pour des clients divers tout en contournant les taxes imposées par le royaume. Ses entrepôts sont remplis de thé non homologué, de chats illégaux et d'organes usagés.



## CONCEPT

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque: retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Néanmoins, votre dernière soirée à la taverne du coin s'est mal terminée. Sûrement à cause d'une tournée de thé un peu trop épique.

Le lendemain matin, vous êtes accusés d'avoir commis tout un tas de crimes atroces... alors que vous êtes innocents, bien entendu! Pourrez-vous résoudre ces crimes en identifiant les vrais coupables? Ce n'est que grâce à cela que vous parviendrez à prouver votre innocence et à poursuivre votre digne quête.

Pour l'emporter dans *Almost Innocent*, les joueurs doivent coopérer pour trouver des indices propres à chaque joueur. Chacun des membres de l'équipe doit découvrir une combinaison d'indices bien précise. Pour cela, chaque joueur connaît la solution du joueur à sa gauche et doit trouver sa propre combinaison grâce à l'aide du joueur à sa droite.

Chacun leur tour, les joueurs posent des questions qui concernent les lignes et colonnes d'une grille d'indices de 6x6 cases. Lorsque l'équipe arrive à court de questions (donc de jetons Enquête), elle doit résoudre les différentes affaires. Les joueurs ne gagnent la partie que si chacun d'entre eux parvient à trouver la bonne combinaison.

## CRÉDITS

**UN JEU DE:** Philippe Attali

**ILLUSTRATIONS:** Satoshi Matsuura

**DÉVELOPPEMENT:** BFF Games

**DIRECTION ARTISTIQUE:** Maxime Erceau

**CONCEPTION GRAPHIQUE:** Florian Roos

et Chris Byer

**PRODUCTION:** Surfin' Meeple Chine

**GESTION DU PROJET:** AJ Lambeth

**TRADUCTION FRANÇAISE:** Quentin Hanot



Édition: Kolossal Games



Cocréation: BFF Games



# ALMOST INNOCENT

LIVRET DE CAMPAGNE  
CONTENU EXCLUSIF



## ACTE IV (ÉPILOGUE) :

Dans cet épilogue, vous continuerez à soutenir votre Reine.



### SI VOUS AVEZ FAIT RESPECTER LA LOI AVEC LA REINE MÉLÉNA :

- Utilisez la capacité spéciale **Corbeau blanc** dans tous les scénarios de l'épilogue.
- Ignorez les effets négatifs du pion Reine (vous pouvez toujours l'utiliser pour la capacité de Valia) dans tous les scénarios de l'épilogue.
- Après le **scénario 13**, continuez avec le scénario **14A** (page 4).

### SI VOUS AVEZ REMIS LA LOI EN QUESTION AVEC LA REINE SÉRAPHIA :

- Utilisez la capacité spéciale **Chat illégal** dans tous les scénarios de l'épilogue.
- Utilisez le module Reine normalement dans tous les scénarios de l'épilogue.
- Après le **scénario 13**, continuez avec le scénario **14B** (page 5).



## ACTE IV : UN SOUTIEN INCONDITIONNEL

SCÉNARIO 13 : LA COURONNE INSAISSABLE.....	PAGE 03
SCÉNARIO 14A : LE RETOUR DES BANDITS.....	PAGE 04
SCÉNARIO 14B : TROP IMPUDENTS !.....	PAGE 05
SCÉNARIO 16 : LE VOL DE LA COURONNE.....	PAGE 06
FIN DE LA CAMPAGNE.....	PAGE 07
LES COMPAGNONS ROYAUX.....	PAGE 08
GLOSSAIRE.....	PAGE 10

Quelques semaines après votre départ, non sans encombre, du centre de détention du Têtard Têtu, vous entendez à nouveau parler de la couronne perdue de l'Empereur. Avec cette histoire de bandits, votre honorable quête vous était complètement sortie de la tête. C'est alors qu'un messager de votre bienfaitrice royale surgit devant vous. La couronne de l'Empereur a été volée. Pour de bon, cette fois !

