Killer Board



A l'aube du XXe siècle, à la suite d'une affaire policière bâclée dans une ville corrompue, le père de la victime engage plusieurs détectives privés pour que justice soit faite.
Le joueur qui aura construit le meilleur dossier remportera la partie.
Mais attention, les années passent et les preuves et les témoignages se font de plus en plus rares.

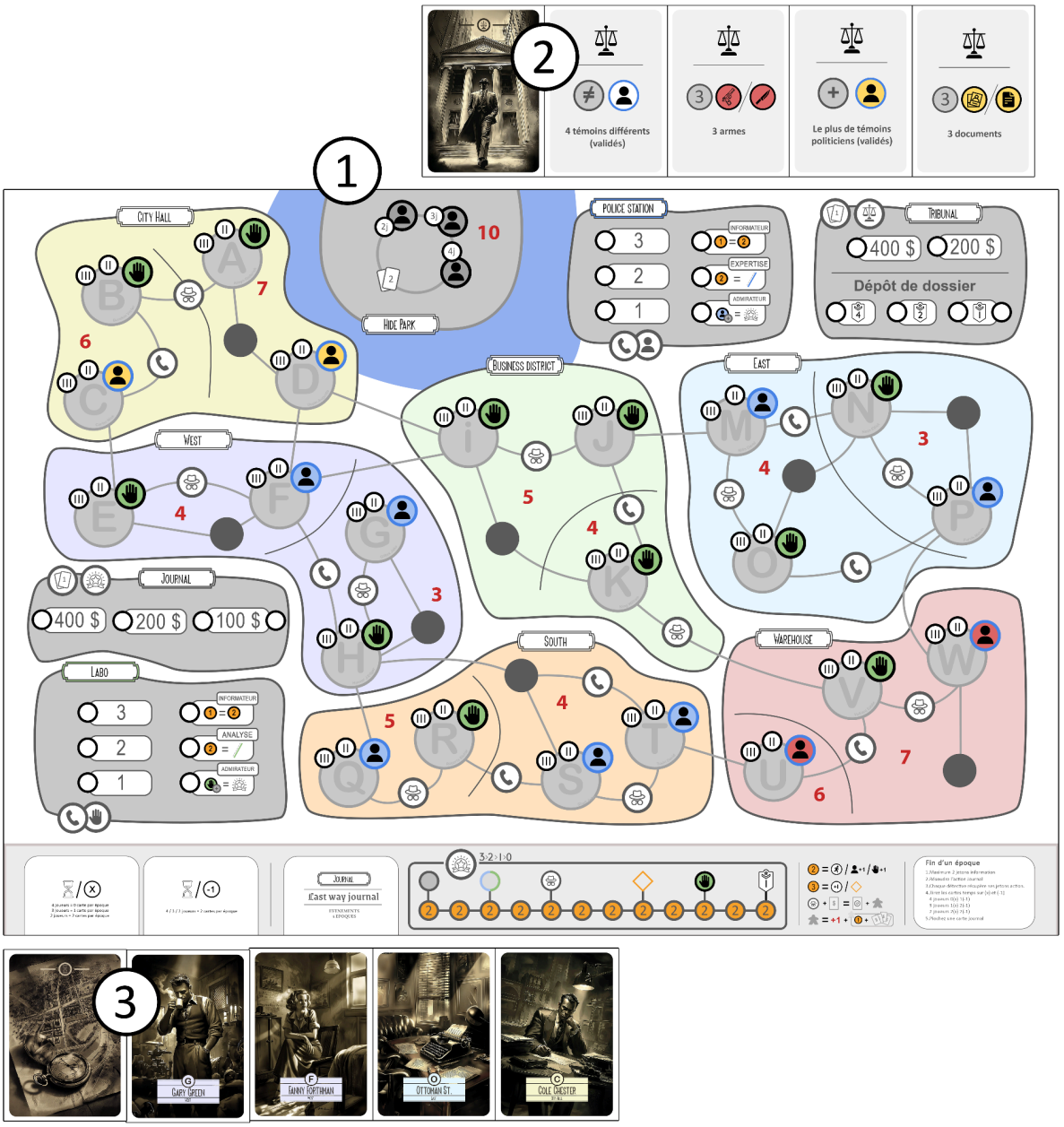
Chaque joueur incarne un détective. 10 preuves sont nécessaires afin de trouver le coupable. Celui qui établira le meilleur dossier, avec le plus de preuves et de concordances d'éléments remportera les faveurs du commanditaire.
Il vous faudra perfectionner vos méthodes d'interrogatoires afin de soutirer les meilleurs témoignages, affûter vos méthodes de recherches pour trouver différentes preuves matérielles, et développer votre instinct de détective pour rassembler le plus de preuves.

Killer Board est jeu initié/expert très thématique qui combine

gestion de main
puzzle game sur plateau personnel
moteur
pose d'ouvrier
jeu de tempo

lien vers la vidéo de présentation

Mise en place

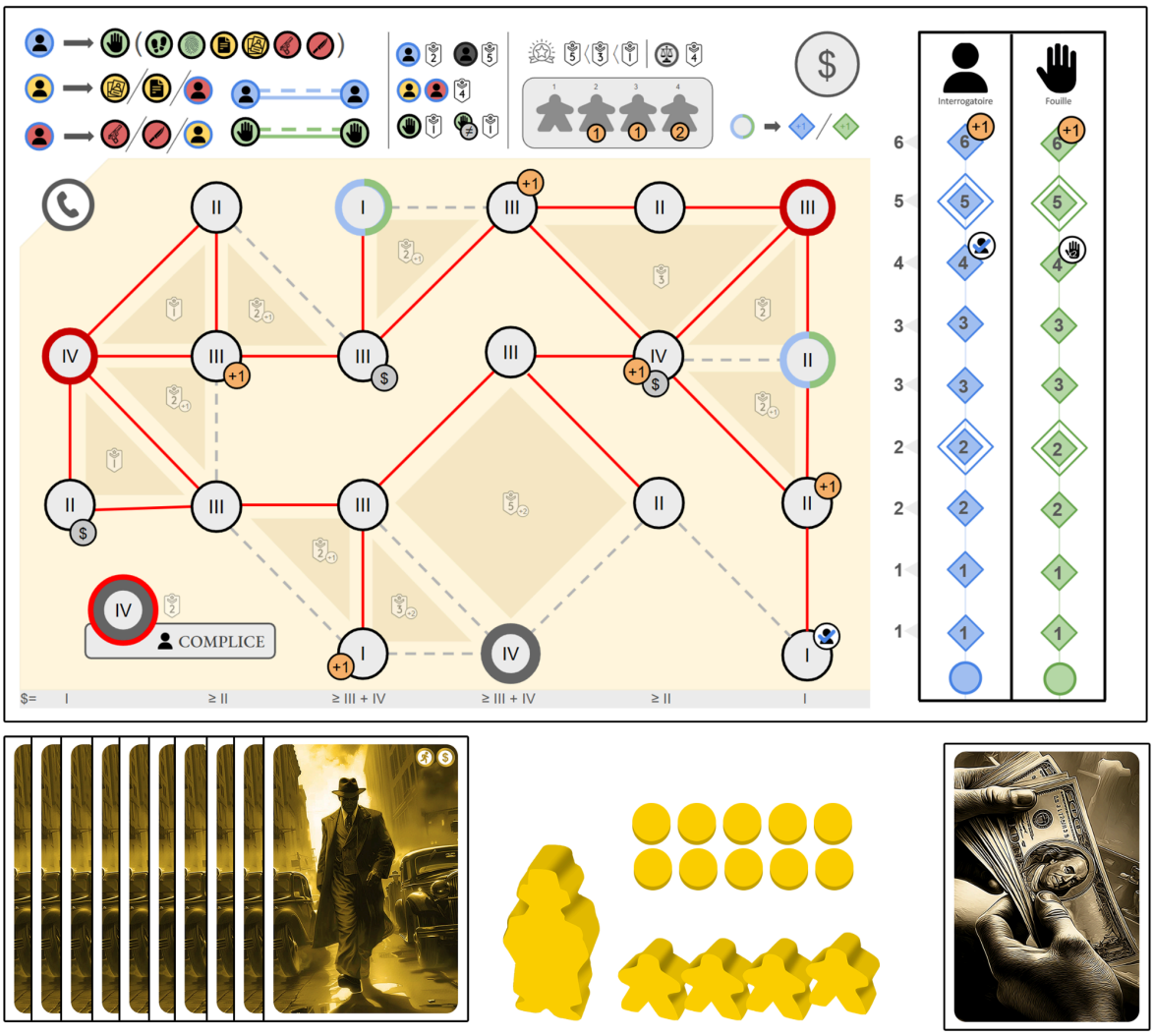


1/ Placer les jetons **témoins rapprochés** dans le quartier Hide Park (nbre de joueurs - 1). Ces témoins ont une forte valeur (IV) et rapportent 5 points.

