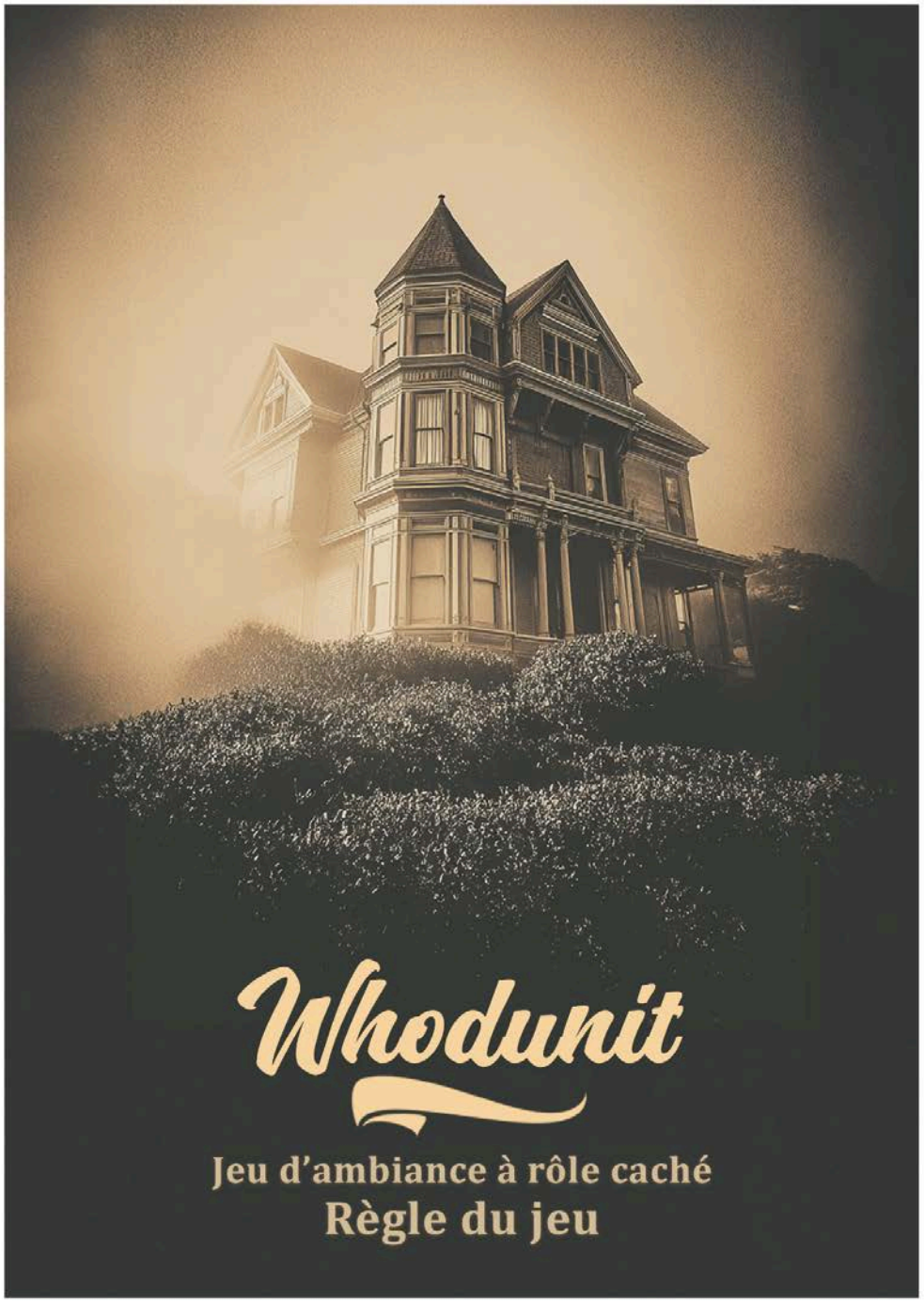


Le pitch

Lord Wallingford invite des convives dans son manoir sur l'île de Cholsey. La soirée se déroulait à merveille jusqu'à ce qu'on découvre le corps sans vie de Mr Wallingford.
Le ou les meurtriers sont forcément encore présents dans le manoir.
Mais qui a fait ça / Whodunit !?

lien vers la vidéo de présentation

Mise en place

Le jeu demande une mise en place particulière : construire des decks de 9 cartes, celui des assassins et celui des innocents.



Neutre



Suspect



Attaque

A/ Composez les decks des joueurs.

Rôle	Neutre	Suspect	Attaque
Assassins	1	3	5
Innocents	4	5	

Répartition des rôles suivant le nombre de joueurs :

Nombre joueurs	Assassins	Innocents
5	2	3
6	2	4
7	2	5
8	3	5
9	3	6

B/ Distribuez de manière aléatoire un paquet à chaque joueur qui découvre secrètement s'il est l'un des assassins.

C/ Mélangez les cartes personnages et distribuez-en une à chaque joueur qui la découvre et la garde secrète devant lui.



D/ Retirez les cartes "*pièce du manoir*" dont le chiffre est supérieur au nombre de joueurs. Mélangez les cartes restantes et composez une pioche au centre de la table.



Les cartes "*pièce du manoir*" existent en plusieurs exemplaires suivant la pièce :
1 x 2p / 4 x 3p / 3 x 4p / 1 x 5p / 1 x 6p / 1 x 7p / 1 x 8p

C'est le meurtre !

Tout le monde ferme les yeux à l'exception des meurtriers qui se découvrent.

