



**Livret de règles**

# CONTENU



**Victime :** « Vous n'avez rien fait pour protéger votre enfant de la violence, simplement parce qu'elle a besoin d'un modèle. Elle ne peut aller au-delà de ce qu'elle voit à la maison! »

**Victime :** « Vous n'avez rien fait pour protéger votre enfant de la violence, simplement parce qu'elle a besoin d'un modèle. Elle ne peut aller au-delà de ce qu'elle voit à la maison! »

**Deck de la Défense**  
(26 cartes)



**Séducteur :** « Vous n'avez rien fait pour le protéger de la violence, simplement parce qu'elle a besoin d'un modèle. Elle ne peut aller au-delà de ce qu'elle voit à la maison! »

**Victime :** « Vous n'avez rien fait pour le protéger de la violence, simplement parce qu'elle a besoin d'un modèle. Elle ne peut aller au-delà de ce qu'elle voit à la maison! »

**Deck de l'Accusation**  
(26 cartes)



**Victime :** « Vous n'avez rien fait pour le protéger de la violence, simplement parce qu'elle a besoin d'un modèle. Elle ne peut aller au-delà de ce qu'elle voit à la maison! »

**Victime :** « Vous n'avez rien fait pour le protéger de la violence, simplement parce qu'elle a besoin d'un modèle. Elle ne peut aller au-delà de ce qu'elle voit à la maison! »

**Affaire 00 Contrefaçon**  
(73 cartes)



**Intervenant :** « Vous n'avez rien fait pour le protéger de la violence, simplement parce qu'elle a besoin d'un modèle. Elle ne peut aller au-delà de ce qu'elle voit à la maison! »

**Victime :** « Vous n'avez rien fait pour le protéger de la violence, simplement parce qu'elle a besoin d'un modèle. Elle ne peut aller au-delà de ce qu'elle voit à la maison! »

**Affaire 01 Meurtre**  
(90 cartes)



**7 cartes Juge**  
(R/V)



**4 cartes Référence**



**12 cartes Juré**  
(Recto/Verso)



**2 Disques d'Influence**  
(1 Bleu, 1 Rouge)



**12 pions Préjugés**  
(2 de chaque)



**6 pions Objection**  
(3 Bleu, 3 Rouge)



**2 pions Aparté**



**2 pions Discrédit**



**2 Dés pour le Jeu Solo**  
(1 Bleu, 1 Rouge)

# APERÇU DU JEU

Objection ! est un jeu de cartes pour deux joueurs prenant place dans une salle d'audience d'un tribunal américain. Un des joueurs joue l'accusation tandis que l'autre joueur joue la défense. Chaque partie commence par une phase d'Instruction, durant laquelle les joueurs choisissent les preuves importantes pour bâtir leur théorie et défaussent les preuves qui pourraient aider le camp adverse. Puis vient la phase du Procès, où les joueurs appellent les témoins et jouent leurs arguments avec les preuves choisies précédemment. Chaque partie est différente, mais le juriste avec le meilleur dossier et les arguments les plus convaincants obtiendra le verdict qu'il recherche !



*Note : il est fréquemment fait mention du terme “deck” dans le jeu. Cela fait simplement référence à différents paquets de cartes spécifiques (deck Accusation, deck Témoins, deck Affaire...)*

# CONCEPTS DE BASE

## Préjugés:

La plupart des cartes du jeu ont au moins un symbole Préjugé (⚖️ ❤️ 🔍 🦨 🧠 👍). Ces symboles correspondent aux sensibilités particulières que les Témoins et Jurés ont vis à vis du type d'argument et de preuve que vous présentez à l'audience.

🔍 - Preuve

🧠 - Logique, Faits

❤️ - Émotion

👍 - Réputation, Morale

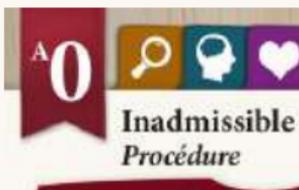
⚖️ - Bureaucratie, Justice

🦨 - Corruption, Scandale

Lors de l'Interrogatoire d'un témoin, il faudra vous assurer que votre discours et vos arguments aient du sens en jouant et chaînant des cartes qui ont au moins un symbole Préjugé en commun avec la précédente.

## Générer de l'Influence :

La Valeur d'Influence d'une carte *Argument*, *Preuve* ou *Procédure* se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte. Pour les cartes *Témoin*, l'Influence se trouve dans les coins supérieur gauche et inférieur droit.



Quand ces cartes sont jouées, les joueurs gagnent autant d'Influence que la Valeur de la carte si celle-ci est **Neutre** (la valeur précédée du **N** dans le cartouche grisé) **ou correspond à la couleur de leur camp** (Bleu pour la Défense, Rouge pour l'Accusation). **Jouer une carte du camp adverse génère 0 Influence.** Grâce au Disque d'Influence, chaque joueur compte son Influence en additionnant les valeurs d'Influence qui lui sont bénéfiques. Le joueur ayant le plus d'Influence pourra gagner le Témoin et dépenser la différence entre les deux résultats pour influencer le Jury (*Résolution du Témoin*, page 20).