2/ Piochez le nombre de cartes temps suivant le nombre de joueurs et disposez-les face visible au bord du plateau.
Elle représente les preuves présentes dans le dossier de police et ont une valeur IV pour les premiers détective qui les récoltent.
Piocher ensuite de nombre carte temps comme pour une nouvelle manche : voir le fonctionnement des cartes temps dans l'encart dédié.

3/ Retournez face visible les cartes jury et placez-les à côté du plateau central.
(autant que de nombre de joueurs)

Chaque détective dispose d'un deck de 10 cartes, 1 carte dollar, 10 jetons explorations, 2 jetons téléphone, 4 indic, 2 marqueurs compétences, son pion détective et d'un killer board.



Premier joueur
Le premier joueur est celui qui a vu un film policier ou lu un polar pour le plus récemment.

Pour une partie à 3 joueurs, le dernier joueur prend un jeton information.
Pour une partie à 4 joueurs, les deux derniers joueurs prennent un jeton information.

Tour de jeu

A son tour, un détective dépense autant de cartes qu'il souhaite de sa main (10 au départ) pour effectuer une action.
Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire.
Votre manche est finie lorsque vous ne pouvez plus effectuer d'action, lorsque vous avez dépensé toutes vos cartes (d'autres joueurs peuvent encore jouer s'il leur reste suffisamment de cartes pour effectuer une action).

Fin d'une manche
Le jeu est divisé en 4 manches qui représentent 4 époques.
Chaque manche se termine lorsque tous les joueurs ont dépensé toutes leurs cartes et ne peuvent plus faire d'action. Il faut alors faire les différentes étapes dans l'ordre :

1. A la fin de chaque manche, chaque détective se défausse de ses jetons informations pour n'en garder que 3.
2. On procède à l'action Journal et Tribunal. (voir les paragraphes correspondants).
3. Chaque détective récupère ses jetons actions dans Commissariat, Journal, Tribunal.
4. Chaque détective récupère ses jetons téléphone
5. Puis on dévoile de nouvelles cartes temps. *(voir carte temps)*

Déclenchement de fin de partie.
La partie s'achève au bout de la quatrième époque.
Le vainqueur est le détective qui a déposé le meilleur dossier de preuves.

Carte temps

Le temps passe... La mémoire de certains témoins est défaillante, d'autres ont perdu la vie. Des preuves matérielles ont été détériorées, ou ne sont plus du tout exploitables.

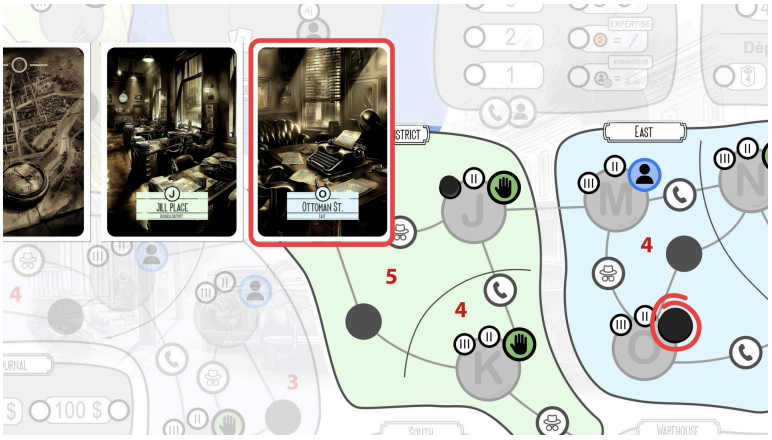


Au début de chaque manche, 2 cartes temps sont piochées.

La première est disposée sur la zone (X) du plateau.
Posez un jeton preuve noir sur la zone preuve du plateau indiqué par la carte. Cette preuve n'est pas accessible pour le restant de la partie. (a)

La seconde carte est posée sur la zone (-1) du plateau.
Posez un jeton noir sur la zone valeur de preuve sur l'emplacement indiqué par la carte.
Cette preuve perd un valeur de **I**. (b)

S'il y a déjà deux jetons noirs sur les deux emplacements valeurs de preuve, cette preuve passe donc à 0 et n'est donc plus disponible. Vous pouvez alors mettre directement un jeton preuve noir pour signaler que cette preuve n'est plus accessible.

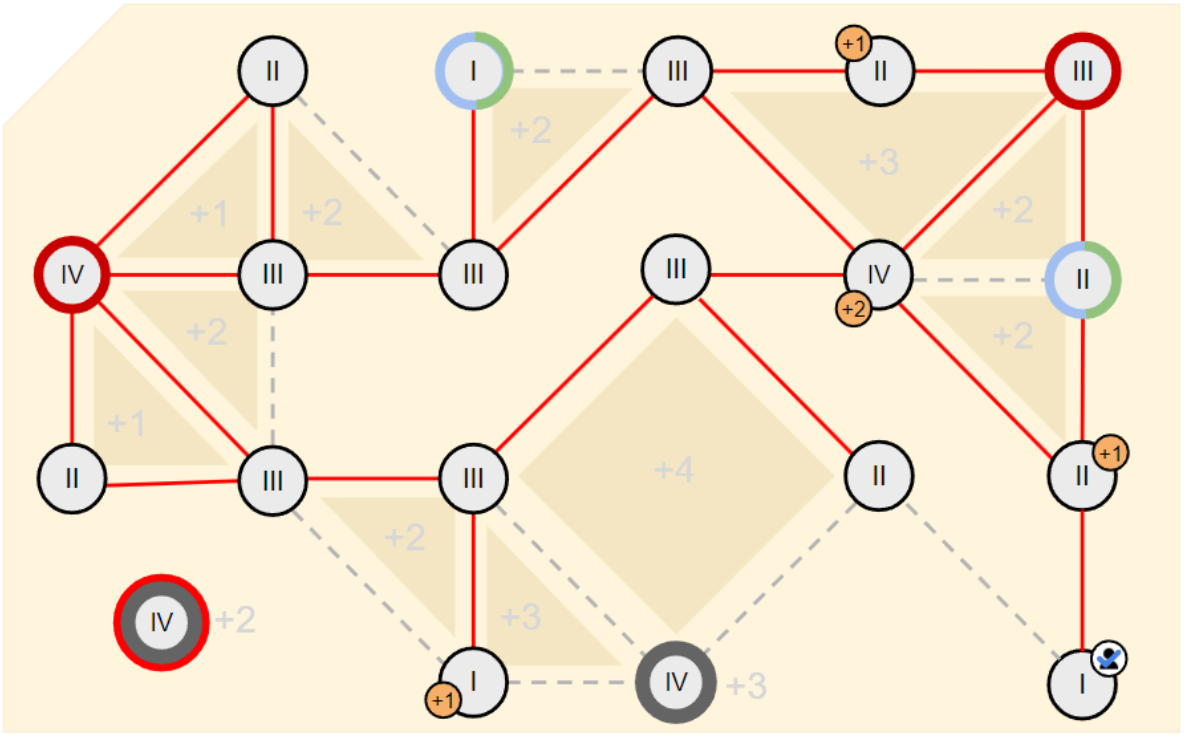


(a)



(b)

Plateau joueur (killer board)



Lorsque vous récupérez un jeton preuve, vous devez le poser sur un emplacement de votre killer board avec la valeur correspondante (**I II III IV**).

