

Arme 5/6

POUSSÉE DANS LE VIDE

Du mât du lycée.



PKJ.

Arme 2/6

POISON

Dans la pâte à cookie.



PKJ.

Arme 3/6

UN PROJECTEUR

De l'auditorium.



PKJ.

Arme 6/6

UNE FOURCHETTE

Du réfectoire.



PKJ.

Arme 1/6

NOYADE

Lors d'un Rallye des Joueurs.



PKJ.

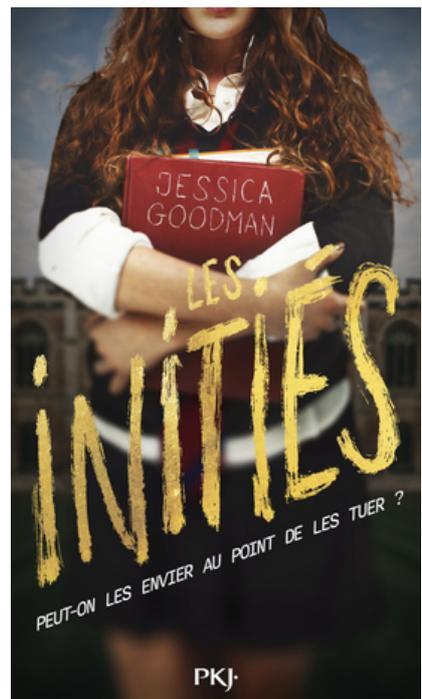
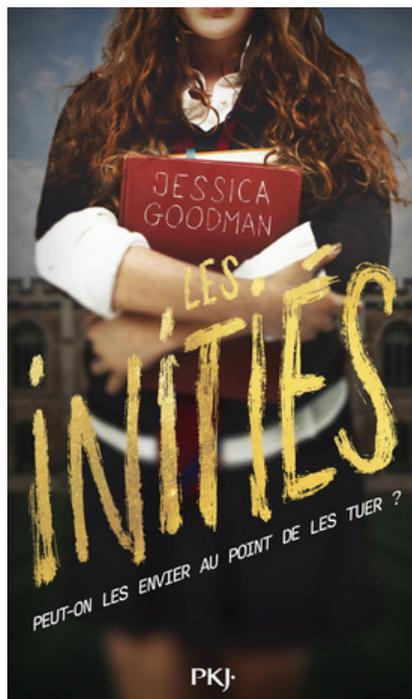
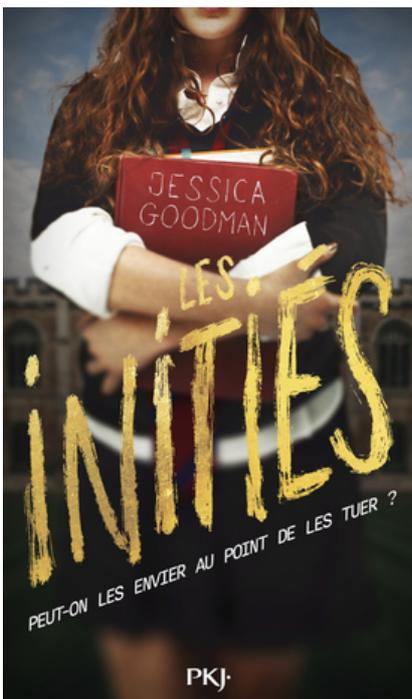
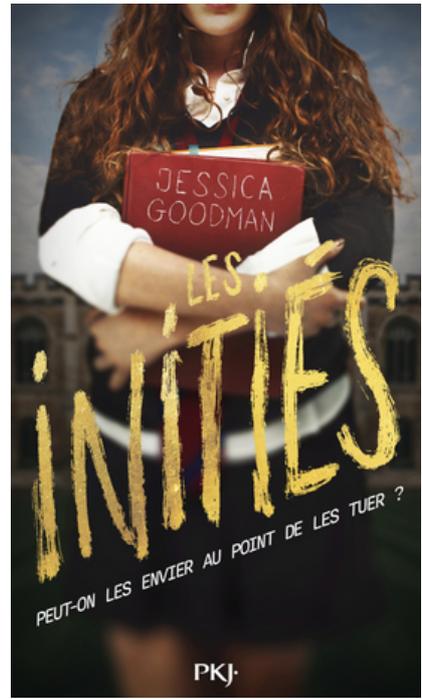
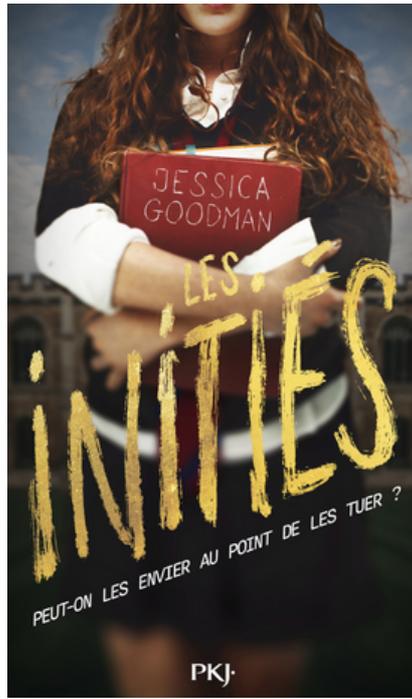
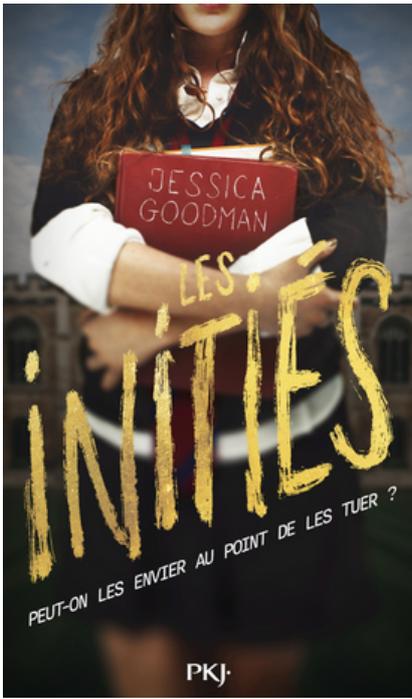
Arme 4/6

