

MEURTRE A ARCACHON



REGLES DU JEU

Les règles du jeu

Dès le début de la soirée, vous jouerez un rôle et serez plongé.e dans le contexte du scénario. Vous avez lu un texte d'introduction vous présentant rapidement les circonstances de la soirée enquête et les événements qui la précèdent.

Lisez attentivement ces documents afin de bien comprendre la situation. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à demander des précisions à l'organisatrice.

Lorsque cette soirée commence, un crime vient d'être commis. Le ou la coupable est l'un des personnages. C'est peut-être vous d'ailleurs (si c'est le cas cela figure sur votre fiche de personnage) ! Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le/la coupable en écartant les soupçons de votre personne.

Vous aurez aussi chacun.e des quêtes secondaires à accomplir qui sont inscrites dans votre fiche personnage. Votre objectif est de retrouver le/la coupable, accomplir le maximum de quêtes qu'il vous est possible de faire dans le temps imparti.

Entre les personnages, des suspicions vont naître, des alliances se nouer et se dénouer, et toutes ces situations vont donner vie au jeu. N'hésitez pas à construire des intrigues avec d'autres personnages et à nourrir la soirée en rebondissements de votre cru.

Votre principale occupation de la soirée sera probablement le bavardage. C'est en discutant avec les personnages que vous allez apprendre qui ils sont et ce qu'ils savent. Ces conversations constituent votre principale source d'information.

Outre les informations que vous obtiendrez avec les autres personnages, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête. Certains de ces indices sont tout simplement cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie. Il peut s'agir d'une boule de papier trainant sous le divan ou d'un article de journal ou d'une lettre au vu et au su de tous alors ouvrez l'œil ! Attention, toutefois, à ne pas lire tout ce qui vous tombe sous la main. Il est ainsi interdit de lire la fiche d'un autre personnage même si elle traîne par terre.

Vous pourrez aussi récupérer des indices sur les joueurs. L'organisateur remettra à chaque joueur en début de partie des jetons et vous pourrez utiliser les jetons comme suit :

- Avec 1 jeton ' ? ' vous pouvez demander à voir un indice à un joueur – au choix du joueur lésé.
- Avec 1 jeton rouge vous pouvez voler un indice à un joueur, soit un que vous venez de voir, soit un indice aléatoire.

Vous n'avez pas le droit de détruire (jeter à la poubelle ou déchirer) un indice. Si vous trouvez un indice, vous devez le garder sur vous.

La partie dure 3h et passe plus vite qu'on ne le pense, alors profitez-en pour nouer des alliances, discuter et enquêter !

Pas d'inquiétude : toutes les règles vous seront réexpliquées au début du jeu et l'organisateur prendra un temps privilégié en tête-à-tête avec chaque joueur pour répondre à leurs questions.