Valeur des preuves

Au début de la partie, chaque preuve a un valeur de **III.**
Sauf dans les cas suivant :

- les jetons preuves posés aléatoirement au début de la partie sont de valeur IV. Une fois le jeton récupéré, il n'y a plus de preuve à cet emplacement.
- les jetons témoins spéciaux dans Hyde park sont de valeur **IV**. Une fois le jeton récupéré, il n'y a plus de preuve à cet emplacement.
- pour tout jeton exploration d'autres détectives déjà posé, -1 par jeton exploration.
- pour tout jeton noir posé suite une carte Temps. -1 par jeton noir.

Condition de placement

Il y a 3 emplacements de départ (cercle rouge).

Vous devez donc posez votre premier jeton preuve sur un des trois cercles rouges (valeur **III** et 2 de **IV**).
Vous devez ensuite poser un jeton preuve de manière adjacente à une autre preuve.
Chaque témoignage ou preuve matérielle vous oriente vers de nouvelles pistes, de nouvelles preuves.

A tout moment, vous pouvez poser une preuve sur un emplacement de départ.
(un cercle rouge de valeur IV n'ouvre pas de nouvelles pistes mais offre 2 points de fin de partie, *c'est tout de même une preuve de valeur IV, cela va impressionner le jury !*)

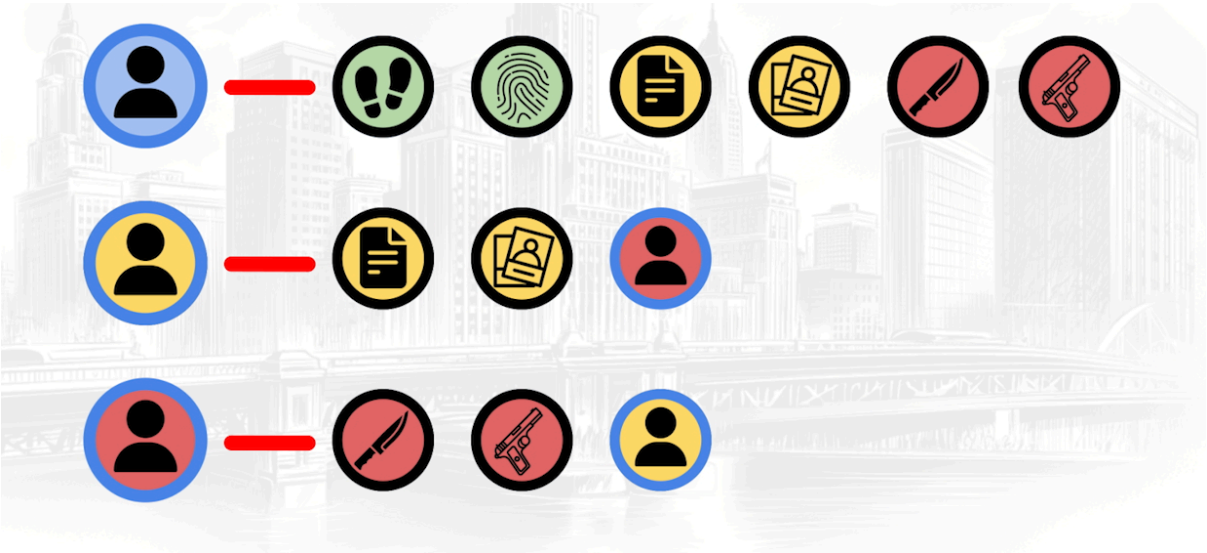
Vous ne pouvez pas poser de jeton preuve si le lien avec la précédente est en pointillé. Il faut d'abord débloquer une liaison (voir Liaison), ou passer par un autre chemin.
(On ne peut pas faire tout de suite le rapprochement entre 2 preuves, vous devez développer vos talents de détective !)

Certains emplacements vous offrent des bonus.
Cercle bleu/vert : vous augmentez d'un cran sur la piste compétence Interrogatoire ou Fouille (voir Piste de compétence)
Cercle orange : vous gagnez le nombre de jetons informations indiqués
Cercle témoin coché : tous les prochains témoins que vous récupérerez seront immédiatement valides, ils ne nécessitent pas d'être reliés avec les preuves matérielles correspondantes. (voir Validation des témoignages)



Validation des témoignages.
Les jetons preuves témoin (basique/politicien/mafieux) ne sont pas forcément valides lorsque vous les posez sur votre killer board. Chaque type de témoin requiert d'être lié à une catégorie de preuves matérielles.
Vous devez corroborer les faits pour être sûr de la véracité d'un témoignage !

- Les témoins basiques doivent être reliés à une preuve matérielle (n'importe quel type).
- Les témoins Politiciens doivent être reliés à un document (photos ou document) ou à un témoin mafieux.
- Les témoins mafieux doivent être reliés à une arme (pistolet ou couteau) ou à un témoin Politicien.

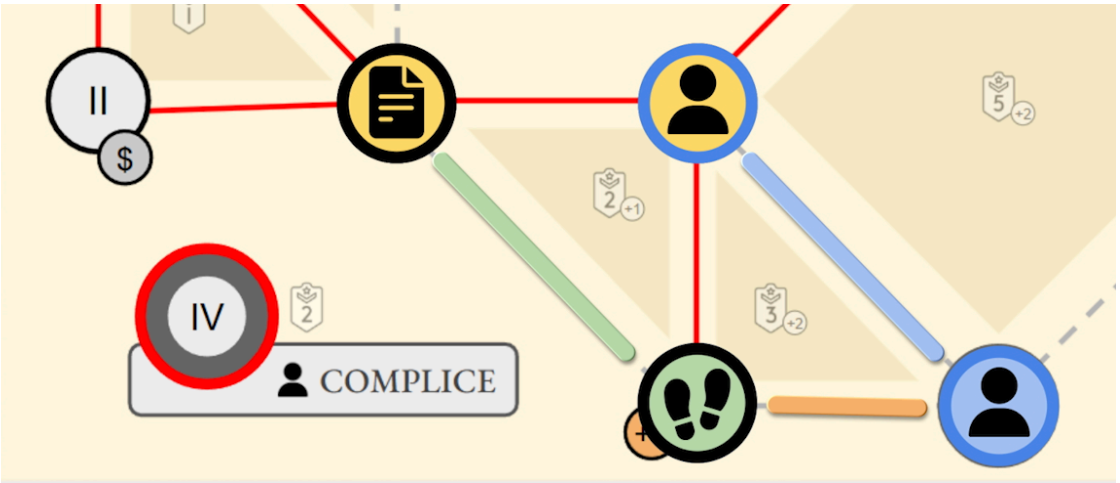


Lorsque vous posez un témoin sur votre killer board, vérifiez à quelle preuve il est relié. S'il n'est pas relié à la bonne preuve matérielle, il n'est donc pas valide. Vous devez le poser sur le dos du jeton (marqué d'une croix). Tant qu'il n'est pas valide, il ne compte pas comme une preuve dans le décompte final. Vous pouvez cependant continuer à explorer les pistes de votre killer board depuis celui-ci.
Dès que le jeton preuve est relié à la bonne preuve matérielle, vous pouvez alors valider votre preuve et retourner le jeton sur la côté face (côté picto personnage).

