



SMALL DETECTIVES

DOSSIER
D'ENQUÊTE
CONFIDENTIEL

Un jeu de
Charles Chevallier
& Bruno Faidutti

Sombre histoire à Smalltown, petite ville tranquille des États-Unis... Le cadavre de M. Shuman a été retrouvé dans des circonstances inhabituelles. La police locale n'a jamais vu un crime pareil, elle est même incapable de déterminer l'arme du crime, c'est dire... Elle fait donc appel à vous, les meilleurs détectives du coin, pour élucider cette affaire. Qui est le coupable ? Quelle arme a-t-il utilisé ? C'est à vous de mener l'enquête !

Contenu

- 1 plateau central 
- 15 cartes Action 
- 4 tuiles Maison/Suspect 
- 4 jetons Indice/Suspect 
- 4 tuiles Maison/Arme 
- 4 jetons Indice/Arme 
- 1 tuile Police 
- 5 pions Détective 
- 1 tuile Pub 
- 5 marqueurs Couleur 

But du jeu

Chaque joueur est un détective qui mène l'enquête pour découvrir le coupable et l'arme du crime. Le premier à se rendre à la police pour faire part de ses conclusions sera déclaré vainqueur... s'il ne s'est pas trompé !

Mise en place

1. Placez le plateau central au milieu de la table **1**. Il représente la **Rue** et sert d'aide aux joueurs pour se souvenir des différents suspects et armes du crime.
2. Disposez les tuiles **Pub**  **2** et **Police**  **3** diamétralement opposées autour du plateau. Faites-les coïncider avec les passages piétons de la Rue.
3. Mélangez les 4 tuiles **Maison/Suspect**  et écartez-en 1 face cachée (Maison au dessus) aléatoirement. Faites de même pour les tuiles **Maison/Arme** . Glissez les deux tuiles écartées sous la tuile Police **4** ; elles déterminent le suspect et l'arme du crime à découvrir par les joueurs pour cette partie.
4. Mélangez l'ensemble des tuiles restantes et placez-les aléatoirement face cachée autour du plateau **5**.
5. Disposez les jetons **Indice** en 2 tas distincts (Arme et Suspect) à proximité de la tuile Pub **6**.
6. Chaque joueur reçoit un pion **Détective** et le marqueur de couleur correspondant. Placez les pions sur les tuiles comme indiqué ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs. Les marqueurs Couleur sont placés devant les joueurs pour rappeler la couleur de chacun.

tuile Police



7. Prenez le paquet de **cartes Action** et écartez en certaines en fonction du nombre de joueurs :

- 5 joueurs : toutes les cartes sont utilisées,
- 4 joueurs : écartez les cartes marquées 5,
- 3 joueurs : écartez les cartes marquées 4+ et 5,
- 2 joueurs : écartez les cartes marquées 3+, 4+ et 5.

8. Mélangez les cartes Action et distribuez en 3 à chaque joueur, 4 si vous jouez à deux.



Remarque : Vous trouverez quelques règles spéciales pour le jeu à 2 en page 8.

Vous êtes prêts à débiter vos investigations !



Aperçu du jeu

Une partie de Small Detectives se déroule en une succession de tours. À chaque tour, les joueurs jouent simultanément une de leurs cartes Action, puis en appliquent les effets dans l'ordre indiqué sur les cartes. Les cartes permettent de prendre connaissance des indices dissimulés sous les maisons afin d'en déduire progressivement le coupable et l'arme du crime. La carte jouée par un joueur est ensuite récupérée par son voisin de gauche et un nouveau tour commence. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur résolve l'enquête et remporte la partie.

Tour de jeu

Un tour de jeu comprend 4 phases :

1- Jouer les cartes

2- Appliquer les effets des cartes

3- Appliquer les effets des tuiles (Maison, Pub et Police)

4- Préparer le tour suivant

1- Jouer les cartes

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur carte, on passe à la phase suivante.

