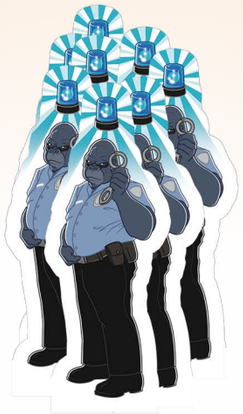

10' TO
KILL

MATÉRIEL



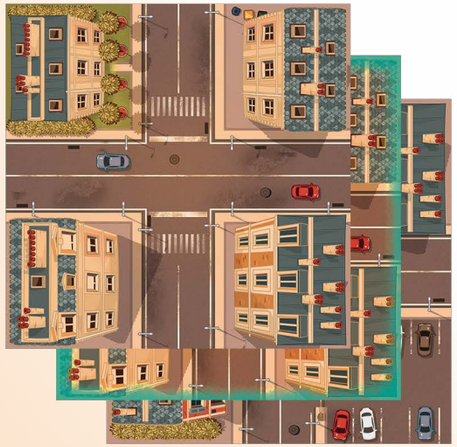
16 PERSONNAGES



8 POLICIERS



16 TUILES DE SÉLECTION DE PERSONNAGE



16 TUILES



16 SOCLES NOIRS



16 SOCLES BLANCS

Avant votre première partie, enlevez précautionneusement les éléments en carton de leur entourage. Les silhouettes en carton sont placées dans les socles blancs pour les policiers et noir pour les personnages.

BUT DU JEU

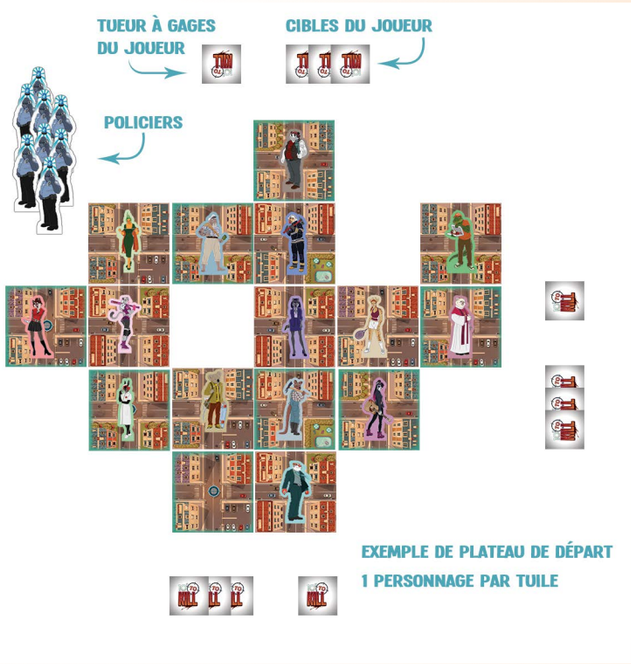
Dans **10 minutes to kill**, vous incarnez un tueur à gages qui doit éliminer 3 cibles sans se faire remarquer. Vous gagnez des points de renommée en éliminant vos cibles ou en démasquant vos adversaires. Le gagnant est celui qui a le plus de points de renommée à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

Commencez par créer un plateau avec les tuiles décor. Posez toutes les tuiles une à une comme bon vous semble. Chaque tuile ainsi placée doit être adjacente avec une autre tuile (les diagonales seules ne comptent pas).

Placez ensuite 1 personnage par tuile. Placez les 8 policiers à côté du plateau et faites une pile avec les 16 tuiles de sélection de personnage. Chaque joueur tire une tuile de sélection de personnage qui lui indique qui sera son tueur à gages pour la partie. Il la regarde (sans la révéler) puis la place à sa droite. Il pourra la consulter à n'importe quel moment.

Ensuite, il tire 3 tuiles de sélection de personnage qu'il regarde (sans les révéler) puis il les place face cachée à sa gauche. Ce seront ses cibles pour cette partie. Il peut les consulter à n'importe quel moment. S'il reste des tuiles de sélection de personnage non utilisées, elles sont remises dans la boite, sans être révélées.



