
ENQUÊTES
À LOS ANGELES
Livret de règles

BIENVENUE DANS LA CITÉ DES ANGES



« Dans cette ville, les tocards de bas étage se font arnaquer et les dam'selles se font buter. Et souvent. Ça s'rait pas la ville des anges si y'avait pas quelques décès, hein ?

Je dis ça, je dis rien, hein, mais la ville dirait pas non à un nettoyage de printemps. J'vais pas me plaindre si vous vous magnez le popotin. Mais si vous voulez vous en sortir dans cette ville, c'est pas une sainte nitouche qu'il faudra être. Va falloir plonger les mains dans le cambouis. C'est comme ça que ça marche. Oh, et félicitations, pour vot' poste d'inspecteur ! »

SHAUN, "LE TIMIDE"
Indic à louer



INTRODUCTION

Enquêtes à Los Angeles prend place à Los Angeles, dans les cruelles années 1940. La plupart des joueurs se glisseront dans la peau d'inspecteurs préposés aux homicides du département de police de Los Angeles (le LAPD). Assoiffés de gloire, ils seront prêts à tout pour clore l'enquête, qu'il s'agisse d'intimider des suspects, de cacher des preuves et de recruter des indics qui les avertiront de l'avancée de leurs confrères.

Un joueur prendra le rôle du Marionnettiste. Les inspecteurs se mesurent les uns contre les autres et essaient de battre le Marionnettiste. Ce dernier se mesure uniquement aux inspecteurs. Le Marionnettiste ne fait pas partie de l'enquête ou de l'histoire, mais le joueur qui l'incarne sera chargé de mener le jeu en vérifiant ce que les suspects répondront lorsqu'on les interroge. En utilisant le système de Cartes Réponse Modulables (CRM), le Marionnettiste gagne du temps et sème des fausses pistes en bluffant ou en manipulant les inspecteurs, voire en leur mentant. Même si le Marionnettiste gagne lorsqu'aucun inspecteur ne gagne, son rôle le plus important est de guider l'histoire et de s'assurer que tout le monde apprécie la partie.

Le système de CRM vous permet d'avoir la sensation d'interroger un suspect. Les réponses des suspects ne sont pas toutes faites ; à la place, le Marionnettiste choisit précautionneusement comment répondre. Lorsque Billy O'Shea persiste à dire que la victime était une habituée de la boîte de nuit Le Topsy's, dit-il la vérité, ou le Marionnettiste veut-il subtilement mener les inspecteurs sur une fausse piste qui leur coûtera un temps précieux ? Les inspecteurs peuvent contester les réponses qui leur semblent mensongères, mais ceci est risqué. S'ils se trompent, le Marionnettiste gagnera de l'influence sur eux, rendant l'enquête encore plus difficile à résoudre. Mais s'ils ont raison, cela pourrait mener les inspecteurs à la découverte dont ils avaient besoin pour résoudre l'enquête.

Chaque enquête est un mystère construit avec soin, et peut se dérouler de nombreuses façons suivant les choix des inspecteurs. Les joueurs parcourront tout Los Angeles pour trouver des preuves fraîches et suivre un faisceau de pistes qui crée une expérience narrative riche.

La difficulté des enquêtes est indiquée pour les joueurs Inspecteurs, Bleusaille étant le plus facile et Vétéran étant la difficulté normale. Nous recommandons de faire toutes les enquêtes d'un niveau de difficulté avant de passer au suivant.

NOTE ! Plus les enquêtes sont difficiles pour les inspecteurs, plus elles sont faciles pour Le Marionnettiste.

Du sang sur la jetée BLEUSAILLE
Boulevard du crime BLEUSAILLE
Un casse sans retour BLEUSAILLE
Noël sanglant VÉTÉRAN
Le coeur brisé VÉTÉRAN











MATÉRIEL DE BASE

PLATEAU VILLE (1)
Une carte de Los Angeles, séparée en cinq quartiers.



POGNON (41 x $1, 8 x $5)
Le flouze, le pèze, la thune. L'argent, quoi.



MARQUEUR DE SCÈNE DE CRIME (1)



MARQUEUR JOURNÉE (1)



MATÉRIEL DES JOUEURS INSPECTEURS

LIVRETS D'INSPECTEUR (4)
Quatre livrets identiques, un pour chaque inspecteur.



FEUILLETS D'ENQUÊTE (50)
Tableau de prise de notes servant à résoudre l'enquête.



PLATEAUX INSPECTEUR (4)



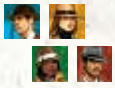
SILHOUETTES D'INSPECTEUR (4)



MARQUEURS INFLUENCE (32)



JETONS ACTION (16)



MARQUEURS CONNAISSANCE (32)

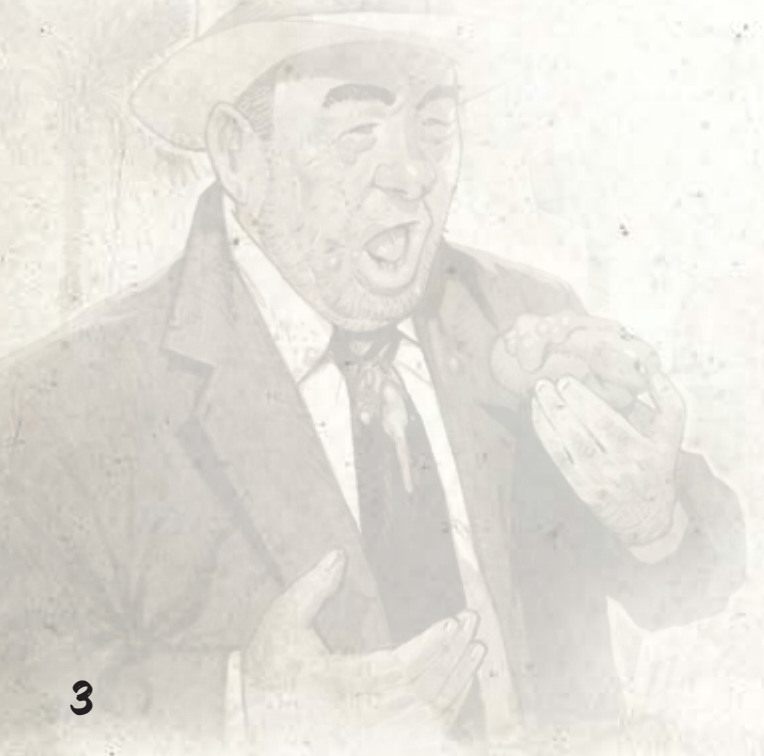


JETONS RÉSOLUTION (4)



JETONS INDIC (8)





MATÉRIEL DU JOUEUR MARIONNETTISTE

LIVRET DU MARIONNETTISTE (1)

Réservé au Marionnettiste !



PLATEAU MARIONNETTISTE (1)



ÉTUI CRM (1)

L'étui CRM est utilisée pour passer des réponses aux inspecteurs.



CARTES (8) ET MARQUEURS (12) PREUVE SOUSTRAITE





BOÎTES SPÉCIFIQUES AUX ENQUÊTES (5)



Chaque enquête a sa boîte, qui contient toutes les cartes nécessaires à cette enquête. Le Marionnettiste, qui est responsable de la gestion du matériel spécifique aux affaires, doit être le SEUL joueur à les ouvrir. Dans chaque boîte, vous trouverez le matériel suivant, en quantité variable selon l'affaire :

CARTES AFFAIRE



CARTES RÉPONSE



CARTES FOUILLE



CARTES MYSTÈRE ET CARTES SPÉCIFIQUES À UNE AFFAIRE



Ne sont pas présentes dans toutes les affaires.

SILHOUETTES DES SUSPECTS (37) ET SOCLES (6)



IMPORTANT ! Ne détachez pas les silhouettes des suspects ! Ils ne devraient être détachés QUE par le Marionnettiste, et seulement quand ils apparaissent dans une affaire ! Ensuite, les silhouettes des suspects peuvent être stockées dans la boîte de chaque affaire avec les cartes de cette affaire.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Choisissez un joueur qui sera le Marionnettiste. Le reste des joueurs incarneront des inspecteurs. Les inspecteurs peuvent être incarnés par des joueurs seuls ou par une équipe de 2 ou 3 joueurs. Ensuite, choisissez une affaire qu'aucun joueur-inspecteur n'a jouée. Il est utile, mais pas indispensable, que le Marionnettiste ait joué à l'affaire auparavant en tant qu'inspecteur.

