

Fallen



Angels

Livret de règles

Australie, 1920. La ville de Sydney connaît une flambée de violence : trafics en tous genres, meurtres, prostitution... Rien ne lui est épargné. Les gangsters font régner leur loi dans les rues, sous la supervision des reines du crime, Tilly Devine et Kate Leigh.

En tant que membre de la police, vous ne restez pas les bras croisés. Les cellules de détention sont pleines et vous travaillez avec vos collègues pour établir les preuves nécessaires à la condamnation des suspects. Mais attention, une erreur de votre part et le (ou la) criminel(le) repart libre...

Fallen Angels est un jeu coopératif – tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Le **but du jeu** est de faire accuser douze suspects avant que quatre ne soient acquittés.

Matériel :

- 45 cartes **Suspect**,
- 6 cartes **Scène de Crime** (une pour chaque joueur),
- 3 cartes **Aide de jeu**.

Les Cartes Suspect

Ces cartes double face présentent des symboles de preuve. Un des deux symboles est toujours répété sur l'autre face.

Face A

Face B



1, 2, 3

Le niveau de la carte indique le nombre de fois restant où le suspect doit être présenté avec succès au tribunal pour assurer sa condamnation.



Ces icônes indiquent quoi faire en cas de succès (voir page 13).

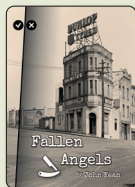
Les cartes Scène de Crime

Ces cartes sont des aide-mémoire. Elles servent à masquer des informations secrètes et sont des repères importants pour arranger les cartes en main.

Recto



Verso



IMPORTANT : les joueurs ne doivent jamais voir le dos de leurs cartes Suspect en main. Utilisez votre carte Scène de Crime pour les recouvrir si vous avez besoin de poser vos cartes.

Mise en Place

Il faut préparer le paquet de cartes Suspect avant de commencer la partie. Respectez scrupuleusement l'orientation des cartes durant ces étapes.

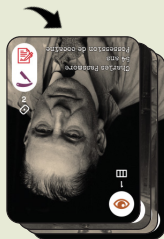
1. Arrangez les cartes Suspect pour que le chiffre 3 soit dans le coin supérieur gauche. Mélangez-les en respectant cette orientation.

2. Tenez le paquet de cartes sous la table, et retournez approximativement la moitié des cartes de 180° (donc “haut en bas”, sans les pivoter sur le verso). Mélangez à nouveau les cartes en respectant leur orientation.



3. Déterminez la difficulté: **Débutant** : passez à l'étape suivante (4).

Normal : gardez le paquet sous la table, pivotez sa moitié supérieure sur son autre face (du recto vers le verso et du haut vers le bas) et mélangez les cartes.



Expert : pivotez tout le paquet de cartes (recto vers le verso, haut vers le bas).



4. Le paquet de cartes Suspect est toujours sous la table. Posez une carte Scène de Crime côté verso (les symboles ne sont pas visibles) sur le paquet. Prenez les huit premières cartes (en comptant la nouvelle carte) et placez-les sur la table devant le premier joueur.

5. Répétez l'étape 4 pour chaque joueur. Attention,

quand les joueurs prennent leurs cartes en main, la carte Scène de Crime doit être la dernière visible (celle sur le dessus), avec l'image dans le bon sens. Quand ils prennent le paquet, ils le retournent.



(sur la table)



(en main)

VÉRIFICATION : en mode Débutant, les cartes sont toutes de niveau 1 ou 2 (le chiffre en haut à gauche des cartes). En mode Normal, les cartes sont de niveau 1, 2 ou 3. En mode Expert, les cartes sont toutes de niveau 2 ou 3.

6. Prenez les 6* premières cartes du paquet Suspect pour former le **paquet Indics**. Laissez de côté les éventuelles cartes Suspect restantes.

7. Disposez les cartes d'aide "Indics", "Condamnations" et "Acquittements" comme ci-dessous pour vous aider à suivre votre progression.