Votre Reine vous demande de l'aider à la retrouver. Elle vous confie un puissant **compagnon** qui vous aidera à résoudre cette affaire et à localiser cet objet inestimable. Cependant, ce chemin sera semé d'embûches, car la couronne semble être partout et nulle part à la fois. De plus, le bruit court que les bandits d'émeraude sont de retour !

### MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Prenez le **compagnon** de votre Reine (page 8).

Module Reine :



1 carte Déplacement  
1 dé Déplacement  
1 pion Reine

2 cartes  
Preuve  
Spécial



1. Placez le **plateau Scénario 13** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur : 1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**. *Si vous jouez sans Din, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.*



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

# x4   # x8   #

12 jetons Enquête   2 jetons Quasi innocent   Pas de module Reine

**MOYEN**

# x3   # x7   #

10 jetons Enquête   1 jeton Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

# x2   # x7   #

9 jetons Enquête   0 jeton Quasi innocent





Vous avez trouvé l'emplacement de la couronne ! Cependant, une espionne de la reine Méléna vous affirme que les **bandits d'émeraude** sont de retour, plus nombreux que jamais...

... et ils comptent bien dérober la couronne de l'Empereur avant que vous ne puissiez la récupérer. Vous devez les faire arrêter sans plus tarder.

## MISE EN PLACE

Capacités disponibles :



Prenez le compagnon royal **Corbeau blanc** (page 8).



Module Reine :



1 carte Déplacement  
1 dé Déplacement  
1 pion Reine

- Placez le **plateau Scénario 14A** au centre de la zone de jeu.
- Choisissez votre **niveau de difficulté**.
- Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur : 1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**. Si vous jouez sans **Din**, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



- Formez une réserve de jetons **Enquête** et de jetons **Quasi innocent** selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

  
 x9

  
 x3





12  
jetons  
Enquête

2  
jetons  
Quasi innocent

Pas  
de module  
Reine

**MOYEN**

  
 x7

  
 x2



9  
jetons  
Enquête

1  
jeton  
Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

  
 x6

  
 x3



9  
jetons  
Enquête

0  
jeton  
Quasi innocent





# ACTE IV



## SCÉNARIO 14B : TROP IMPUDENTS !



Vous avez trouvé l'emplacement de la couronne ! Cependant, vous avez aussi attiré l'attention des gardes : la ville entière est désormais à votre recherche.

La reine Méléna est allée jusqu'à envoyer son propre champion, un **gardien de fer**, à votre poursuite.

Pouvez-vous les aiguiller dans la mauvaise direction en accusant les bandits d'émeraude à votre place ?

### MISE EN PLACE

+1 carte Solution supplémentaire par joueur



Capacités disponibles :

Prenez le compagnon royal **Chat illégal** (page 8).

Module Reine :



1 carte Déplacement  
1 dé Déplacement  
1 pion Reine

2 cartes  
Preuve  
et Victime  
Spécial



Ajoutez :



Retirez :



1. Placez le **plateau Scénario 14B** au centre de la zone de jeu.
2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.
3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur : 1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**. Si vous jouez sans **Din**, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

12 jetons Enquête (tout type)  
2 jetons Quasi innocent  
Pas de module Reine

**MOYEN**

8 jetons Enquête (tout type)  
1 jeton Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

9 jetons Enquête (tout type)  
0 jeton Quasi innocent

# ACTE IV



## SCÉNARIO 16 : LE VOL DE LA COURONNE

Vous avez réuni toutes les preuves et vous mettez maintenant à la recherche du voleur de couronne.

🕵️ **Basile**, le meilleur ami de l'Empereur, est votre principal suspect. Il aurait apparemment récupéré la couronne et causé des dégâts en ville.

Des rumeurs racontent que Basile, qui est extrêmement difficile à retrouver, serait le Prince des Morts-vivants. Pouvez-vous l'arrêter afin de remettre la couronne à votre Reine ?

### MISE EN PLACE

+1 carte Solution supplémentaire par joueur



Capacités disponibles :

Ajoutez les 7<sup>e</sup> indices indiqués sur le paravent.

Prenez le **compagnon** de votre Reine (page 8).

Module Reine :



1 carte Déplacement  
1 dé Déplacement  
1 pion Reine

2 cartes  
Preuve, Victime  
et Coupable  
Spécial



Retirez :



1. Placez le plateau Scénario 16 au centre de la zone de jeu.

2. Choisissez votre **niveau de difficulté**.

3. Distribuez une combinaison de **5 cartes Solution** à chaque joueur : 1 **Crime**, 1 **Victime**, 1 **Preuve**, 1 **Lieu** et 1 **Coupable**. Si vous jouez sans **Din**, rangez les cartes restantes. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.



4. Formez une réserve de jetons Enquête et de jetons Quasi innocent selon la difficulté choisie à l'étape 2.

**FACILE**

8 jetons Enquête (represented by 8 # icons) and 2 jetons Quasi innocent (represented by 2 hammer icons).

11 jetons Enquête      2 jetons Quasi innocent

**MOYEN**

7 jetons Enquête (represented by 7 # icons) and 3 jetons Quasi innocent (represented by 3 hammer icons).

10 jetons Enquête      1 jeton Quasi innocent

**DÉTECTIVE**

6 jetons Enquête (represented by 6 # icons) and 3 jetons Quasi innocent (represented by 3 hammer icons).

9 jetons Enquête      0 jeton Quasi innocent





## FIN A : FAITES RESPECTER LA LOI !

La reine Méléna est ravie d'avoir retrouvé sa couronne. Après tout, c'est sa fortune qui a autrefois permis de l'acheter.

Elle utilise la couronne pour tenter de faire monter sa fille, Cyra, sur le trône et fait de vous des membres honorifiques de la garde royale.

**Valia** est heureuse d'avoir revu Cyra, son ancienne camarade de classe, et de constater que l'ordre est rétabli. Elle se rallie à une noble cause : faire monter Cyra sur le trône et apporter la paix dans le pays.

**Edd** est fasciné par la technologie incroyable utilisée par l'Empire. Il intègre l'académie royale pour étudier les gardiens ancestraux.

**Okra** devient une amie de la famille royale. Elle est promue au rang d'arbalétrière royale.



## FIN B : REMETTEZ LA LOI EN QUESTION !

La reine Séraphia vous récompense avec des bourses remplies de pièces d'argent ainsi qu'avec la clé de la ville, qui permet d'ouvrir, sans exception, chacune des portes d'Oshra.

Elle utilise la couronne pour faire chanter la famille royale et pour tenter de faire monter son fils, Pavyr, sur le trône. Elle vous décerne le titre honorifique de « Guides omniscients ».

**Teor** est ravi de voir que son ancien commandant, Pavyr, va pouvoir accéder au trône. Il se rallie donc à sa cause.

**Din** se lie d'amitié avec Basile et parvient à convaincre les partisans de la Reine des Rues de relâcher celui-ci. Din étudie tout ce que Basile a à lui apprendre et devient son disciple.

# LES COMPAGNONS ROYAUX

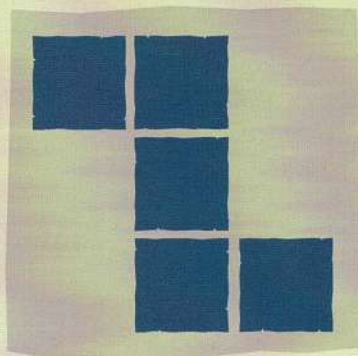


**Le Corbeau blanc (A : Faites respecter la loi)**

**Quand :** Une fois par partie, par le joueur actif.

**Coût :** Défausser cette carte.

**Effet :** Une fois par partie, pendant son tour, le joueur actif peut choisir de placer la forme spéciale sur le plateau. Pour ce faire, il est possible de faire pivoter la forme ou de la retourner.



Ensuite, chaque joueur **répond** à la question suivante :  
« **La forme recouvre-t-elle au moins un de mes indices ?** »  
en répondant par **oui** ou par **non**.