À partir de 5 joueurs, nous vous recommandons de jouer en équipe pour les inspecteurs plutôt qu'en individuel. Discutez, réfléchissez et échangez avec vos équipiers pour résoudre les enquêtes, ce sera encore plus intéressant !

IMPORTANT ! Pour votre première partie, jouez l'affaire d'introduction, *Du sang sur la jetée*.

(1) Placez le plateau Ville à portée de tous les joueurs.

(2) Placez le marqueur Journée sur la piste Temps, à droite du plateau, sur la case indiquée par le tableau suivant.

Nb d'Inspecteurs	Jour de démarrage
4 Inspecteurs	7
3 Inspecteurs	8
2 Inspecteurs	9

(3) Formez une pile de jetons Pognon en bas à gauche du plateau Ville.

MISE EN PLACE POUR LE MARIONNETTISTE

(4) Le Marionnettiste prend le livret du Marionnettiste, le plateau Marionnettiste et l'étui CRM. Le Marionnettiste doit prendre connaissance de l'enquête dans le livret de Le Marionnettiste et lire attentivement le Topo de l'affaire, mais aussi son Épilogue et sa Solution. Il est crucial pour le Marionnettiste d'avoir une vision claire de ce qui est arrivé, et de l'implication exacte de chaque suspect : cela lui permettra de les mener sur des fausses pistes plus efficacement. Si l'enquête a des règles spéciales, assurez-vous de bien les consulter. Une erreur de mise en place peut s'avérer dommageable à l'expérience de jeu. Les règles spéciales dans le livret du Marionnettiste ou sur certaines cartes ont **toujours** la priorité sur les règles de ce livret-ci.

Ensuite, le Marionnettiste prend la boîte correspondant à l'affaire en cours et en retire les cartes, en prenant soin de ne pas les montrer aux inspecteurs.

(5) Le Marionnettiste place chacune des cartes Affaire FACE CACHÉE sur les emplacements en haut du plateau Ville portant les lettres correspondantes, en commençant par A et en allant jusqu'à la dernière carte. Le Marionnettiste les retournera lorsque le Topo de l'affaire l'indiquera.

(6) Placez les cartes Réponse à droite du plateau Marionnettiste et placez l'étui CRM dessus pour empêcher les inspecteurs de lire les cartes par inadvertance.

(7) Placez les cartes Fouille, les cartes Mystère et autres cartes spéciales, le cas échéant, face cachée à gauche du plateau Marionnettiste. Certaines affaires ne contiennent pas de cartes Mystère ou Spéciales.

(8) Placez le marqueur Scène de crime près du plateau Ville.

Le Marionnettiste le placera pendant le Topo de l'affaire.

(9) Placez les cartes et les marqueurs Preuve soustraite à côté du plateau Marionnettiste.

(10) Prenez les silhouettes Suspect mentionnées par le Topo de l'affaire, mettez-les chacune sur un socle et placez-les à proximité du plateau Marionnettiste.

NOTE ! Si c'est la première fois que vous jouez une affaire, le Marionnettiste devra trouver les Suspects sur leur planche et les en détacher. Les Suspects de chaque affaire sont listés dans le livret du Marionnettiste, à la même page que le Topo. Après avoir détaché les silhouettes, replacez la planche avec les silhouettes restantes dans la boîte.

IMPORTANT ! Certaines affaires impliquent des Suspects ne soient pas révélés au début de la partie, pour n'être découverts qu'ensuite. Lors du topo d'une affaire, détachez seulement les silhouettes des suspects PUBLICS. Attendez que les inspecteurs découvrent les suspects SECRETS pour détacher leur silhouette, afin ne pas gâcher la surprise.



Par exemple, ci-contre, voici les 3 silhouettes des suspects devant être détachées pour jouer Du sang sur la jetée.



MISE EN PLACE POUR LES INSPECTEURS

(11) Chaque inspecteur prend un livret Inspecteur et choisit une couleur. Il prend le plateau Inspecteur, la silhouette, le jeton Résolution, les 2 jetons Indic, les 4 jetons Action, les 8 marqueurs Influence et les 8 marqueurs Connaissance de sa couleur.

Placez les jetons Action du côté « Disponible » du plateau Inspecteur et le reste des composants à proximité du plateau Inspecteur.

(13) Les inspecteurs donnent chacun un de leurs marqueurs Influence au Marionnettiste. Le Marionnettiste les place sur son plateau et les utilisera plus tard.

(14) L'inspecteur à gauche du Marionnettiste sera le premier à jouer. Il prend 4 Pognons. Dans le sens des aiguilles d'une montre, le deuxième inspecteur prend 5 Pognons, le troisième, 6 Pognons et le quatrième, 9 Pognons.





TOPO DE L'AFFAIRE ET MISE EN PLACE DE L'AFFAIRE

Les inspecteurs consultent le Topo de l'affaire dans leur livret. Le Marionnettiste fait de même avec le livret du Marionnettiste. L'inspecteur à la droite du Marionnettiste lit le Topo à haute voix. Vous trouverez des instructions de mise en place pendant le Topo. Elles indiqueront quelles cartes Affaire **(15)** doivent être retournées **FACE VISIBLE**, où le marqueur Scène du crime **(16)** doit être placé, et où vous devez placer les silhouettes des Suspects **(17)**. Le Marionnettiste effectue chaque instruction dès qu'elle est évoquée dans le Topo.

Le plateau montré dans l'exemple indique exactement l'état du jeu une fois le topo de Du sang sur la jetée lu, en jouant avec 4 inspecteurs.

Ensuite, chaque carte Affaire portant une icône RÉVÉLER FACE VISIBLE doit être retournée face visible. Si des cartes Affaire portant cette icône sont encore face cachée, vérifiez que vous avez bien respecté le Topo pour vous assurer de n'avoir rien raté.

Le Topo d'une affaire vous indiquera aussi ce qui est nécessaire pour résoudre l'Affaire (généralement, identifier le bon Suspect, la bonne Arme et le bon Mobile), ainsi que des règles spéciales (certaines affaires n'en ont pas). Par exemple, dans *Du sang sur la jetée*, les règles spéciales indiquent que le marqueur Journée commence à un endroit différent de la piste Temps **(18)**.

(19) Donnez à chaque inspecteur un feuillet d'enquête vierge. Chaque inspecteur aura besoin d'un crayon ou d'un stylo pour prendre des notes (ceux-ci ne sont pas inclus dans la boîte). Il est fortement recommandé de le faire ! Les feuillets d'investigation comportent un emplacement où noter vos observations et un autre, pour inscrire les solutions de l'affaire.

Après la lecture du Topo, les inspecteurs remplissent la grille sur leur feuillet d'enquête.

1. Remplissez la ligne du haut avec les cartes Affaire révélées.
2. Inscrivez les noms des suspects entendus pendant le Topo dans la colonne de gauche.

NOTE ! ***Certains suspects et/ou cartes Affaire seront révélés par la suite. Les inspecteurs rempliront leur grille lorsqu'ils apprendront de nouvelles informations.***

AFFAIRE DU SANG SUR LA JETÉE

CARTES AFFAIRE	A	B	C	D	E	F	G
	SALLY FOOTE	CHARLIE MUGGS	DUM DICAPRIO	DEE DICAPRIO			
SUSPECT #1 CHARLIE MUGGS							
SUSPECT #2 DUM DICAPRIO							
SUSPECT #3 DEE DICAPRIO							

Voici à quoi devrait ressembler le feuillet d'enquête de chaque inspecteur au début de *Du sang sur la jetée*.

VOUS ETES MAINTENANT PRETS A JOUER A ENQUETE A LOS ANGELES !

TERMES ET CONCEPTS-CLÉ

Ces concepts et ces termes sont importants à comprendre car ils reviendront souvent dans ce livret de règles. Chacun sera expliqué plus en détail par la suite.

AVOIR CONNAISSANCE DE

Un inspecteur **a connaissance** d'une carte Affaire s'il l'a vue à n'importe quel moment de la partie. Les inspecteurs indiquent quelles cartes ils ont vu avec des marqueurs Connaissance, et en prenant des notes sur leur feuillet d'enquête.

REPONSE LA PLUS UTILE

La meilleure réponse qu'un inspecteur peut recevoir du Marionnettiste lorsqu'il pose une question. Cette réponse est toujours vraie. Il n'y a qu'une seule **réponse la plus utile** pour chaque suspect et chaque question.

MENSONGE ET FAUSSE PISTE

Une réponse que le Marionnettiste peut donner aux inspecteurs à la place de leur donner la réponse la plus utile.