DES SUBSTANCES

Pendant la soirée d'intégration des Joueurs.



PKJ.



Lieu 3/9

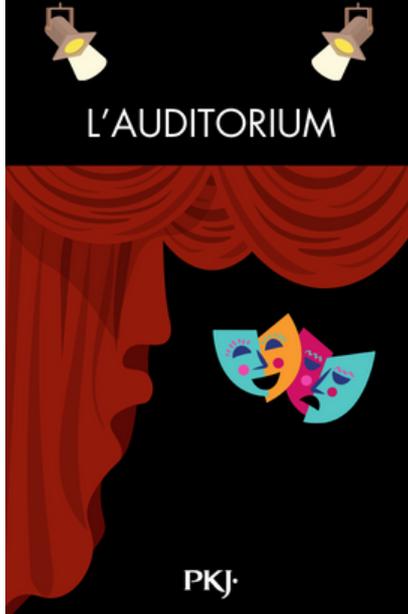
TERRAIN DE FOOT



PKJ.

Lieu 2/9

L'AUDITORIUM



PKJ.

Lieu 4/9

SANITAIRES



PKJ.

Lieu 5/9

LE MÂT



PKJ.

Lieu 6/9

RÉFECTOIRE



PKJ.

Lieu 7/9

LA SALLE DES ARCHIVES



PKJ.

Lieu 8/9

GRAND HALL



PKJ.

Lieu 9/9

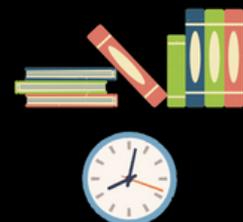
LE BUREAU DU PROVISEUR WEINGARTEN



PKJ.

Lieu 1/9

SALLE DE CLASSE DE M. BEAUMONT



PKJ.

Motif 3/6



**Sinon tout le monde
aurait appris que tu es
boursier.ère.**

PKJ.

Motif 2/6



Par jalousie.

"J'étais jalouse que tout soit facile pour elle. Qu'elle soit capable d'être la meilleure élève de la classe, de courir des kilomètres, de décrocher le premier rôle dans les spectacles et d'éblouir n'importe qui sans fournir de réel effort. Elle prétendait n'avoir peur que d'une seule chose. Une chose totalement bénigne, normale. Le vide."