Liaisons complexes

Les liens entre les preuves que vous trouvez ne sont pas toujours évidentes, et il faudra alors travailler davantage pour comprendre leur lien.

Certains liens entre les preuves sont plus complexes que d'autres, il faudra alors récupérer des liaisons lors de la parties pour étoffer ses pistes.
Les liaisons bleues se placent entre 2 témoignages.
Les liaisons vertes se placent entre 2 preuves matérielles
Les liaisons oranges sont des jokers qui peuvent se placer partout.



Concordance de preuves

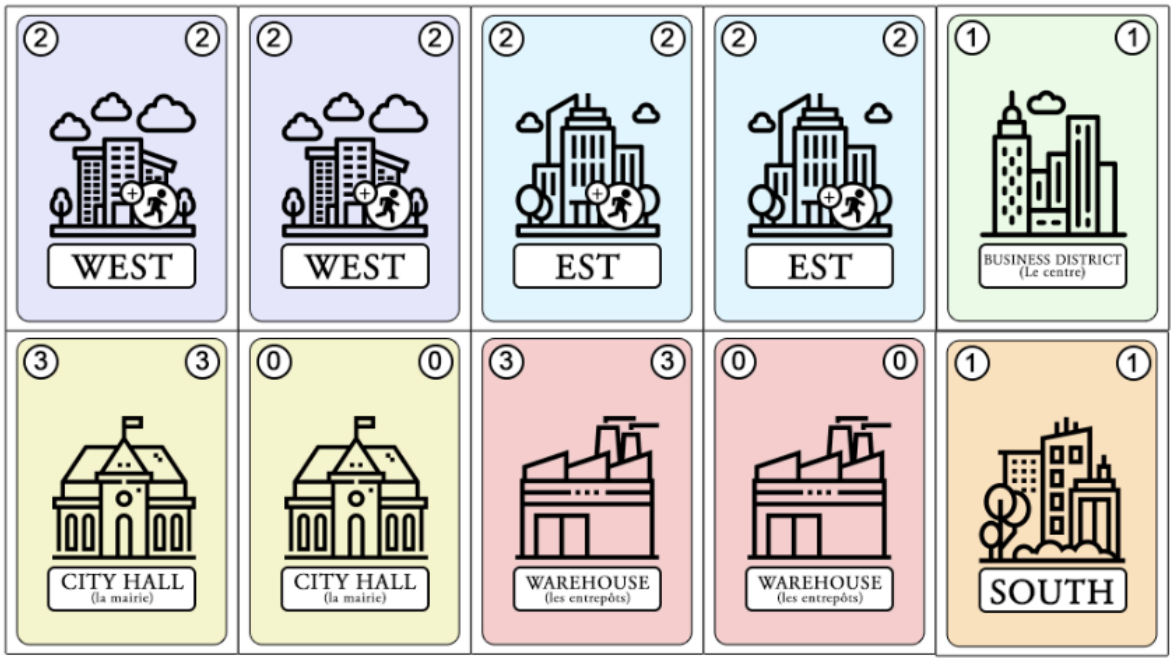
Lorsque vous fermez des zones (triangle ou carré) par des preuves (et souvent des liaisons complexes), vous faites alors une concordance de preuves et gagnez le score inscrit dans la zone.

Actions

Lors de votre tour, vous pouvez faire une action parmis celles-ci :

0/ Déplacement : se déplacer est une action gratuite.
1/ Enquêter : prendre un jeton preuve après avoir fourni un bon interrogatoire ou avoir effectué une bonne fouille. (voir Récupération de preuve)
2/ Progresser : téléphoner soit au commissariat soit au laboratoire pour progresser sur les pistes compétences correspondantes (Interrogatoire et Fouille)
3/ Revenu : retourner à votre bureau et vous faire payer par le commanditaire
4/ Indic : se payer les services d'un indic
5/ Soudoyer un juré : s'arranger pour connaitre un juré et consolider votre dossier
6/ Journal : déposer une annonce au journal pour faire un appel à témoin
7/ Dépôt du dossier : à la dernière manche, vous devez aller au tribunal pour déposer votre dossier.

Cartes de base
10 par joueurs



Les cartes servent à plusieurs choses : déplacement, force d'interrogatoire, force de fouille et argent (100 dollars).

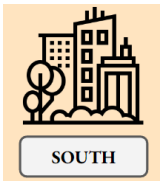
Le chiffre indiqué en haut de chaque carte indique la valeur au choix : force d'interrogatoire ou force de fouille.

Chaque carte défaussée équivaut à 100$ (Voir action Journal).

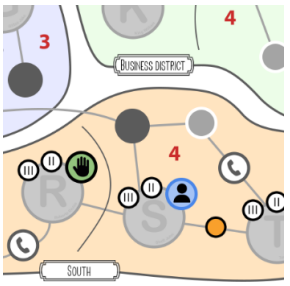
0/ Déplacement

Une carte équivaut à un déplacement.

Quartier : un taxi vous dépose sur un carrefour stratégique de la ville. Elle permet de poser directement son pion détective sur un emplacement gris du plateau dans le quartier indiqué par la carte. Lorsqu'un quartier contient 2 emplacements gris, le joueur choisit sur lequel il souhaite se rendre.
4 cartes quartier permettent également de se déplacer d'une case (west et east).



> ici, le taxi vous dépose dans le quartier sud de la ville





-> ici le taxi vous dépose dans un des carrefours du quartier West (que vous choisissez) puis ensuite vous pouvez effectuer gratuitement un déplacement, sans avoir besoin d'utiliser une carte supplémentaire.

Déplacement spécial
Pour vous rendre au journal ou tribunal, vous devez dépenser 1 carte, mais votre détective reste à sa place sur le plateau.
Pour vous rendre à Hide Park et interroger un témoin rapproché, vous devez dépenser 2 cartes.

1/ Enquêter - Récupération de preuve

Pour récupérer une preuve, vous devez d'abord vous rendre sur son emplacement en dépensant autant de cartes qu'il faut (taxi et/ou déplacement).
Les preuves sont plus ou moins difficiles à récupérer. Sur le plateau central, chaque emplacement possède un indice de difficulté (chiffres rouges).
Votre niveau de compétence de détective doit être égal ou supérieur à cet indice de difficulté pour récupérer la preuve.



Il existe 2 catégories de preuves : témoins et preuves matérielles.



Témoin

Pour récupérer un témoignage, un détective doit savoir bien mener un interrogatoire.

Chaque détective possède une piste qui définit son niveau de compétence d'interrogatoire.

Pour récupérer un jeton témoin d'un emplacement de niveau de difficulté (x), le détective doit ajouter autant de cartes de sa main pour que le total de sa force d'interrogatoire soit égal ou supérieur.

Le détective prend ensuite le jeton témoin correspondant dans la réserve et le pose sur son plateau personnel. (voir Plateau joueur killer board)

Exemple : Mallory a un niveau d'interrogatoire à 3. Elle souhaite récupérer le jeton témoin mafieux dans le quartier Warehouse de difficulté 7. Elle utilise alors une carte WAREHOUSE pour se rendre au carrefour de taxi. Elle défausse ensuite une autre carte pour se déplacer dans l'emplacement V avec sa seconde carte WAREHOUSE). Elle utilise ensuite les cartes CITY HALL de valeur 3 et la carte SOUTH de valeur 1. La totalité de sa force d'interrogatoire est bien à 6 (3 + 3 + 1). Elle récupère alors un jeton mafieux. Mallory aura utilisé 4 cartes en tout pour ce tour de jeu.

Preuve matérielle

Pour récupérer une preuve matérielle, un détective doit savoir bien fouiller le lieu.

Chaque détective possède une piste qui définit son niveau de compétence de fouille (icône main).

Pour récupérer un jeton preuve matérielle d'un emplacement de niveau de difficulté (x), le détective doit ajouter autant de cartes de sa main pour que le total de sa force de fouille soit égale ou supérieur.

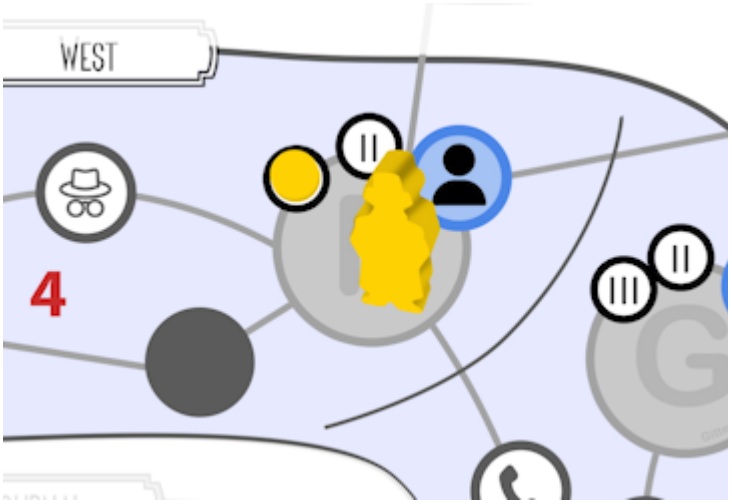
Le détective prend ensuite le jeton preuve matérielle au hasard dans le sac et le pose sur son plateau personnel. (voir Plateau joueur killer board)

Quand on fouille une pièce, on ne sait jamais quelle preuve un détective peut trouver.

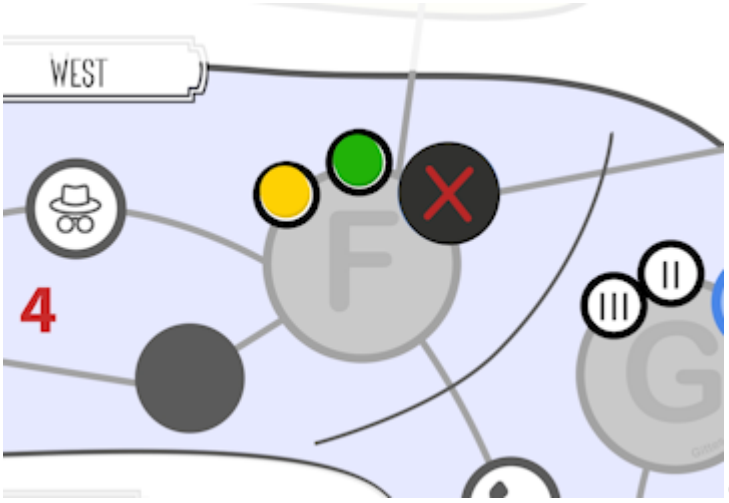
Exemple : Julien a un niveau de compétence de fouille à 2. Il souhaite récupérer un jeton preuve matérielle dans le quartier WEST de difficulté 4. Il utilise une carte WEST qui lui offre un déplacement pour se rendre directement sur le bon emplacement E. Il utilise ensuite la carte EST de valeur 2. Sa force totale de fouille est alors à 4 (2 + 2). Il peut ainsi récupérer un jeton preuve matérielle au hasard dans le sac. Julien n'aura utilisé que 2 cartes en tout lors de ce tour de jeu.

Après avoir récupéré la preuve, le détective doit poser un de ses jetons exploration sur l'emplacement de la preuve pour montrer qu'il est passé par là.

Deux conséquences :
Le détective ne peut retourner à cet endroit (*vous avez déjà bien fouillé ou le témoin vous a déjà raconté tout ce qu'il sait*). Et la valeur de cette preuve baisse d'un cran.(a)
Lorsque les places de valeur **III** et **II** sont déjà prises, la valeur de cette preuve est de **I**.
Après avoir récupéré une preuve de valeur **I**, vous pouvez alors condamner cette emplacement pour signaler que la preuve n'est plus disponible et mettre un jeton de preuve noir sur l'icone de la preuve. (b)



(a)



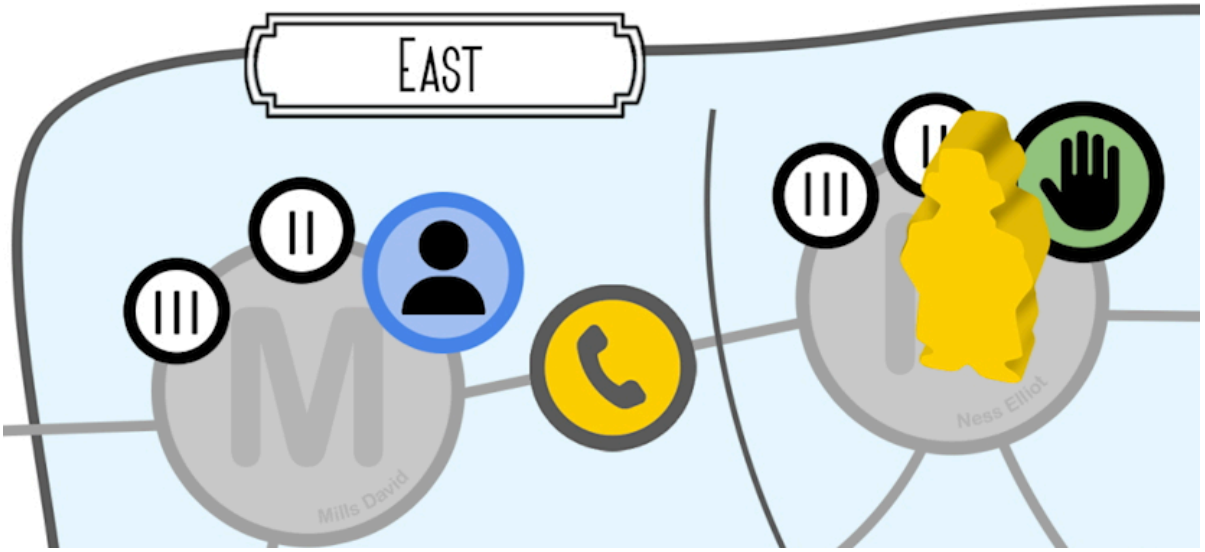
(b)

Répartition des preuves matérielles
Empreinte digitale : 9
Empreinte de pas : 9
Documents et armes : 8
Informations : 4

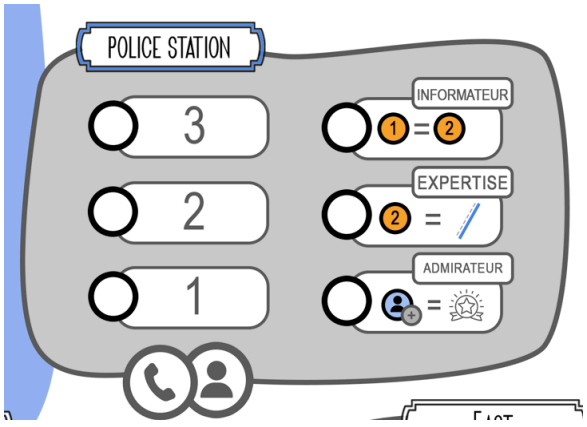
2 / Action Progresser

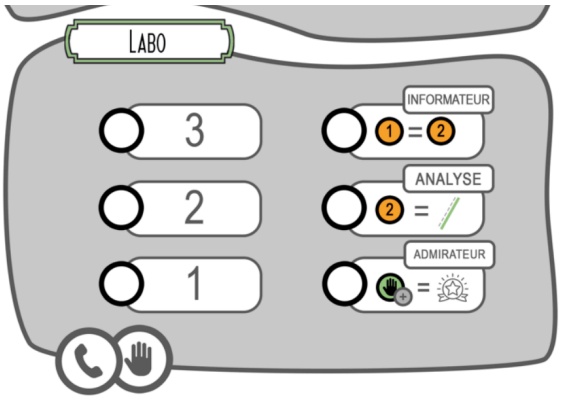
Même si vous êtes un détective professionnel, il est toujours important de se perfectionner pour obtenir de meilleures preuves. Faites jouer vos relations au commissariat ou au laboratoire pour progresser.

