

tiny

epic

CRIMES

TM

CODE DES ENQUÊTEURS



Prologue

La ville d'Echo Ridge : une masse de béton crasseuse où les gangsters sans foi ni loi et les opportunistes sans scrupules sévissent en toute impunité. Meurtres. Corruption. Contrebande. Et juste au moment où la tension atteignait son paroxysme...

Hier soir, le tristement célèbre producteur de films Donny Mureti, le fils du maire, a été assassiné dans son appartement. Ce n'est un secret pour personne, et surtout pas pour vous qui êtes au service de la loi, celui-ci faisait les poches de tous les minables richards d'Echo Ridge. Et maintenant, il est mort. Bon débarras, songez-vous.

Le hic, c'est que le maire exige que l'affaire soit bouclée avant que la presse ne s'en mêle. Vous avez donc **48 heures** avant que tout cela n'explode sur la place publique... et que la guerre des gangs ne reprenne de plus belle.



Sommaire

Matériel.....	3
But du jeu	4
Choisir un mode.....	4
Mise en place standard.....	5-7
Prendre des notes	6
Aperçu	8
• Elucider l'affaire.....	8
Obtenir les alibis des suspects.....	8
Valider les preuves	9-10
• Collecter des indices	9
• Traiter les preuves	9
• Joueurs ayant des indices	10
• Consulter les preuves validées	10
• Gagner 1 Niveau d'Insigne	10
Tour de jeu	11
Étape 1 : Conduire	11

Étape 2 : Effectuer 1 Action..	11-14
• Action : Arrestation	11
• Action : Pause café	11
• Action : Appeler des Renforts	12
• Action : Attraper un Informateur.....	12
• Action : Attraper un Témoin.....	12
• Action : Fouille	12
• Action : Planque	13
• Action : Mettre en Détention	13
• Action : Rédiger votre Rapport	14
• Action Bonus : Interrogatoire	14
• Action : Événement.....	14
Heures de la journée	15
Capacités des enquêteurs	15
Cartes Force	15
Étape 3 : Piocher un Événement ..	15
• Pénalité Excès d'Événements	16
Étape 4 : Ajouter un gangster.....	16
Tour suivant.....	16
Fin de partie : L'accusation	17
Variante 2 joueurs	17
Mode Coopératif	18-19
Mode Solo.....	19
Aide de jeu.....	20



Matériel



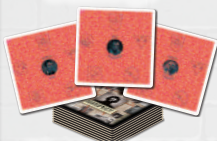
1 carte QG



24 cartes Quartier



8 cartes Capacité



16 cartes Suspect



12 cartes Force



18 cartes Événement



4 plateaux Enquêteur



4 aides de jeu



2 plateaux Temps



1 enveloppe Meurtre



1 loupe



5 enveloppes Preuve



1 sac



25 jetons Indice



5 jetons Preuve



10 jetons Dé



4 marqueurs Temps



4 voitures



4 insignes



15 gangsters



2 dés Balle



20 jetons Événement

Aperçu

Les joueurs incarnent des enquêteurs des forces de l'ordre qui s'efforcent de résoudre une affaire de meurtre et de contrecarrer les activités de la pègre qui gangrène la ville. Vous remportez la partie si le meurtrier est correctement identifié à la fin du temps imparti. Chaque joueur n'ayant droit qu'à une seule accusation, l'élucidation de l'affaire peut nécessiter un peu de coopération, notamment en rassemblant des preuves ou en «partageant» les alibis des suspects. Mais prenez garde à ne pas divulguer trop d'informations. En effet, il vous faudra trouver le bon équilibre entre la dissimulation et l'entraide pour l'emporter ! Vous avez le choix entre trois modes de jeu passionnants, proposant chacun des mises en place, des règles et des objectifs spécifiques.



Choisir un mode

Mode Standard («Compétitif», p. 5) :

Chaque enquêteur œuvre à sa propre carrière ! Toutes les actions peuvent être effectuées par tous les enquêteurs, à condition que ce soit le bon moment de la journée. Ils doivent prendre soin de garder leurs renseignements aussi secrets que possible, car il n'y aura qu'un seul vainqueur : le joueur identifiant correctement le meurtrier et ayant le grade le plus élevé. Mais attention, si l'affaire n'est pas résolue à la fin du temps imparti et que le meurtrier s'en sort, tous les joueurs perdent et sont contraints de présenter leur démission.

Mode Coopératif (p. 18-19) :

Les joueurs travaillent en équipe et jouent des rôles différents au sein des forces de police : Shérif, Inspecteur, Analyste et Patrouilleuse. Oubliez les secrets, vous et vos collègues enquêteurs partagez vos cartes Suspect, vous résolvez l'affaire ensemble et jouez vos carrières sur une unique accusation.

Mode Solo (p. 19) :

C'est un travail solitaire que de maintenir cette ville à flot, mais il faut bien que quelqu'un se charge du sale boulot !