# MISE EN PLACE *(Exemple page 7)*

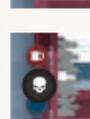
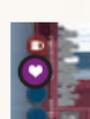
1



1. **Choix de l’Affaire** : les joueurs doivent se mettre d’accord sur l’Affaire à jouer et décider qui jouera l’Accusation (*Rouge*) et qui sera la Défense (*Bleu*).
2. **Assembler les decks de base** : l’Accusation prend le deck de base Accusation (26 cartes), 3 pions Objection, et 1 pion Aparté. La Défense prend le deck de base Défense (26 cartes), 3 pions Objection et 1 pion Aparté.
3. **Juge**: choisissez un Juge (*nous recommandons d’utiliser le Juge Impartial pour vos premières parties, Cf Juges Influençables page 28*) et placez-le à côté de l’aire de jeu, face *Accusation* visible (l’Accusation ayant la *Faveur du Juge* pour débiter).
4. **Mise en place de l’Affaire** : prenez tous les éléments spécifiques à l’Affaire choisie et suivez les instructions. *Pour votre première partie, il est recommandé de jouer l’Affaire Contrefaçon d’Art (Affaire 00, instructions page 8).*
5. **Zone de Procédure** : les joueurs joueront leurs cartes *Procédure* à cet endroit durant le Procès.

Une fois la mise en place terminée, commencez la **Phase d’Instruction** du jeu (*page 10*).

# Exemple de mise en place



## Affaire de Contrefaçon 00 *(exemple page 7)*

- 4a. **Choisissez une Stratégie** : prenez les cartes Stratégie de l'**Affaire 00**. Les deux joueurs en choisissent une en commun pour la partie et replacent les autres dans la boîte. *Si c'est votre première partie, nous vous recommandons de jouer "Déclarations préliminaires"*.
- 4b. **Témoins Clé et deck Témoins** : placez les Témoins listés sur la carte Stratégie autour du Juge. Mélangez le reste des Témoins pour former la pioche Témoins (*ou deck Témoins*) et placez-la sur le côté de l'aire de jeu.
- 4c. **Jury** : prenez les 12 cartes Juré placez-les face normale (*sans symbole verrou visible*) en deux rangées de 6 cartes à côté de l'aire de jeu. Chaque rangée doit avoir des Jurés numérotés de 1 à 6.
- 4d. **Préjugés du Jury** : prenez les 12 pions Préjugé et assignez-les au hasard à chaque Juré. Placez les pions de la rangée du haut légèrement du côté de l'Accusation (sur la case rouge la plus centrale), ceux du bas légèrement du côté de la Défense (case bleue la plus centrale).
- 4e. **Deck Affaire** : enlevez toutes les cartes  et/ou  qui ne sont pas indiquées sur la carte Stratégie choisie. Mélangez et placez les cartes de l'**Affaire 00** restantes au milieu de l'aire de jeu, à portée des deux joueurs.

## Affaire de Meurtre 01 *(exemple page 7)*

- 4a. **Choisissez une Stratégie** : prenez les cartes Stratégie de l'**Affaire 01**. L'Accusation sélectionne une carte Stratégie Accusation (*A, rouge*) et la Défense choisit une carte Stratégie Défense (*D, bleu*). Les Stratégies inutilisées retournent dans la boîte.
- 4b. **Témoins Clé et deck Témoins** : placez les 9 Témoins Clé indiqués sur les cartes Stratégie choisies (*5 pour l'Accusation, 4 pour la Défense*) autour du Juge. Donnez l'accusée "*Jessica Fairmount*" à la Défense. Mélangez les Témoins restants pour former le deck Témoins et placez-le de côté.
- 4c. **Jury** : prenez les 12 cartes Juré et placez-les face "verrou" visible en deux rangées de 6 cartes à côté de l'aire de jeu. Chaque rangée doit avoir un ensemble de Jurés numérotés de 1 à 6.
- 4d. **Préjugés du Jury** : prenez les 12 pions Préjugé et assignez-les au hasard à chaque Juré. Placez les pions de la rangée du haut légèrement du côté de l'Accusation (sur la case rouge la plus centrale), ceux du bas légèrement du côté de la Défense (case bleue la plus centrale).
- 4e. **Deck Affaire** : mélangez et placez les 60 cartes **Affaire 01** (excepté la carte "*Couteau sanglant*") au milieu de l'aire de jeu.
- 4f. **Arme du crime** : placez de côté la carte "*Couteau sanglant*" pour l'Accusation.

