



4-14



14+



20min

CS FILES

AGENTS INFILTRÉS

Principe du jeu

Un frisson de peur se répand au sein de la population, dans les rues de Hong Kong. Le bruit court qu'une série de meurtres a été commise par l'un des Enquêteurs chargés de résoudre l'affaire ! La police a fait appel à des renforts mais, dans l'ombre, le tueur recrute également.

Cette extension ajoute de nouvelles cartes Rôle, tuiles Indice, cartes Objet et cartes Arme à *CS Files*.

Matériel



15 cartes Rôle (noires)
dont les 12 Rôles
du jeu de base



90 cartes Objet
(rouges)



54 cartes Arme
(bleues)



9 tuiles Indice
(dont 1 tuile Événement)



2 jetons
Badge

Nouvelles cartes Objet et cartes Arme

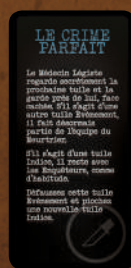
Lors de votre première partie avec cette extension, mélangez simplement les cartes Objet et les cartes Arme avec celles du jeu de base. Ces nouvelles cartes peuvent être utilisées dans toutes vos futures parties de *CS Files* et il n'est pas nécessaire de les retirer entre deux parties.

Nouvelles tuiles Indice

Tout comme les cartes, ces tuiles peuvent simplement être ajoutées aux tuiles Indice du jeu de base. Elles donnent de nouvelles possibilités au Médecin Légiste pour décrire la scène du crime.

Nouvelle tuile Événement

La nouvelle tuile Événement peut être utilisée de la même manière que les tuiles Événements d'origine. L'utilisation de ces tuiles reste optionnelle.



LE CRIME PARFAIT

La nouvelle tuile Événement – intitulée “Le crime parfait” – autorise un changement important dans le jeu. Quand le Médecin Légiste pioche cette tuile, il doit la lire à haute voix et en suivre les instructions. Il doit regarder, secrètement, la prochaine tuile de la pioche et la reposer, face cachée, sans révéler ce qu'il a vu. Si cette tuile n'était pas une tuile Événement, le jeu continue normalement. Si c'était une tuile Événement, le Médecin Légiste fait désormais partie de l'équipe du Meurtrier !

Mécaniquement, le jeu ne change pas. Le Médecin Légiste doit toujours répondre honnêtement aux tentatives de résolution du crime. Il doit toujours garder le silence et donner les indices restants en piochant et remplaçant les tuiles Indice et en déplaçant les marqueurs Balle. Il peut cependant utiliser ces marqueurs Balle pour induire en erreur les Enquêteurs, si cela est dans son intérêt. À la fin de la partie, le Médecin Légiste doit révéler la tuile mise de côté. Celle-ci indique s'il a gagné ou perdu.

Bien qu'un changement d'équipe soit rare, cela peut arriver, et les Enquêteurs doivent rester attentifs afin de déceler tout changement dans le comportement du Médecin Légiste.



Nouveaux Rôles

Les 12 cartes Rôle du jeu de base ont été imprimées avec cette extension afin d'éviter toute différence de couleur des dos des cartes avec le jeu de base. De cette manière, les cartes Rôle de l'extension et du jeu de base ne sont pas différenciables.

Avec les nouveaux Rôles et les jetons Badge supplémentaires, vous pouvez désormais jouer jusqu'à 14 joueurs.



LE GARDE DU CORPS

Le Garde du Corps est un rôle optionnel, qui peut intervenir lorsque le Témoin est en jeu. Le Garde du Corps sait qui est le Témoin et peut distraire l'attention du Meurtrier et du Complice, pour éviter qu'ils ne l'identifient. Le Témoin ne sait pas qui est le Garde du Corps. Le Garde du Corps gagne si l'équipe des Enquêteurs remporte la partie.

Si le Garde du Corps est en jeu, le Médecin Légiste doit ajouter l'annonce suivante, après avoir identifié le Témoin : "Le Garde du Corps ouvre les yeux". Le Médecin Légiste pointe du doigt le Témoin. Le Garde du Corps fait un signe de la tête pour indiquer qu'il a bien vu la personne désignée. Puis le Médecin Légiste annonce "Le Garde du Corps ferme les yeux".

L'utilisation de ces nouveaux Rôles – le Technicien de Laboratoire et l'Informateur – nécessite de modifier le déroulement de la partie. Une nouvelle étape (intitulée "Intervention des Agents infiltrés") se déroule entre la fin de la première manche (2.A.) et le début de la deuxième manche (2.B.).