Vous êtes maintenant prêts à jouer !

Le joueur ayant commis le moins de délits est le premier **détective†**. Ce rôle change à

chaque tour (sens horaire).

*** 6 JOUEURS :** à 6 joueurs, il n'y aura que 3 cartes Indic. Après l'utilisation de chaque carte Indic, retournez-là sur son autre face et glissez-la sous la carte d'aide "Indics". Quand le paquet Indics est épuisé, prenez les 3 cartes retournées pour les utiliser une seconde (et dernière) fois.

† À 6 joueurs, vous pouvez jouer avec 2 détectives en même temps qui doivent avoir deux joueurs entre eux. Les deux détectives devront avoir fini leurs déductions avant de passer ce rôle au joueur à leur gauche.

Comment jouer?

Le détective choisit une carte **Suspect** de sa main en respectant le schéma ci-dessous.

Relevez la carte choisie pour voir son ou ses symboles en haut à gauche.



Tenez la carte Scène de Crime de façon à avoir la liste des preuves sous les yeux.

Les deux joueurs à la gauche du détective deviennent ses adjoints et l'aident en **collectant les preuves**.

Les adjoints voient **1 ou 2 symboles Preuve** au dos de la carte Suspect.



Le détective doit deviner le ou les éléments de preuve pour accuser le suspect.

Les adjoints doivent ignorer les symboles au bas de la carte.

Les adjoints placent leurs cartes en main **à droite ou à gauche de leur carte Scène de Crime** selon les symboles en commun vus au dos de la carte Suspect du détective :

Carte Scène de Crime

Ces cartes ont un des symboles de la carte Suspect.



Ces cartes n'ont pas de symbole(s) de la carte Suspect.



Le détective doit maintenant **deviner, et annoncer, le ou les symboles** au dos de sa carte Suspect en fonction de ce qu'il voit sur les cartes de ses adjoints. Ces symboles sont les **Preuves** de l'implication du Suspect. N'oubliez pas que si en tant que détective vous ne voyez qu'un symbole, c'est que l'adjoint en voit deux.

Dans l'exemple ci-dessous, il n'y a pas assez d'informations dans cette main de cartes (*on retrouve le Rasoir des deux côtés de la carte Scène de Crime*). Il faudra donc regarder la main de l'autre adjoint et recouper les informations.



Si l'autre adjoint a un symbole Rasoir visible du côté des symboles qui ne sont pas en commun, le détective pourra donc en déduire que le Rasoir n'est pas une Preuve à retenir et que seuls les symboles Fibres sont des preuves recevables !

2 JOUEURS : un détective adjoint fictif donne des indices supplémentaires quand il n'y a que deux joueurs dans la partie. Il faut utiliser la carte d'aide pour 2 joueurs "Détective Adjoint" pour simuler la règle suivante:

1. L'adjoint arrange ses cartes selon les règles précédentes.
2. Ensuite l'adjoint pioche des cartes Suspect selon l'indication du tableau de la carte "Détective Adjoint". Par exemple, s'il y a déjà 2 condamnations (suspects condamnés), il faut piocher 5 cartes.
3. Il arrange ces cartes à droite ou à gauche de la

carte Détective Adjoint pour indiquer si le dos de la carte piochée a un symbole ou non correspondant à la carte Suspect choisie par le détective.

À la fin du tour, les cartes piochées pour le détective adjoint sont défaussées. Quand la pioche de cartes Suspect est épuisée, on mélange les cartes défaussées (sans changer leur face) pour former un nouveau paquet.



Si le détective a des doutes, il peut demander **l'aide d'un Indic**. Ses adjoints lui indiquent combien il y a de symboles correspondants sur la première carte du paquet Indics.



Les trois
symboles sont
pris en compte.

**Aucun de
ces symboles
n'apparaît sur
la carte !**

La carte Indic est
ensuite retirée de la
partie.