CONTESTER

Un inspecteur peut **contester** une réponse qu'il a reçue d'un suspect s'il pense qu'on lui ment ou qu'on le met sur une fausse piste. Le résultat de chaque contestation est l'obtention d'influence, soit pour l'inspecteur soit pour le Marionnettiste, en fonction du résultat de la contestation.

INFLUENCE

L'influence représente la réputation d'un inspecteur, détermine comment les suspects réagiront, et est matérialisée par des marqueurs Influence. Les joueurs reçoivent de l'influence après une contestation. Les inspecteurs et le Marionnettiste peuvent gagner et dépenser leur influence. Les inspecteurs peuvent exercer leur influence sur des suspects précis tandis que le Marionnettiste peut influencer des inspecteurs précis.

PREUVES SOUSTRAITES

Pendant la partie, les inspecteurs peuvent SOUSTRAIRE des preuves. Dans ce cas, l'inspecteur concerné prendra une carte Affaire de la partie haute du plateau Ville et la placera sur son plateau Inspecteur. Les cartes et les marqueurs Preuve soustraite indiquent cela.

JEU

COMMENT GAGNER LA PARTIE



Un inspecteur gagne en utilisant son jeton Résolution et en élucidant l'affaire.

Si le temps est écoulé, les inspecteurs ont une « Déduction finale » pour élucider l'affaire. Si personne n'y parvient, l'affaire s'enlise. Le Marionnettiste aura alors gagné.

JOURNEES ET TOURS

L'inspecteur à gauche du Marionnettiste joue en premier lors de chaque jour. Chaque inspecteur accomplit ses actions avant de passer au suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Une fois que tous les inspecteurs ont joué, la journée est finie. Les journées passent jusqu'à ce qu'un inspecteur ait résolu l'enquête, ou que celle-ci se soit enlisée après le dernier jour. Le Marionnettiste prend des décisions lors de moments clé des tours des inspecteurs mais n'a **pas de tour à lui**.

LE PREMIER TOUR

Avant de commencer son premier tour de la partie, avant d'effectuer ses actions, l'inspecteur actif doit choisir N'IMPORTE LEQUEL des commissariats de police (lieux marqués en bleu) du plateau Ville et il y place sa silhouette (les autres inspecteurs **ne placent pas** leur silhouette avant de jouer leur premier tour).

IMPORTANT ! Ceci n'arrive qu'au début du premier jour, et non pas au début de chaque jour.

DÉPENSER UN JETON RÉSOLUTION

Si un inspecteur veut utiliser son jeton Résolution pour essayer d'élucider l'affaire, il doit le faire ***au début de son tour***, et avant d'effectuer la moindre action *(voir Élucider l'affaire, p. 13)*.

FIN DE LA JOURNÉE

Après que tous les inspecteurs ont joué leur tour, la journée se termine et le Marionnettiste déplace le marqueur Temps d'une case vers le bas, puis résout les marqueurs Preuve soustraite. Le prochain jour peut maintenant commencer. S'il s'agissait du dernier jour de la partie et que le temps est écoulé, les inspecteurs formulent leur Déduction finale.

ACTIONS

Chaque inspecteur a quatre actions lors de son tour. Les inspecteurs peuvent effectuer ces actions dans n'importe quel ordre, et effectuer la même action plusieurs fois.

Toutes les actions des inspecteurs sont indiquées sur le côté gauche des plateaux Inspecteur. Lorsqu'un inspecteur effectue une action, il déplace un jeton Action de la zone Disponible de son plateau de jeu à la zone de l'action qu'il souhaite effectuer.

SE DÉPLACER

Avec une action Se Déplacer, un inspecteur peut se déplacer n'importe où dans son quartier. Certains lieux sont à la limite entre deux quartiers, et sont considérés comme faisant partie des deux. N'importe quel lieu du plateau peut être atteint en trois actions Se Déplacer, au plus.

EXEMPLE : l'inspecteur bleu est au Country Club de Midwick (70), dans la vallée de San Gabriel. Il veut fouiller le Bradbury Building (48) au centre de L.A.



L'inspecteur bleu effectue une action Se Déplacer pour aller au lieu (56) qui se situe à la lisière des quartiers, puis un second déplacement pour atteindre le Bradbury Building (48). L'inspecteur aurait aussi pu passer par les lieux (53), (57) ou (98), puisque chacun de ces lieux touche la frontière des deux quartiers.

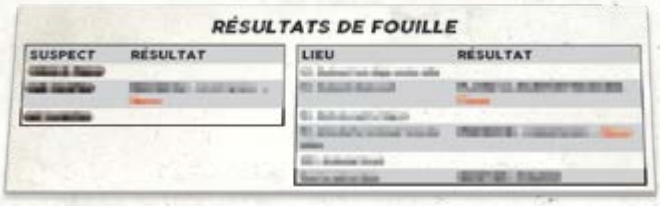
FOUILLER UN LIEU

L'inspecteur fouille le lieu où il se trouve. Le Marionnettiste cherche alors dans le paquet de cartes Fouille de l'affaire en cours pour voir si l'inspecteur déniche quoi que ce soit. Lorsqu'un inspecteur fouille un lieu, le Marionnettiste lui donnera la carte correspondante à lire. Les cartes Fouille sont numérotées et portent le nombre correspondant au lieu où l'on peut les trouver.



Une carte Fouille pour le lieu (96).

Chaque enquête ne comporte que quelques cartes Fouille spécifiques pour un nombre restreint de lieux clé. Il y a aussi un tableau des résultats de fouille pour chaque affaire dans le livret du Marionnettiste (à la même page que l'Épilogue et la Solution de l'affaire) qui récapitule tous les lieux contenant des cartes Fouille.



Il est possible fouiller n'importe quel lieu du plateau, y compris si un suspect s'y trouve. Les inspecteurs doivent s'appuyer sur le Topo de l'affaire pour avoir des pistes sur les lieux potentiellement intéressants.

Chaque affaire a aussi une carte Fouille intitulée « Tous les autres lieux ». Si un inspecteur fouille un lieu qui ne possède pas de carte Fouille, voilà la carte que lui donnera le Marionnettiste.

FOUILLER UN SUSPECT

L'inspecteur fouille un suspect là où il se trouve. Le Marionnettiste donne la carte correspondant au suspect à l'inspecteur pour qu'il la lise. Les cartes Fouille des suspects sont identifiées par le nom et le portrait du suspect.



Une carte Fouille pour le Suspect Charlie Muggs.

CLASSER LES CARTES FOUILLE



Si une carte Fouille indique le mot « Classer » sur sa partie inférieure, après que l'inspecteur l'a consultée, elle devrait être placée FACE CACHÉE à gauche du plateau Ville, dans la section « Classé ». Le nom du lieu ou le nom du suspect sera clairement visible au dos de la carte Fouille. Ce lieu ou ce suspect NE PEUT PLUS être fouillé par les inspecteurs.

EXEMPLE DE FOUILLE D'UN LIEU : L'inspecteur rouge fouille le stade olympique (42). Le Marionnettiste cherche dans le paquet Fouille et y trouve une carte Fouille pour ce lieu. Il la donne à lire à l'inspecteur. La carte Fouille dit de retourner (D), de placer la silhouette du suspect en (42), et comporte la mention « CLASSER ». Le Marionnettiste retourne la carte (D) face visible, place la silhouette du suspect en (42). Ensuite, la carte Fouille est placée dans la section « Classé » du plateau. Les inspecteurs ne pourront plus fouiller le stade olympique (42). Il n'y a plus rien à trouver là-bas.



QUESTIONNER

L'inspecteur pose une question à un suspect se trouvant sur son lieu actuel. Ce processus étant très important et complexe, il est décrit plus en détail page 10.

ANALYSER

L'inspecteur passe du temps à réfléchir à l'affaire.
Chaque action passée ainsi fait gagner 1 Pognon.

SE REFAIRE

L'inspecteur récupère l'argent récolté par les criminels locaux en tant que « protection ». Il reçoit une quantité de Pognon égale au nombre d'inspecteurs + 1. Par exemple, si 2 joueurs jouent l'inspecteur rouge et 2 joueurs jouent l'inspecteur vert, une action « Se Refaire » rapportera 3 Pognons. Contrairement aux autres actions, un inspecteur ne peut effectuer cette action qu'UNE FOIS par jour et seulement dans un Repère de la pègre (les lieux orange).

