

DETECTIVE
UN ENQUÊTEUR MODERNE
SIGNATURE

02

PETTY OFFICERS

PAR L'ÉQUIPE DE LONE SHARK GAMES

Mener une enquête peut s'avérer épuisant. Jour après jour, face à ce que le monde engendre de pire, cela peut aider d'avoir quelqu'un vers qui se tourner quand le travail est terminé. Et si ce quelqu'un a une truffe humide, des pattes duveteuses, et une immense appétence pour les câlins, c'est encore mieux! Cette semaine, l'opération « Amenez votre animal au travail » anime le QG d'Antares, et ce stimulant semble plutôt bien fonctionner sur le moral des enquêteurs. Mais même une journée passée avec des amis à fourrure peut être semée d'embûches...

Il s'agit d'une extension pour *Detective* : Un jeu d'enquête moderne créée par l'équipe de Lone Shark Games, à l'origine de *Pathfinder*, *Betrayal at House on the Hill: Widow's Walk*, *Thornwatch* et *Apocrypha*. Vous utiliserez tous les personnages et éléments du jeu de base *Detective* et n'aurez pas besoin du contenu des autres extensions.

Cette extension utilise la plupart des règles de base, en y introduisant quelques exceptions qui sont détaillées dans ce livret de règles. L'Équipe d'Investigation travaille toujours ensemble et partage tous les jetons Stress, Autorité et Compétence. Vous ne pouvez toujours pas regarder librement chaque carte du paquet : vous devrez donc déduire certaines réponses. L'affaire est constituée de 36 cartes : 1 carte de couverture et 35 cartes Piste.

Petty Officers apporte un nouvel élément à *Detective* : les **animaux de compagnie** des enquêteurs. Vous recevrez plusieurs animaux dressés, capables de vous aider dans toutes sortes de tâches, dont l'intimidation, l'identification des odeurs ou encore l'accès aux espaces restreints. Vous aurez plus de ressources à gérer que d'habitude, mais vos animaux seront de puissants atouts : sans eux, vous ne pourrez pas résoudre l'affaire.

Vous êtes prêt? Alors asseyez-vous, votre compagnon à vos côtés, et mettez-vous au travail! Tout un tas de choses extraordinaires vous attend.

MATÉRIEL

1 paquet de cartes Piste (1 carte de couverture et 35 cartes Piste)

1 insigne Compagnons

Ce livret de règles

MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place telle qu'elle est décrite dans le jeu de base : disposez le plateau de jeu (1), choisissez les enquêteurs (2), et prenez normalement les jetons Compétence qui leur sont associés (3).


Ouvrez et placez le paquet de cartes Piste de *Petty Officers* à portée de main de tous les joueurs (4).

IMPORTANT : Ne consultez aucune carte Piste avant d'y être invité.

Prenez l'insigne **Compagnons**, sur lequel figurent les cinq animaux de compagnie (5).

Ces animaux vont vous appuyer durant votre enquête. Chacun des cinq animaux vous accompagne, quelle que soit la taille de votre équipe.

Placez les 5 jetons spéciaux du jeu de base, numérotés de 01 à 05, sur l'insigne Compagnons (6). Ce sont vos **jetons Compagnon**.

Placez le marqueur Jour sur le Jour 1 et le marqueur Temps sur 11:00 AM (7). Commencez avec 3  dans la réserve de jetons (8).

Lorsque vous recevrez l'instruction de placer telle ou telle carte dans la pile Inspection, commencez par former cette pile à droite de la piste Temps, puis ajoutez-y les cartes demandées au fur et à mesure.



APERÇU

Tout au long de la partie, vous devrez suivre les indices des cartes Piste et utiliser la base de données d'Antares. Vous commencez l'enquête à 11:00 AM le premier jour, et la concluez lorsque le marqueur Temps atteindra 12:00 PM le cinquième jour.

TEMPS

Chaque carte coûte entre 1 et 3 heures (sauf quelques exceptions qui ne coûtent aucune heure). Si vous souhaitez Approfondir (↔), le dos de la carte concernée indiquera si cela vous coûtera davantage de temps (mais jamais plus de 1 heure).