Mise en place standard

- 1 Placez la **carte QG** (marquée «QG») au centre de la table.
- 2 Mélangez les **24 cartes Quartier** et placez-les aléatoirement, face visible, en une grille de 5 x 5 autour du QG (il doit être au centre de la grille). Cette grille est appelée «ville» et chaque carte individuelle est appelée «quartier».
- 3 Placez les **10 jetons Dé** à côté de chaque quartier sur deux des côtés de la ville, dans l'ordre numérique :
 - 3A Haut : **5 jetons Dé blanc** (1 - 5)
 - 3B Gauche : **5 jetons Dé noir** (1 - 5)
- 4 Placez les **5 jetons Informateur** (10), face cachée, chacun à côté d'un jeton Dé noir.
- 5 Placez les **5 jetons Témoin** (10), face cachée, chacun à côté d'un jeton Dé blanc.
- 6 Mélangez les **7 jetons Fouille** (10), face cachée, et placez-les sur les 7 quartiers marqués d'un 10.
- 7 Mélangez les **5 jetons Planque** (10), face cachée, et placez-les sur les 5 quartiers marqués d'un 10.
- 8 Placez les **3 jetons Détention** (10) sur les 3 10 du QG.
- 9 Préparez la **piste Temps** : disposez les **2 plateaux Temps** l'un à côté de l'autre, tous deux face Standard visible (indiquée en haut à gauche) pour former la piste Temps.
- 10 Placez les **5 jetons Preuve** à portée de tous les joueurs.
- 11 Placez les **2 dés Balle** à portée de tous les joueurs.
- 12 Mettez tous les gangsters dans le **sac** et mélangez-les. Piochez-en **3**, l'un après l'autre, et placez-les dans la ville : lancez les deux dés pour déterminer le quartier dans lequel le gangster est placé (voir Ajouter un gangster, p. 16). Si vous obtenez «6» ou «3-3», ou s'il y a déjà un gangster dans ce quartier, relancez les dés. Répétez l'opération jusqu'à ce que **3 gangsters** soient dans la ville.
- 13 Chaque joueur reçoit un **plateau Enquêteur** (face Standard visible), une **aide de jeu**, un **marqueur Temps**, une **voiture**, et un **insigne**.
 - 13A L'**aide de jeu** présente des informations sur ses deux faces : vous pouvez la retourner librement.
 - 13B Empilez tous les **marqueurs Temps** sur le côté de la piste Temps, dans l'ordre de l'âge des joueurs, le plus jeune au sommet de la pile et le plus âgé en bas.
 - 13C Placez votre **voiture** sur le QG.
 - 13D Placez votre **insigne** (face 10+ cachée) sur la grande illustration d'insigne en bas à gauche de votre plateau Enquêteur.
- 14 Mélangez et distribuez à chaque joueur **2 cartes Capacité**. Chaque joueur en choisit une (qu'il place face visible près de son plateau). Toutes les cartes inutilisées sont rangées dans la boîte.
- 15 Mélangez les **cartes Force** pour former une pioche, face cachée. Distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Chaque joueur peut consulter secrètement sa carte.

Mise en place standard (suite)

- 16** Mélangez les **cartes Suspect** afin de former une pioche, face cachée.
- 16A** Piochez-y **1 carte** sans la révéler, puis glissez-la dans l'**enveloppe Meutrier**. Assurez-vous que la flèche sur son dos reste visible dans la fente triangulaire lorsque vous la glissez dans l'enveloppe. *Il s'agit de l'assassin de Don Mureti. Aucun joueur ne peut sortir ou consulter cette carte à moins d'en avoir reçu explicitement l'instruction.*
- 17** Placez les **5 enveloppes Preuve** et la **loupe** à portée de tous les joueurs.
- 18** Placez tous les **jetons Événement** à proximité afin qu'ils puissent être utilisés lorsque cela sera requis.
- 19** Mélangez les **cartes Événement** pour former une pioche. Placez-en **1, face visible**, dans l'emplacement « 1 » libre en bas de la piste Temps. Lisez-la à voix haute et suivez les instructions de mise en place qui y sont indiquées. Voir pages 14-15 pour plus de détails.



5 jetons Preuve



5 enveloppes Preuve

Prendre des notes



Le jeu ne fournit pas d'outils pour prendre des notes. Vous devez donc vous fier à votre mémoire pour garder une trace des preuves résolues et des alibis des suspects. Toutefois, si les joueurs souhaitent prendre des notes, chacun peut utiliser du papier et de quoi écrire pour le faire secrètement. Vous n'êtes jamais obligé de partager ces notes avec un autre joueur. Nous vous recommandons d'y mentionner en haut les 5 formes de preuves afin de suivre leur validation et les lettres «A» à «P» afin de barrer les noms des suspects dont vous apprenez l'innocence.



Marqueur Temps



Jetons Dé noir



Jetons Informateur



Insigne

13D



Aperçu

Au lieu de jouer dans le sens horaire, l'enquêteur devant jouer le prochain tour est déterminé par la position des **marqueurs Temps** des joueurs sur la piste Temps. Le joueur dont le marqueur est le plus en arrière (le plus proche du « 1 ») joue le prochain tour. Lorsque plusieurs marqueurs sont sur la même case, le joueur dont le marqueur est le plus haut dans la pile joue le prochain tour :

1. **Conduire*** (facultatif), p. 11
2. **Effectuer 1 action*** (obligatoire), p. 11-14
3. **Piocher un Événement** (facultatif), p. 15-16
4. **Ajouter un Gangster** (obligatoire), p. 16

*Lors des *Étapes 1 et 2* (Conduire et Effectuer 1 action) vous devez dépenser du temps, mesuré en **heures**. À l'issue de l'*Étape 2*, avancez votre marqueur d'une case pour chaque heure (🕒) que vous avez dépensée.



