

"C'est QUOI ce MERDIER ?!" Le ton, sans équivoque, résonne le long des couloirs du Los Angeles Police Department au moment précis où vous entrez dans les locaux. Personne n'a bronché, comme d'hab. Sans doute votre chef qui passe ses nerfs sur une victime de passage. Un matin comme les autres au LAPD, on va dire. Courageusement, vous avancez dans l'open space. Des douzaines de bureaux sont couverts de centaines de papiers. La prétendue révolution informatique se profile à l'horizon, mais pour l'instant, c'est papier-stylo et travail de terrain pour tout le monde.

Est-ce la meilleure méthode pour lutter contre la corruption et la drogue ? Vous en doutez fort. Les criminels sont de plus en plus endurcis et toujours mieux organisés. Même les meilleurs flics craquent et s'arrangent de plus en plus avec le règlement pour faire cesser les trafics. Quitte à flinguer leur carrière, s'ils se font choper.

Et à propos... Vous vous approchez de votre espace de travail et planquez discrètement la bouteille de brandy couchée sur vos dossiers, souvenir d'une énième nuit passée à bosser ici. Vous ouvrez vos affaires en cours, prêt à affronter une nouvelle journée. C'est alors que vous remarquez que le chef, James Bradley, vous fait signe de venir dans son bureau. Vous soupirez, puis vous vous dirigez lentement vers sa porte, vous demandant ce que vous avez encore fait ce coup-ci...

BIENVENUE AU LAPD

L.A. Crimes est une extension pour *Detective : Un Jeu d'Enquête Moderne*. Elle utilise les mêmes concepts et la majorité des règles du jeu de base, en plus de quelques nouveautés décrites dans ce livret.

L'Équipe d'Investigation travaille toujours ensemble et partage tous les jetons Stress, Autorité et Compétence. Vous n'aurez toujours pas la possibilité de regarder librement le paquet de cartes et aurez donc besoin de déduire certaines réponses. Chaque affaire se compose de 36 cartes : 1 carte de couverture et 35 cartes Piste. Rappelez-vous ce que vous aurez appris auparavant, il est toujours bon d'explorer de nombreuses pistes, car aucune carte à elle seule ne recèle la clef d'une affaire.

MATÉRIEL DE JEU

- ▶ 1 plateau de jeu (recto verso)
- ▶ 5 tuiles Personnage
- ▶ 3 paquets Affaire
- ▶ Ce livret de règles

Entrez ce code lorsque cela vous sera demandé par le site Internet d'Antares :

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu comme décrit dans les règles du jeu de base, mais assurez-vous d'utiliser le plateau de jeu, les tuiles Personnage et les paquets Affaire de cette extension. Considérez le **Poste de Police** comme votre nouveau **Quartier Général**. C'est là que vous commencerez chacune de vos journées, notamment la première, à l'issue de cette mise en place. Mettez de côté les jetons Compétence Technologie (🔍) car, sauf mention contraire, ils ne seront pas utilisés dans cette extension.

REMARQUE : Un Joker peut uniquement être utilisé comme substitut aux trois types de jetons restants : Recherche (🔍), Enquête (🗨️) et Perception (👁️).

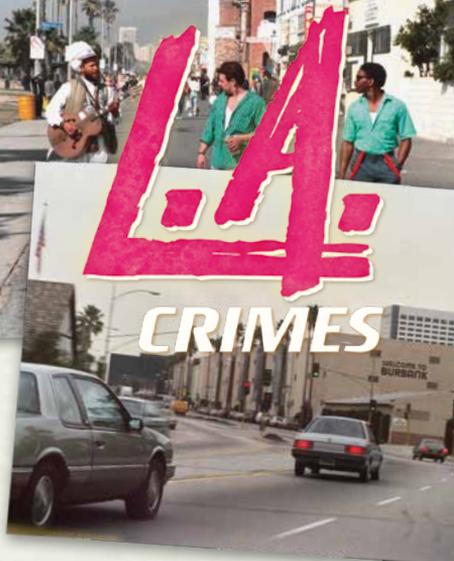
Important : Il y a 5 jetons Spéciaux dans le jeu de base (01-05). Cette extension vous demandera souvent de placer un jeton Spécial sur le plateau pour différentes raisons, et il se peut que, dans de rares cas, vous n'en ayez pas assez.

Dans ce cas, utilisez n'importe quel marqueur en remplacement (comme un jeton provenant d'un autre jeu, une pièce de monnaie...). Les jetons Spéciaux sont considérés comme étant en quantité illimitée.