Chaque tuile de sélection de personnage est unique et représente un des personnages du plateau. Ainsi, un tueur à gages ne peut pas avoir pour cible un autre tueur à gages, personne ne peut avoir de cible commune, etc.

Le premier joueur est la dernière personne à avoir éliminé quelqu'un.

NB : pour toute cette règle, une tuile sera dîte adjacente si elle touche par un bord une autre tuile. Ainsi, les tuiles en diagonales ne sont pas adjacentes.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

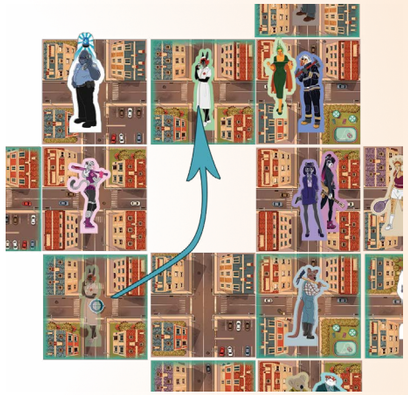
À son tour un joueur va devoir obligatoirement effectuer 2 actions parmi les 3 actions disponibles. Il peut faire 2 fois la même s'il le souhaite (sauf pour l'action Éliminer un personnage). Les actions possibles sont les suivantes :

- Déplacer un personnage ou un policier
- Éliminer un personnage
- Contrôler l'identité d'un personnage à l'aide d'un policier

NB : les joueurs peuvent déplacer n'importe quel personnage du jeu. Ils ne sont pas obligés de déplacer leur tueur à gages ou une de leurs cibles.

DÉPLACER UN PERSONNAGE

Un joueur peut déplacer n'importe quel personnage (que ce soit son tueur à gages, une de ses cibles, un policier, ou n'importe quel autre personnage) depuis sa position actuelle vers n'importe quelle autre tuile du plateau.



ÉLIMINER UN PERSONNAGE

À son tour, et une seule fois par tour, un joueur peut éliminer un autre personnage.

Vous ne pouvez éliminer un personnage qu'avec votre tueur à gages et uniquement en respectant une des 3 manières d'éliminer.

Pour que votre tueur à gages puisse éliminer un autre personnage, il est impératif qu'il ne soit pas vu en train de le faire.

Un tueur à gages est considéré comme vu si un autre personnage est présent sur la tuile lorsqu'il élimine quelqu'un (sauf avec le couteau cf.couteau) ou si un Policier se trouve sur sa tuile ou sur une tuile adjacente à celle où l'tueur à gages se trouve lors de l'élimination (cf.policier).

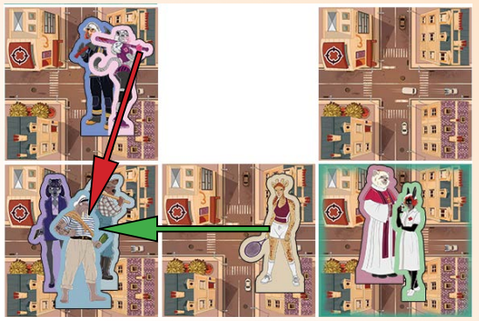
NB : Si dans la majorité des cas, il faut être seul sur sa tuile pour éliminer un personnage. La cible, elle, n'est pas obligée d'être seule sur sa tuile lorsqu'elle est éliminée. Il est tout à fait possible, même assez régulier, que d'autres personnages soient sur la même tuile que la cible.

Il existe 3 façons d'éliminer des personnages :

Le pistolet

Lorsque votre tueur à gages utilise son pistolet, il peut éliminer n'importe quel personnage présent sur une tuile adjacente à la sienne. Attention, avec cette technique il ne doit pas être vu, il doit donc doit être seul sur sa tuile. (On ne sort pas son arme en public !)