## PHASE D'INSTRUCTION

L'Instruction est une procédure d'avant-procès où la Défense et l'Accusation peuvent obtenir des preuves de l'autre camp ou de tiers concernés par l'Affaire. Durant cette phase les joueurs vont choisir des cartes Preuve, et d'autres cartes spécifiques à l'Affaire jouée, qu'ils utiliseront lors du Procès. *Notez que cette Phase n'arrive qu'une seule fois dans la partie.*

Chaque joueur pioche trois cartes du deck Affaire, au centre de l'aire de jeu (l'Accusation en premier). Les joueurs choisissent simultanément une carte qu'ils ajoutent à leur deck, une carte qu'ils ajoutent au deck adverse et une carte qui va face cachée dans une pile de défausse des preuves : *les Preuves Enterrées*. Toutes les cartes sont ajoutées face cachée. Il n'est pas permis de regarder la carte donnée par l'adversaire, ni les cartes de la pile de Preuves Enterrées.

**Note:** la défausse de preuves (*la pile des Preuves Enterrées*) est placée de côté. Elle n'est dans le deck d'aucun joueur et n'est généralement pas utilisée durant le Procès. Mais il existe des effets qui permettent d'y récupérer des cartes.

*Si c'est votre première partie et que vous n'êtes pas familier avec le système de draft (choix des cartes), vous pouvez distribuer au hasard dix cartes à l'Accusation, à la Défense et dans la pile Preuves Enterrées. Cela vous permettra de vous familiariser avec le jeu et les effets des cartes avant d'intégrer le draft à vos parties.*

Les joueurs continuent à choisir les cartes trois par trois jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche Affaire soient dans les decks des joueurs ou dans les Preuves Enterrées. Les joueurs mélangent alors les cartes ajoutées à leur deck avec leurs cartes de Base.

Puis, chaque joueur pioche cinq cartes qui forment sa main de départ. La taille par défaut de votre main est de cinq cartes, mais il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez posséder (par des effets de jeu). Si vous le souhaitez vous pouvez défausser autant de cartes que désiré de votre main de départ et piocher pour en avoir de nouveau cinq en main.

*Dans l'**Affaire 01** l'Accusation ajoute le "**Couteau sanglant**" à sa main comme sixième carte, après avoir pioché sa main de départ.*

# LE PROCÈS

Durant le procès, chaque joueur plaide son cas afin d'influencer les Jurés et remporter la partie. La Phase de Procès implique généralement d'appeler des Témoins à la barre pour les interroger, de jouer des cartes *Preuve* et/ou *Argument* pour gagner le témoin et faire balancer l'Affaire en votre faveur.

Cette phase se termine généralement quand tous les Témoins ont été appelés ou si la condition spéciale de victoire de cette Affaire a été remplie (*Cf. Fin des Affaires pages 24-25*).

## **Appeler un Témoin à la barre :**

Le joueur qui a la *Faveur du Juge* appelle le Témoin suivant à la barre. Quand vous appelez un Témoin, choisissez un Témoin disponible de la réserve de Témoins Clé et placez cette carte horizontalement entre vous et votre adversaire, avec la Valeur Primaire d'Influence face à vous (en haut à gauche de la carte). Ce Témoin est désormais le Témoin en cours. Le joueur qui a appelé le Témoin ajoute la Valeur Primaire de ce Témoin à son Influence actuelle (*si possible*), l'autre joueur ajoutant pour sa part la Valeur Secondaire à son Influence, et déclenche son effet "**Appelé**".

**Note :** *L'Accusation appelle le premier Témoin car elle commence toujours la partie avec la Faveur du Juge.*

# TÉMOINS

## 1. Valeur Primaire d'Influence :

points d'Influence accordés au joueur qui a appelé le Témoin.

## 2. Nom du Témoin.

3. **Mots-Clés** : Mots-Clés d'identification comme *Expert*.

4. **Symboles Préjugé** : les Préjugés attachés au Témoin sont indiqués des deux côtés de la carte.

## 5. Texte d'ambiance

## 6. Numéro de l'Affaire

7. **Effets de la carte**: effets déclenchés lorsque les conditions sont remplies (*Victoire, Appelé...*)

## 8. Valeur Secondaire

d'Influence : points d'Influence accordés au joueur qui n'a pas appelé le Témoin.

1

3

2

Richard Sprint  
*Expert*

4

4

5

8

6

7

Enquêteur mêlo-legal ayant une connaissance approfondie de l'affaire et une propension à parler pendant de longues heures du sujet si on lui en donne l'occasion.

Appelé par l'Inquisition : verrouillez 1 P.

Victoire : mélangez toutes les *Preuves* de votre défausse dans votre deck.

# Phase d'Audition des Témoins

En commençant par le joueur ayant appelé le Témoin, vous et votre adversaire allez alterner les tours en ne faisant qu'une seule Action de la liste suivante :

## 1. Jouer une carte *Preuve* ou *Argument*

Vous pouvez jouer une carte de votre main dans votre zone de jeu (*zone appelée "Interrogatoire", à côté du Témoin à la barre*).

Les cartes sont jouées dans votre Interrogatoire au dessus des cartes précédemment jouées, en laissant visible le haut des cartes précédentes, afin que les symboles Préjugés et les Valeurs d'Influence puissent être vérifiés à tout moment.

La première carte jouée dans votre Interrogatoire doit avoir au moins 1 symbole Préjugé commun avec votre côté de la carte Témoin à la barre ; les cartes suivantes devant avoir au moins un Préjugé correspondant à un de ceux de la carte précédente, sur le dessus de votre Interrogatoire (*exemple visible page 19*).

Quand vous jouez une carte dans votre Interrogatoire, réalisez les effets ***Interroger*** indiqués sur la carte si possible.

# PREUVES

**1. Valeur d'Influence :** points d'Influence gagnés par les joueurs si la couleur est grise (neutre) ou associée à leur camp.

**2. Symboles Préjugé :** au moins un symbole Préjugé doit correspondre à un autre sur la carte Témoin (si l'Interrogatoire est vide) ou la carte précédente de l'Interrogatoire.

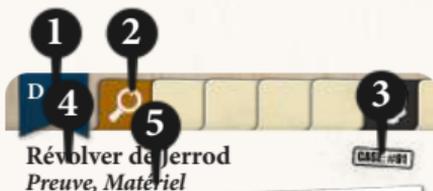
**3. Numéro de l'Affaire**

**4. Titre :** le nom de la carte.

**5. Mots-Clés :** types de Mots-Clés (*Argument, Preuve ou Procédure*) qui peuvent être associés à des effets de carte.

**6. Texte d'ambiance :** aucun effet

**7. Effets de la carte :** résolvez tout effet *Interroger* quand la carte est jouée.



Révolver de Jerrod  
*Preuve, Matériel*



*Un .44 Magnum trouvé caché dans la commode de la victime, avec un numéro de série effacé. Des experts montrent qu'il a été récemment utilisé.*

**Interroger :** si le Témoin à la barre est un *Expert*, votre adversaire défausse 1 carte.

**Victoire :** infléchissez 1 ♣.

**Note :** parfois un effet vous demandera d'*Infléchir un Préjugé*, pour convaincre un Témoin. Infléchir un Préjugé vous impose de faire glisser un pion Préjugé (*du type indiqué*) sur une carte Juré d'une case vers votre camp (*votre couleur de case*). Si le pion est au maximum de votre côté de la carte, ignorez l'effet (*ne le bougez pas vers votre adversaire*).

**IMPORTANT** : les cartes dans un Interrogatoire qui sont neutres (*grises*) ou qui correspondent à la couleur du joueur actif (*rouge pour l'Accusation, bleu pour la Défense*) ajoutent leur Valeur à l'Influence du joueur (*vous pouvez la comptabiliser sur votre Disque d'Influence*). Les cartes dans l'Interrogatoire d'un joueur qui correspondent à la couleur de l'adversaire n'ajoutent, ni ne retirent, de l'Influence à aucun des joueurs.

## **2. Jouer une carte Procédure**

Les *Procédures* sont des cartes qui peuvent être jouées dans votre Interrogatoire pour bénéficier de leurs symboles, ou qui peuvent être jouées à votre tour dans votre zone de Procédure pour préparer leur Action spéciale. L'Action *Procédure* ne peut pas être résolue durant le tour où la carte a été jouée.

Les *Procédures* restent en jeu entre les Témoins.

### 3. Activer une Procédure

Résolvez l'effet de l'Action d'une seule carte *Procédure* présente dans votre zone de Procédure **si vous avez la Faveur du Juge**. La carte *Procédure* est ensuite défaussée et votre adversaire gagne la Faveur du Juge.

### 4. Aparté

Si votre pion Aparté n'est pas épuisé (retourné sur son verso), vous pouvez l'épuiser et demander un Aparté pour piocher une carte et gagner la Faveur du Juge (Cf. page 32). Vous pouvez appeler un Aparté même si le juge vous est déjà favorable. Votre pion Aparté sera rafraîchi lorsque vous perdrez un Témoin.

### 5. Passer

Vous pouvez Passer. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus faire d'actions jusqu'à ce que le Témoin à la barre soit résolu. Vous pouvez toujours faire une Objection mais pas jouer de carte dans votre Interrogatoire du Témoin (Cf. page 18). Quand les deux joueurs ont passé, la phase de Résolution du Témoin est déclenchée (Cf. page 20).

## OBJECTION !

**Une fois par Témoin**, vous pouvez épuiser un pion Objection (s'il vous en reste) pour objecter à une carte **Argument** jouée par votre adversaire. Vous ne pouvez pas objecter aux cartes *Preuve* ou *Procédure*. Quand vous objectez, vous épuisez un pion Objection et la carte de votre adversaire est immédiatement annulée et défaussée sans effet et il **doit** alors faire une autre action. Si tous les pions Objection d'un joueur sont épuisés, il ne peut plus Objecter.