01

02

03



NOUVELLES ACTIONS

Toutes les nouvelles actions décrites ci-dessous se retrouvent sur les cartes Piste. Elles ne peuvent pas être effectuées avant d'avoir été révélées.

RECEVOIR DES JETONS STRESS POUR EFFECTUER UNE ACTION INDIQUÉE SUR UNE CARTE

Vous vous retrouverez parfois confrontés à un choix vous obligeant à ne pas respecter le protocole à la lettre. Quelque chose qui, si votre chef l'apprenait, vous ferait passer un sale quart d'heure. De ces actions résulte toujours l'ajout de jetons Stress, soyez donc prudents. Si vous attirez trop l'attention ou si votre niveau de stress atteint la limite fixée par l'affaire, vous pourriez être contraints de rédiger votre Rapport Final avant d'avoir dénoué tous les fils de l'intrigue.

PRENDRE UNE DÉCISION IMMÉDIATE

Cette action offre systématiquement au moins deux options. Lorsque vous devez "Décidez immédiatement", choisissez l'une des options proposées avant d'effectuer toute autre action figurant sur la carte. Certaines de ces options généreront de **Nouvelles Pistes**. Si vous choisissez une telle option, notez donc cette Nouvelle Piste afin de pouvoir la suivre ultérieurement, comme n'importe quelle autre Nouvelle Piste découverte. Notez bien que cette Nouvelle Piste n'est disponible que si vous choisissez cette option. De plus, ces décisions offriront parfois une nouvelle option permettant de placer la personne ou le lieu décrit sous surveillance.

METTRE EN PLACE UNE SURVEILLANCE

À une époque où il n'y avait pas autant de caméras dans les rues qu'aujourd'hui, on avait parfois besoin de paires d'yeux supplémentaires pour récolter les informations nécessaires à l'enquête. Affecter un agent à une surveillance coûte généralement au moins 1 jeton Autorité. Son rapport sera sur votre bureau le lendemain matin.

#astucedejeu

Puisque nous sommes dans les années 80 et que tout le monde n'a pas forcément connu cette période, cela peut être une bonne idée de recréer cette ambiance lors de vos parties! Trouvez une playlist sur Spotify, Deezer ou YouTube avec de la musique de cette époque et mettez-la en fond sonore à un volume qui ne dérangera pas les conversations. Ceci participera grandement à votre expérience de jeu!

HEURES DE TRAVAIL

Lorsque vous devrez placer un jeton Spécial sur une case particulière de la piste Temps, comptez toujours à partir de la case Heure actuellement occupée par votre marqueur Temps.

REMARQUE : Certaines actions comportent un nouveau terme appelé **Heures Ouvrables**. Seules les heures allant de 8:00 am à 4:00 pm comptent comme des heures ouvrables. Cela peut impliquer qu'un marqueur soit placé deux jours plus tard ou qu'il ne soit pas possible de le placer selon le temps qu'il vous reste pour terminer votre affaire.

EXEMPLE : Il est 1:00 pm et votre équipe révèle une carte qui indique de placer un jeton Spécial à 6 heures ouvrables de la position actuelle de votre marqueur. Ceci implique de compter les 3 heures séparant 1:00 pm et 4:00 pm, d'aller immédiatement à 8:00 am le lendemain et de continuer le déplacement de 3 heures supplémentaires pour arriver sur la case 11:00 am. Lorsque le marqueur Temps rattrapera ou dépassera le jeton Spécial le lendemain à 11:00 am sur la piste Temps, la carte vous précisera quel FICHER consulter.

Important : Certaines cartes peuvent vous demander de placer un jeton Spécial à 8 heures de la position actuelle de votre marqueur. Dans ce cas-là, le jeton pourrait devoir se retrouver sur une case un ou deux jours plus tard. Ceci implique donc que le marqueur Temps passe une première fois sur la case du jeton Spécial avant de pouvoir le résoudre lors de son second passage. Pour indiquer cela, prenez note du premier passage ou placez un second jeton Spécial sur cette case afin de vous souvenir de ne résoudre l'action que lors du second passage.



NOUVEAUX ENQUÊTEURS

Dans *L.A. Crimes*, vous disposez d'une nouvelle équipe d'enquêteurs, disposant chacun de ses propres capacités, décrites sur sa tuile. Si vous avez une question concernant leur utilisation, référez-vous à la FAQ disponible sur le site d'Antares.



AJUSTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DU JEU

NOUVEAU EN VILLE - RENDRE LE JEU PLUS FACILE

Vous pouvez choisir ce niveau de difficulté si vous avez échoué dans une affaire et que vous souhaitez la rejouer ou si vous pensez avoir besoin d'un coup de main. Lorsque vous choisissez ce mode, vous pouvez ajouter trois heures supplémentaires au dernier jour, avant de rédiger votre Rapport Final. Gardez à l'esprit que ces heures supplémentaires ne rajouteront pas de jetons Stress, même si le marqueur Temps est déplacé sur des cases d'Heures Supplémentaires.

ENQUÊTEUR AUDACIEUX - RENDRE LE JEU PLUS DIFFICILE

Contrairement au niveau de difficulté Nouveau en Ville, vous pouvez corser le défi en réduisant de deux heures votre dernière journée. Lorsque vous déplacez le marqueur Temps après la nouvelle limite de temps du dernier jour, ajoutez le nombre de jetons Stress approprié à la réserve.

L'histoire, tous les noms, les personnages et les incidents décrits dans cette production sont fictifs et ne sont en aucun cas liés à ceux représentés sur les photos. Aucune identification avec des personnes réelles (vivantes ou décédées) ou des produits n'est volontaire ou ne peut être déduite. L'intention de Portal Games et de IELLO d'utiliser ces images du domaine public ou sous licence CC BY 2.0 est de proposer un aperçu immersif des années 80 en présentant des exemples réels de cette époque. Portal Games et IELLO n'ont pas la volonté de violer l'intimité ou les droits moraux des personnes représentées.

CRÉDITS

AUTEUR : Ignacy Trzewiczek

HISTOIRE : Ignacy Trzewiczek, Mateusz Zaród

DÉVELOPPEMENT : Matt Dembek

DIRECTEUR ARTISTIQUE, GRAPHISTE : Rafat Szymo

LIVRET DE RÈGLES : Matt Dembek

PRODUCTEUR EXÉCUTIF : Grzegorz Polewka

TRADUCTION FRANÇAISE : MeepleRules.fr

ÉDITION FRANÇAISE : IELLO

RELECTURE FRANÇAISE : R. Houplier, P.-F. Llorente, A. Wernert

COPYRIGHT PHOTOS :

PLATEAU DE JEU : Photos sous licence Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0) de Alan Light, Eric Fisher, JIRCA Library

CARTES : Photos sous licence Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0) de Alan Light, Eric Fisher, Seattle Municipal Archives, dave_7, Jeremy Levine, Texas State Library and Archives Commission, sv1ambo, Barbara Ann Spengler, rick, David Merrett. Photos complémentaires libres de droits.

TUILES IDENTITÉ DES PERSONNAGES : Photos sous licence Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0) de :

Tuile de R.D. Irving : Alan Light, Per Egevad

Tuile de W. Washington : Alan Light, Dunedin City Council Archives

Tuile de E.A. Phillips : Alan Light, Seattle Municipal Archives

Tuile de J. Morresy : Alan Light, Infrogmation of New Orleans

Tuile de E. Grunberg : Alan Light, 888bailbond

Tuile de G. Ford : Robert Taylor, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher

Tuile de B. Reynolds : Alan Light, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher

Tuile de B. Tere : Ken Marshall, Seattle Municipal Archives, Eric Fisher

Tuile de J.K. Hudson : Seattle Municipal Archives, Eric Fisher

Photos complémentaires libres de droits.

LIVRET DE RÈGLES : Photos sous licence Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0) de Alan Light (photos de L.A.), Eric Fisher (photo de fond).



© 2019 IELLO - 9, avenue des Érables - lot 341 54180 HEILLECOURT, France



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland. Tous droits réservés

La réimpression et la publication des règles de jeu, du matériel de jeu ou des illustrations sans l'autorisation de Portal Games et de IELLO sont interdites.

Cher joueur, sachez que nous portons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément était manquant, nous nous en excusons. Merci de nous le signaler : sav@iello.fr

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À : Lee Clinard, Christopher Rucco, Colton Crowther, Matthew Sumski. Nous souhaitons également remercier Alan Light, dont les photos utilisées dans ce jeu et d'autres nous ont donné une chance unique de voyager dans le temps et l'espace, au cœur des rues du Los Angeles des années 80.

Nous souhaitons également remercier nos testeurs qui nous ont permis d'améliorer cette extension : Kasia, Owczy, Jacek, Alicja, Tomek, Adam, Zbyszek, Piechu, Gloomy, Jagódka, Ola J., Agnieszka M., Dawid J., Mazi, Marjan, Olga, Pako, Marek, Merry, Greg, Iwona W., Alicja et Jasiek.

Notre site Internet : iello.com

Site Internet de Detective : UnJeuDEnqueteModerne.com
detectiveboardgame.com