ASTUCE ! Parfois, un inspecteur a une action dont il n'a pas l'usage, ou un inspecteur a besoin de beaucoup de Pognon rapidement. Dans ces cas, Analyser peut être une bonne idée. Mais pour gagner du Pognon efficacement, il vaut mieux, en général, effectuer l'action Se refaire.



Le plateau Ville est une carte de Los Angeles, et comprend cinq quartiers : Hollywood, le Centre de L.A., la vallée de San Gabriel, Westside et South Bay. Chacun partage une frontière avec trois quartiers avoisinants ou plus. Si un lieu du plateau est à la limite de deux quartiers, il est considéré comme faisant partie des deux quartiers.

EXEMPLE : The Stag & Bull (22) et le lycée Loyola (19) sont tous les deux dans le Centre de LA et dans Westside. Cependant, Maccarty Memorial Christian (20) est seulement dans Westside. Le lieu 39, lui, est seulement dans le Centre de L.A.



Il y a trois différents genres de lieux : les lieux standard (blancs), les Commissariats de police (bleus) et les Repaires de la pègre (orange). Vous trouverez une liste de tous les lieux en deuxième de couverture de chaque livret d'inspecteur.

CORRUPTION

Toutes les façons de corrompre sont indiquées en haut à droite de chaque plateau Inspecteur. La corruption n'est pas une action, et ne nécessite donc pas de jeton Action. En revanche, cela coûte du Pognon. Si un inspecteur n'a pas assez de Pognon pour payer une corruption, il lui est impossible de corrompre.



HOMME DE MAIN – Coût : 2 Pognons
Si Le Marionnettiste a dépensé de l'Influence pour bloquer une question *(voir page 12 pour plus d'informations sur l'influence)*, l'inspecteur actif peut corrompre un homme de main local pour physiquement menacer le suspect. Le suspect DOIT à présent répondre à la question normalement.



INSPECTEUR – Coût : 2 Pognons
Corrompez un autre inspecteur pour voir une carte Affaire dont il a connaissance. L'inspecteur actif doit être au même lieu que l'inspecteur ciblé. L'inspecteur ciblé reçoit les 2 Pognons et ne peut pas refuser le pot-de-vin. Après que l'inspecteur actif a consulté la carte Affaire, il note qu'il en a à présent connaissance en plaçant son marqueur Connaissance sous la carte, sur le plateau Ville.



HAUT GRADÉ– Coût : 3 Pognons
Presque identique à la corruption d'un inspecteur, mais au lieu de donner le Pognon à un inspecteur, vous le donnez à un flic du coin. Regardez n'importe quelle carte Affaire dont un autre inspecteur a connaissance. Placez un de vos marqueurs Connaissance en dessous de cette carte Affaire, sur le plateau Ville. Remettez 3 Pognons dans la réserve générale. Cette action peut être effectuée SEULEMENT si vous vous trouvez sur un commissariat de police.



EXEMPLE : l'inspectrice rouge s'est déplacée sur le même lieu que l'inspecteur bleu. Elle donne 2 Pognons à l'inspecteur bleu pour regarder la carte Affaire G, que l'inspecteur bleu a déjà consultée. Après l'avoir lue, l'inspectrice rouge la lui rend. Enfin, elle place un de ses marqueurs Connaissance sous l'emplacement de la carte G, sur le plateau Ville. Elle a maintenant connaissance de cette carte.



INDIC– Coût : 3 Pognons
Corrompez un indic pour écouter l'interrogatoire entre un autre inspecteur et un suspect (et ainsi entendre la réponse de ce dernier). Les questions aux suspects sont abordées en détail un peu plus tard. C'est la seule corruption à être effectuée pendant le tour d'un autre inspecteur.

DECOUVRIR DE NOUVELLES CARTES AFFAIRE

Chaque affaire d'*Enquêtes à Los Angeles* constitue une histoire à part entière. Elle est constituée d'un ensemble de suspects, d'informations et de preuves. Les cartes Affaires placées en haut du plateau Ville représentent chacune un peu de cela. Certaines des cartes sont révélées lors du Topo de l'affaire, alors que le reste sera découvert par les inspecteurs.



Carte Affaire Victime



Carte Affaire Suspect

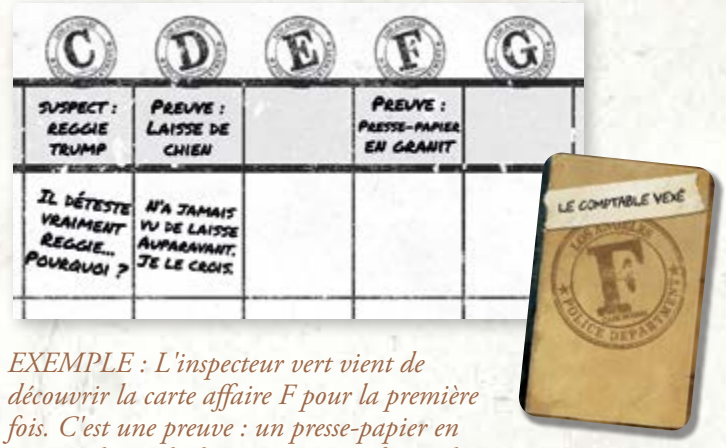


Carte Affaire Preuve



Carte Affaire Information

Les inspecteurs devront découvrir ces cartes en fouillant des lieux ou des suspects, en interrogeant des suspects ou en corrompant leurs collègues inspecteurs, quand ce ne sera pas le reste des forces de police. Lorsqu'un inspecteur découvre une nouvelle carte Affaire, il ne DOIT PAS la montrer aux autres inspecteurs. Il faut alors prendre des notes sur son feuillet d'enquête.



EXEMPLE : L'inspecteur vert vient de découvrir la carte affaire F pour la première fois. C'est une preuve : un presse-papier en granit. Il remplit la case correspondant à la carte Affaire F avec cette nouvelle information. Il ne connait pas la nature des cartes Affaire E et G.



Après avoir lu la carte Affaire, il la replace sur le plateau Ville, FACE CACHÉE, et place un de ses marqueurs Connaissance dans la case juste en-dessous de la carte, pour indiquer qu'il a à présent connaissance de cette carte. Il peut regarder cette carte à nouveau n'importe quand pendant la partie.

Si, à n'importe quel moment de la partie, tous les inspecteurs ont connaissance d'une même carte Affaire, elle est retournée FACE VISIBLE. Les marqueurs Connaissance sont tous rendus à leurs propriétaires respectifs.

SOUSTRAIRE DES PREUVES



Certaines preuves peuvent être récupérées, ou soustraites, lorsqu'elles sont découvertes en premier par un inspecteur. Ceci arrivera après avoir effectué une action Fouiller un lieu ou Fouiller un suspect. Si, et seulement si la carte Fouille indique de SOUSTRAIRE la carte et qu'il y a une icône « main » en bas de la carte Affaire elle-même, l'inspecteur soustraira la preuve en prenant la carte Affaire et en la plaçant face cachée sur son plateau Inspecteur.

Le Marionnettiste place alors une carte Preuve soustraite sur l'espace vide du plateau Ville et place un marqueur Connaissance de l'inspecteur dessus.

Cela sert à rappeler quel inspecteur a soustrait la preuve.
Le Marionnettiste prend ensuite le marqueur Preuve soustraite qui correspond à la lettre de la carte Affaire et la place **trois** cases plus bas que le marqueur Journée sur la piste Temps. S'il reste moins de trois jours lorsque la preuve est soustraite, ne placez pas de marqueur Preuve Soustraite.

Lorsque le marqueur Journée atteint la case contenant le marqueur Preuve soustraite, l'inspecteur qui a cette carte Affaire doit la rendre aux preuves en la remettant FACE VISIBLE sur le plateau Ville. Le Marionnettiste retire la carte Preuve soustraite et rend les marqueurs Connaissance à leurs propriétaires respectifs. Tous les inspecteurs ont alors connaissance de la carte Affaire.

Si un autre inspecteur ne peut pas attendre de révéler la preuve de cette façon, ou qu'il reste moins de trois jours, il pourra consulter cette carte en corrompant l'inspecteur détenant cette preuve, ou en corrompant un haut gradé.

EXEMPLE DE SOUSTRACTION DE PREUVE : l'inspectrice bleue a effectué l'action Fouiller un lieu et a dû soustraire une preuve, qui se trouve sur la carte affaire G. La carte Affaire G a aussi une icône de main dans son coin inférieur droit. L'inspectrice prend la preuve et la place face cachée sur son plateau Inspecteur. Le Marionnettiste place une carte Preuve soustraite dans l'emplacement vide, et place un des marqueurs Connaissance de l'inspectrice bleue sur la carte.