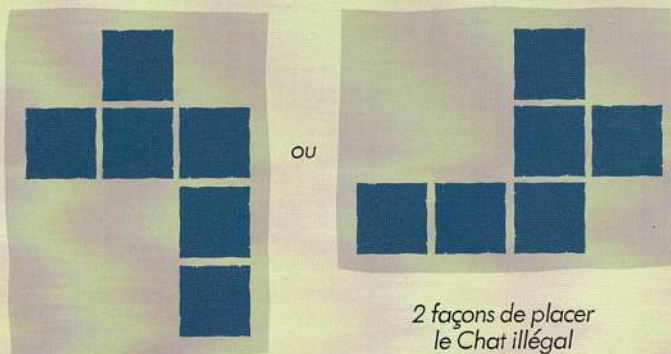


## Le Chat illégal (B : Remettez la loi en question)

**Quand :** Une fois par partie, par le joueur actif.

**Coût :** Défausser cette carte.

**Effet :** Une fois par partie et au lieu de jouer son tour, le joueur actif peut placer la forme spéciale sur le plateau. Pour ce faire, il est possible de faire pivoter la forme ou de la retourner. Cependant, celle-ci doit recouvrir exactement 6 cases.



Ensuite, le joueur qui utilise le Chat illégal pose l'une des deux questions possibles (de quantité ou de type/couleur) sur les 6 cases recouvertes. L'un après l'autre, chaque joueur répond à cette question.

Ceci donne la possibilité aux joueurs de poser une question sur un autre emplacement qu'une ligne/colonne.



## GLOSSAIRE

**Compagnon** : L'île d'Oshra a vu apparaître certains animaux particulièrement doués pour la magie. Curieusement, ceux-ci semblent attirés par le pouvoir et se lient d'amitié avec les souveraines et souverains ainsi qu'avec les personnes exceptionnelles.

**Bandit** : Le Code des Obligations et Interdictions d'Oshra définit le bandit comme « un individu qui soutire de l'argent ou des biens aux citoyens sans en avoir la permission royale ».

**Gardien** : Une ancienne ballade raconte que les gardiens sont des créatures de

légende créées par Quégetta l'Originelle afin de défendre l'île d'Oshra des envahisseurs. Après la défaite de la Mère des Gardiens, ces puissantes créatures ont sombré dans un profond sommeil pendant un siècle. Pour des raisons inconnues, certaines ont récemment refait surface et sont utilisées dans la lutte pour le pouvoir.

**Basile** : Basile était le conseiller le plus fidèle ainsi que l'ami le plus proche de l'Empereur. Dans les tavernes, l'on raconte que Basile aurait tué l'Empereur. D'autres affirment qu'il l'aurait ressuscité. D'autres encore prétendent même qu'il l'a tué, puis ressuscité.



## CONCEPT

Votre équipe s'est lancée dans une quête héroïque : retrouver la couronne perdue de l'Empereur d'Oshra. Néanmoins, votre dernière soirée à la taverne du coin s'est mal terminée. Sûrement à cause d'une tournée de thé un peu trop épicé.

Le lendemain matin, vous êtes accusés d'avoir commis tout un tas de crimes atroces... alors que vous êtes innocents, bien entendu ! Pourrez-vous résoudre ces crimes en identifiant les vrais coupables ? Ce n'est que grâce à cela que vous parviendrez à prouver votre innocence et à poursuivre votre digne quête.

Pour l'emporter dans *Almost Innocent*, les

joueurs doivent coopérer pour trouver des indices propres à chaque joueur. Chacun des membres de l'équipe doit découvrir une combinaison d'indices bien précise. Pour cela, chaque joueur connaît la solution du joueur à sa gauche et doit trouver sa propre combinaison grâce à l'aide du joueur à sa droite.

Chacun leur tour, les joueurs posent des questions qui concernent les lignes et colonnes d'une grille d'indices de 6x6 cases. Lorsque l'équipe arrive à court de questions (donc de jetons Enquête), elle doit résoudre les différentes affaires. Les joueurs ne gagnent la partie que si chacun d'entre eux parvient à trouver la bonne combinaison.

## CRÉDITS

UN JEU DE : Philippe Attali

ILLUSTRATIONS : Satoshi Matsuura

DÉVELOPPEMENT : BFF Games

DIRECTION ARTISTIQUE : Maxime Erceau

CONCEPTION GRAPHIQUE : Florian Roos

et Chris Byer

PRODUCTION : Surfin' Meeple Chine

GESTION DU PROJET : AJ Lambeth

TRADUCTION FRANÇAISE : Quentin Hanot



Cocréation : BFF Games



Édition : Kolossal Games