2- Appliquer les effets des cartes

Si un joueur a choisi la carte **Filature**, il l'annonce, la révèle et applique son effet. Ensuite, tous les autres joueurs révèlent leurs cartes simultanément et leurs effets sont appliqués dans l'ordre croissant des numéros inscrits sur les cartes.

Effets des cartes :



PRIORITY Filature :
placez votre Détective dans la Rue (sur le plateau) face à la tuile où il se trouve et désignez

un autre Détective. À la fin du tour si celui-ci est seul sur une tuile Maison, vous pourrez également prendre connaissance de l'indice (voir effet des tuiles).



N°001, 002, 003, 004

Porte-à-porte : selon la carte, déplacez-vous de 1, 2 ou 3 tuiles en sens horaire.



N°005

Dossier classé :
déplacez-vous de 1 tuile en sens anti-horaire.



N°006

Descente :
déplacez-vous directement sur la tuile diamétralement opposée.



N°007

Indic' :
déplacez-vous directement sur la tuile Pub.



N°008

Improviste :
déplacez-vous au choix de 1, 2 ou 3 tuiles en sens horaire.



**N°009****À Roulettes :**

déplacez-vous directement sur la tuile de votre choix.

**N°010****Déguisement :**

échangez la position de votre Détective avec celle d'un Détective adjacent.

**N°011 Petit****Déménagement :**

échangez la tuile Maison sous votre Détective avec une tuile Maison adjacente.

**N°012 Grand****déménagement :**

échangez la tuile Maison sous votre Détective avec la tuile diamétralement opposée.

Attention : lors d'un déménagement, petit ou grand, seule la tuile Maison bouge, **pas le Détective !**

3- Appliquer les effets des tuiles

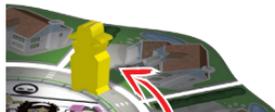
Une fois que chacun a réalisé l'action de sa carte, il peut appliquer l'effet de la tuile sur laquelle se trouve son Détective :

**N°013 Enquête de voisinage :**

placez votre Détective dans la Rue, face à sa tuile. Vous pouvez regarder l'indice sous chacune des tuiles Maisons adjacentes sur lesquelles il n'y a aucun Détective.

**N°014 Appel anonyme :**

échangez la position de 2 cartes Action jouées. Vous pouvez ainsi choisir quelle carte vous aurez pour le tour suivant.



Les pions des joueurs ayant joué **Filature** et **Enquête de Voisinage** ne sont pas sur leur tuile quand on en applique l'effet. **Ils n'empêchent donc pas un autre Détective d'être « seul » sur cette tuile.**

Les tuiles sont toujours résolues dans cet ordre : Maisons, Pub et enfin Police.



Maison : Retrouvez les armes et interrogez les suspects. C'est là qu'ils se cachent !

- Si un Détective termine son tour **seul** sur une tuile Maison, le joueur peut regarder secrètement l'indice qui se cache en-dessous. Sinon, rien ne se passe.



Pub : Tout le monde sait que c'est ici que vous trouverez les meilleurs indices' !

- Lorsqu'un Détective termine son tour **seul** sur la tuile Pub, le joueur choisit secrètement 1, 2 ou 3 jetons Indice parmi les 4 correspondant au symbole du Pub et demande à un autre joueur s'il a vu ces indices. La tuile Pub est ensuite retournée sur son autre face.

Attention : le joueur interrogé répond oui ou non pour l'ensemble des tuiles. S'il n'a pas vu toutes les tuiles, il doit répondre non !



Police : Vous l'avez compris : elle ne vous aidera pas, elle attend le résultat de votre enquête.

- Lorsqu'un Détective termine son tour sur la tuile Police, il se place sur le premier emplacement libre et le joueur peut faire une déclaration. En commençant par le premier arrivé (emplacement 1), le joueur choisit secrètement 1 jeton Suspect et 1 jeton Arme et les compare aux 2 tuiles cachées sous la tuile Police, sans les révéler aux autres joueurs.

- ✗ Si son accusation est fausse, les tuiles sont remises en place et le joueur est éliminé de la partie (ses cartes ne seront plus utilisées). Les autres joueurs continuent la partie.
- ✓ Si sa déduction est juste, il remporte la partie !