PKJ.

Motif 1/6



Les joueurs avaient pris ton frère pour cible et souhaitaient qu'il rejoigne leur groupe !

PKJ.

Motif 5/6



Elle allait révéler votre liaison secrète.

PKJ.

Motif 6/6



Le Rallye des joueurs à mal tourné et il fallait que quelqu'un en porte le chapeau.

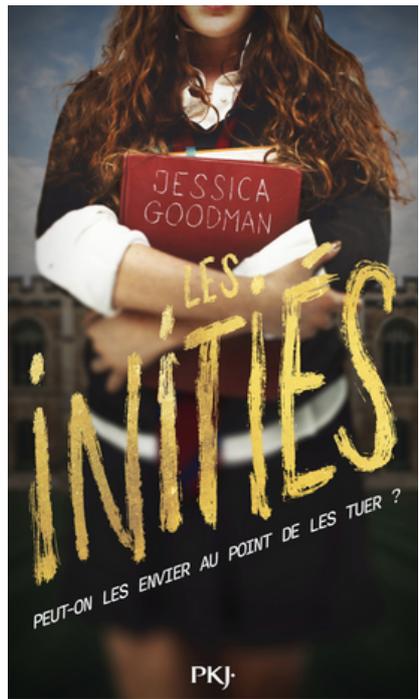
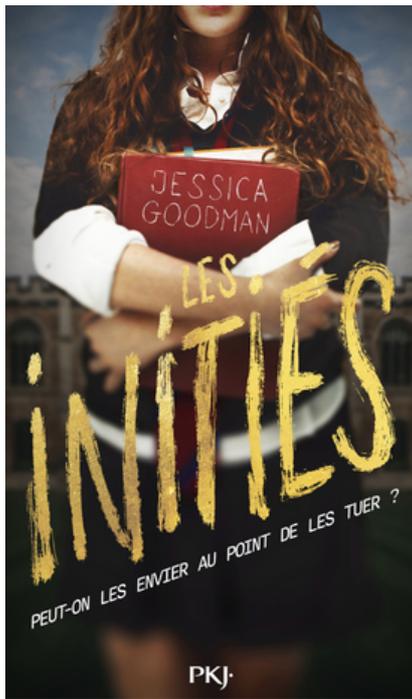
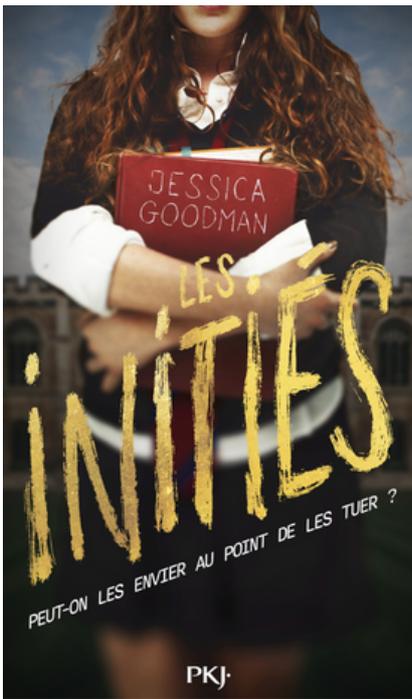
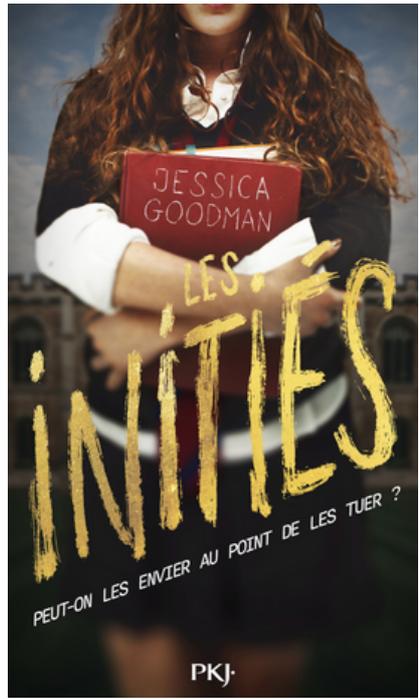
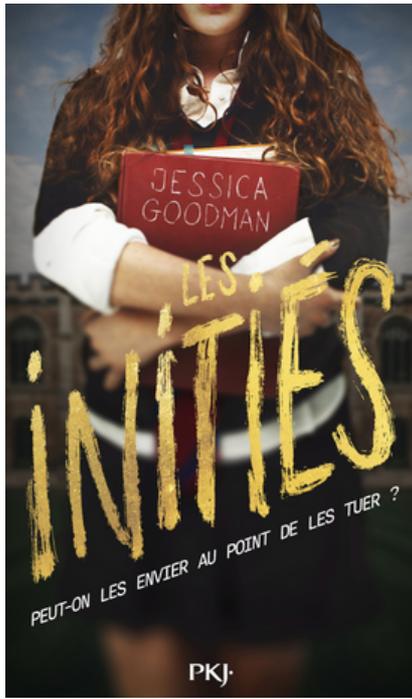
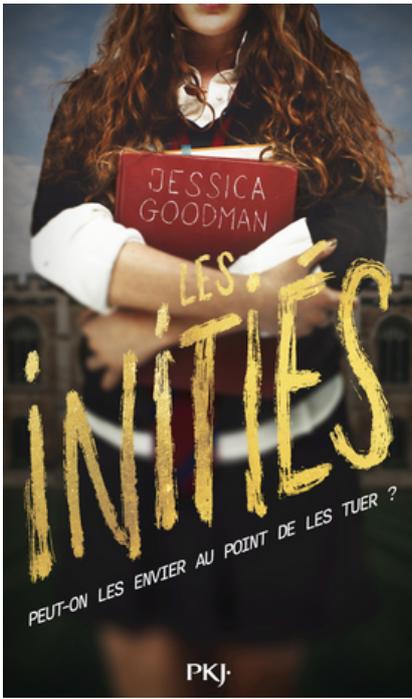
PKJ.