Comme il s'agit du jour 6, le marqueur Preuve soustraite G est placé jour 3. Dès que le marqueur arrive au jour 3, l'inspectrice bleue devra rendre la carte Affaire G et la placer face visible sur le plateau Ville.



DECOUVRIR DE NOUVEAUX SUSPECTS

Fouiller des lieux peut révéler des suspects précédemment cachés. Lorsque cela arrive, le Marionnettiste retourne face visible la carte Affaire du suspect découvert. Ensuite, sortez la silhouette du suspect de la boîte et placez-le sur le lieu fouillé.

Une des récompenses pour avoir trouvé un suspect pour la première fois est que l'inspecteur ayant accompli cela peut poser immédiatement 1 question à ce suspect. C'est une question « gratuite », qui ne consomme aucune action.

CARTES MYSTERE



Les cartes Mystère sont uniques à chaque affaire. Elles font appel à des règles ou à des mécanismes particuliers qui altèreront l'affaire de façon imprévisible et palpitante. Toutes les affaires ne comportent pas de cartes Mystère, cependant.

Comme les cartes Affaire, les cartes Mystère sont en général découvertes en effectuant des actions de Fouille, mais peuvent aussi être découvertes par des événements uniques ou des règles spéciales dépendant de l'affaire. Parfois elles sont révélées publiquement, parfois un inspecteur les prendra, et parfois elles remplaceront les cartes Affaire qui sont déjà sur le plateau.

À moins qu'une carte Mystère remplace une carte Affaire, les cartes Mystère n'ont pas d'emplacement dédié sur le plateau Ville et les inspecteurs NE PEUVENT PAS poser de questions aux suspects à propos d'elles.

INTERROGER UN SUSPECT

Vous trouverez ci-dessous les étapes à suivre lorsqu'un inspecteur utilise l'action Questionner. Ces étapes sont résumées au dos du livret du Marionnettiste.

ÉTAPE 1 : LA QUESTION

L'inspecteur actif peut dépenser une action pour poser une question à un suspect se trouvant dans le même lieu. Les questions qu'il est possible de poser sont déterminées par les cartes Affaire dont l'inspecteur actif a connaissance : les cartes Affaires publiquement révélées, les cartes Affaire portant leur marqueur Connaissance, ou les cartes Affaire sur leur plateau Inspecteur. Les suspects peuvent être interrogés sur N'IMPORTE QUELLE carte Affaire dont l'inspecteur actif a connaissance, y compris les suspects eux-mêmes !

Lorsqu'un inspecteur pose une question, il devrait faire référence à la carte Affaire par sa lettre et non par son contenu, car d'autres inspecteurs pourraient ne pas avoir connaissance de cette carte Affaire. Par exemple, un inspecteur devrait dire « J'aimerais questionner Dee Dicaprio à propos de G », et non « J'aimerais questionner Dee Dicaprio à propos de la drogue dont je viens d'apprendre l'existence. »

IMPORTANT ! Les inspecteurs ne peuvent pas poser de questions plus nuancées, comme « J'aimerais demander à Dee comment il connaissait la victime » ou « J'aimerais demander à Dee où il était lorsque la victime a été tuée ». Les questions sont simplement limitées à « Je veux demander à [nom du suspect] ce qu'il sait à propos de la carte Affaire [lettre]. »

Après formulation de la question, l'inspecteur actif doit décider s'il dépense de l'influence sur le suspect. S'il ne le fait pas, le Marionnettiste doit décider s'il dépense sa propre influence *(voir page 13 pour plus de détails sur l'influence)*.

ÉTAPE 2 : ARROSER LES INDICS

Après formulation de la question, tous les autres inspecteurs doivent décider s'ils veulent corrompre des indics pour écouter la question de l'inspecteur et apprendre la réponse du suspect. Chaque inspecteur DOIT choisir un de ses jetons « Indic » et le placer soit du côté « Passer » ou « Corrompre », FACE CACHÉE, en haut à gauche sur son plateau Enquêteur.



Si un inspecteur n'a pas assez de pognon pour corrompre un indic (et dans ce SEUL cas) il DOIT placer le jeton Indic FACE VISIBLE sur son plateau inspecteur pour indiquer qu'il ne peut pas entreprendre cette action. Sinon, les jetons Indic seront face cachée jusqu'à la fin de la procédure de questionnement.

Le Marionnettiste doit décider s'il dépense de l'influence pour empêcher les inspecteurs de corrompre les indics.

IMPORTANT ! Si l'inspecteur actif a dépensé de l'influence pour le suspect dans l'étape 1, les autres inspecteurs n'ont PAS LE DROIT de corrompre ! *(Pour plus de détails sur l'influence, voir page 13.)*

ÉTAPE 3 : LA RÉPONSE

Lorsqu'un inspecteur pose une question à un suspect, le Marionnettiste consulte la grille de l'affaire dans le livret du Marionnettiste et choisit comment le suspect répond. À côté de chaque réponse dans la grille du Marionnettiste, vous trouverez un chiffre et une lettre (6B, par exemple) qui fait référence à une carte Réponse spécifique. Si la case a plusieurs réponses, le Marionnettiste choisit quelle réponse montrer à l'inspecteur.

Lorsque le Marionnettiste a choisi quelle réponse donner à l'inspecteur, il cherche la carte Réponse appropriée, la glisse dans l'étui CRM pour faire apparaître seulement la réponse choisie. Ensuite, il la passe à l'inspecteur pour consultation.

Si la carte Réponse indique que l'inspecteur peut regarder une carte Affaire, il doit la consulter tout de suite.

LES OPTIONS DU MARIONNETTISTE

Il est important que tous les joueurs comprennent les deux genres de réponses qu'un suspect peut donner, et ce que cela indique.

* ***LA REPONSE LA PLUS UTILE***

  C'est l'information la plus utile qu'un suspect peut vous donner pour une question donnée. Chaque question dans la grille d'affaire du livret du Marionnettiste a exactement UNE **réponse la plus utile**, écrite en noir. Cette réponse est TOUJOURS vraie mais pourrait ne pas s'avérer aussi utile que le voudraient les inspecteurs. Certains suspects refuseront de s'incriminer.

  Par exemple, si vous questionnez un chef de la pègre sur le meurtre et qu'il a pressé la détente, et qu'on lui pose une question sur la victime, sa réponse pourrait être « Va te faire foutre, dégage de chez moi. » C'est la **réponse la plus utile** qu'il donnera lorsqu'on le questionne à propos de la victime, même si cela n'aide pas beaucoup les enquêteurs.

* ***MENSONGES ET FAUSSES PISTES***

  Le second type de réponses que peut donner un suspect est un **mensonge/une fausse piste**. Ces réponses sont inscrites en rouge dans la grille d'affaire du livret du Marionnettiste.

  Ces réponses peuvent être des mensonges éhontés, peuvent pointer vers un autre suspect, ou tenter de mettre les inspecteurs sur des fausses pistes. Au bout du compte, les **mensonges/ fausses pistes** servent à éloigner les inspecteurs de la **réponse la plus utile**.

  Pour n'importe quelle question, un suspect peut avoir plusieurs **mensonges/fausses pistes** parmi lesquels le Marionnettiste choisira. En revanche, pour de nombreuses questions, un suspect n'aura aucun **mensonge/ fausse piste** (ceci indique que le suspect n'a aucune raison de mentir sur ce sujet). Pour ces questions, le Marionnettiste n'a d'autre choix que de donner à l'inspecteur la **réponse la plus utile**.

EXEMPLE : l'inspecteur a questionné Charlie Muggs à propos de la carte Affaire A (la victime). Le Marionnettiste regarde dans la grille de l'affaire et voit deux réponses différentes qui peuvent être données : la réponse 1a, qui est la réponse la plus utile, et la réponse 1b. Il cherche la carte Réponse correspondante et la glisse dans l'étui CRM pour ne montrer que la réponse 1b, puis passe l'étui à l'inspecteur.



ÉTAPE 4 : CONTESTATION



L'inspecteur peut, après avoir lu la réponse, la contester, s'il pense que le Marionnettiste lui a donné un **mensonge/ une fausse piste**. L'inspecteur indique qu'il souhaite contester, et donne au Marionnettiste un de ses marqueurs Influence.