Élucider l'affaire

Le but du jeu est d'identifier correctement le meurtrier : la carte Suspect dans l'enveloppe Meurtrier. Deux voies s'offrent à vous pour y parvenir : **Obtenir les alibis des suspects** (voir ci-dessous) et **Valider les preuves** (voir page suivante).



+ Obtenir les alibis des suspects

Les suspects présents dans la pioche Suspect sont innocents du meurtre, car ils ont tous un alibi. Vous aurez l'occasion, tout au long de la partie, d'obtenir leurs alibis. Vous pouvez le faire de deux façons :

1. **En piochant la première carte de la pioche Suspect** (si la pioche est épuisée, vous devez utiliser l'option 2).
2. **En consultant une carte Suspect** d'un autre joueur : Il tient ses cartes dans sa main, leur dos tourné vers vous, et vous en choisissez une aléatoirement.

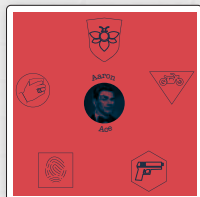
Choisissez-en 1



Utilisez la **loupe** pour révéler le nom au centre de la carte. Ne lisez pas le nom à voix haute aux autres joueurs ! Conservez vos propres cartes Suspect face cachée devant vous, à l'abri des regards des autres joueurs. Vous pouvez à tout moment consulter vos propres cartes à l'aide de la loupe.

Valider les Preuves

Sur la carte Meurtrier, il y a 5 types de preuves différentes qui, ensemble, permettent de l'identifier (dissimulés par le *Système de Décodage Tiny Epic*).



 /  **GANG** : Rhinos Rouges ou Frelons Bleus

 /  **RANG** : Parrain ou Sbire

 /  **LABO** : Empreintes ou Traces de pas

 /  **FUIITE** : Voiture ou Moto

 /  **ARME** : Arme à feu ou Arme blanche

Le meurtrier ci-dessus, Aaron Ace, fait partie du gang des **Frelons Bleus**  dont il est le **Parrain** . Il a laissé des **Empreintes**  sur la scène de crime, s'est enfui à **Moto**  et a utilisé une **Arme à feu**  pour commettre le meurtre.

Collecter des indices

Effectuez des actions spécifiques pour collecter des **jetons Indice** (placez-les sur votre plateau Enquêteur). Lorsque les joueurs ont collectivement collecté suffisamment de jetons d'un type de preuve, celle-ci est résolue.

Exemple : Lorsque les joueurs ont effectué 5 fois l'action Attraper un Informateur et ont donc collecté les 5 jetons Informateur, la preuve sur le rang du meurtrier est résolue.



Traiter les preuves

Le joueur qui a collecté le **dernier jeton Indice** :

- 1 Il prend le **jeton Preuve** correspondant et le place sur son plateau Enquêteur. Cela indique qu'il détient cette preuve.
- 2 Il prend ensuite l'**enveloppe Preuve** correspondante pour découvrir la preuve validée : pour cela, il retire soigneusement la carte Meurtrier de son enveloppe, sans en révéler le verso, **A** il la glisse dans l'enveloppe Preuve de sorte que la flèche blanche soit toujours visible à travers l'ouverture et **B** il retourne l'enveloppe pour révéler secrètement le symbole de la preuve à travers la fenêtre.

Exemple : Le rang du meurtrier se révèle être le «Parrain».

- 3 Lorsque c'est fait, il retourne l'enveloppe et retire délicatement la carte sans la révéler. Il la replace dans l'enveloppe Meurtrier, de sorte que la flèche soit à nouveau visible.



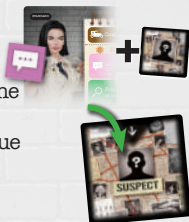
Parrain



Traiter les preuves (suite)

Joueurs ayant des indices

Tous les joueurs qui ont contribué à la résolution d'une preuve, c'est-à-dire qui ont au moins un jeton Indice de ce type, **gagnent 1 carte Suspect** (1 seule, quel que soit le nombre de jetons qu'ils ont collectés).



Consulter les preuves validées

Seul le détenteur d'un **jeton Preuve** peut consulter cette Preuve à tout moment. Tous les autres joueurs peuvent jeter un coup d'œil aux preuves en guise de récompense pour avoir résolu des événements.



*Le détenteur
de la preuve en
choisit 1*



Lorsque vous résolvez un **Événement**, le  indiqué comme récompense signifie que vous pouvez échanger des informations avec un joueur qui possède un jeton Preuve. Vous regardez la carte du meurtrier dans l'enveloppe Preuve que le joueur possède, tandis que ce joueur choisit aléatoirement et regarde l'une de vos cartes Suspect. Vous devez avoir au moins un suspect pour faire cela, et il peut tout à fait s'agir d'un suspect que l'autre joueur a déjà vu.

C'est à vous de décider si vous voulez faire cela ou non, et quelle enveloppe regarder (si l'autre joueur a plus d'un jeton Preuve). Le détenteur de la preuve ne peut pas refuser. Veillez à ne révéler aucune autres information, à vous-même ou aux autres joueurs.



Mode Coopératif : Toutes les informations sur les preuves sont partagées entre les joueurs. Ignorez la récompense  pour toutes les récompenses des événements.