*Gardez à l'esprit que vous n'avez que trois pions Objection pour tout le Procès. Utilisez-les avec parcimonie !*

*Les pions Objection peuvent être rafraîchis par certains effets de cartes.*

## EXEMPLE:

Dans cet exemple, le joueur de la Défense a appelé *Richard Sprint* et tourne donc la carte pour que la Valeur Primaire d'Influence (A3) soit vers lui. Comme cette Influence est associée à l'Accusation (cartouche rouge), la Défense n'en bénéficie pas. Elle a donc 0 en influence contre 1 pour l'Accusation (qui bénéficie elle de la Valeur Secondaire A1 car c'est un cartouche rouge).

La Défense fait la première action et joue le *Pistolet de Jerrod*, lui donnant une Influence de 3 (l'Accusation a toujours 1).

L'Accusation aimerait jouer le *Journal de Jessica* mais cette carte n'a aucun symbole correspondant au Témoin, et joue donc *Inadmissible* (carte *Procédure*) comme joker.

La Défense joue *Preuve Clé*, amenant son influence à 5, puis à 8 avec l'effet *Interroger* de la carte. L'Accusation est toujours à 1.

L'Accusation joue le *Journal de Jessica*, donnant +3 en Influence. Chaque joueur défause une carte de sa main (*effet de carte*). L'Influence est de 8 pour la Défense contre 4 pour l'Accusation.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'ils passent...



# Résolution du Témoin

Quand la Défense et l'Accusation ont passé, c'est alors que se déclenche la Résolution du témoin, suivant les étapes ci-après :

## 1. Comparer l'Influence.

Les joueurs commencent par comparer leur total d'Influence obtenu lors de l'Audition du Témoin. Pour cela ils comparent le résultat actuel indiqué sur leur Disque d'Influence.

*Prenez garde à certains effets qui modifient les valeurs de calcul de l'Influence (ajout ou défausse de cartes par exemple) !*

Le joueur avec le plus fort total gagne ce Témoin. En cas d'égalité, le joueur qui la Faveur du Juge l'emporte.

## 2. Résoudre les effets Victoire/Défaite.

Le joueur qui a perdu le Témoin résout les effets *Défaite* de sa dernière carte jouée pour son Interrogatoire et ceux de la carte Témoin (s'il y en a). Puis le joueur qui a gagné le Témoin résout les effets *Victoire* de sa dernière carte jouée pour son Interrogatoire et ceux de la carte Témoin.

Chaque joueur peut décider de l'ordre de résolution de ces

effets. Les joueurs ajustent également leur Influence en fonction des effets Victoire/Défaite.

### **3. Dépenser de l’Influence pour infléchir des Préjugés.**

Le joueur qui a gagné le Témoin soustrait de son Influence totale (y compris l’Influence gagnée par les effets Victoire) l’Influence totale du joueur ayant perdu le Témoin. Le vainqueur peut dépenser cette différence d’Influence pour *infléchir des Préjugés* selon les règles de cette Affaire. Il va déplacer le pion Préjugé d’un Juré d’une case vers son camp en dépensant autant d’Influence que la valeur de Scepticisme du Juré (*Valeur indiquée sur chaque carte Juré, Cf. page 26*). Le même Juré peut être influencé plusieurs fois, aussi longtemps que le joueur a de l’Influence pour infléchir des Préjugés et payer le coût de chaque déplacement du pion. Les points d’Influence non dépensés sont perdus.

### **4. Revendiquer le Témoin et Entretien.**

Les joueurs prennent toutes les cartes de leur Interrogatoire et les placent dans leur pile de défausse. Le joueur qui a gagné le

Témoin prend cette carte (*on dit qu'il Revendique ce Témoin*) et la place dans sa zone de *Témoins Revendiqués*. Le joueur ayant perdu le Témoin gagne la Faveur du Juge (*la carte Juge est placée pour que la face favorable au perdant soit visible*). Il rafraîchit également son pion Aparté.

Finalement, les deux joueurs ramènent leur Influence à zéro.

## **5. Piocher.**

Chaque joueur peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main. Les joueurs piochent ensuite des cartes pour avoir autant de cartes que la taille *par défaut* de la main (5 cartes). Si le deck d'un joueur est épuisé, il ne peut plus piocher de cartes, mais peut continuer à jouer normalement jusqu'à ce que la partie s'arrête.

## **6. Étape de Fin.**

Le joueur qui a perdu le Témoin précédemment et a la Faveur du Juge appelle le prochain Témoin et une nouvelle Phase d'Audition des Témoins commence.