Motif 4/6



Le secret des Joueurs allait être révélé.

PKJ.



Personnage 3/6

Graham Calloway



PKJ.

Personnage 2/6

Adam Miller



PKJ.

Personnage 5/6

Henry



PKJ.

Personnage 4/6

Nikki Wu



PKJ.

Personnage 1/6

Jill Newman



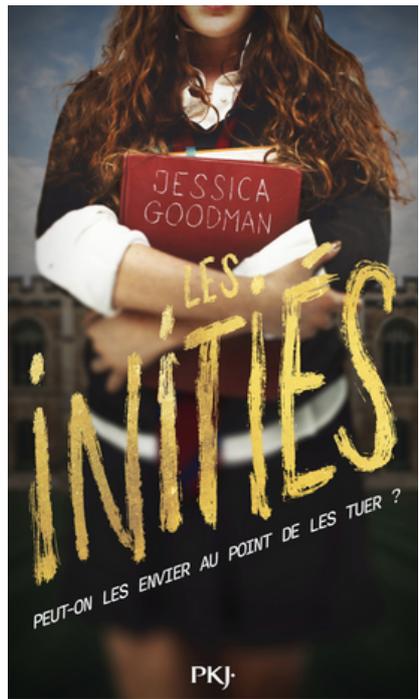
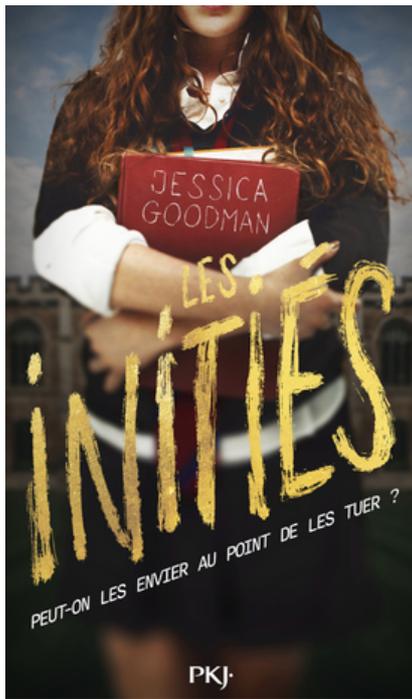
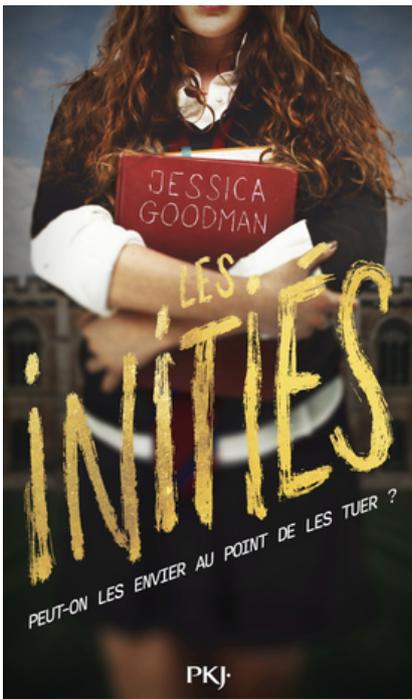
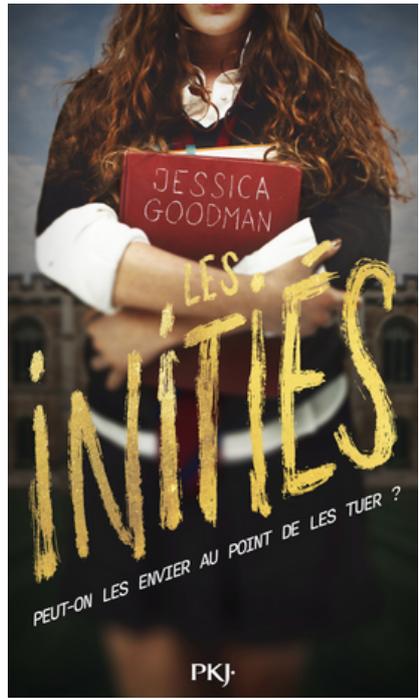
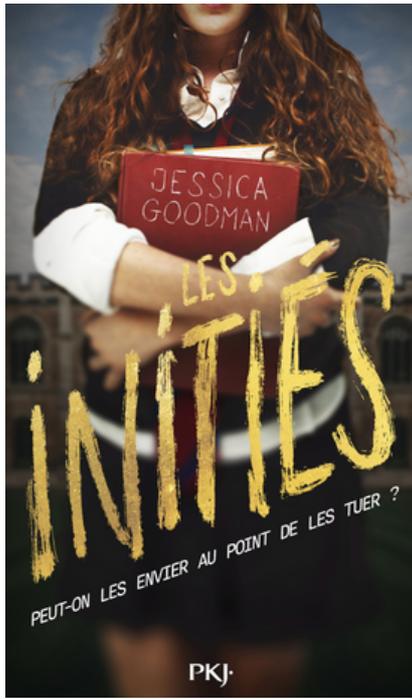
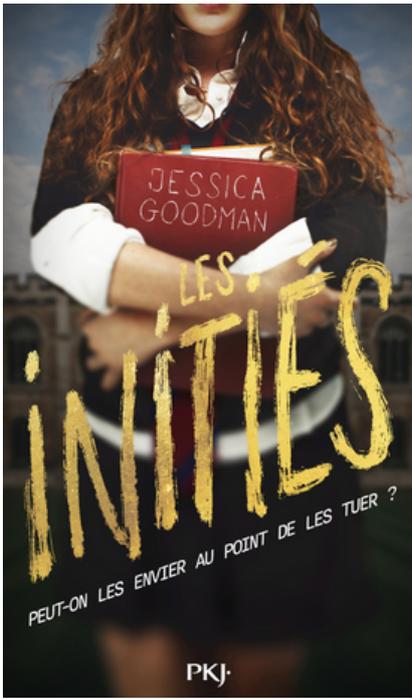
PKJ.

Personnage 6/6

Marla



PKJ.



Qui ?

Jill Newman							
Adam Miller							
Graham Calloway							
Nikki Wu							
Henry							
Marla							

Comment ?

Noyade							
Poison							
Un projecteur							
Des substances illicites							
Poussée dans le vide							
Une fourchette							

Où ?

Salle de classe de M.Beaumont							
L'auditorium							
Terrain de foot							
Sanitaires							
Le Mât							
Réfectoire							
La salle des archives							
Grand Hall							
Bureau du proviseur Weingarten							

Pourquoi ?