* **ÉCHEC DE LA CONTESTATION**

  Si le Marionnettiste a donné la réponse la plus utile du suspect à l'inspecteur, ce dernier a raté sa contestation. Le Marionnettiste place le marqueur d'influence de l'inspecteur sur le plateau Marionnettiste. Il a maintenant de l'influence sur cet inspecteur (voir page 13 pour plus d'informations sur l'influence).

* **RÉUSSITE DE LA CONTESTATION**

  Si le Marionnettiste a donné un **mensonge/une fausse piste** à l'inspecteur, la contestation est couronnée de succès. Le Marionnettiste place le marqueur Influence sous la carte Affaire du suspect sur le plateau Ville, indiquant désormais que cet inspecteur a de l'influence sur ce suspect-ci.

  Ensuite, le Marionnettiste reprend l'étui CRM et DOIT donner la **réponse la plus utile** du suspect pour cette question.
  Si la nouvelle réponse indique que l'inspecteur peut regarder une carte Affaire, l'inspecteur le fait immédiatement.

IMPORTANT ! Lorsqu'un inspecteur sait qu'il obtient la réponse la plus utile via une contestation, il n'a plus aucune raison de reposer la même question au suspect (il n'obtiendra rien de plus), mais il sait aussi que le suspect lui a dit la vérité.

ASTUCE ! Nous encourageons le Marionnettiste à entretenir le suspense lorsqu'il prend le marqueur Influence de l'inspecteur. L'inspecteur est sous tension, se demandant si sa contestation est réussie. Prenez un moment pour faire monter la pression… Le Marionnettiste placera-t-il son marqueur sous la carte du suspect ou sur son plateau ? Amusez-vous à théâtraliser cela !

ÉTAPE 5 : RÉSOUDRE LES POTS-DE-VIN



Après ces étapes de réponse et de contestation, tous les autres inspecteurs révèlent leur jeton Indic. Les inspecteurs qui ont passé ne font rien. Ceux qui ont choisi de payer un indic 3 Pognons remettent cet argent dans la réserve générale et peuvent regarder la réponse finale qui a été montrée à l'inspecteur actif. Ils suivent aussi toutes les instructions de la carte Réponse (comme, par exemple, regarder une carte Affaire). Les jetons Indic ne sont pas dépensés. Les inspecteurs récupèrent toujours leur jeton, qui sera utilisable à chaque fois qu'il est possible de corrompre.

IMPORTANT !S'il y a eu une contestation réussie, les inspecteurs ayant arrosé un indic ne VOIENT PAS la première réponse (le mensonge/la fausse piste), mais voient uniquement la deuxième carte Réponse, qui porte donc la réponse la plus utile.

EXEMPLE D'INTERROGATOIRE

SEAN (inspecteur) : Je suis sur le même lieu que Charlie Muggs et je veux lui poser une question. Je veux savoir ce qu'il sait sur Sally, la victime. Je questionne Muggs sur la carte Affaire A.

CHRISTINA (Marionnettiste) : Tu as de l'influence sur Muggs. Tu veux l'utiliser ?

SEAN (inspecteur) : Pas cette fois-ci. Je la garde pour plus tard.

CHRISTINA (Marionnettiste) : Attention, tout le monde ! Sean questionne Charlie sur la carte Affaire A, la victime. Choisissez votre jeton Indic.

ANGIE (inspectrice) : Mince, je n'ai que 2 Pognons. Pas assez pour un pot-de-vin.

Angie place un jeton Indic face visible, montrant le côté « Passe », indiquant qu'elle ne peut corrompre personne pour cette question.

FRANK (inspecteur) : Je suis plein aux as, je vais pas me priver... ou peut-être que si ?



JULIA (inspectrice) : J'ai 3 Pognons, juste assez pour payer.

Frank et Julia choisissent un de leurs jetons Indic et le placent face cachée sur leur plateau Enquêteur.

CHRISTINA (Marionnettiste) : Tout le monde a décidé ? OK, je vais voir la réponse que je veux te donner, Sean.



Christina ouvre le livret du Marionnettiste et consulte la grille de l'affaire. Il y a deux réponses à la question. Elle choisit de mentir/donner une fausse piste, trouve la réponse 1b, glisse la carte dans l'étui CRM pour ne montrer que cette réponse-là. Ensuite, elle tend l'étui CRM à Sean pour qu'il le consulte.

SEAN (inspecteur) : Vraiment, c'est tout ce que Charlie a à raconter ? Il pipeaute. Je conteste, c'est clair.

CHRISTINA (Marionnettiste) : Tu es CERTAIN de vouloir faire ça ? Si tu veux mon avis, Charlie est plutôt franc du collier. Je ne pense pas qu'il te mentirait.

SEAN (inspecteur) : Bien essayé. Je conteste, quand même. Voilà mon influence.



Christina prend le marqueur Influence de Sean et, puisqu'elle avait choisi un mensonge/fausse piste, elle le place sous la carte de Charlie Muggs. Sean a maintenant une deuxième influence sur Muggs.

CHRISTINA (Marionnettiste) : Monsieur Muggs ne disait pas tout à fait la vérité...



Christina regarde la grille et voit que la réponse la plus utile était la 1a. Comme elle est sur la même carte Réponse, elle sort la carte de l'étui CRM, la tourne, et la remet dans le bon sens pour montrer la réponse 1a. Elle redonne l'étui à Sean.

SEAN (inspecteur) : Bon, c'est mieux. Je savais que Charlie en saurait plus sur Sally.

CHRISTINA (Marionnettiste) : Julia, Frank, vous avez arrosé un indic ?

Julia et Frank retournent tous deux leur jeton Indic.



JULIA (inspectrice) : Non, j'ai passé. Je ne voulais pas dépenser tout mon Pognon sur cette question.

FRANK (inspecteur) : Ouais. Voici mes 3 Pognons. Sean, quand tu as fini, passe-moi ça !

SEAN (inspecteur) : La carte dit de regarder la carte Affaire F. Je peux y jeter un œil ? Voilà mon marqueur Connaissance.



Christina prend la carte Affaire F et la passe à Sean. Elle place son marqueur Connaissance sous l'emplacement où devrait se situer la carte.

FRANK (inspecteur) : J'ai filé un pot de vin, j'ai aussi le droit de voir F, hein ?

CHRISTINA (Marionnettiste) : Ouep. File-moi aussi un marqueur Connaissance.

JULIA (inspectrice) : Ah, je regrette de ne pas avoir corrompu !

UTILISER DE L'INFLUENCE

Les inspecteurs et le Marionnettiste peuvent recevoir et utiliser de l'influence. Les inspecteurs peuvent exercer leur influence sur des suspects précis tandis que le Marionnettiste peut influencer des inspecteurs précis.

UTILISER L'INFLUENCE EN TANT QU'INSPECTEUR



Seul l'inspecteur actif peut utiliser de l'influence. Si un inspecteur a de l'influence sur le suspect, indiquée par un ou plusieurs de ses jetons Influence sous la carte Affaire représentant le suspect, il peut dépenser une influence lorsqu'il pose une question au suspect. S'il le fait, le suspect devra lui donner la **réponse la plus utile**. L'inspecteur récupère le marqueur Influence et le Marionnettiste DOIT lui donner la **réponse la plus utile**, même s'il y avait des **mensonges/fausses pistes** à donner.

IMPORTANT ! L'inspecteur DOIT choisir de dépenser son influence pendant l'étape 1, lorsqu'il formule sa question. Une fois qu'il a vu une réponse donnée par le Marionnettiste, il ne peut plus choisir d'utiliser son influence.

En bonus, quand un inspecteur dépense son influence sur un suspect pendant une question, les indics de tous les autres inspecteurs sont BLOQUÉS : il n'est pas possible d'utiliser cette option.

UTILISER L'INFLUENCE EN TANT QUE MARIONNETTISTE



Si le Marionnettiste a de l'influence sur un inspecteur précis (s'il détient un ou plusieurs marqueurs Influence d'un inspecteur sur le plateau Marionnettiste), il peut dépenser cette influence en la rendant à l'inspecteur pour déclencher un des effets suivants :

BLOQUER UN INDIC

Après que tous les inspecteurs ont joué leur jeton Indic face cachée, le Marionnettiste peut dépenser de l'influence pour empêcher un inspecteur de corrompre un indic. L'inspecteur reprend son jeton Indic et place le jeton « Passer » face visible sur son plateau Inspecteur pour indiquer que son indic a été bloqué. Cet inspecteur ne pourra pas écouter la réponse à cette question. Ceci peut être utilisé sur autant d'inspecteurs que le Marionnettiste le souhaite tant qu'il a de l'Influence à dépenser pour chacun d'entre eux.

