

RESTAURANT

tiny
epic
CRIMES
KINGPINS

**CODE DE LA BRIGADE
D'INTERVENTION**



Prologue

Les criminels s'en donnent à cœur joie dans les rues d'Echo Ridge, s'attaquant allégrement à ses innocents citoyens. Mais ces petits gangs ne font que se disputer les miettes laissées par le Baron du Crime.

Ce despote domine les bas-fonds de la ville. Il tire toutes les ficelles et menace les fondations mêmes d'Echo Ridge. Vous êtes prêt à parier votre insigne que c'est le Baron qui a ordonné l'assassinat de Muretti. Il est temps de faire appel à la Brigade d'Intervention, une unité d'élite formée pour démanteler son réseau de repaires. Avec votre aide, nous pourrions démasquer ces bandits, découvrir qui est le véritable Baron du Crime et le faire tomber.



Aperçu de Kingpins - Barons du Crime

Un Baron du Crime (appelé Baron) œuvre en coulisse pour empêcher les enquêteurs de résoudre l'affaire du meurtre. Pour le contrecarrer, les joueurs dirigent à tour de rôle le fourgon de la brigade d'intervention (appelé Fourgon) et démantèlent les repaires qui parsèment la ville. Chaque repaire cache un indice quant à la véritable nature du Baron. Dès que deux de ces traits (sur quatre possibles) ont été identifiés, le Baron est révélé. Les joueurs doivent alors démanteler les repaires restants pour chacun de ces traits afin de faire tomber le Baron.



6 pions et plateaux Baron



6 pions Monument



1 plateau Identité



2 enveloppes Stratégème



7 cartes Stratégème



4 cartes Affaire Non Résolue



16 jetons Repaire



1 Fourgon



1 marqueur Temps



1 carte Fourgon



4 cartes Capacité



6 cartes Événement



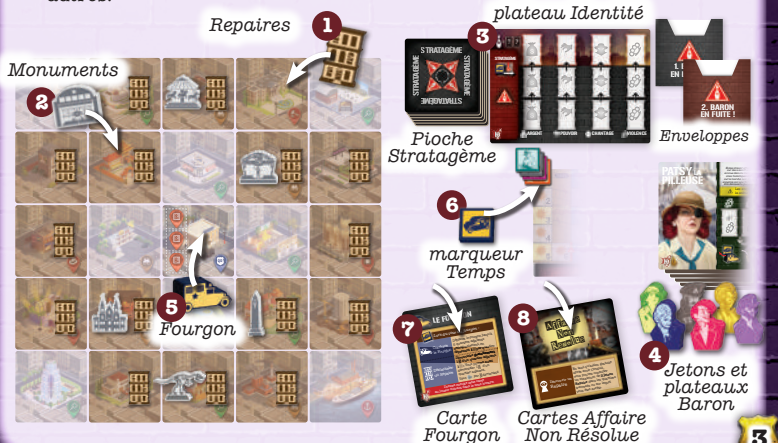
10 jetons Événement

Mise en place de l'extension

- 1 Mélangez les **16 jetons Repaire**, face cachée, et placez-les sur les 16 cartes Quartier indiquées sur l'illustration ci-dessous.
- 2 Placez les **6 monuments** dans la ville :




Hangar Obélisque
- 2A Prenez le **Hangar** et l'**Obélisque**, ainsi que 2 autres pions Monument au hasard. Placez-les aléatoirement sur les 4 quartiers immédiatement en diagonale du QG : 2-③, 2-④, 4-③ et 4-④.
- 2B Placez aléatoirement les 2 pions Monument restants sur les 2 quartiers centraux tout en haut et tout en bas de la ville : ①-③ et ⑤-③.
- 3 Placez le **plateau Identité** à proximité de la ville. Mélangez les **7 cartes Stratagème** et placez-les, face cachée, à côté du plateau Identité. Placez les enveloppes **Baron En Liberté** et **Baron En Fuite !** non loin.
- 4 Placez les **6 plateaux Baron** et leurs **jetons** associés à proximité.
- 5 Placez le **Fourgon** sur le QG.
- 6 Placez le **marqueur Temps** du fourgon au bas de la pile de marqueurs Temps.
- 7 Donnez la **carte Fourgon** au joueur dont le marqueur Temps est directement au-dessus de celui du fourgon.
- 8 Mélangez les **cartes Affaire Non Résolue** et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Les joueurs peuvent consulter secrètement leur carte. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte, sans les révéler.
- 9 Mélangez les **4 cartes Capacité** avec celles du jeu de base avant de les distribuer aux joueurs.
- 10 Mélangez les **6 cartes Événement** avec celles du jeu de base avant d'en piocher une, puis placez les jetons Événement supplémentaires avec les autres.