*Dans l'exemple de la page 19, si les deux joueurs passaient, c'est la Défense qui gagnerait le témoin : Influence de 8 contre 4 pour l'Accusation. La Défense déclencherait alors l'effet Victoire de Richard Sprint et aurait 4 points d'Influence (8-4) à dépenser pour infléchir les Préjugés des Jurés. Les joueurs défausseraient alors les cartes de leur Interrogatoire. L'Accusation ayant perdu, elle gagnerait la Faveur du Juge et rafraîchirait son pion Aparté. Les joueurs referaient leur main et une nouvelle Phase d'Audition pourrait commencer, l'Accusation appelant un Témoin à la barre.*

## **FIN DE LA PARTIE**

Quand tous les Témoins Clé ont été appelés (et résolus), les joueurs passent aux Plaidoiries finales. Ensuite le jeu se termine et un vainqueur est déclaré.

*Notez que certaines Affaires ont des conditions particulières de victoire qui peuvent mettre fin prématurément au jeu ou modifier les Plaidoiries finales.*

## **Fin de l’Affaire de Contrefaçon 00**

Dans l’Affaire Contrefaçon d’Art, le jeu se termine quand tous les Témoins clé ont été appelés et résolus, OU, si à la fin d’un tour, l’un des joueurs n’a plus de cartes dans son deck.

### **Plaidoiries finales :**

Le joueur avec la majorité de Jurés de son côté gagne la partie. En cas d’égalité, le joueur ayant revendiqué le plus de Témoins l’emporte.

Si c’est encore une égalité, le Jury n’a pu se déterminer et le doute profite à la Défense : la Défense gagne.

## Fin de l’Affaire de Meurtre 01

Dans l’Affaire de meurtre, le jeu se termine immédiatement quand l’Accusation a les douze Jurés Verrouillés de son côté (Cf. page 31), avec la conviction que l’Accusée est coupable. Sinon le jeu passe aux Plaidoiries finales une fois tous les Témoins appelés et résolus (*en comptant l’Accusée si la Défense décide de l’appeler à la barre*).

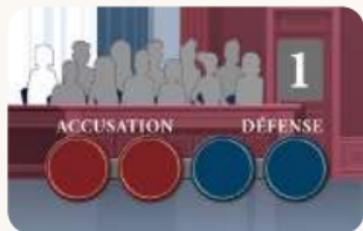
### Plaidoiries finales :

Lors de la phase Plaidoiries, chaque joueur va déclencher l’effet “ Plaidoiries ” de la carte Stratégie choisie en début de partie : les symboles Préjugé sur les Témoins Revendiqués identiques à ceux indiqués sur leur carte Stratégie font chacun gagner 3 points d’Influence. Le joueur ayant le plus d’Influence pourra dépenser une dernière fois la différence entre ses points d’Influence et ceux de son adversaire pour *infléchir des Préjugés* et influencer le Jury. Après les Plaidoiries, le jeu est terminé. Pour l’Affaire de Meurtre, l’Accusation gagne si tous les Jurés sont de son côté. La Défense gagne si au moins un Juré est de son côté.

# RÈGLES ADDITIONNELLES

Les cartes Juré ont deux côtés, une face normale (*pas de verrou visible*) et une face verrouillée qui présente une icône de Verrou dans l'emplacement le plus à gauche.

Les Jurés ont quatre cases représentant leur penchant actuel. Ces cases sont colorées en rouge et bleu, respectivement pour l'Accusation et la Défense.



Les Jurés ont une valeur de Scepticisme dans le coin supérieur droit de la carte. C'est le nombre de points d'Influence à dépenser pour déplacer leur pion Préjugé. Plus le chiffre est bas plus ils sont faciles à influencer. Le même Juré peut être influencé plus d'une fois si vous pouvez en payer le coût.

**Infléchir les Préjugés :** déplacer un pion Préjugé d'un emplacement à un autre adjacent sur la carte du Juré sélectionné, toujours vers le côté de la carte qui correspond à votre camp.

*Exemple : si j'ai 6 points d'Influence à dépenser, je peux influencer deux fois un Juré avec 3 en Scepticisme, ou une fois un Juré avec 5 et une fois un Juré avec 1 en Scepticisme.*

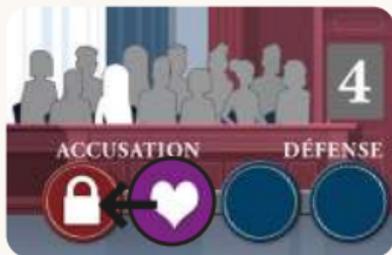
# Verrouiller et Déverrouiller des Préjugés

L'Affaire 01 introduit une asymétrie supplémentaire avec la face **Verrou** visible sur les cartes Juré.

**Verrouiller un Préjugé** : quand un effet de l'Accusation propose aux joueurs de Verrouiller un Préjugé, un pion Préjugé peut être déplacé d'une case rouge vide vers la case avec le symbole Verrou. Un pion ne peut jamais être déplacé d'une case bleue vers la position verrouillée. Seule l'Accusation peut Verrouiller. Si le Préjugé spécifié n'est pas verrouillable, l'effet est ignoré. L'Accusation **peut** aussi dépenser de l'Influence pour Verrouiller les Jurés.

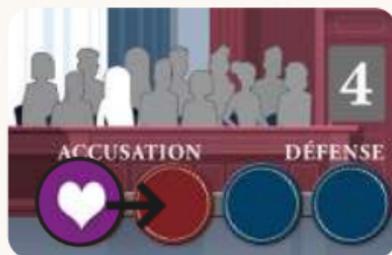
**Déverrouiller un Préjugé** : quand un effet de la Défense propose aux joueurs de Déverrouiller un Préjugé, le pion peut être déplacé d'une case verrouillée à une case rouge adjacente. Seule la Défense peut Déverrouiller. Si le Préjugé spécifié n'est pas déverrouillable, l'effet est ignoré. La Défense **ne peut pas** dépenser d'Influence pour Déverrouiller des Jurés.

*Verrouiller 1 ♥ :*



*Les effets "verrouillé" des cartes ignorent la Valeur de Scepticisme, mais sont restreints par la nature des Préjugés.*

*Déverrouiller 1 ♥ :*



# Variante des Juges Influençables

Vous trouverez dans la boîte des cartes de Juges présentant des symboles de Préjugés (⚖️ ❤️ 🔍 💀 🗣️ 👍). Ces Juges sont influençables et peuvent être utilisés dans n'importe quelle partie pour changer la façon dont fonctionnent les Objections.



Quand vous utilisez un Juge Influençable, les joueurs peuvent objecter à n'importe quel *Argument* ou *Preuve* joué par leur adversaire du moment que ces cartes n'ont pas le symbole Préjugé correspondant à celui présent sur la carte Juge. Par exemple : si le Juge avec le Préjugé 💀 préside l'Affaire en cours, les joueurs ne peuvent pas objecter aux cartes avec sur elles le symbole 🗣️.

# MODE SOLO

Effectuez une mise en place normale du jeu puis prenez les cartes de Référence pour le jeu Solo et les dés.

**Instruction :** draftez toutes les cartes du deck Affaire, piochez trois cartes à la fois et choisissez une carte à ajouter à votre deck, une carte à ajouter au deck de l'Automate et une carte pour les Preuves Enterrées.

**Procès :** résolvez le Procès normalement, mais à chaque fois que votre adversaire devra influencer des Jurés, appeler des Témoins, ou Objecter, référez-vous à la carte "*Décisions de l'Automate*".

**Phase d'Audition :** au tour de l'Automate, piochez 1 carte de son deck et ajoutez-la à son Interrogatoire, ensuite lancez les deux dés. Si la carte jouée a une icône de Préjugé correspondant au résultat du dé, l'effet du résultat est déclenché et résolu.

A la fin du tour de l'Automate, vous devrez vérifier si celui-ci remplit ses "Conditions de Repos" basées sur le lancé du dé bleu. Si c'est le cas, L'Automate passe pour le reste de l'Audition du Témoin à la barre.

*Le mode Solo est recommandé uniquement pour l'Affaire 00.*

## Référence des cartes

**Discréditer le témoin :** quand le Témoin à la barre est discrédité, ses Valeurs Primaires ou Secondaires d'Influence sont réduites à 0, et un pion Discrédit est placé sur la carte pour couvrir cette Valeur. L'Influence actuelle est recalculée en prenant en compte cette Valeur annulée. Si “*Témoin surprise*” ou un autre effet change le Témoin, le pion Discrédit est défaussé et le nouveau Témoin entre en jeu non discrédité.

**Pour le bien de tous :** les joueurs peuvent regarder **toutes** les cartes de l'Interrogatoire de leur adversaire pour choisir l'effet Victoire. Cela n'est pas limité à la carte du dessus.

**Témoin surprise :** quand un joueur résout “*Témoin surprise*”, il revendique le Témoin à la barre et place la carte dans sa zone de Témoins Revendiqués (*à proximité de son deck par exemple*), mais il ne déclenche pas les autres effets détaillés dans la section Revendiquer le Témoin (*pages 21-22*). Puis il pioche la carte du dessus de la pioche Témoins et le met en jeu comme

nouveau Témoin à la barre. Les Interrogatoires des deux joueurs restent en jeu. Le nouveau Témoin remplace l'ancien et le joueur qui l'a appelé oriente la carte d'un côté ou de l'autre, à sa faveur. L'Influence totale actuelle est ensuite ajustée en fonction des Valeurs de ce nouveau Témoin. Tout effet **Appelé** sur ce nouveau Témoin est ignoré, mais les effets Victoire/ Défaite sont résolus normalement.