Gagnez 1 Niveau d'Insigne

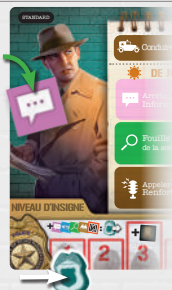
Lorsque vous collectez n'importe quel type de **jeton Indice** (, , ,  ou ) , ou lorsqu'un événement vous récompense par le gain de 1 Niveau d'Insigne () , avancez votre **insigne** de 1 case sur sa piste, sur votre plateau Enquêteur. S'il atteint une case avec un symbole, vous gagnez immédiatement le bonus indiqué :



Gagnez une
carte Suspect



Interrogatoire,
p. 14



Si votre rang dépasse «9», retournez votre marqueur face «10+» visible et remplacez-le sur la grande illustration d'insigne (case 0 de la piste).

Tour de jeu

Lorsque votre marqueur Temps est le plus en arrière sur la piste Temps, c'est à vous de jouer. Résolvez ces quatre Étapes :



Étape 1 : Conduire (facultatif)

Vous pouvez déplacer votre voiture d'autant de quartiers adjacents que vous le souhaitez dans la ville. Vos déplacements doivent être orthogonaux (et non diagonaux). Chaque quartier parcouru coûte 1 ⌚ : une fois votre action de l'étape 2 résolue, vous avancez votre marqueur Temps du nombre total d'⌚ consommées (voir ci-dessous). Si vous le souhaitez, vous pouvez rester dans le même quartier : cela vous coûte alors 0 ⌚. Exemple : Ce déplacement de 3 quartiers vous coûte 3 ⌚.



Étape 2 : Effectuer 1 Action (obligatoire)

Vous devez ensuite effectuer une action, coûtant un nombre de ⌚ (indiqués sur l'aide de jeu). Une fois résolue, avancez votre marqueur Temps du nombre de cases requis sur sa piste, plus les ⌚ des quartiers que vous avez parcourus lors de l'Étape 1 : Conduire. Si vous vous retrouvez sur une case où se trouve le marqueur d'un autre joueur, placez le vôtre **au sommet** de la pile.



Action : Arrestation (de Jour ou de Nuit)

Si vous êtes dans le même quartier qu'un gangster, dépensez 1 ⌚ pour l'arrêter. **A** Retirez le jeton de ce gangster du quartier et placez-le sur l'emplacement libre de même couleur à droite de votre plateau Enquêteur. Exemple : Vous dépensez 1 ⌚ pour arrêter ce gangster des Frelons Bleus. Vous le placez sur la case bleue de votre plateau. Si vous avez déjà un gangster de cette couleur sur votre plateau, remettez-le dans le sac.

B Une fois que les 3 emplacements (, , et) sont remplis, **gagnez 1 Niveau d'Insigne** et remettez les 3 gangsters dans le sac.



Remarque : « Arrestation » () est une action spécifique (voir ci-dessus), tandis que « appréhender » signifie retirer de la ville un ou plusieurs gangsters, que ce soit par une Arrestation, une mise en Détention, l'appel des Renforts ou toute action similaire. **Lorsque vous appréhendez un gangster, remettez-le dans le sac, sauf si l'action indique le contraire.**



Action : Pause café (de Jour ou de Nuit)

Dépensez 1 ⌚ pour ne faire aucune action lors de votre tour. Bien que rare, cette action peut être utile dans certaines circonstances.

Étape 2 : Effectuer 1 Action (suite)

Action : Appeler des Renforts (☀ de Jour)

Si des gangsters sont présents dans le quartier où vous vous trouvez **et/ou** les quartiers adjacents, vous pouvez «risquer» du temps pour tous les appréhender. Déclarez combien de ⌚ vous dépensez (de **1 à 6**), puis **lancez un dé** :

4 ⌚
risquées



✓ Le résultat est **inférieur ou égal** au nombre d'heures risquées : c'est un succès ! Vous appréhendez tous les gangsters de votre quartier et des quartiers adjacents, vous les remettez dans le sac et **gagnez une carte Force**.



✗ Le résultat est **supérieur** : c'est un échec. Vous appréhendez un gangster de votre quartier (s'il y en a un), mais aucun gangster adjacent, et vous ne gagnez pas de carte Force.



Exemple : Vous risquez 4 ⌚ pour Appeler des Renforts. C'est un 3 : bien joué ! Vous retirez les 4 gangsters et gagnez 1 carte Force.

Remarque : Réussite ou Échec, avancez votre marqueur Temps des ⌚ risquées.

Action : Attraper un Informateur (☀ de Jour)

S'il y a un gangster dans votre quartier et un **jeton**

Informateur (🗨) dans la rangée correspondante, dépensez **2 ⌚** pour appréhender ce gangster ET récupérer le jeton.

Remettez le gangster dans le sac, placez le jeton sur votre plateau Enquêteur et gagnez 1 Niveau d'Insigne (🔄).



Action : Attraper un Témoin (🌙 de Nuit)

S'il y a un gangster dans votre quartier et un **jeton**

Témoin (👁) dans la colonne correspondante, dépensez **2 ⌚** pour appréhender ce gangster ET récupérer le jeton.

Remettez le gangster dans le sac, placez le jeton sur votre plateau Enquêteur et gagnez 1 Niveau d'Insigne (🔄).