Nouvel objectif

En plus de résoudre l'affaire de meurtre, les joueurs doivent maintenant faire tomber le Baron du Crime avant que le marqueur Temps du fourgon ne franchisse la dernière case de la piste Temps. Les joueurs perdent si cela se produit ou s'ils n'ont pas fait tomber le Baron avant de tous avoir rédigé leur rapport.

Le Fourgon

Les enquêteurs sont assistés par un véhicule spécial qui dispose de son propre marqueur Temps. Celui-ci indique son tour de jeu et les heures qu'il a passées à effectuer des actions. Lorsque c'est le tour du fourgon, le joueur qui possède la carte Fourgon joue le tour du fourgon. Le rôle du fourgon est de parcourir la ville et de démanteler les repaires.



Conduire le Fourgon

Le fourgon se déplace orthogonalement à travers les quartiers, comme une voiture d'enquêteur, en avançant d'une heure (1) par quartier son marqueur Temps. Il peut se déplacer d'au maximum 5 quartiers lors de son tour (jusqu'à 5 1). Le fourgon n'est pas un «enquêteur» et n'est donc pas affecté par toute pénalité de déplacement causée par un événement actif.

Démanteler les repaires

Lorsque le fourgon termine son déplacement, s'il y a un repaire sur son quartier, vous le démantelez immédiatement et **gratuitement** : vous retournez et révélez le symbole du repaire, puis le placez sur l'emplacement vide le plus bas du plateau Identité correspondant à son symbole. *Exemple : Le fourgon révèle un symbole Argent, placez-le sur l'emplacement vide le plus bas de la colonne Argent du plateau Identité.*



Ensuite, le joueur qui contrôle le fourgon peut choisir de dépenser **1 1 supplémentaire** du fourgon pour démanteler un autre repaire adjacent au quartier où se trouve le fourgon. Pour chaque repaire démantelé, le joueur avec la carte Fourgon **avance de 1 Niveau d'Insigne** (G).



Action bonus : Découvrir un Repaire

Cette action bonus peut être effectuée en tant que seconde action gratuite pendant votre tour (elle est indiquée au dos de votre carte Affaire Non Résolue pour ne pas l'oublier). Lorsque vous **Conduisez** votre voiture à travers un quartier contenant un repaire, ou qu'elle y termine son déplacement, vous pouvez **consulter le verso de ce Repaire** (3 fois maximum par tour).



Cette information n'est pas partagée avec les autres joueurs. Si la prise de notes est autorisée, veuillez à noter cette information.

Identité du Baron

Le plateau Identité recense les repaires démantelés, qui, lorsqu'ils sont révélés, sont de quatre types différents :



Argent



Violence



Chantage



Pouvoir

Chaque paire de traits identifie l'un des Barons possibles. *Exemple : Patsy la Pilleuse possède les traits Violence (💣) et Argent (💰).*



Lorsque 3 repaires d'un même trait sont placés sur le plateau Identité, ce trait est « verrouillé », ce qui signifie que le Baron possède nécessairement ce trait. Quand un deuxième trait a 3 repaires, le Baron est identifié (voir ci-dessous). *Exemple : Le plateau Identité cumule 3 Argent et 3 Violences, Patsy la Pilleuse est donc la Baronne du Crime pour cette partie.*

Baron En Fuite !