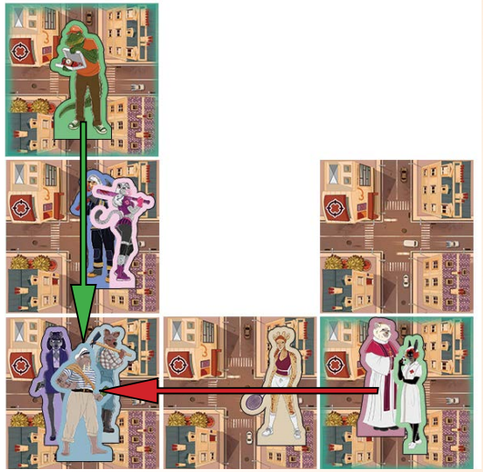
Exemple : Sur le schéma à droite, si mon tueur à gages est la girafe, elle peut tirer au pistolet sur le morse, car ils sont sur des tuiles adjacentes et la girafe est seule sur sa tuile. En revanche, si mon tueur à gages avait été la panthère, elle n'aurait pas pu tirer sur le morse, car elle n'est pas seule sur sa tuile, elle aurait donc été vue par un témoin.



Le fusil de sniper

Lorsque votre tueur à gages utilise son fusil de sniper, il peut éliminer n'importe quel personnage présent sur une tuile en ligne droite par rapport à la sienne (ceci ne comprend pas les diagonales). Toutefois, pour utiliser le fusil de sniper, il est nécessaire de se trouver sur une tuile comportant le symbole «viseur» et des bords colorés. Attention, avec cette technique, il ne doit pas être vu, il doit donc être seul sur sa tuile. (On ne sort pas son arme en public on a dit !)

Exemple : Le crocodile peut tirer au fusil de sniper sur le morse, car il est seul sur sa tuile, celle-ci est alignée avec celle du morse et elle comporte un symbole «viseur» et des bords colorés. En revanche, le chat, bien que situé sur une tuile à symbole «viseur», ne peut pas tirer sur le morse car il n'est pas seul sur sa tuile.



Le couteau

Lorsque votre tueur à gages utilise son couteau, il peut éliminer n'importe quel personnage sur la même tuile que lui. En raison de la discrétion de cette arme, il peut le faire même s'il y a d'autres personnages sur la même tuile. On dit qu'il n'est pas vu par les autres personnages.

NB : Attention, les policiers en revanche, voient les éliminations au couteau. (cf LES POLICIERS)

Exemple : La louve peut éliminer le morse au couteau car ils sont sur la même tuile.



Lorsqu'un joueur décide d'éliminer un personnage, il ne dit ni avec qui, ni comment. Il désigne uniquement sa victime et déclare « ce personnage est éliminé ». En revanche, il ne dit pas de quelle manière, ni par quel personnage il a été éliminé. Tout le principe du jeu réside donc dans le fait de noyer son véritable tueur à gages dans une foule de suspects potentiels !

Comme vu précédemment, pour éliminer un autre personnage, il est impératif que votre tueur à gages ne soit pas vu en train de le faire. Un tueur est considéré comme vu si un autre personnage est présent sur la tuile lorsqu'il élimine quelqu'un sauf avec le couteau (cf couteau). De plus, un tueur à gages est considéré comme vu si un policier se trouve sur sa tuile ou une tuile adjacente à la sienne lorsqu'il élimine un personnage (cf LES POLICIERS). Toutefois, il est possible d'éliminer un personnage qui est à portée de vue d'un policier.

APRÈS CHAQUE ÉLIMINATION

Quand un personnage est éliminé, on le retire du plateau et on le place devant le joueur qui l'a éliminé. Si c'est l'une de ses cibles, le joueur retourne la tuile de sélection de personnage correspondante et place le personnage debout sur celle-ci. Si ce n'est pas une de ses cibles, il demande si c'est le tueur à gages d'un adversaire. Si c'est le cas, le joueur dont c'était le tueur à gages est obligé de se dévoiler. Il donne sa tuile de sélection de personnage « tueur à gages » au joueur adverse qui la place également face visible devant lui et couche le personnage sur celle-ci. Si ce n'est ni un tueur à gages, ni la cible du joueur, il garde le personnage devant lui comme un dégât collatéral qui lui vaudra un malus en fin de partie (cf. décompte des scores).