LE TECHNICIEN DE LABORATOIRE

Le Technicien de Laboratoire est un rôle optionnel, qui peut intervenir dans une partie à 7 joueurs ou plus. Durant l'Intervention des Agents infiltrés, le Technicien de Laboratoire peut désigner une carte, afin de déterminer si elle fait partie de la solution du crime. Le Technicien de Laboratoire gagne si l'équipe des Enquêteurs remporte la partie.



L'INFORMATEUR

L'Informateur répand des rumeurs. C'est un rôle optionnel, qui peut intervenir dans les parties à 8 joueurs ou plus. Durant l'Intervention des Agents infiltrés, l'Informateur peut faire perdre son jeton Badge à un joueur, avant qu'il n'ait pu tenter de résoudre le crime (il peut choisir son propre jeton Badge) ! L'Informateur gagne si l'équipe du Meurtrier remporte la partie.

L'INTERVENTION DES AGENTS INFILTRÉS

Ignorez cette étape si le Technicien de Laboratoire et l'Informateur ne sont pas en jeu.

Après l'étape "Exposition des théories" de la première manche, l'étape "Intervention des Agents infiltrés" commence. Le Médecin Légiste guide les joueurs en les invitant à fermer les yeux pour procéder à des actions secrètes. Le Médecin Légiste mène cette étape comme suit :

1

Le Médecin Légiste annonce **"Tout le monde ferme les yeux"** et vérifie que tout le monde a bien fermé les yeux.

2

(Uniquement si le Technicien de Laboratoire est en jeu) Le Médecin Légiste annonce **"Le Technicien de Laboratoire ouvre les yeux et désigne une carte Objet ou une carte Arme afin de savoir si elle a été utilisée pour commettre le crime"**. Le Technicien de Laboratoire doit pointer du doigt une carte Objet ou une carte Arme sur la table, et le Médecin Légiste doit s'assurer (par gestes et/ou en articulant silencieusement le nom de l'objet) qu'ils regardent bien la même carte. Le Médecin Légiste lève le pouce si la carte désignée a bien été utilisée pour commettre le crime, ou met le pouce en bas si ce n'est pas le cas. Il annonce ensuite **"Le Technicien de Laboratoire ferme les yeux"** et vérifie que c'est fait.

3

(Uniquement si l'Informateur est en jeu) Le Médecin Légiste annonce **"L'Informateur ouvre les yeux et désigne le joueur à qui il souhaite retirer son jeton Badge"**. Le Médecin Légiste retient le joueur désigné par l'Informateur, puis annonce **"L'Informateur ferme les yeux"** et vérifie que c'est fait.

4

Enfin, le Médecin Légiste annonce **"Tout le monde ouvre les yeux"** et retire le jeton Badge du joueur désigné par l'Informateur.

5

Le Médecin Légiste passe ensuite à la deuxième manche.

Répartition possible des Rôles

Les joueurs sont libres de mélanger et utiliser les Rôles selon leurs souhaits. Les propositions suivantes ont été testées et permettent des parties intenses et drôles.

6 joueurs

1 Médecin Légiste, 1 Témoin, 1 Meurtrier, 1 Complice et 2 Enquêteurs.

7 joueurs

1 Médecin Légiste, 1 Témoin, 1 Technicien de Laboratoire, 1 Meurtrier, 1 Complice et 2 Enquêteurs.

8 joueurs et plus

1 Médecin Légiste, 1 Témoin, 1 Technicien de Laboratoire, 1 Meurtrier, 1 Complice, 1 Informateur et des Enquêteurs pour compléter.

Note : Dans toute partie avec le Témoin, vous pouvez remplacer n'importe quel Enquêteur par le Garde du Corps. Il sera alors plus difficile pour l'équipe du Meurtrier de gagner grâce à un Retournement de situation.

Si vous voulez retirer la possibilité d'un Retournement de situation, remplacez simplement le Témoin dans ces propositions par un Enquêteur normal.

Variante

LIEU INCONNU

Pour rendre la partie plus difficile pour les Enquêteurs, utilisez la nouvelle tuile "Lieu du crime", au lieu de permettre au Médecin Légiste de choisir parmi les 4 tuiles d'origine.

Règle d'or

Les joueurs ne doivent pas révéler leur Rôle avant la fin de la partie, y compris en bluffant.

Une extension de CS Files
Un jeu de Tobey Ho
Illustrations :
Tommy KC.5, On Tung
Traduction française :
Delphine Brennan
Édition française : IELLO
© Jolly Thinkers' Learning
Centre Limited
© 2019 IELLO pour
la version française

www.iello.fr