Action : Fouille de la scène de crime (☀ de Jour)

S'il y a un **jeton Fouille** (🔍) dans votre quartier, dépensez **2 ⌚** pour le révéler. Placez-le sur votre plateau Enquêteur :

✓ **Succès !** Placez-le face visible.

✗ **Échec.** Placez-le face invisible.



Dans les deux cas, gagnez 1 Niveau d'Insigne (🔄).

Remarque : Seuls 3 🔍 sont requis pour valider le LABO. Lorsque les 3 🔍 sont révélés, défaussez tous les autres 🔍 de la ville.



Action : Planque (☾ de Nuit)

S'il y a un **jeton Planque** dans votre quartier, vous pouvez risquer **1 à 5** ☹ pour consulter secrètement ce jeton :

- ✓ Sa valeur est **inférieure ou égale** au nombre d'heures risquées : c'est un succès ! Montrez-le aux autres joueurs et placez-le sur votre plateau Enquêteur. Gagnez 1 Niveau d'Insigne (🔍).

2 ☹
risquées



CONSULTEZ

- ✗ Sa valeur est **supérieure** : c'est un échec. Remettez le jeton face cachée sur le quartier et ne révélez pas son numéro aux autres joueurs. Vous ne gagnez aucun Niveau d'Insigne.

Exemple : Vous risquez de passer 2 ☹ en Planque. Vous sur le jeton : c'est un « 1 », bravo ! Révélez-le aux autres joueurs.

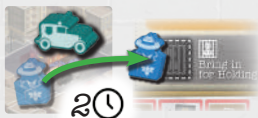
Remarque : Seuls 3 🚔 sont requis pour valider la *Fuite*. Lorsque les 3 🚔 sont révélés, défaussez tous les autres 🚔 de la ville.



Action : Détention (☾ de Nuit)

Cette action s'effectue en deux étapes et nécessite donc deux tours de jeu, tous deux de nuit (vous ne pouvez pas effectuer le deuxième tour de cette action de jour). Vous devez attendre que la nuit revienne pour terminer cette action).

1. S'il y a un gangster dans votre quartier, dépensez **2** ☹ pour l'appréhender et le placer sur l'**emplacement Détention** de votre plateau Enquêteur (pas sur les 3 emplacements de droite). Vous ne pouvez jamais avoir plus de 1 gangster sur cet emplacement.
2. Lors d'un tour de nuit **ultérieur**, alors que vous êtes au **QG**, vous pouvez dépenser **2** ☹ pour remettre ce gangster dans le sac. Placez alors le **jeton Détention** (🔍) de la carte QG qui correspond à la couleur du gangster (👤, 👤 ou 👤) sur votre plateau Enquêteur. Gagnez 1 Niveau d'Insigne (🔍). Si le jeton Détention de la couleur du gangster a déjà été pris, gagnez 1 carte Force à la place.



2 ☹



Exemple : Vous dépensez 2 ☹ pour appréhender un gangster 👤 et le placer sur l'emplacement Détention de votre plateau Enquêteur. Lors d'une action de nuit ultérieure, alors que vous êtes au QG, vous dépensez 2 ☹ pour remettre ce gangster dans le sac et récupérez le jeton Détention 👤 correspondant.



Remarque : Seuls 3 🚔 sont requis pour valider l'Arme. Les joueurs peuvent ensuite continuer à placer des gangsters en détention, mais ils **gagnent une carte Force à la place** (coût total : 4 ☹).



Rédiger votre Rapport (pendant les heures 43 à 48)

C'est la dernière action que vous puissiez entreprendre. Lorsque vous terminez votre tour et que votre marqueur Temps se trouve sur une case rouge (heures 43 à 48), vous pouvez choisir de mettre fin à votre partie. Indiquez-le en couchant votre voiture sur le côté. Vous ne jouez plus, mais les autres joueurs continuent de jouer et vous participez toujours à leurs échanges d'informations, gagnez des récompenses pour les événements auxquels vous avez contribué, etc. Lorsque tous les joueurs ont couché leur voiture, il est temps pour chacun d'accuser celui qu'il pense être le meurtrier (voir *Fin de partie : L'Accusation*, p. 17).



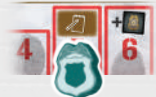
Remarque : Votre marqueur ne peut pas dépasser la case 48h sur la piste Temps. Si votre action fait passer votre marqueur au-delà de cette marque, vous devez choisir une autre action.



Action Bonus : Interrogatoire

Lorsque votre insigne atteint certaines cases de votre piste Insigne, vous gagnez immédiatement le droit d'interroger un autre joueur sur ses suspects : choisissez un autre joueur qui doit vous tendre sa main de **cartes Suspect**, en ne vous en montrant que le dos.

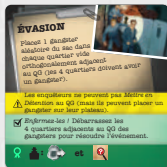
Choisissez-y aléatoirement une carte : vous pouvez l'examiner à l'aide de la loupe. Rendez ensuite cette carte à son propriétaire. S'il s'agit d'une carte que vous avez déjà vue, vous ne pouvez pas en choisir une autre.



