

---

# GOOD COP BAD COP: LES RÈGLES

---

---

## L'HISTOIRE

---

Vous êtes un policier. Vous et vos camarades officiers êtes réunis pour discuter de la corruption grandissante au sein du district. L'un de vous est secrètement le Caïd et chef de ces policiers corrompus, alors qu'un autre incarne secrètement l'Agent, le leader des policiers honnêtes. Mettez tout en œuvre pour découvrir le chef de la partie adverse et pour l'éliminer avant que l'autre équipe n'élimine votre leader.

---

## PREPARATION

---

Chaque carte Intégrité et Pistolet possède un nombre en haut à droite pour indiquer si elles seront utilisés ou pas pendant cette partie. Avant de jouer, retirez les cartes Pistolet et/ou Intégrité qui montre un nombre, en haut dans le coin à droite, supérieur au nombre de joueurs dans la partie.

Par exemple si vous jouez avec six joueurs, retirez toutes les cartes Intégrité et Pistolet qui ont 7+ et 8+ dans le coin à droite.



Retirez les cartes de l'Agent et du Caïd de la pioches des cartes intégrité et placez-les dans une pile séparée. Mélangez la pioche intégrité et ajoutez assez de cartes à la pile mise à part pour pouvoir distribuer une carte à chaque joueur. Ne regardez pas ces cartes. Mélangez la pile mise à part et distribuez une carte à chaque joueur, ensuite distribuez deux cartes intégrité supplémentaires venant de la pile des cartes intégrité à chaque joueur. S'il reste une carte intégrité, retirez-la du jeu sans la regarder.

Par exemple Si vous jouer avec sept joueurs, mettez de côté les cartes de l'Agent et du Caïd avec 5 autres cartes intégrité choisies au hasard.



Mélangez ces cartes ensemble, distribuez-en une à chaque joueurs, et distribuez-leur deux cartes intégrité supplémentaires au hasard.

Distribuez au hasard une carte équipement à chaque joueur et placez les cartes pistolet au centre de la table.

Le joueur qui a le plus récemment menti commencera la partie. Donnez à ce joueur la carte d'Enquêteur en Chef.

## BUT DU JEU

Les joueurs seront divisés en deux équipes – honnêtes et corrompus Chaque équipe essaiera de trouver et d'éliminer le chef de l'équipe adverse.

## INTÉGRITÉ ET RÔLES

Les cartes intégrité de chaque joueur déterminent leur rôle.

<p><b>Vous êtes Honnête</b></p>	<p>Si la <b>majorité de vos cartes intégrité</b> sont <b>"Honest"</b> et que vous n'avez pas la carte Caïd.</p>	
	<p>OU</p>	<p>Si vous avez la carte de l'<b>Agent</b> (sans tenir compte des autres cartes intégrité).</p>
<p><b>Vous êtes Corrompu</b></p>	<p>Si la <b>majorité de vos cartes intégrité</b> sont <b>"Crooked"</b> et que vous n'avez pas la carte de l'Agent.</p>	
	<p>OU</p>	<p>Si vous avez la carte du <b>Caïd</b> (sans tenir compte des autres cartes intégrité).</p>

Après avoir regardé leurs cartes intégrité, chaque joueur les place faces cachées sur la table. Les joueurs peuvent les placer dans l'ordre qu'ils veulent, mais l'ordre ne pourra plus être changé dès que les cartes auront été posées sur la table.

Les joueurs peuvent discuter de leurs cartes intégrité et ils peuvent fournir des informations variées ou fausses concernant les cartes qu'ils ont, mais ils ne peuvent en aucun cas montrer leurs cartes intégrité aux autres joueurs.

---

## A VOTRE TOUR

---

Votre tour de jeu est constitué de trois phases.

---

### 1. RÉALISER UNE ACTION

---

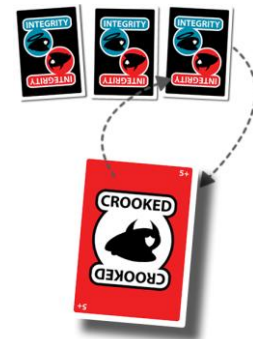
Choisissez de réaliser une des quatre actions suivantes :

---

#### ENQUÊTER

---

Prenez une carte intégrité posée face cachée d'un autre joueur, regardez cette carte, et remplacez-la à l'endroit exact où vous l'aviez prise. Vous ne pouvez pas montrer cette carte à un autre joueur.