Tour de jeu

1/ Un premier joueur est désigné.
2/ Il tire au hasard une carte du paquet "*pièce du manoir*" pour savoir avec qui il s'isole pour discuter. Le chiffre tiré désigne le nombre de joueurs qui jouent à ce tour dans le sens horaire, lui compris.
3/ En commençant par le premier joueur, tout le monde joue une carte face cachée en annonçant ce qu'il a joué (et peut donc éventuellement mentir).
4/ Ce premier joueur récupère les cartes et les mélange, toujours face cachée.
5/ À tour de rôle, dans le sens horaire, il distribue une carte à chaque joueur face visible.
6a/ Le joueur qui reçoit une carte *Attaque* choisit à quel joueur il l'inflige parmi les joueurs présents dans le tour, et celui-ci perd un point de vie.
6b/ Le joueur qui reçoit une carte *Suspect* choisit à quel joueur il l'attribue, désignant celui-ci comme suspect à ses yeux.
7/ Un second tour commence. Le dernier joueur du tour précédent devient le premier joueur.

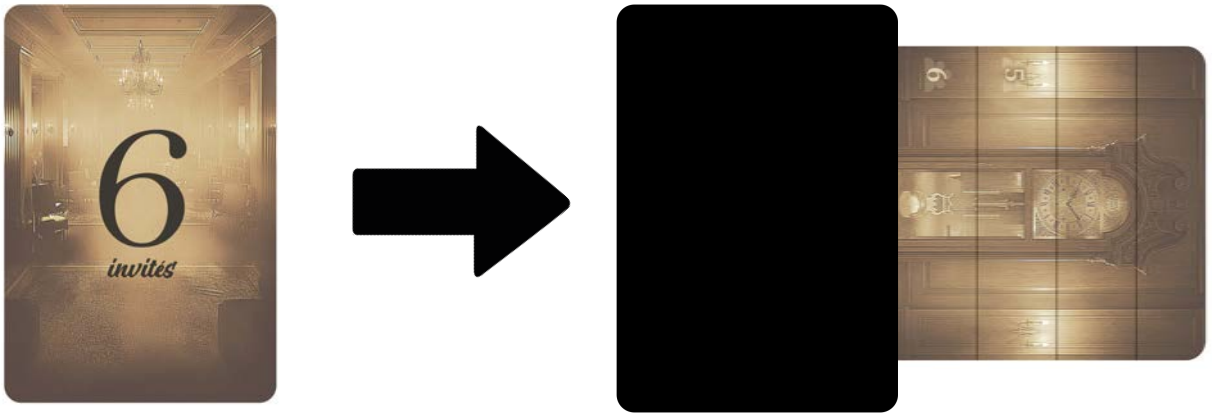
Elimination
Quand un joueur perd 2 points de vie, il est éliminé.
Quand un joueur reçoit une quatrième carte *suspect*, il est éliminé.
Quand un invité est éliminé, il ne dévoile pas s'il est un des assassins mais révèle sa carte personnage.



Carte horloge
Petit à petit, des invités sont éliminés. La valeur des cartes "*pièce de manoir*" piochées pourra donc ensuite être égale aux nombres de joueurs encore vivants.
Lorsqu'un joueur tire une carte "*pièce de manoir*" dont la valeur est égale au nombre de joueurs encore vivants, il la place sur la carte *Horloge*, en commençant par recouvrir l'encart égal au nombre de joueurs.

Dès lors que cette situation se produit à nouveau, le joueur recouvre un encart supplémentaire.
Lorsque la carte *Horloge* est entièrement recouverte, les assassins ont perdu la partie. La police a eu le temps d'arriver sur les lieux et de mener à bien l'enquête pour trouver les assassins.

Par exemple, pour une partie à 7 joueurs :
Lorsqu'un premier joueur est éliminé et qu'un joueur pioche la carte "*pièce du manoir*" de 6 invités, il la retourne et recouvre l'encart 7 joueurs.



Fin de la partie
Les assassins remportent la partie quand l'une des conditions est remplie :

- ils ont éliminé tous les invités innocents.
- il ne reste plus que 2 joueurs en jeu et que l'un des deux est un assassin.

Les invités innocents remportent la partie quand l'une des conditions est remplie :

- ils ont éliminé tous les assassins.
- la carte *Horloge* est entièrement recouverte.

Cartes Personnage

A son tour, un joueur peut décider, en plus de jouer une carte de son paquet, jouer sa carte *Personnage*. Il l'annonce et la pose face cachée devant lui. Elle ne sera révélée qu'une fois les cartes de la manche dévoilées (cf 3). Et les pouvoirs sont appliqués avant que les cartes *Attaque* et *Suspect* soient attribuées.
Les cartes *Personnage* ne s'utilisent qu'une seule fois.



	PERSONNAGE	POUVOIR
1	**Docteur**	Elimine 1 carte *Attaque* présente sur un joueur vivant (dans la pièce)
2	**Policier**	Accuse un joueur = *Attaque* (parmi tous les joueurs)
3	**Gouvernante**	Protège un joueur d'un future attaque (dans la pièce)
4	**Militaire**	Les cartes *Attaque* à ce tour sont défaussées
5	**Comédienne**	Déplace une carte *Attaque* d'un joueur à un autre (dans la pièce)
6	**Députée**	Désigne un joueur qui ne pourra pas jouer à son prochain tour (parmi tous les joueurs)
7	**Juge**	Annule le pouvoir d'un personnage non révélé

Prototype de Denis Grispan
denis.grispan@gmail.com
denis-grispan.fr