BLOQUER UNE QUESTION

Après qu'un inspecteur a posé une question, le Marionnettiste peut dépenser de l'influence pour faire refuser la question par le suspect. L'inspecteur perd son action et doit attendre un tour ultérieur pour reposer la même question (il peut poser d'autres questions ce tour-ci).

Cependant, l'inspecteur peut payer 2 Pognons pour corrompre un homme de main afin de physiquement menacer le suspect *(voir page 9)*. L'influence du Marionnettiste a bien été dépensée et le suspect doit répondre à la question normalement (bien sûr, le Marionnettiste n'est pas forcé de donner la **réponse la plus utile**, sauf si on l'a contesté).

LORSQUE LE MARIONNETTISTE ET L'INSPECTEUR ONT TOUS DEUX DE L'INFLUENCE

Si un inspecteur et le Marionnettiste ont tous deux de l'influence et qu'ils peuvent l'utiliser, l'inspecteur a toujours la priorité. Cependant, si l'inspecteur choisit de ne pas utiliser son influence, le Marionnettiste peut choisir d'utiliser la sienne pour bloquer la question.

IMPORTANT ! Il est toujours préférable que le Marionnettiste rappelle aux inspecteurs qu'ils disposent d'influence, et qu'il leur demande s'ils veulent l'utiliser lorsqu'ils posent une question, tout spécialement si les joueurs sont novices.

ELUCIDER L'AFFAIRE



Chaque inspecteur a un seul jeton Résolution qu'il peut choisir de dépenser au début de son tour, avant d'effectuer la moindre action. Ceci permet à un inspecteur d'essayer de résoudre l'affaire s'il croit en avoir la solution.

Lorsqu'un inspecteur tente de résoudre l'affaire, il donne d'abord son jeton Résolution au Marionnettiste. Ensuite, secrètement, il écrit sa déduction en bas à gauche de son feuillet d'enquête et identifie :

1) Le Suspect, 2) l'Arme du crime et 3) le Mobile.

Il y a 16 mobiles parmi lesquels choisir, à trouver ci-dessous. Cette liste est aussi indiquée au dos de chaque livret d'inspecteur.

Accident	**Politique**
Colère / Rage	**Religieux**
Lié à la drogue	**Vengeance**
Lié à la pègre	**Légitime défense**
Instabilité mentale	**Sexe / Jalousie**
Argent / Cupidité	**Suicide**
Besoin de se faire remarquer	**Garder un secret**
Obsession	**Protéger quelqu'un**

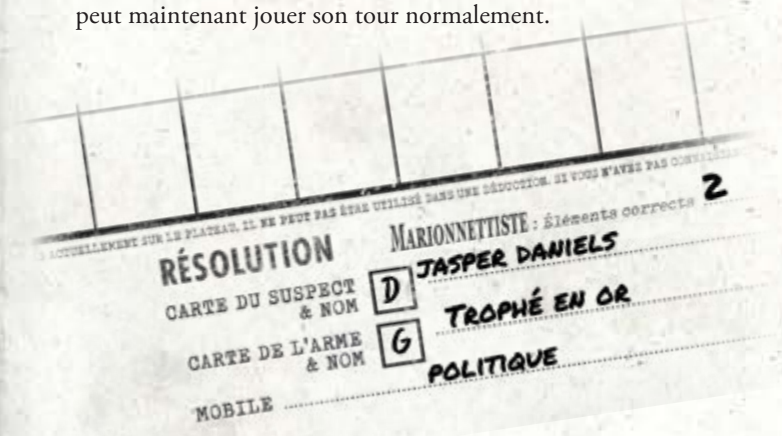
Il y a quelques règles à respecter lorsque vous essayez de résoudre une affaire :

- Lorsqu'il choisit un suspect et une arme du crime, l'inspecteur doit aussi écrire les lettre des cartes Affaire concernées dans les emplacements correspondants.
- L'inspecteur doit avoir connaissance d'une carte pour l'inclure dans ses déductions. Par exemple, s'il pense que le meurtre a été commis avec un couteau mais n'a pas découvert de carte Affaire présentant un couteau, il ne peut écrire le mot « couteau ». Les inspecteurs doivent étayer leurs accusations avec des preuves tangibles !
- Les suspects qui ne sont pas présents sur le plateau pour l'instant (soit parce qu'ils n'ont pas encore été découverts, soit pas été localisés) ne peuvent pas être désignés pour une déduction.
- N'incluez qu'un seul mobile par déduction. Une affaire peut avoir plusieurs mobiles corrects, mais un inspecteur n'a besoin que d'un seul des mobiles pour la résoudre, et non de tous.

Après avoir écrit sa déduction, l'inspecteur donne son feuillet d'enquête au Marionnettiste qui vérifie l'exactitude de la déduction et la compare à la solution présente dans le livret du Marionnettiste.

DÉDUCTION CORRECTE : Le Marionnettiste lit l'épilogue de l'affaire à haute voix et annonce que l'inspecteur a gagné la partie.

DÉDUCTION INCORRECTE : Le Marionnettiste écrit dans l'emplacement du feuillet d'enquête combien d'éléments ont été devinés correctement, et le rend à l'inspecteur. Le Marionnettiste **ne dit pas** à l'inspecteur lesquels des éléments sont des déductions correctes.
L'inspecteur ne pourra pas faire d'autre déduction à moins que le marqueur Temps atteigne la case « Déduction finale ». L'inspecteur peut maintenant jouer son tour normalement.



ASTUCE ! Si un inspecteur n'a pas dépensé son jeton Résolution au début de son dernier tour, il devrait l'utiliser ! Il n'y a pas de pénalité pour avoir effectué une déduction erronée, si ce n'est que vous perdrez votre jeton Résolution.

EXEMPLE DE DÉDUCTION : La solution de l'affaire est que Jesper Daniels (la carte Affaire D) a tué la victime avec le presse-papier en granit (carte Affaire F). Ses mobiles étaient l'Argent / Cupidité et la Politique. L'inspectrice rouge a dépensé son jeton Résolution et écrit la déduction suivante : (D) Jasper Daniels, (G) Trophée en or, et Politique.

L'inspectrice rouge n'a pas encore connaissance de la carte Affaire F (le presse-papier), elle ne peut donc pas avoir inclus cette carte dans sa déduction. Le Marionnettiste vérifie sa réponse et inscrit « 2 » dans l'emplacement approprié, puisque l'inspectrice a découvert le suspect et un des mobiles possibles.

Le Marionnettiste rend le feuillet d'enquête à l'inspectrice, qui sait que les deux tiers de sa déduction sont justes. Tant qu'un autre inspecteur n'a pas résolu l'affaire avec son marqueur Résolution, l'inspectrice rouge ne pourra pas faire d'autre déduction jusqu'à ce que le marqueur Temps atteigne la case « Déduction finale ».

DEDUCTION FINALE - L'AFFAIRE S'ENLISE

Après le dernier jour, le marqueur Journée est placé sur l'emplacement Déduction finale. Chaque inspecteur a droit à une déduction finale pour essayer de résoudre l'affaire. Les inspecteurs doivent tous écrire leur déduction en bas de leur feuillet d'enquête, sur le côté droit, en suivant les règles ci-dessus.

Le Marionnettiste vérifie toutes les déductions et passe à l'Épilogue.

ASTUCE ! Nous recommandons fortement de NE PAS dire la solution de l'affaire, ou qui avait raison, avant d'avoir lu l'Épilogue. Cela crée du suspense pendant que le Marionnettiste révèle aux inspecteurs ce qui s'est passé !

Après la lecture de l'Épilogue, le Marionnettiste dit à chaque inspecteur s'il a raison ou non. Si plusieurs inspecteurs ont réussi, les égalités sont tranchées dans le sens inverse de l'ordre du tour !

Si aucun inspecteur n'a fait de déduction correcte, placez le marqueur Journée sur l'emplacement L'affaire s'enlise.

C'est le rusé Marionnettiste qui gagne la partie !

MODE INSPECTEUR EXPERT

Si vous voulez corser le jeu pour les inspecteurs, nous vous recommandons de ne prendre que 4 jetons Influence par inspecteur pour toute la partie à la place de 8. Il faudra alors contester les réponses avec parcimonie pour ne pas risquer de tomber à court d'influence !

Enquêtes à Los Angeles est ™ 2021.