Action : Événement

En plus de résoudre l'affaire, les enquêteurs ont le devoir de servir Echo Ridge. **Jusqu'à 3 Événements** peuvent être actifs en même temps, et chacun d'eux dispose d'une mise en place unique, d'un effet négatif et d'une condition pour le résoudre. En général, ils vous obligent à effectuer une action ou à vous déplacer dans un quartier spécifique. Lorsque vous résolvez un événement :

1. Gagnez la **récompense** indiquée au bas de la carte. La récompense du joueur qui résout l'événement (👤) est indiquée. Si (👤) est présent sur la carte, alors tout **autre** joueur ayant contribué à une action ou se trouvant dans un quartier nécessaire à la résolution de l'événement reçoit également une récompense. **Soyez honnête** quant à votre contribution à la résolution de l'événement.
2. Défaussez la carte Événement et tous les jetons nécessaires. Si des gangsters ont été placés sur la carte, remettez-les dans le sac.



Récompenses d'un Événement :

- + 👤 Gagnez une carte Suspect
- + 🕒 Gagnez une carte Force
- 🔄 Gagnez 1 Niveaux Insigne
- 🔍 Consultez 1 Preuve validée

Récompenses limitées : S'il n'y a pas assez de récompenses pour chaque bénéficiaire, les joueurs choisissent dans l'ordre de la piste Temps, le plus en arrière choisissant en premier.

Heures de la journée

Certaines actions (indiquées sur votre plateau Enquêteur) ne peuvent être effectuées que **de Jour** (☀️) ou que **de Nuit** (🌙). Ces symboles sont indiqués sur la piste Temps. Pour effectuer une action de jour, votre marqueur doit se trouver sur une case Jour au début de votre tour. Il en va de même pour les actions de nuit. Les actions *Conduire*, *Arrestation*, et *Pause café* peuvent être effectuées **à tout moment de la journée**, tant que c'est votre tour.



Capacités des enquêteurs

Chaque joueur possède une carte Capacité unique qui lui confère un avantage supplémentaire. Votre carte détaille son effet et quand celui-ci peut être utilisé.



Cartes Force

Chacune de ces cartes octroie un effet puissant. Lorsqu'une carte est utilisée, placez-la, face visible, dans la défausse. Si la pioche est vide, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pioche.

Remarque : Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 cartes Force. Si vous en gagnez une 3^e, vous devez immédiatement en défausser 1.

Étape 3 : Piochez un Événement (conditionnelle)

À l'issue des *Étapes 1 et 2*, votre marqueur Temps avance du nombre de ① dépensées. S'il est le premier à franchir une ligne d'événement rouge sur la piste Temps, un nouvel événement est pioché. Vérifiez tout d'abord s'il y a un emplacement Événement libre sous la piste Temps (il y a 3 emplacements) :



✓ S'il y a un **emplacement vide** : piochez le premier événement de la pioche, lisez-le à voix haute et placez-le, face visible, dans l'emplacement libre de plus petit numéro. Procédez ensuite à la mise en place de l'événement. Si demandé, lancez le dé pour ajouter des gangsters ou des jetons :

- Relancez tous les «6» (il n'y a pas de sursis cette fois-ci, voir page suivante).
- Si un lancer devait placer un gangster dans un quartier où se trouve déjà un autre gangster, relancez-le jusqu'à pouvoir placer le gangster. Ne piochez pas d'événement supplémentaire comme lors de l'*Étape 4 : Ajouter un gangster*.
- Si vous obtenez un double, n'ajoutez pas de gangster supplémentaire comme lors de l'*Étape 4 : Ajouter un gangster* (voir p. 16).
- Les jetons et les gangsters ne peuvent jamais être placés sur le QG à moins que cela soit explicitement indiqué (relancez si le QG est l'emplacement désigné).

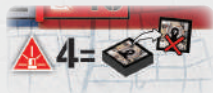
✗ S'il n'y a **aucun emplacement vide** : le chaos s'empare de la ville ! Appliquez la pénalité **Excès d'Événements** (voir p. 16).

✗ Si un **Événement limité** (disposant d'un symbole ①) est révélé alors qu'un enquêteur se trouve sur les **heures 39 à 48** de la piste Temps (cases marquées d'un ☒), défaussez cet événement et piochez-en un nouveau.

Étape 3 : Piocher un Événement (suite)

Pénalité Excès d'Événements

S'il y a déjà 3 événements actifs et qu'un **quatrième Événement** doit être pioché, retirez la première carte **Suspect** de la partie sans la révéler. S'il ne reste plus de carte Suspect dans la pioche, avancez de 1 ⌚ le marqueur Temps de chaque joueur sur la piste Temps (sauf s'il se situe déjà sur la case 48 h de la piste Temps).



Étape 4 : Ajouter un gangster (obligatoire)

La dernière étape de votre tour consiste à effectuer un lancer. **Lancez les deux dés :** les résultats du dé noir et du dé blanc déterminent les coordonnées colonne/rangée (reportez-vous aux jetons Dé) du quartier dans lequel placer un nouveau gangster.

Exemple : 2 Noir et 4 Blanc correspondraient à ce quartier.