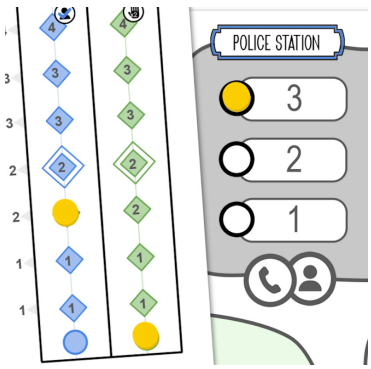
Lorsque le joueur se déplace sur une route avec une cabine téléphonique afin d'appeler des experts pour progresser sur ses pistes compétences, il peut alors faire l'action correspondante.



Il dépose alors un jeton téléphone et décide de téléphoner soit au commissariat, soit au laboratoire.







S'il choisit le commissariat, il pose son jeton action sur la première place disponible, la valeur correspond au nombre de cran qu'il peut augmenter sur la piste interrogatoire.
S'il choisit le laboratoire, c'est le même principe pour augmenter son curseur sur la piste Fouille.



Lorsque vous arrivez sur les crans 2 et 5, vous obtenez une liaison complexe de la couleur de la piste.



Sur la piste Interrogatoire, au cran 4, vous pouvez désormais posé une preuve témoin sur son côté validé, même s'il n'est pas lié à la preuve matérielle adéquate.



Sur la piste Fouille, au cran 4, vous pouvez désormais piocher 2 preuves matérielles dans le sac et choisir celle qui vous arrange.

Dans les 2 lieux, il peut également faire une action supplémentaire au choix :

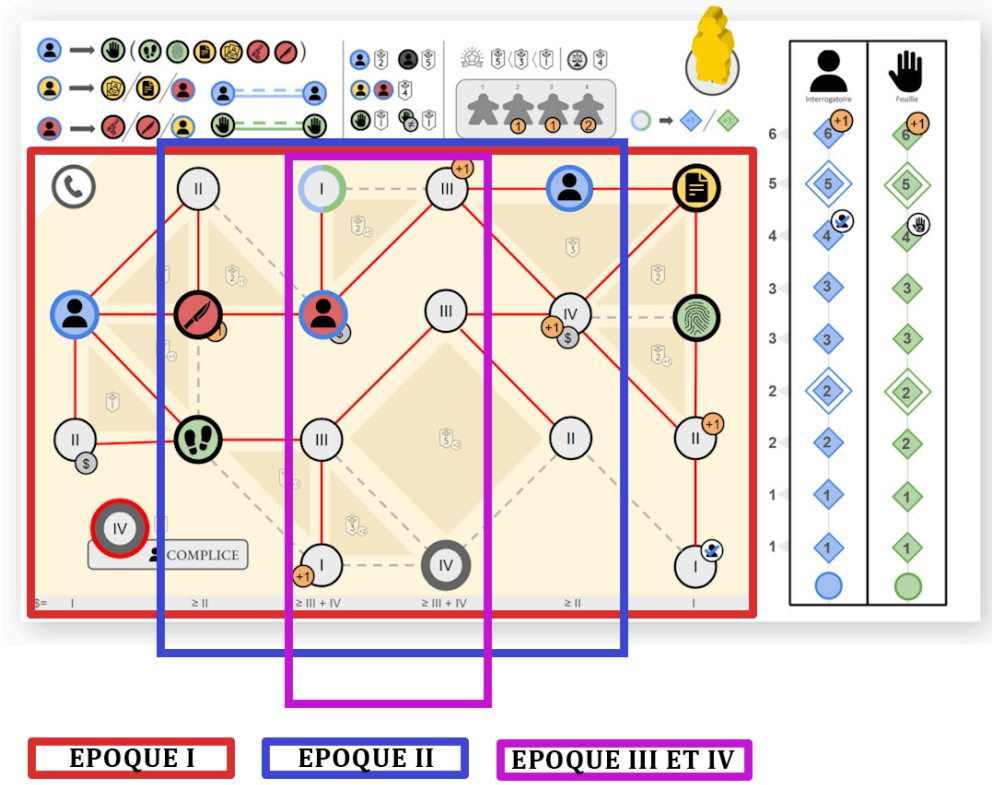
Dans le Commissariat
INFORMATEUR : pour 1 jeton information, vous gagnez 2 jetons information
EXPERTISE : pour 2 jetons information, vous obtenez une liaison bleue
ADMIRATEUR : Si vous avez plus de témoins sur votre killer board que les autres détectives, vous gagnez un point sur la piste Renommée (voir Action Journal).

Dans le Laboratoire
INFORMATEUR : pour 1 jeton information, vous gagnez 2 jetons information
ANALYSE : pour 2 jetons information, vous obtenez une liaison verte
ADMIRATEUR : Si vous avez plus de preuves matérielles sur votre killer board que les autres détectives, vous gagnez un point sur la piste Renommée (voir Action Journal).

3 / Action Revenu

Il faut trouver le bon moment pour négocier avec le commanditaire pour obtenir votre revenu. Bien sûr, plus vous avez de preuves, plus vous gagnez d'argent, mais le commanditaire est dur en affaire…

Une fois par manche vous pouvez récupérer votre pion détective pour piocher un nombre de cartes Dollar en fonction du nombre de preuves que vous avez sur votre killer board.
Rappelons que vous pouvez démarrer 2 pistes. Au cours de la partie, vous récupérez de plus en plus de preuves.
A chaque manche, vous ne récupérez donc que l'agent d'une certaine zone.

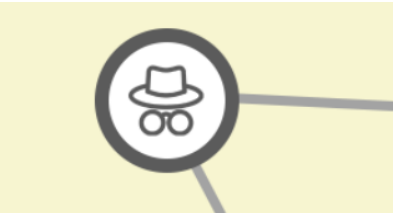




Il existe 3 cartes valeurs : 25 dollars, 50 dollars et 100 dollars.
Il existe donc une part d'aléatoire parce que le commanditaire est plus ou moins généreux avec vous.

25 $ = 70%
50 $ = 20%
100 $ = 10%

4/ Rencontrer un indic



Vous pouvez rencontrer un indic au détour d'une ruelle. Celui-ci vous a toujours des tuyaux bien intéressants…

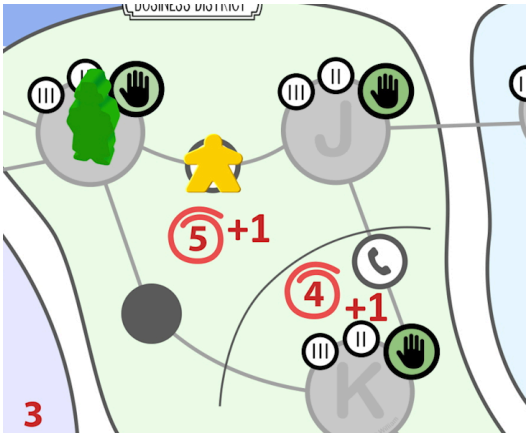
Lorsque vous passez par une route avec une case Indic, vous pouvez alors faire l'action Indic.



1.Recrutez. Vous devez dépenser une carte Dollar pour recruter un indic. Vous piochez ensuite une carte Indic et vous la gardez secrètement. Vous révèlerez alors la carte au moment le plus opportun et vous appliquerez son effet.

