



C1

ENQUÊTES EN CARTES

LES PETITS PLATS

RÉSUMÉ DES RÈGLES

à garder sur la table durant la partie.

Résolvez l'enquête en accumulant suffisamment de cartes Preuve (des cartes avec une valeur : 1 , 2 , etc.). Même si vous pouvez contacter votre vieil oncle qui était juge depuis la carte Bureau , afin d'obtenir des estimations de réussite, c'est vous qui décidez quand l'enquête est présentable devant un juge.

Choix : Si vous jouez à deux, chacun à son tour devient le joueur actif : celui qui lit les cartes et a le dernier mot sur les choix. Un choix est définitif, vous ne pouvez revenir à une carte précédente que si on vous le propose dans un nouveau choix. Une fois jouées, les cartes sont rangées sous la carte Dossier, sauf précision contraire.

Option Raison  **ou Émotion**  : Durant la partie, il est proposé des choix *Émotion* ou *Raison*. Si vous prenez l'une ou l'autre option, dépensez des points de votre carte Personnage **C3** ou **C4** en la tournant d'un quart de tour vers la droite, avant de suivre les prochaines indications de ce choix. Lorsque vous dépensez votre dernier point, au lieu du quart de tour, retournez-la sur l'autre face : vous ne pouvez plus utiliser de point *Raison* ou *Émotion* pour le moment.

Défausser  : Quand il est précisé de défausser une carte, cette dernière est mise dans la boîte et ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie.



C3

ÉMOTION

4

3

1

2



C3

ÉMOTION

0



C1

LISEZ CETTE CARTE EN PREMIER

Ne mélangez surtout pas les autres cartes

Vous n'êtes pas le meilleur flic, et c'est peu de le dire.

Cela fait des années que vous vous fiez trop à vos sentiments ou que vous cherchez le détail inutile. Forcément, peu de personnes veulent travailler avec vous, et votre carrière en a pris un coup. Mais aujourd'hui, vous allez pouvoir briller auprès de votre hiérarchie, car on vous confie un dossier de vol dans un restaurant. *La Feuille d'argent* est un lieu 5 étoiles et surtout l'endroit préféré du préfet, là où, dans quelques jours, il fêtera son anniversaire. Alors, comme vous avez un certain goût pour la cuisine, ça vous sera probablement facile de monter un dossier pour un juge et de trouver le coupable du larcin.

Placez la carte Dossier  au centre de la table et lisez-la. Puis chaque joueur prend chacun une carte de facette mentale, **émotion**   ou **raison**  , qu'il pose devant lui avec le curseur de points sur le 4 vers le haut, et qu'il garde pour la durée de la partie. Si vous jouez seul, prenez les deux.

Piochez la carte C2.



C 2

Carte Bureau  : Lieu stratégique de l'enquête, surtout car vous glissez vos cartes Preuve glanées sous cette carte. Et comme les preuves sont au bureau, vous y avez accès à tout moment. Piocher  et gardez-la durant toute la partie.

Carte Repos  : Récupérez les points de *Raison* et *Émotion* précisés sur la carte Repos. Attention, se reposer prend du temps sur l'enquête...

Carte Fin : Cette carte détermine votre victoire ou votre échec quand vous confiez vos preuves et votre dossier d'investigation au juge. Il vous faut un minimum de points de preuve pour piocher cette carte quand on vous le propose. Si vous pensez avoir accumulé assez de points de preuve pour résoudre l'enquête, prenez-la. Elle vous dirigera vers la carte **Résolution** ou un **Cold Case**, en fonction de vos points.

Carte Cold Case : Si vous n'avez pas assez de points de preuve pour gagner la partie à la fin, vous pouvez retenter une fois votre chance.

Carte Résolution : Si vous piochez cette carte, c'est que vous avez assez de points de preuve, ou que vous avez déjà retenté votre chance avec un **Cold Case**. Cette carte termine la partie, révèle ce qui s'est réellement passé et vous précise si vous avez gagné ou échoué.

Restez également attentif aux détails des illustrations, ils pourraient vous aider... Attention, en revanche, s'intéresser au moindre détail sans raison pourrait multiplier les fausses pistes et vous donner des migraines.

Commencer l'enquête.