- S'il n'y a **pas de gangster dans ce quartier** : piochez un gangster dans le sac et placez-le dans ce quartier.  
- S'il y a **déjà un gangster dans ce quartier** : ne piochez pas de gangster, mais **piochez une nouvelle carte Événement**. S'il y a déjà 3 Événements actifs, appliquez la **Pénalité Excès d'Événements** (voir ci-dessus).  
- **Sursis** : Si vous obtenez un « 6 » ou « 3-3 » (le QG), n'ajoutez pas de gangster et passez au joueur suivant.
- **Crime en série** : Si des doubles 1, 2, 4 ou 5 sont obtenus, appliquez les résultats du lancer, puis effectuez un nouvel ajout de gangster (les 6 et doubles 3 ne déclenchent pas de crimes en série). De multiples crimes en série peuvent se produire.
- Il ne peut jamais y avoir plus d'**un seul gangster par quartier**. Les effets des cartes Force et Événement ne peuvent pas outrepasser cette règle.
- Si, à n'importe quel moment de la partie, vous devez piocher un nouveau gangster et qu'il n'y en a plus dans le sac, appliquez une pénalité Excès d'Événements (voir ci-dessus).

Tour suivant

À l'issue de votre tour, c'est au joueur le plus en arrière sur la piste Temps (l'heure la plus faible) de jouer. S'il y a plusieurs joueurs sur cette case, c'est au tour du joueur dont le marqueur est au sommet de cette pile.

Fin de partie : L'Accusation

Une fois que les marqueurs Temps de tous les joueurs sont sur les cases 43 à 48 de la piste et qu'ils ont terminé leur partie, il est temps pour chacun d'eux d'accuser un suspect et de révéler le meurtrier. Retournez votre **aide de jeu** du côté des suspects et prenez votre **voiture** dans la ville. Utilisez votre main pour masquer votre accusation des autres joueurs et placez votre voiture sur le suspect que vous pensez être le meurtrier.



Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément leur accusation. La **carte Meurtrier** est alors sortie de son enveloppe et révélée à l'aide de la loupe. Si un seul joueur a accusé le bon suspect, il est déclaré vainqueur ! Si plusieurs joueurs ont accusé le bon suspect, parmi ces joueurs ex aequo :

1. Le joueur ayant le niveau d'insigne le plus élevé l'emporte.

Si l'égalité persiste (éliminez les joueurs non ex aequo à chaque étape) :

2. Le joueur ayant le plus de temps restant (le moins d'heures utilisées) l'emporte.
3. Le joueur ayant le plus grand nombre de jetons Preuve l'emporte.
4. Si des joueurs sont encore ex aequo, ils partagent la victoire.

Si aucun joueur n'a accusé le bon suspect, tous les joueurs ont perdu.

Variante 2 joueurs

Pour les modes standard et coopératif :

1. Placez seulement **3 jetons Informateur** à côté des **jetons Dé noir 1, 3 et 5**.
2. Placez seulement **3 jetons Témoin** à côté des **jetons Dé blanc 2, 3 et 4**.

Dans cette partie, seuls 3 jetons Informateur sont nécessaires pour résoudre le Rang du meurtrier, et seuls 3 jetons Témoin sont nécessaires pour résoudre le **Gang** (comme indiqué sur les enveloppes). Rangez les jetons inutilisés dans la boîte à l'issue de la mise en place.

Pour une partie standard :

Au début de la partie, distribuez **4 cartes Suspect, face cachée**, dans une pile à part, entre les deux joueurs, et placez un jeton Voiture inutilisé dessus. Il s'agit des alibis d'un « enquêteur fantôme ». Lorsque vous *Interrogez*, vous pouvez mélanger ces cartes et en piocher une pour la consulter au lieu de choisir parmi les cartes de l'autre joueur, en remettant la carte face cachée sur la pile une fois que vous avez l'avez regardée.



Mode Coopératif

Au lieu des enjeux dramatiques du mode standard, le jeu peut être entièrement coopératif. Dans ce mode, toutes les preuves résolues et les alibis des suspects sont partagés entre tous les joueurs et une seule accusation est portée collectivement !

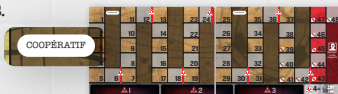
Mode Coopératif : Ajustements de mise en place

1. Retournez les **plateaux Enquêteur** face Coopératif visible, en vous référant au nombre de joueurs indiqué dans les coins supérieurs gauches :

- 2 joueurs : utilisez l'*Inspecteur* et la *Patrouilleuse*
- 3 joueurs : utilisez l'*Inspecteur*, la *Patrouilleuse* et l'*Analyste*
- 4 joueurs : utilisez les quatre enquêteurs.



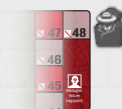
2. Retournez les **plateaux Temps** face Coopératif visible.



3. Avant d'ajouter les gangsters au sac, retirez des gangsters de la partie, en les laissant dans la boîte. La quantité retirée dépend du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : retirez-en 1 Gris (G)
- 3 joueurs : retirez-en 1 de chaque couleur (G, R, B)
- 4 joueurs : retirez-en 2 de chaque couleur (G, R, B, V)

4. En prenant les gangsters retirés, placez **1 Gangster Gris** (G) dans la zone libre située juste à côté de la case 48 h sur la piste Temps. Il s'agit du **marqueur Dépassement du Temps**.



Mode Coopératif : Tour de jeu

Chaque rôle a accès à un nombre limité d'actions, indiquées sur son plateau Enquêteur. *Exemple : La Patrouilleuse peut arrêter un informateur, faire une planque et mettre en détention. Tous les rôles peuvent conduire, faire une arrestation, appeler des renforts et faire une pause café.* Les actions ne sont plus limitées par le jour ou la nuit.