2.Vous placez votre indic sur la case indic. A partir du second Indic que vous recrutez, vous gagnez un jeton information (2 au 4ème Indic).

3. Un indic présent dans un quartier augmente l' indice de difficulté du quartier de 1 (pour les détectives concurrents seulement). 2 indics augmentent l'indice de difficulté du quartier de 2.



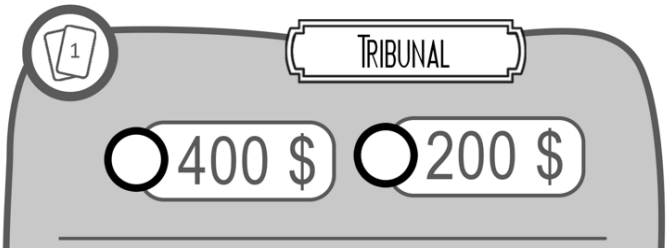
4. Lorsque qu'un détective concurrent récupère une preuve dans un quartier dans lequel vous avez un indic, vous récupérez un jeton information de la réserve.
L'indic est également un petit brigand. Vous piochez alors une carte Dollar à l'aveugle à votre adversaire.

Quelques exemple de cartes :

Complice politicien	Complice mafieux	Complice indic	Complice Taxi	Indic négociateur
Si un adversaire récupère le témoignage d'un politicien, gagnez 2 jetons information.	Si un adversaire récupère un témoignage d'un mafieux, gagnez 2 jetons information.	Vous pouvez traverser une route qui contient un indic adverse. Vous gagnez autant de jetons information que le nombre d'indic débloqué par ce même joueur.	Un ami conducteur de taxi vous dépose directement à l'adresse souhaitée. Vous n'avez plus à dépenser une carte du quartier correspondant pour vous y rendre.	Lors de son action, un de vos indic peut regarder 2 cartes argent lorsqu'un adversaire récupère une preuve. Vous pouvez alors choisir la meilleur des 2 cartes. Vous gagnez également un jeton information.

Pot de vin	Interrogatoire forcé	Fouille approfondie	Appareil photo	Gants de velours
Lors de la révélation des enchères du journal, vous pouvez ajouter cette carte. Elle équivaut à 200$.	Lors d'une récupération d'une preuve témoignage, ajoutez un jeton noir après le votre. Vous gagnez également un jeton information.	Lors d'une récupération d'une preuve matérielle, ajouter un jeton noir après le votre. Vous gagnez également un jeton information.	Si vous vous placez à un emplacement adjacent d'un inspecteur adverse, gagnez 3 jetons information.	Lors d'une fouille vous pouvez piocher deux preuves matérielles et choisir celle que vous souhaitez. Si vous avez déjà débloqué cette faculté (ou que vous préférez attendre de l'avoir), piochez 2 jetons informations.

5/ Soudoyer un juré



Vous avez des connaissances au sein du tribunal qui vous permettent de placer un juré lors du procès. Vous pouvez ainsi choisir un juré qui sera plus favorable aux preuves que vous apportez.

Pour faire l'action tribunal, vous devez dépensez une carte (= 1 déplacement)

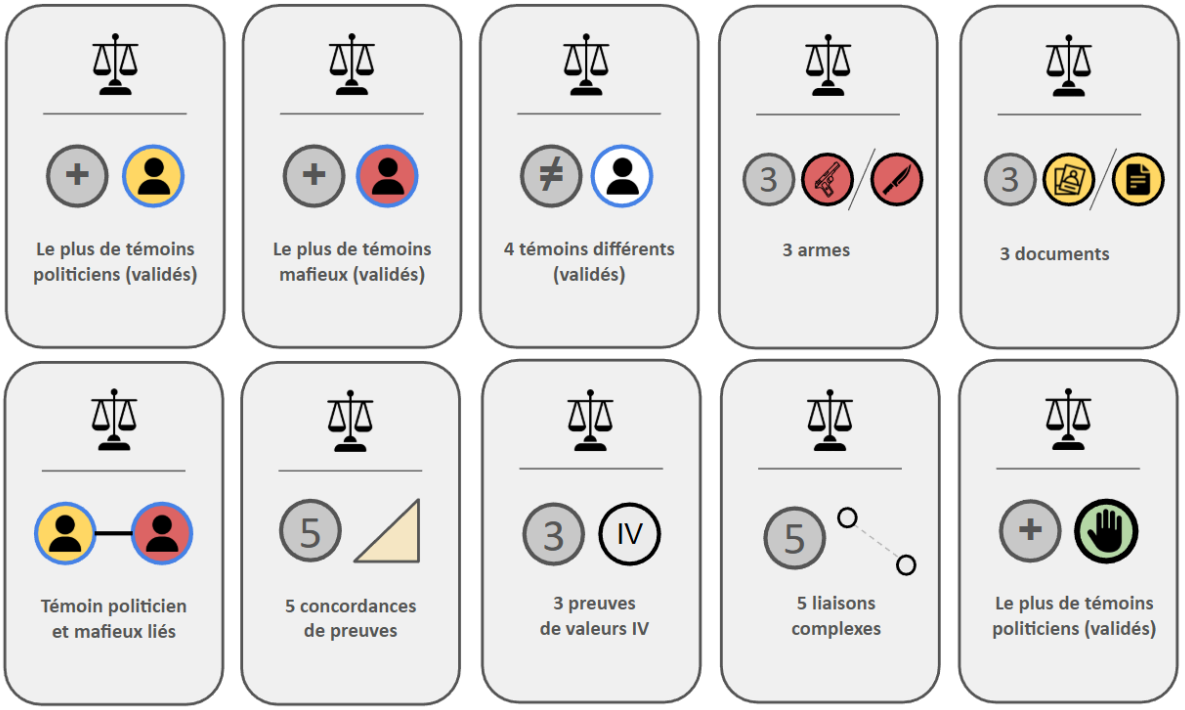


Vous pouvez placer un de vos jetons action sur un placement libre (400$ ou 200$).
Bien sûr, vous prenez la meilleure place disponible !

A la fin de la manche, si 2 détectives ont effectué l'action tribunal lors de celle-ci, c'est le détective qui propose le plus d'argent qui choisit en premier la carte Juré.

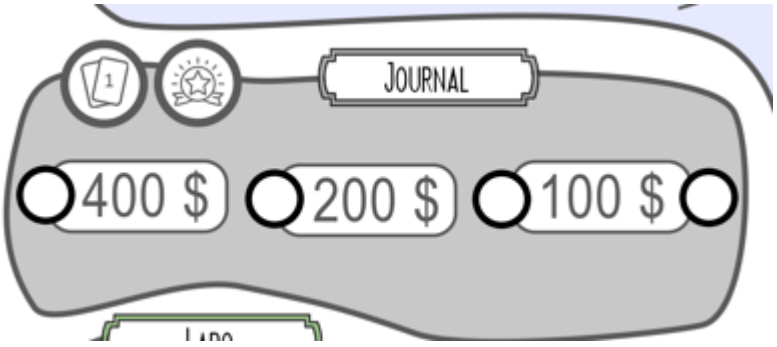
Vous pouvez prendre un carte juré même si la condition de celle-ci n'est pas encore réalisée.

A la fin de la partie, si elle est bien validée, vous obtenez 4 points de victoire supplémentaires.