---

#### S'ÉQUIPER

---

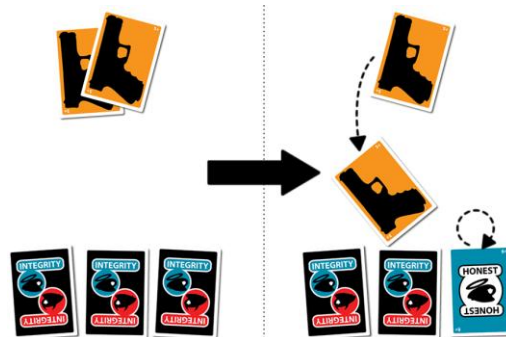
Piochez une carte équipement.

---

#### ARMES

---

Prenez un des pistolets posé au milieu de la table et placez-le devant-vous. Si vous avez des cartes intégrités faces cachées devant vous, choisissez en une et retournez-la face visible.



---

#### TIRER

---

Tirez avec votre pistolet sur un joueur que vous visiez déjà. Vous devez ensuite laisser tomber votre pistolet en le remettant au milieu de la table.

---

---

## 2. VISER

---

Si vous tenez toujours un pistolet après que votre action ait été résolue, vous devez le pointer vers un autre joueur que vous même.

---

## 3. FIN DU TOUR

---

Le jeu se déroule dans le sens horaire. Passez la carte enquêteur en chef au joueur à votre gauche.

---

## SE FAIRE TIRER DESSUS

---

Si on vous tire dessus vous devez retourner faces visibles, sur la table, toutes vos cartes intégrité. Si vous n'êtes pas l'Agent ou le Caïd, vous êtes éliminé de la partie. Si vous aviez une carte équipement, placez-la sous la pioche des cartes équipement sans la montrer aux autres joueurs. Si vous aviez un pistolet placez-l au milieu de la table.

Si vous êtes l'Agent ou le Caïd, on doit vous tire rune deuxième fois dessus pour vous éliminer. Vous piochez aussi une carte équipement la première fois où on vous tire dessus.

---

## REGLES DU PISTOLET

---

Vous ne pouvez avoir qu'un seul pistolet à la fois.

A tout moment où vous obtenez un pistolet, pointez-le immédiatement sur quelqu'un.

Vous ne pouvez **changer** l'endroit où vous visiez qu'à la fin de votre tour pendant la phase Viser.

Vous ne pouvez jamais pointer un pistolet sur vous-même.

Lorsque vous pointez votre pistolet, vous devez annoncer le nom du joueur que vous visez. Vous devez aussi placer le pistolet devant vous avec le canon du pistolet pointant vers ce joueur.

---

## REGLES DE L'EQUIPEMENT

---

Les cartes équipement peuvent être utilisées à **n'importe quel moment** à moins qu'autre chose ne soit indiqué sur la carte.

Lorsque vous utilisez une carte équipement, placez-la sous la pioche des cartes équipement.

La limite de cartes équipement à avoir en main est de 1. Au moment où vous en avez plus d'une, vous devez toutes les remettre sauf une sous la pioche des cartes équipement. Vous ne pouvez pas utiliser ces cartes équipements tant que vous n'avez pas réduit votre main à 1 carte.

Vous pouvez choisir d'utiliser une carte équipement après qu'un joueur ait annoncé l'action qu'il voulait réaliser pendant son tour et avant que l'action ne soit résolue. Si vous le faite, ce joueur peut choisir de changer l'action qu'il voulait réaliser après que la carte équipement ait été résolue.

## REMPORTER LA PARTIE

---

L'équipe honnête remporte la partie si le Caïd est éliminé. L'équipe corrompue remporte la partie si l'Agent est éliminé. Les joueurs éliminés l'emportent quand même si leur équipe gagne la partie.

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant.