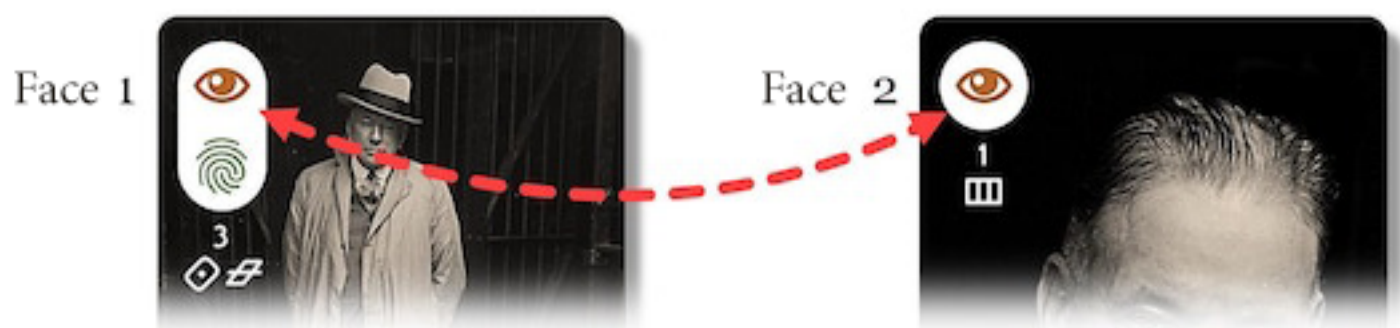


FALLEN ANGELS



Fallen Angels est un jeu de déduction coopératif. Les joueurs vont utiliser des cartes pour essayer d'inculper des criminels dans le Sydney des années 20. Chaque carte Suspect est double face : elle présente au recto deux icônes Preuve, dont une est répétée au verso.

Icônes à deviner



A son tour de jeu, le Détective choisit une carte Suspect dans sa main et présente le verso à ses deux Assistants. Il devra deviner quelle est l'icône inconnue présente au verso de cette carte (s'il voit deux icônes, il devra deviner laquelle des deux est présente au verso ; s'il ne voit qu'une icône, il devra deviner quelle est la seconde).

DETECTIVE

Ces cartes présentent les icônes visibles au verso de la carte Suspect.

Carte Scène de crime

Ces cartes ne présentent pas les icônes visibles au verso de la carte Suspect.

L'Assistant va organiser sa main en plaçant d'un côté les cartes Suspect comportant les icônes visibles au verso de la carte Suspect, d'un autre côté les cartes ne comprenant pas d'icône visible.



ASSISTANT



De son côté, le Détective ne voit que le verso des cartes de l'Assistant (ces cartes présentent parfois une ou deux icônes, une seule étant commune avec celle(s) présentée(s) au recto).

L'autre Assistant du Détective fera de même avec ses cartes afin de permettre au Détective de recouper les informations et écarter les fausses pistes.

ASSISTANT

En fonction des informations fournies par ses Assistants, le Détective devra déduire l'icône inconnue.



Hum... Empreinte digitale... et quoi d'autre ?

DETECTIVE

Si le Détective a des difficultés pour deviner quelle est l'icône inconnue, il pourra toujours faire appel à un informateur. Mais attention, ceux-ci sont en nombre limité !



Si le Détective fait la bonne déduction, le suspect pourra être inculqué, sinon il sera acquitté !

Si quatre suspects sont acquittés, les joueurs perdent la partie !