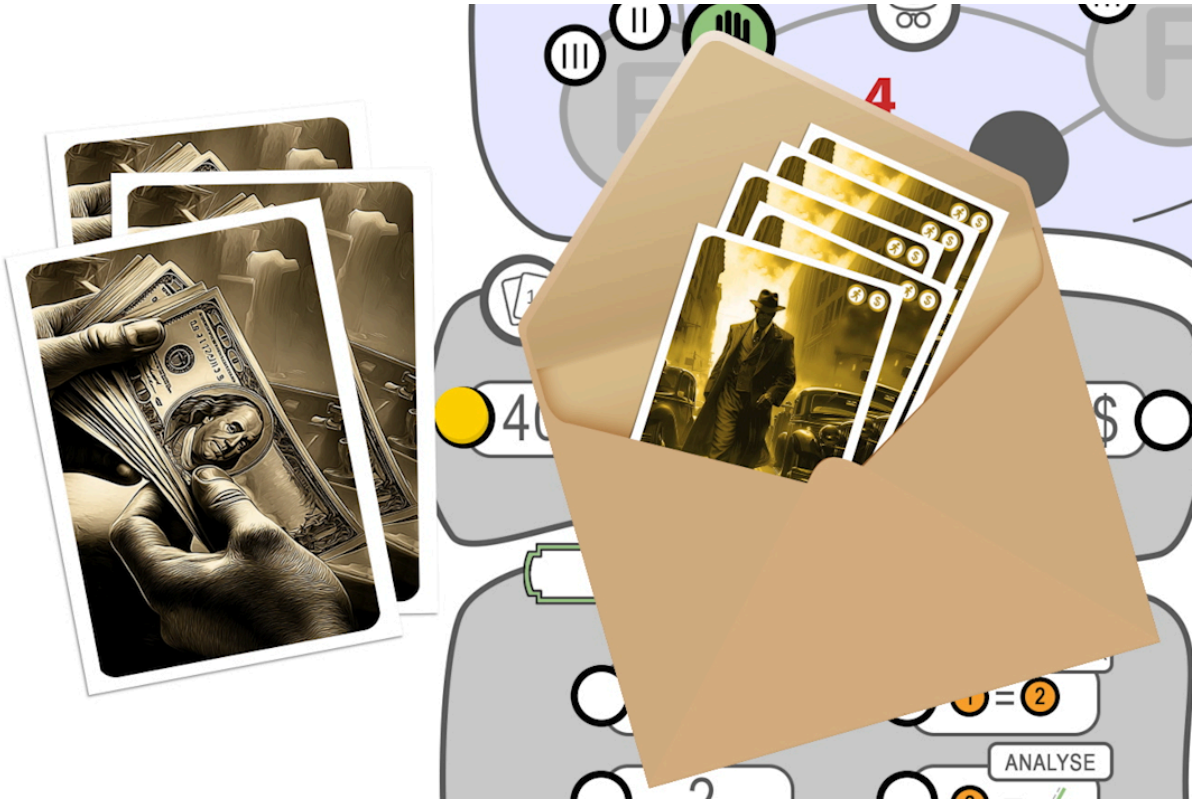
6 / Action journal

Vous pouvez laisser une annonce au Lost Way Journal pour acheter un encart publicitaire pour accroître votre renommée et faire un appel à témoins qui pourraient vous transmettre des informations.
Mais attention si vous êtes plusieurs détectives à vouloir le faire, la rédaction du journal va offrir la plus belle visibilité aux plus offrant !

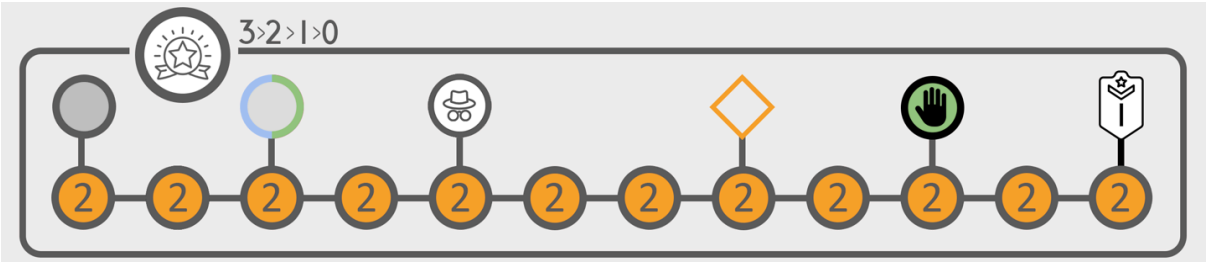


Dans un premier temps, vous pouvez placer un de vos jetons action sur un placement libre. (400$, 200$ ou 100$). Bien sûr, vous prenez la meilleure place disponible !

Ensuite vous prenez votre enveloppe craftée et vous y glissez toutes les cartes que vous avez défaussées lors de votre manche.
Chaque carte défaussée a une valeur de 100$.
En plus de vos cartes défaussées, vous pouvez ajouter autant de cartes Dollar que vous avez obtenu durant vos collectes de preuves.



A la fin d'un manche, on dévoile le contenu des différentes enveloppes.
On détermine alors le classement des détectives et leur avancée sur la Piste Renommée :



Classement
Le premier avance de 3 cases.
Le second de 2 cases
et le troisième de seulement 1 case.
Celui que n'a pas fait l'action journal pendant la manche ne progresse donc pas sur la piste renommée.

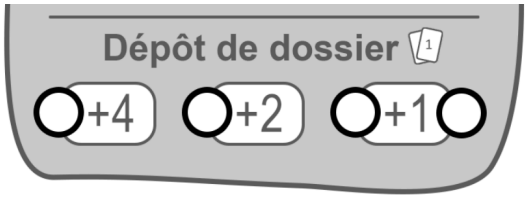
Gains
Chaque case fait remporter 2 jetons information.
Certaines cases donnent des bonus supplémentaires octroyés au premier arrivé. Lorsqu'un joueur atteint une case bonus, il place un de ces jetons actions pour signifier qu'il n'est pas accessible pour les autres joueurs.

Cette action journal possède une notion de tempo. Plus on attendra de faire cette action au cours de la manche, plus on aura de cartes défaussées à mettre dans l'enveloppe. Mais si on attend trop, on risque de perdre la meilleure place de la zone action journal.

7/ Dépôt du dossier

Lorsque vous estimez que votre dossier de preuves est assez solide, il est temps de le déposer au tribunal !

La quatrième époque correspond à la dernière manche.
Chaque détective doit impérativement se rendre au tribunal pour déposer le dossier de preuves. Pour vous y rendre, vous devez dépenser 1 carte déplacement. Si vous ne le faites pas, nous ne comptons même pas vos points…



Lorsque vous y rendez, vous déposez alors un de vos jetons actions sur le meilleur emplacement. Vous ajouterez ces points au décompte final.

Jetons information

Vous avez vu : on joue essentiellement avec nos seules 10 cartes en main.
Les jetons information vont vous permettre de faire davantage d'actions durant les manches.

2 jetons information donnent soit : un déplacement, 1 point de force d'interrogatoire, ou 1 point de compétence de fouille.
3 jetons information donnent soit : une liaison joker, qui permet de faire des concordances de preuves sur le killer board, soit de pouvoir augmenter la valeur d'une preuve.
Le gain et l'utilisation de ces jetons actions est un des éléments essentiels pour gagner la partie.



Fin de manche

Lorsque tous les joueurs ont passé, c'est la fin de la manche et on procède aux actions ci-dessous dans l'ordre :

1. Tous les joueurs défaussent leurs jetons informations pour n'en garder que 2.
2. Résoudre l'action journal (les enveloppes)
3. Tirer les cartes temps.
4. Piocher une carte journal

Fin de partie et décompte des points

A la fin de la quatrième manche, la partie est finie et on procède au décompte des points.

- Preuves témoins suivant leur types
- 1 point par preuves matérielles + 1 point par preuves matérielles différentes
- Points de concordances de preuves
- Classement de la piste Renommée (1^{er} : 6 pts / 2^{eme} : 4 pts / 3^{eme} : 2 pts / 4^{eme} : 0 pt)
- 4 points pour une carte juré dont les conditions sont remplies
- Points de dépôt de dossier