RÈGLES SPÉCIALES

Au cours de la partie, n'importe quel enquêteur peut, à tout moment, dépenser un jeton Compagnon. Il peut l'utiliser de deux façons :

- Un jeton Compagnon peut être utilisé pour **retirer 1 jeton Stress** 📍. Les animaux sont mignons et apaisants, ils soulagent donc le stress des enquêteurs qui jouent avec.
- Un jeton Compagnon peut être utilisé pour **effectuer 1 tâche Compagnon** 🌟. Les animaux dont disposent les enquêteurs leur sont utiles car chacun présente un talent particulier : flairer des indices à suivre, intimider ou charmer des témoins, attraper de petits objets que les enquêteurs ne peuvent pas atteindre, répéter ce qui a été entendu. Les tâches Compagnon sont indiquées par le symbole Patte, présent au recto de certaines cartes Piste.

Certaines cartes vous permettent d'utiliser vos jetons Compétence habituels pour effectuer ces tâches, mais d'autres requièrent l'utilisation de jetons Compagnon (ou de jetons Joker utilisés comme jetons Compagnon). Tout enquêteur peut effectuer des tâches Compagnon, sauf indication contraire, et il n'est pas nécessaire de choisir un animal en particulier.

CHOISISSEZ MAINTENANT !

Cette action propose toujours au moins deux options parmi lesquelles choisir. Lorsque vous devez « choisir maintenant! », **choisissez 1 option immédiatement**, et ce avant de passer à toute autre action indiquée sur la carte. Certaines options génèrent de Nouvelles Pistes, donc si vous choisissez ce type d'option, notez la Nouvelle Piste afin de vous en souvenir et de pouvoir la suivre plus tard, comme vous le feriez habituellement.

ANTARES

Comme dans le jeu de base, vous utiliserez la base de données d'Antares pour obtenir des informations. Pour commencer la partie, choisissez l'affaire *Petty Officers* sur le site web d'Antares (antaresdatabase.com) et **lisez l'introduction**.

Pour conclure l'enquête, vous devrez soumettre votre Rapport Final (en répondant sur le site aux questions concernant l'affaire) afin de voir vos résultats.

IMPORTANT : Cette extension ne contient pas de Livret d'Enquête. L'introduction de l'affaire est disponible sur le site web d'Antares.

Crédits

Histoire : Mike Selinker

Structure : Liz Spain et Skylar Woodies

Développement de l'intrigue :

Chad Brown, Keith Richmond, Aviva Schecterson et Gaby Weidling

Correction : Aviva Schecterson et Tyler Brown

Conception graphique : Mateusz Kopacz et Bartosz Makswiej

Illustrations : Hanna Kuik

Équipe de Lone Shark Games :
M. Sean Molley et Shane Steed

Producteur exécutif : Grzegorz Polewka

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Maëva Debieu
Rosas, Robin Houpier

Testeurs : Car Bostick, Jason Bostick, Aaron Curtis, Robert Huss, Jonathan Keith, Nick Kitts, M. Sean Molley, Rei Nakazawa, Ashley Reynolds, Jenny Ross, Alexander Theoharis, Tara Theoharis et James Youngman

Dédié à : Asher, Bobbin, Bucky, Cap, Desdemona, Echo, Guybrush, Harley, Hawthorn, Inara, Kabr, Kerfuffle, Moon Lord, Oliver, Penny, Quinn, Remus, Roxy, Rumpus, Sadie, Sean, Soulen, Trillium, Turbo et Watson, qui empêchent les Sharks de se retrouver dans des affaires comme celle-ci.

© 2021 Portal Games Sp. z o.o.
Pologne, www.portalgames.pl
Tous droits réservés

Édition française distribuée en
exclusivité par IELLO

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

Cher client, chère cliente, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il venait à manquer quoi que ce soit à votre exemplaire, nous en sommes désolés. Veuillez nous en informer en écrivant à l'adresse suivante : sav@iello.fr

Nous continuons à soutenir nos jeux après leur sortie initiale. Bien que nos rédacteurs et collaborateurs vérifient et parachèvent soigneusement les supports de jeu, il est parfois nécessaire d'apporter des corrections, des changements ou des améliorations, et ce même des mois ou des années après leur première parution. Nous apportons les modifications nécessaires au matériel de jeu en fonction des avis de la communauté des joueurs et de l'expérience des auteurs. Le manuel le plus à jour, parfois accompagné de matériel supplémentaire (par exemple : des mini-extensions, des cartes promo, une FAQ...), peut être disponible sur notre site web : www.iello.com



**LA MISSION
ABEILLE BLANCHE
EST LANCÉE !**