Les joueurs avaient pris ton frère pour cible							
Par jalousie							
Sinon tout le monde aurait appris que tu es boursier.ère.							
Le secret des Joueurs allait être révélé.							
Jessica allait révéler votre liaison secrète.							
Le Rallye des joueurs à mal tourné et il fallait que quelqu'un en porte le chapeau.							



LES inIMITIÉS

PEUT-ON LES ENVIER AU POINT DE LES TUER ?

PKJ.



Salle de classe
de M. Beaumont



3



L'Auditorium

4



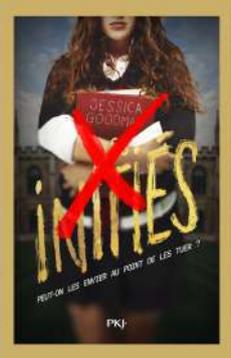
Terrain de foot



Sanitaires



5



Réfectoire



2

Le mât



La salle
des
archives



1



Grand Hall
GOLD COAST PREP



Bureau du proviseur
Weingarten



Les différents passages :

- 1** Par ce passage tu accèdes au Réfectoire.
- 2** Par ce passage tu accèdes à L'Auditorium.
- 3** Par ce passage tu accèdes au Grand Hall.
- 4** Par ce passage tu accèdes au Mât.
- 5** Par ce passage tu accèdes aux sanitaires.



Il existe un passage entre la Salle des archives et Le terrain de foot.



Il existe un passage entre la Salle de classe de Mr Beaumont et le bureau du proviseur Weingarten.



Tu peux entrer dans les différentes pièces en passant seulement par les portes.

Comment jouer ?

Quand vous êtes dans une pièce vous pouvez formuler une hypothèse. C'est-à-dire annoncer aux autres joueurs un suspect, une arme du crime, le motif et le nom de la pièce ou vous vous trouvez. Il est possible de choisir n'importe quel personnage ou n'importe quelle arme et ce, même si l'on possède la carte en main.

Par exemple si vous vous trouvez dans l'auditorium vous pouvez émettre cette hypothèse : « Je pense que c'est Jill Newman avec le revolver, dans la cuisine. » Si un des autres joueurs possède une des cartes de votre hypothèse il doit vous la montrer discrètement. Il est obligé de vous la montrer, il ne peut pas mentir. Ainsi vous pouvez rayer une arme, un lieu, un motif ou un suspect et vous rapprocher de la résolution de l'énigme.

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque fois qu'un joueur entre dans une pièce il peut lancer une hypothèse. Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé la réponse de l'énigme, il doit formuler son accusation. Il note discrètement sur un papier le lieu du meurtre, l'arme du crime, le motif et l'assassin, puis vérifie dans l'étui à énigme son accusation. Attention, vous ne pouvez faire qu'une seule accusation par partie.

- Si le joueur à raison, il annonce les trois cartes de l'énigme aux autres joueurs. Ainsi, la partie se termine et le joueur est déclaré vainqueur.
- Si le joueur a tort, il doit remettre les 3 cartes dans l'étui à énigme, sans rien dire, et la partie continue pour les autres joueurs. Le joueur qui s'est trompé est hors du jeu (il ne peut plus faire ni d'hypothèses, ni d'accusation) cependant il doit toujours montrer ses cartes pour contredire une hypothèse d'un autre joueur.

Commencer une partie des INITIES :

Au début d'une partie des Initités, on mélange les cartes. Il y a trois types de cartes : les cartes armes, les cartes personnages, les cartes motifs et les cartes lieux. Il faut tirer au hasard une carte de chaque type puis les placer dans l'étui à énigme (vous pouvez utiliser ce que vous souhaitez). Ce sera la solution de l'enquête.

Ensuite, chaque joueur choisi un pion (libre à vous de choisir ce que seront vos pions) représentant le personnage de son choix. Ce personnage lui servira à mener l'enquête. Les cartes restantes doivent être mélangées et distribuées, une à une, à tous les joueurs.

Chaque joueur prend alors une feuille d'enquête. Ces feuilles répertories tous les éléments de l'énigme (armes, suspects, lieux et motifs). Vous pouvez donc cocher sur votre feuille les cartes que vous avez déjà en main. En effet, elles ne peuvent se trouver dans l'étui à énigme ce qui vous permet d'ores et déjà d'orienter votre enquête (vers un personnage ou un lieu du manoir par exemple).