***Argumentation logique, morale, juridique, probante ou émouvante :***

Ces Arguments ont tous des effets **Interroger** qui déterminent leur Valeur en la basant sur un symbole Préjugé. Quand une de ces cartes est jouée, elle gagne +2 à sa Valeur pour chaque carte (incluant celle-ci) avec ce Préjugé dans l'Interrogatoire du joueur. Une fois la carte jouée, sa Valeur n'évoluera pas en ajoutant ensuite d'autres cartes avec le même Préjugé. Si la carte est retirée de l'Interrogatoire, sa Valeur totale est soustraite de l'Influence du joueur.

# GLOSSAIRE

**Carte du dessus** : fait référence à la carte sur le dessus des cartes Interrogatoire. C'est souvent la dernière carte que vous avez joué, mais certains effets (comme "*Corruption*") **ajoutent** des cartes à votre Interrogatoire sans que vous les ayez jouées.

**Chercher** : regarder dans un ensemble de cartes normalement cachées, comme un deck de joueur ou les Preuves Enterrées. Après avoir Cherché dans des cartes, celles-ci doivent toujours être remélangées.

**Défaite** : ces effets ne sont déclenchés que si le joueur perd la carte Témoin à la barre. Seuls les effets du Mot-Clé Défaite sur le Témoin et sur la dernière carte Interrogatoire du joueur ayant perdu le Témoin sont résolus.

**Enterrer** : fait référence au fait de mélanger une carte dans la pile des Preuves Enterrées.

**Faveur du Juge** : fait référence à la face de carte Juge qui est

visible. Si la carte Juge est du côté Défense, alors la Défense a la la Faveur du Juge.

**Influence** : fait référence à la Valeur totale générée par les cartes dans l'Interrogatoire d'un joueur et le côté de la carte Témoin faisant face au joueur, et généralement comptabilisée sur le Disque d'Influence.

**Interroger** : ces effets sont déclenchés quand la carte est jouée pendant l'Interrogatoire. Quand une carte est **ajoutée** à un Interrogatoire, ces effets ne sont pas déclenchés.

**Mélanger** : est un effet de carte (ex : Mélangez 1 carte de votre défausse dans votre deck). A moins que ce ne soit spécifié, vous pouvez choisir la carte à mélanger dans le deck.

**Piocher** : ces effets obligent un joueur à piocher la carte au sommet d'une pile. S'il faut piocher parmi un ensemble de carte révélées (ex: la défausse d'un joueur), le joueur actif regarde la pile de cartes et choisit celle à piocher.

**Rafraîchir** : fait référence au fait de retourner un pion (Aparté ou Objection) pour qu'il puisse être utilisé de nouveau.

**Témoin Clé** : fait référence au Témoin à la barre et à tous les autres Témoins en attente, déterminés au début de la partie. Une fois qu'un Témoin est Revendiqué (ou retiré du jeu par un effet particulier), il n'est plus un Témoin Clé.

**Valeur** : fait référence à la valeur d'Influence en haut à gauche sur vos cartes *Argument*, *Preuve* et *Procédure*. Plusieurs effets Interroger modifient la valeur de la carte venant d'être jouée (*ex: valeur +3*). Si un de ces effets est retiré du jeu ou défaussé, la valeur totale de la carte est perdue, le bonus d'Influence relatif est soustrait de l'Influence actuelle du joueur.

**Victoire** : ces effets sont déclenchés quand un joueur gagne la carte Témoin à la barre. Seuls les effets Victoire présents sur le Témoin et la dernière carte d'Interrogatoire (celle du dessus de la pile) du joueur ayant gagné le Témoin sont déclenchés.

# CRÉDITS

## **Conception et Développement**

Samuel W. Bailey et Mike Gnade

**Illustrations** : Sean Simmons / Vimes art (Decks de Base), Vincent Christiaens (Contrefaçon), Lacey James (Meurtre)

**Illustration de couverture** : Matt Zeilinger

**Conception graphique** : Joel Finch

**Conception du Mode Solo** : Don Riddle

**Édition Technique** : Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

**Édition française** : Bad Taste Games et Boom Boom Games

**Traduction et relecture** : Fred Bizet, David Lenoury, Angélique Thyssen et Damien Weiss.

**Playtesteurs** : Oliver Alexander-Adams, Audrey Bailey, Alexander Bruner, Samuel Bryant, David Gerrard, Tyler Kendig, Jared Keller, Spencer Klevgaard, Lukas Litzsinger, Gwen Ruelle, Yuri Danger Tolpin, G Kelly Toyama, Todd Walsh, Ryan Ward.

**Contributeurs** : Matt “Judge, Jury, And Ak-secutioner” Andrysiak, Shannon Claire Bailey, Kristian Carlson, Wes Fielding, Randal Lloyd, Justin Mitchell, Patrick Olmstead Law LLC, Kevin S. Santos, Sr., Steve Trawley