4- Préparer le tour suivant

Une fois que chaque joueur a appliqué l'effet de la tuile sur laquelle se trouve son Détective, il prend en main la carte jouée par le joueur à sa droite, les Détectives dans la Rue sont replacés sur les tuiles Maison correspondantes et un nouveau tour de jeu peut commencer.

Fin de partie

Le jeu s'arrête immédiatement dès qu'un joueur a élucidé l'enquête et s'est rendu à la Police pour révéler le bon coupable et la bonne arme du crime. Il est alors déclaré vainqueur. Si tous les joueurs sauf un ont échoué lors de l'accusation au commissariat, le joueur restant remporte la partie.

Jeu à 2 joueurs

Le jeu se déroule selon les mêmes règles à quelques exceptions près :

- Lors de la mise en place, chaque joueur reçoit 4 cartes Action.
- Lors du tour de jeu, chaque joueur choisit 2 cartes de sa main et les pose l'une à côté de l'autre devant lui. On applique d'abord l'action de la carte et l'effet de la tuile pour la première carte, puis on passe à la seconde carte. Chaque joueur prend ensuite en main les 2 cartes jouées par son adversaire et on passe au tour suivant.



SMALL DETECTIVES

INVESTIGATION FILE

CONFIDENTIAL

A game by
Charles Chevallier
& Bruno Faidutti

Dark Days in Smalltown, a quiet suburb where nothing ever happens... The body of Mr. Shuman was found in unusual circumstances. Local police has never seen a crime like this before and is not even able to determine what the murder weapon was! So they call on you, the best detectives in town, to help solve the case. Who is the killer? What weapon was used? It's up to you to investigate!

Contents

-  • 1 central board
-  • 4 House/Suspect tiles 
-  • 4 House/Weapon tiles 
-  • 1 Police tile 
-  • 1 Pub tile 
-  • 15 Action cards
-  • 4 Clue/Suspect tokens 
-  • 4 Clue/Weapon tokens 
-  • 5 Detective pawn
-  • 5 Colour tokens

Aim of the game

Each player is a detective working to solve the murder by finding out who the murderer is and what murder weapon was used. The winner is the first to report their findings to the police... provided that they are not wrong!

Set up

1. Place the **board** in the middle of the table **1**. It represents the **Street** and helps the players remember the different suspects and weapons.
2. Place the **Pub**  **2** and the **Police**  **3** tiles on opposite sides of the board. Match them with the pedestrian passages on the Street.
3. Shuffle the 4 **House/Suspect**  tiles and put aside 1 tile, chosen randomly, face down (House on top). Repeat this process for the **House/Weapon**  tiles. Place both these tiles under the Police tile **4**. They are the murderer and murder weapon that the players will have to discover.
4. Shuffle all the remaining **House** tiles and place them face down randomly around the board **5**.
5. Split the **Clue** tokens (Suspects and Weapons) into 2 piles and place near the Pub tile **6**.
6. Each player takes a **Detective** pawn and the matching **colour token**. They place their Detective on the tiles according to the number of players as shown below. The colour token is a reminder of each player's colour.



7. Take the **Action cards** deck, discarding some cards according to the number of players:

- 5 players : play with the entire deck,
- 4 players : discard the 5 cards,
- 3 players : discard the 4+ and 5 cards,
- 2 players : discard the 3+, 4+ and 5 cards.

8. Shuffle the Action cards and deal 3 to each player, 4 if it's a 2-player game.

Note: go to page 16 for special 2-player rules.

You're ready to start your investigation!



Overview

The game is played in a succession of rounds. During each round, players simultaneously play one of their Action cards and apply the effects in the order indicated on the cards. These cards allow players to look at the Clues hidden under the Houses in order to progressively deduce who the murderer is and what murder weapon was used. After each round, the cards are passed along clockwise to the other players. The game continues like this until a player solves the case and wins the game.

Playing the Game

Each a round is made up of 4 phases:

1- Playing cards

2- Applying the effects of the cards

3- Applying the effects of the tiles (House, Pub and Police)

4- Preparing the next round

1- Playing cards:

Each player chooses a card from their hand and places it face down in front of them. Once everyone has selected a card, move to the next phase.

2- Applying the effects of the cards:

If a player chooses the **Shadowing** card, he/she announces it, reveals it, and applies its effect. Then, all players reveal their cards simultaneously and apply the effects in the increasing order of the number on the card.

Cards effects:



PRIORITY Shadowing:

Place your Detective on the Street facing their tile and designate another Detective. If this Detective is alone on a House tile at the end of the round, you may look at the clue as well (see tile's effect).



N°001, 002, 003, 004

Foot Patrol: According to the card, move your Detective 1, 2 or 3 tiles clockwise.



N°005 Cold Case:
Move your Detective 1 tile counter clockwise.



N°006 Police Raid:
Move directly to the opposite tile.



N°007 Informer: Move directly to the Pub tile.



N°008 Unexpected:
Move your Detective 1, 2 or 3 tiles clockwise.



**N°009****On wheels:**

Move directly to the tile of your choice.

**N°010****Disguise:**

Swap places with an adjacent Detective.

**N°011****Small Move:**

Swap the House tile under your Detective with an adjacent House tile.

**N°012 Big Move:**

Swap the House tile under your Detective with the opposite House tile.

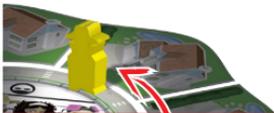
Note: Only move the House tile during a move, whether big or small, **not the Detective!**

**N°013 Neighborhood survey:**

Place your Detective on the Street facing his tile. You can look at a Clue under each adjacent House tile that does not have a Detective on it.

**N°014****Phone Call:**

Swap the position of 2 Action cards that have been played. You can therefore choose the card that you will receive next round.



The Detectives of the players who played **Shadowing** and **Neighborhood survey** are not on their tiles when the effect is applied. **They therefore do not prevent another Detective from being "alone" on this tile.**

3- Applying the effects of the tiles:

Once every player has applied their cards effect, they can then apply the effect of the tile their Detective is on.

Tiles are always resolved in the following order: Houses, Pub and Police.



House: Look for weapons and interview suspects.
Inspect the houses - that's where they are!

- If a player's Detective is **alone** on a House tile at the end of a round, without revealing it to the other players. Nothing happens if several Detectives are on the same tiles.



Pub: Everyone knows this is where you'll find the best intel!

- When a Detective is **alone** on the Pub tile at the end of the round, the player secretly choose 1, 2 or 3 of the 4 Clue tokens corresponding to the Pub's symbol and asks another player if he/she has seen them. The Pub tile is then turned upside down.

Note: The interrogated player answers yes or no for the entire set of tiles. He/she must answer "no" if he/she has not seen all of them !



Police: As you know, they won't help much.
They're just waiting for your findings!

- When a Detective is on the Police tile at the end of a round, he's placed on the first free space and the player can attempt to name the guilty party. In order to do this, starting with the first arrived (n° 1 space), the player secretly choose 1 Suspect and 1 Weapon token and compare them to the 2 tiles hidden under the Police tile, without revealing them to the other players.

✗ If the tiles do not match, he/she is wrong and therefore eliminated. The tiles are returned and the other players continue the game.

✓ If the tiles match, he/she wins the game!

4- Prepare the next round

Once every player has applied the effect of the tile their Detective is on, he/she takes in hand the card previously played by the player on their right. Detectives on the street are put back on their tiles. A new round now begins.

End of the game

The game ends immediately when a player goes to the police and announces the correct murderer and murder weapon. If all the players but one failed at the Police, the remaining player wins the game.

2 players game

All the rules of the game apply, except for 2 points:

- During the set up, each player receives 4 Action cards.
- In every round, each player chooses 2 of his/her Action cards and places them in front of him/her, side by side and face down. The action of the card and the effect of the tile are applied for the 1st card, then for the 2nd. The players then swap the 2 cards before starting a new round