NB : Si un joueur élimine votre cible à votre place, vous ne gagnez pas les points liés à cette cible. Mais vous révélez la tuile de sélection de personnage correspondante et vous aurez une cible de moins à éliminer pour mettre fin à la partie.

Ensuite, tous les autres personnages présents sur la tuile de la victime fuient. Pour ce faire, le joueur qui joue après le joueur qui a éliminé un personnage prend tous les personnages restant sur la tuile et les place sur des tuiles différentes de son choix. Enfin, on rajoute un policier sur la tuile vide où a eu lieu l'élimination.

LES POLICIERS



Les policiers se déplacent comme n'importe quel autre personnage. En d'autres termes, n'importe quel joueur peut les déplacer à son tour, en utilisant une action **Déplacer**.

En revanche, les policiers voient les éliminations sur leur tuile et sur toutes les tuiles adjacentes à la leur. Ils voient même les éliminations au couteau.

Exemple : Dans cette configuration, pour éliminer le kangourou, seul le tigre n'est pas vu par un policier. Le joueur ne peut éliminer le kangourou seulement si son tueur à gages est le tigre. Toutefois, dans ce cas, il serait vite démasqué, car il serait le seul suspect possible !

CONTRÔLER L'IDENTITÉ D'UN PERSONNAGE

Un joueur peut choisir de contrôler l'identité d'un personnage à l'aide des policiers pour démasquer un joueur adverse. À son tour, en dépensant une de ses actions, il désigne un personnage qui se trouve sur la même tuile qu'un policier, et demande à un joueur adverse «Est-ce ton tueur à gages ?». Si le personnage désigné est le tueur à gages de ce joueur, celui-ci doit obligatoirement le révéler. Le joueur qui l'a démasqué place alors la tuile de sélection de personnage tueur à gages de son adversaire devant lui avec le personnage correspondant dessus. Le joueur démasqué perd son tueur à gages pour le reste de la partie.

Si ce personnage n'est pas le tueur à gages du joueur désigné, il est replacé sur sa tuile et la partie continue normalement.

Attention, si le personnage contrôlé est une de vos cibles vous ne devez pas la dévoiler. La partie continue normalement.

Durant la partie, si un joueur perd son tueur à gages, il doit continuer à jouer en cherchant à démasquer les autres tueur à gages via les policiers. Il peut même gagner la partie s'il marque plus de points que ses adversaires.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a éliminé ses trois cibles, on finit le tour en cours et la partie prend fin. Sinon, la partie prend fin immédiatement lorsqu'il ne reste plus aucun tueur à gages en jeu. On décompte alors les points de la manière suivante :

Survie de son tueur à gages	2 pts
Élimination d'une cible	1 pt
Arrestation d'un tueur à gages adverse	1 pt
Élimination d'un tueur à gages adverse	3 pts
Élimination d'un innocent	- 1 pt
Élimination d'un policier	- 1337 pts

Le vainqueur est celui qui cumule le plus de points.

En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir perdu son tueur à gages qui remporte la partie .

QUELQUES CONSEILS

Les erreurs sont possibles sur les premières parties. Pour les éviter, vérifiez bien que vous pouvez éliminer quelqu'un avant de le faire. C'est-à-dire que votre tueur à gages soit seul sur sa tuile si vous utilisez le pistolet ou le fusil de sniper ET qu'aucun policier ne soit sur votre tuile ou sur une tuile adjacente dans tous les cas.

De même, nous vous recommandons d'énumérer tous les potentiels coupables après une élimination. Cela permet de repérer une erreur involontaire. Si une telle erreur survient, elle ne vous élimine pas. Dans le cas où un joueur s'est trompé et a éliminé un personnage alors qu'il était possible de le voir ou qu'il n'avait tout simplement pas le droit de le faire, il garde le bénéfice de son élimination et place sa cible devant lui normalement. Cependant, il perd immédiatement son tueur à gages. Il enlève le personnage du plateau de jeu et défausse la tuile de sélection de personnage de tueur à gages qu'il avait devant lui.

Les parties sont courtes et vous ne ferez pas l'erreur à la prochaine partie !