Une fois le Baron identifié, **1** mettez en jeu le plateau et le pion de ce Baron, en rangeant les autres plateaux et pions dans la boîte. **2** Rangez dans la boîte le plateau Identité, ainsi que tous les autres repaires démantelés. **3** Cependant, si un **quatrième Repaire** d'un trait a été démantelé avant que le Baron ne soit identifié, placez-le sur l'emplacement correspondant au « quatrième symbole » sur le plateau du Baron pour représenter le dernier repaire.



Affaires Non Résolues

Au début de la partie, chaque joueur reçoit aléatoirement une carte Affaire Non Résolue. Il s'agit d'un dossier que vous avez sur votre bureau et dans lequel vous êtes persuadé que l'insaisissable Baron est impliqué. Vous pouvez consulter votre carte Affaire Non Résolue et noter secrètement lequel des quatre traits vous souhaitez voir chez le Baron. Lorsque vous contrôlez le fourgon, vous cherchez à démanteler les repaires qui présentent ce trait.

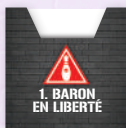
Si le trait sur votre carte est verrouillé, révéléz votre carte Affaire Non Résolue et obtenez sa récompense en avançant de 2 Niveaux d'Insigne. Une fois que les deux traits sont verrouillés, conservez votre carte Affaire Non Résolue, car son verso est une aide de jeu pour la *Découverte des Repaires*.



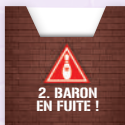


Stratagème

Chaque fois que le marqueur Temps du fourgon atteint un symbole Événement, l'un des stratagèmes du Baron est résolu à la fin du tour du fourgon. Pour ce faire, piochez la première carte de la pioche Stratagème et glissez-la dans l'une des enveloppes Stratagèmes de sorte que l'un des mots «STRATAGÈME» soit visible à travers la fente de l'enveloppe :



Utilisez « 1. Baron En Liberté » si le Baron n'a pas été identifié.



Utilisez « 2. Baron En Fuite ! » si le Baron a été identifié.

Le Baron est en train d'attaquer l'un des **6 monuments** ou le **QG de la police**, indiqué par le symbole dans la fenêtre carrée. Tous les joueurs dont les voitures se trouvent à moins de 2 quartiers orthogonalement de ce lieu doivent immédiatement avancer leurs marqueurs Temps du total de ① indiqué dans les fenêtres circulaires (ce qui peut déclencher un seul nouvel événement. Si deux marqueurs peuvent déclencher un événement, un événement est déclenché par le marqueur le plus en retard et/ou le plus haut sur la pile). Remarquez que l'enveloppe «En liberté» comporte une fenêtre et que l'enveloppe «En fuite!» en comporte deux, qui s'ajoutent l'une à l'autre.



Exemple : Tous les enquêteurs se trouvant dans un rayon de 2 quartiers du QG de la police doivent avancer de +2 ① leur marqueur. Défaussez la carte Stratagème après l'avoir résolue.

Remarque : Une fois que les deux repaires «quatrième symbole» ont été démantelés, les cartes Stratagème et leurs enveloppes ne sont plus utilisées et peuvent être retirées de la partie.



Effet du Baron

L'effet du Baron est un effet négatif qui empêche les joueurs d'effectuer une action spécifique lorsque le Baron a été identifié et qu'il est «En fuite».

Exemple : Pour Patsy, l'effet est «Les enquêteurs ne peuvent pas Fouiller la scène». Une fois le Baron tombé, l'effet négatif est supprimé (voir p. 7).



Les enquêteurs ne peuvent pas *Fouiller la scène* (🔍).



Faire tomber le Baron

Une fois le Baron identifié, le nouvel objectif est de trouver le quatrième repaire de chacun des deux traits du Baron. Si un quatrième repaire a déjà été trouvé avant l'identification du Baron, il est immédiatement placé sur son emplacement correspondant (c'est déjà ça de pris !).



Si un repaire ne correspondant pas au Baron est découvert au cours de cette phase, il est écarté de la partie, mais vous avancez tout de même de 1 Niveau d'Insigne. Une fois que les quatrièmes repaires de chaque trait du Baron ont été démantelés, **1** retirez de la partie le fourgon, son marqueur Temps et sa carte, **2** placez le Baron dans le quartier où se trouve le monument indiqué sur son plateau, **3** et retirez de la partie toutes les cartes Stratagème restantes ainsi que les deux enveloppes Stratagème.

Si vous êtes dans le même quartier que le Baron, à votre tour, vous pouvez, en tant qu'action, dépenser 1 pour l'appréhender. Retirez de la partie le Baron et son plateau, puis gagnez 1 **carte Suspect** et 1 **carte Force** (comme indiqué sur le plateau Baron).



Le Baron en mode coopératif

Les règles sont les mêmes, à l'exception des affaires non résolues : chaque joueur reçoit 1 carte Affaire Non Résolue au début de la partie, mais ils peuvent discuter librement de ce qu'il y a sur leur carte. Cependant, lorsqu'une **pénalité Excès d'Événements** est appliquée, en plus de déplacer le marqueur Dépassement du Temps, les joueurs doivent **défausser une des cartes Affaires Non Résolues** (ils choisissent laquelle). Pour chaque carte Affaire Non Résolue valide qui n'est pas défaussée lorsque ce trait est verrouillé, TOUS les joueurs gagnent la récompense.



Le Baron en mode standard à 2 joueurs

Distribuez 1 carte Affaire Non Résolue à chaque joueur, puis placez 1 **carte Affaire Non Résolue, face cachée**, à côté du plateau Baron sans la révéler. Rangez la carte inutilisée dans la boîte sans la consulter. Les joueurs gagnent la récompense si le symbole de leur trait est verrouillé. Toutefois, si le Baron a un symbole correspondant à celui de la carte Affaire Non Résolue face cachée (révélez-la lorsque le Baron est identifié), défaussez une carte Suspect de la pioche en guise de pénalité.



Galerie des Malfrats

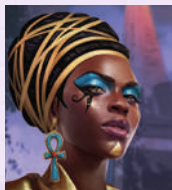
JAKE LE JOKER



Violence et
Chantage

⚠ Les enquêteurs ne peuvent pas Arrêter un Témoin (👁).

QAHIRA LA QUEEN



Pouvoir et
Chantage

⚠ Les enquêteurs ne peuvent pas Arrêter un Informateur (📡).

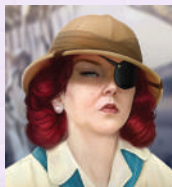
CALEB LE COLONEL



Violence et
Pouvoir

⚠ Les enquêteurs ne peuvent pas faire de Planque (🔪).

PATSY LA PILLEUSE



Violence et
Argent

⚠ Les enquêteurs ne peuvent pas Fouiller la scène (🔍).

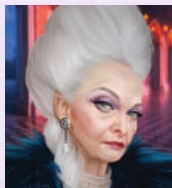
RICHMOND LE RIBAUD



Chantage et
Argent

⚠ Les enquêteurs ne peuvent pas Mettre en détention (mais peuvent placer des gangsters sur leur plateau).

DOMINIQUE LA DUCHESSE



Pouvoir et
Argent

⚠ Les enquêteurs ne peuvent pas Appeler des Renforts.

Crédits

Auteur : Scott Almes

Illustrateur : Nikoletta Vaszi

Graphiste : Benjamin Shulman

Développeur en chef : Michael Coe

Développeurs : Jason Washburn, Benjamin Shulman, Darren Werner

Relecteur : David Ladyman

Versión française : PixieGames

Traduction française : MeepleRules.fr



©2023 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. ©2024 PixieGames, pour la version française. Toute reproduction sans accord écrit est interdite. Tiny Epic Crimes, Gamelyn Games, les logos Gamelyn Games et TEC sont des marques déposées de Gamelyn Games.

**TEC
K01**