Vous pouvez
demander l'aide
d'autant d'Indics que
vous voulez lors d'un
même tour.

Quand le détective se sent prêt, il
doit annoncer quel(s) **symbole(s)** se
trouve(nt) au dos de sa carte Suspect.

RAPPEL : si vous voyez deux
symboles de votre côté de la carte,
vous devez en déclarer un. Si vous
voyez un seul symbole, vous devez
en déclarer deux.

Je pense que les
preuves sont... **fibres
et empreintes
digitales.**

Hé –
c'est VRAI !

Si le détective a deviné juste, il faut effectuer l'action de la carte Suspect :



pivoter la carte sur son autre face (du recto vers le verso et de haut en bas).

retourner la carte à 180° (de haut en bas).

placer la carte dans la pile **Condamnations**.

Si deux actions sont indiquées, vous n'en choisissez qu'une.

Si le détective s'est trompé, la carte Suspect est ajoutée à la pile des **Acquittés**.

2 JOUEURS : chaque fois que vous condamnez ou acquittez un suspect, remplacez la carte placée dans une pile par la carte du bas du paquet Suspect et tournez-la pour que le chiffre de plus haut niveau se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête immédiatement quand l'une de ces conditions se présente :

Vous venez de condamner votre douzième suspect. VOUS AVEZ GAGNÉ !

Vous venez d'acquitter votre quatrième suspect. VOUS AVEZ PERDU !

Si vous avez gagné, vous pouvez calculer votre score en soustrayant le nombre d'indics inutilisés (restants dans la pile) au nombre d'acquittés :

- < 0 : le crime paie et a encore de beaux jours devant lui ;
- 0 ou 1 : vous avez enrayé la vague de crime ;
- 2 ou 3 : les rues sont redevenues sûres la nuit ;
- 4 ou 5 : le maire vous donne une augmentation pour récompenser votre efficacité ;
- 6 : vous méritez le prix Nobel de la Paix !

Fallen Angels Version 20210217 par John Kean

© Side Room Games LLC

Edition Française : Bad Boom Games.

Traduction : Fred Bizet.

Mise en page : David Lenoury.

Relecture : Philippe Argoud et Angélique Thyssen.

Toutes les photos du jeu proviennent des archives photographiques de la police de New South Wales.

Certaines icônes sont basées sur des icônes de “thenounproject.com”, par Gregor Cresnar, Ryan Houk, Vectors Market, Imron Rosyidi, Arthur Shlain et Roselyn Christina S.

“Pour les séances de playtest et les contributions, je remercie Michael Kean, Liam Kean, Brian Garthwaite et Pasko Zhelev.”
John Kean

<http://www.badboomgames.com>.

Contact : contact@badboomgames.com

Facebook : Bad-boom-games



Résumé des Règles

Mise en place : mettez les cartes Suspect au niveau 3 et mélangez-les sous la table. Retournez la moitié du paquet de 180° et mélangez à nouveau.

Mode facile : le paquet est prêt ;

Mode normal : pivotez la moitié supérieure du paquet sur son autre face ;

Mode expert : pivotez tout le paquet sur son autre face.

Chaque joueur reçoit 7 cartes Suspect et une carte Scène de Crime. Six cartes Suspect composent le paquet Indics.

À votre tour : vous êtes le détective et choisissez un suspect de votre main. Les deux joueurs à votre gauche deviennent vos adjoints et arrangent leurs cartes pour correspondre au dos de votre carte Suspect. Vous devez alors déduire le (ou les) symbole(s) au dos de votre carte. Vous pouvez demander l'aide d'un Indic.

Si votre déduction est correcte : pivotez, retournez ou accusez le suspect. *Si votre déduction est fausse* : le suspect est acquitté.

Pour gagner vous devez condamner 12 suspects.
Vous perdez si 4 suspects sont acquittés.