Localisé en français par :

LA BOITE DE JEU
8, Grande Rue
21310 BELLENEUVE
FRANCE

www.laboitedejeu.fr

Titre original : **Detective, City of Angels**
© 2019

Édition originale par :

VAN RYDER GAMES
3011 Harrah Dr. Suite P, Spring Hill
TN 37174 USA

www.vanrydergames.com

LA CARTE

Une des inspirations derrière ***Enquêtes à Los Angeles*** est une superbe illustration du grand Los Angeles, créée en 1932 par un artiste peu connu : **Karl Moritz Leuschner** (1878-1940).

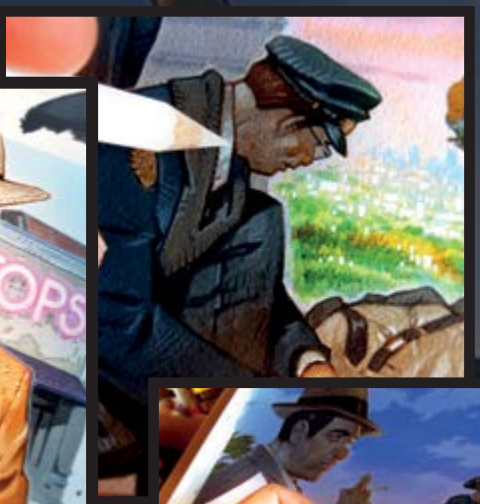
Cet immigrant allemand,diplômé de l'Académie Royale des Beaux-Arts de Berlin, est surtout connu pour ses leçons sur l'harmonie des couleurs. Intitulée *Greater Los Angeles: The Wonder City of America*, la « carte » de Leuschner n'a jamais prétendu être un guide précis des rues, mais est plutôt un « guide des attractions », destiné à attirer les touristes et l'industrie dans la région.

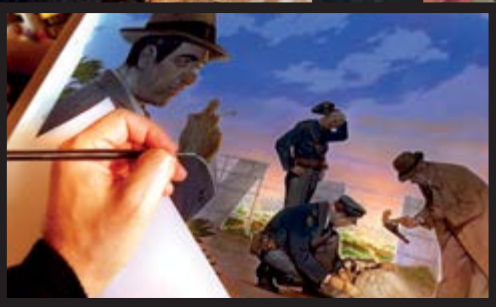
En utilisant des astuces visuelles farfelues et des perspectives surréalistes, le tout sur des tons jaunes, la carte de Leuschner est aussi provocatrice que son contenu. Elle comprend des lieux excentriques : le théâtre chinois de Grauman, la ferme de lion Gay, et le Slapsy Maxie's.

En utilisant la carte de Leuschner (qui relève désormais du domaine public) comme base, Vincent Dutrait a mis ses propres talents artistiques à l'œuvre pour la transformer en plateau de jeu, ce superbe plateau que vous possédez maintenant !

Bruce Monson







CRÉDITS

AUTEUR : Evan Derrick
ILLUSTRATEUR : Vincent Dutrait
DÉVELOPPEUR PRINCIPAL : A.J. Porfirio
TESTEUR PRINCIPAL : Shaun Varsos
INFRASTRUCTURE DE TEST : Ryan Dunlap, Jim Goff, Dexter Thompson
AIDE À LA RECHERCHE : Sam Coker
RELECTURE : Sarah Sharp
TRADUCTION FR : Julien Bétan, Mathieu Rivero

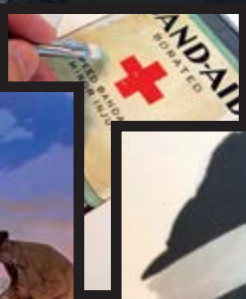
NOTE DE L'AUTEUR

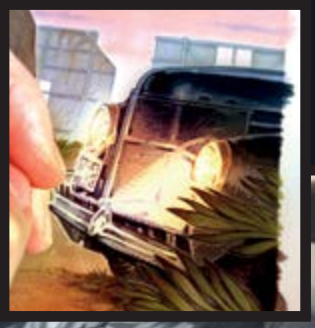
Tout d'abord, je ne peut pas vous dire à quel point je suis heureux de vous savoir en train de lire ceci, et de vous savoir sur le point de jouer à *Enquêtes à Los Angeles* pour la première fois. L'expression de travail-passion est éculée mais, dans ce cas précis, je la trouve très appropriée. *Enquêtes à L.A.* a été un projet passionné qui a mis plus de cinq ans à prendre forme. Même s'il a changé et évolué, le cœur du jeu est resté le même que dans le premier prototype tout pourri que j'ai posé sur une table, un beau jour d'octobre 2013. Je voulais alors faire un jeu qui donnerait l'impression, autant que faire se peut avec du carton et du papier, d'être un enquêteur dans les noires années 1940. J'espère que votre expérience du jeu prouvera que j'ai réussi, ne serait-ce qu'un peu.

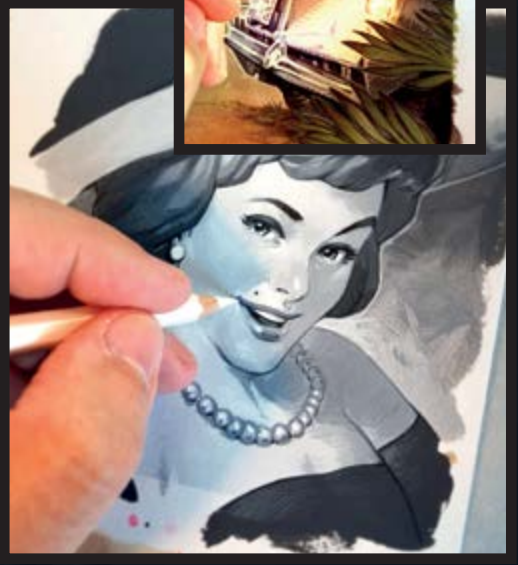
Les inspirations pour ce jeu sont nombreuses, des films noirs classiques comme *Le Grand Sommeil* à l'écriture de James Ellroy, dont la série des *L.A. Quartet* est indispensable pour les fans de hardboiled, en passant par le jeu vidéo *L.A. Noire*, dont le système d'interrogatoire innovant a inspiré l'étui CRM. *Enquêtes à L.A.* doit beaucoup à ces œuvres-là. J'espère que mon jeu leur rend justice.

J'ai eu avec ce jeu un cadeau incroyable auquel peu d'auteurs peuvent prétendre : un contrôle créatif total. Ce que vous tenez entre vos mains est, pour le meilleur ou pour le pire, ma version de rêve pour ce jeu, de l'écriture au système de jeu, sans oublier les illustration. Et ce, sans compromis. Cela n'aurait pas été possible sans le talent de développeur et le travail acharné de mon partenaire A.J. Porfirio, qui a non seulement cru à ce jeu du moment où il l'a essayé, mais dont il a résolu les problèmes les plus épineux. Il y a aussi le dessin incroyable de Vincent Dutrait qui a insufflé une vie authentique et vibrante au monde et aux personnages que j'imaginais. 3 500 personnes ont soutenu le jeu, par leur engagement sur Kickstarter et leurs précommandes. Enfin, le plus important : le soutien inconditionnel et total de Kristena, ma formidable épouse, qui a supporté de longues soirées et de longues heures sur la route pour qu'*Enquêtes à L.A.* se fasse. La *Cité des Anges*, telle qu'elle est, n'aurait pas pu exister sans eux, et pour cela, je suis éternellement reconnaissant envers tous ces gens.

Evan Derrick







TESTEURS

Daryl Andrews
Rodolfo Cavalcanti
Joshua Cappel
Dave Chalker
Marlus Clayton
Jacob Davenport
Amy Derrick
Collin Derrick
Kristena Derrick
Ruth Derrick
Dakota Elliot
Brad Fuller
Derek Funkhouser
Zee Garcia
Mark Garton
Stephen Glenn
Rachael Groynom
Matthew Haase
Kate Hatfield
Justin Hebels
Charlotte Hill
Nicole Hoye
Jimmy Hudson
Sean Jacquemain
Ken Jenkins
Chris Kirkman
David Ko
Daniel Loke
Darrell Louder
Adam Marostica
Kristin Matherly
James Moline
Daniel Moore
Jason Mowry
Brett Myers
Scott Nicholson
Kylie Prymus
Blaine Sistrunk
Oliveira Rocha Silva
Michael Sims
James Nathan Spencer
Will Stephenson
Devin Stinchcomb
Michal Szczerbak
Emily Tran
Bart Quicho
Bobby West
Ken Wickle
Chase Williams
Kevin Wilson
Marie Varsos
... et bien plus !