

DETECTIVE

UN JEU D'ENQUÊTE MODERNE

ATTENTION : cette affaire se joue avec le matériel du jeu de base. Pour vivre l'expérience, vous aurez besoin des tuiles personnages, des jetons, des pions, du plateau de jeu et de la plateforme Antares.

L'affaire N° VI de DETECTIVE est une affaire complètement indépendante des cinq proposées dans la boîte du jeu de base.

Vous pouvez donc y jouer à tout moment. Néanmoins nous vous le conseillons en introduction : il permet de se familiariser

avec le jeu, ses mécaniques et la plateforme Antares pour mieux appréhender le jeu plus tard.

Vous pourrez également apprécier un niveau de difficulté croissant en suivant cet ordre de jeu.

Vous n'avez pas pu patienter et vous avez déjà fini le jeu de base ? Pas de souci : avec votre expérience, nous comptons sur vous pour réaliser un score mémorable.

► POUR PRÉPARER LE JEU

ATTENTION : prenez soin de ne pas vous spoiler durant la phase de préparation du jeu. Ne lisez pas les cartes, votre attention doit simplement porter sur le numéro en haut à gauche de celles-ci.

Imprimez les fichiers, découpez les cartes et associez les rectos avec les bons versos.

Pour ce faire : les cartes avec un numéro suivi de B se mettent au verso des cartes portant le même numéro.

Par exemple, vous associez la carte #601 avec la #601B. Il existe des cartes sans verso : vous pouvez leur mettre un dos de la couleur associée.

► POUR JOUER

1. Prenez connaissance du fonctionnement du jeu à l'aide du livret de règles de la boîte de base.
2. Commencez par lire l'Introduction.
3. Placez les pions sur le plateau : un sur le quartier général, un autre sur « Jour 1 » et le dernier sur 8:00 AM. Vous les déplacerez au fur et à mesure de l'avancement du jeu.
4. Prenez connaissance de l'objectif de l'affaire.
5. Attention, au moment où vous dépasserez les 3 jours d'enquête, vous devrez rendre votre rapport. Au moment où vous dépasserez 3 jetons stress, vous devrez rendre votre rapport.
6. Enfin, suivez la piste de votre choix et soyez le meilleur détective possible !