Mode Coopératif : Arrestation

Les plateaux Enquêteur n'ont pas d'emplacements sur lesquels placer les gangsters arrêtés. Au lieu de cela, les gangsters arrêtés sont remis directement dans le sac.

Mode Coopératif : Obtenir les alibis des suspects

Lorsque des cartes Suspect sont piochées, elles sont placées face visible pour que tous les joueurs puissent les voir et le nom du suspect est lu à voix haute.

Mode Coopératif : Pénalité Excès d'Événements

Lorsqu'une 4^e carte Événement doit être jouée, ou s'il n'y a pas assez de gangsters dans le sac à ajouter à la ville, au lieu de défausser une carte Suspect de la pioche, vous reculez le gangster gris de 1 case sur la piste Temps.



Mode Coopératif : Marqueur Dépassement du Temps

Le gangster gris sur la piste Temps marque la fin de la piste. Considérez la case de ce gangster comme la dernière heure.

Coopératif : Cartes Force

- **Partie à 3 ou 4 joueurs :** Les cartes Force sont utilisées comme dans le mode standard. Les joueurs peuvent cependant discuter librement des cartes qu'ils ont.
- **Partie à 2 joueurs :** Les cartes Force sont regroupées dans une réserve commune de 4 cartes maximum à laquelle les deux joueurs ont accès.

Coopératif : Valider les preuves

Chaque fois qu'une preuve est validée, les joueurs ne gagnent pas de carte Suspect s'ils ont des jetons Indice. À la place, ils partagent cette information.



Nouvelle capacité d'enquêteur : Travail de terrain

En tant qu'*Inspecteur* ou *Analyste* (comme indiqué sur ces plateaux), lorsque vous gagnez une carte Force, vous pouvez à la place dépenser 3 ⌚ pour gagner une carte Suspect (ne piochez pas la carte Force).

Coopératif : L'Accusation

Les joueurs gagnent ou perdent la partie en équipe. Une fois que toutes les voitures des joueurs sont couchées sur le côté, il est temps de lancer **une accusation collective**. Un seul suspect est choisi par l'équipe, et le meurtrier est alors révélé : s'il est correct, **tous les joueurs l'emportent** ! Sinon, ils ont tous perdu.

Mode Solo

Procédez à la mise en place d'une partie coopérative à 2 joueurs. Toutes les règles du mode coopératif à 2 joueurs s'appliquent. Vous suivez les actions et le matériel de chaque enquêteur individuellement. Pour corser le défi, vous pouvez faire une partie à 3 ou 4 joueurs, en incarnant plus d'enquêteurs. Bonne chance, Enquêteur !

Extension

Il est temps de faire appel à la Brigade d'Intervention, une unité d'élite formée pour faire tomber les infâmes Barons du Crime.



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

Version française : PixieGames

Traduction française : MeepleRules.fr

Producteurs honoraires : Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Gregg Almes, Dave Holets, Philippe Thibault, Nathan «K.V.» Goredema, Kevin Priest, The Shipshape Gamer, ImaginationForge3D et Tabletop Gaming Solutions.



©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.

TEC01

Aide de jeu

Étape 1 : Conduire (facultatif)



Conduire

Au début de votre tour, déplacez votre voiture. Dépensez 1 par quartier.



Heure : Heure passée. Avancez votre marqueur Temps.

Étape 2 : Effectuer 1 action (obligatoire)



Arrestation

1 : Arrêtez un gangster dans votre quartier (placez-le sur votre plateau).



Appeler des Renforts

Risque 1-6 : Obtenez sur un dé un résultat **inférieur ou égal** pour appréhender les gangsters de votre quartier et de chaque quartier adjacent, puis gagnez une carte Force. Sur un résultat **supérieur :** seul un gangster de votre quartier est appréhendé.



Pause Café

1 : Ne faites rien comme action.



Attraper un Informateur

2 : Appréhendez un gangster et récupérez le de cette rangée.



Attraper un Témoin

2 : Appréhendez un gangster et récupérez le de cette colonne.



Fouille de la scène de crime

2 : Révélez un : succès () ou échec ().



Planque

Risque 1-5 : Consultez un : vous réussissez si la valeur est **inférieure ou égale** au nombre d' risquées.



Mettre en Détention

2 : Appréhendez un gangster et placez-le sur l'emplacement de votre plateau (limite : 1). Puis : 2 : Au QG, remettez le gangster dans le sac et récupérez le de sa couleur.

Étape 3 : Événement (conditionnelle)



Si votre marqueur est le premier à franchir un symbole, piochez une carte Événement.

Étape 4 : Gangster (obligatoire)



Lancez les dés pour ajouter un gangster dans la ville.



De Jour/Nuit : Certaines actions ne peuvent être effectuées que lorsque votre marqueur est sur une case correspondante.



Récompenses d'Événement



Seul le joueur qui a résolu l'événement



Tout autre joueur ayant contribué



Gagnez 1 carte Suspect



Gagnez 1 carte Force



Gagnez 1 Niveau d'Insigne



Consultez 1 Preuve Validée

Jetons Indice :



Informateur (GANG)



Témoin (RANG)



Scène (LABO)



Planque (FUITE)



Détention (ARME)

Preuves :



GANG :
Rhinos Rouges ou Frelon Bleus



RANG :
Parrain ou Sbiro



LABO :
Empreintes ou Traces de pas



FUITE :
Voiture ou Moto



ARME :
Arme à feu ou Arme blanche