

Tom Cruise

Madonna

Léon Marchand

Cléopâtre

Mère Teresa

Marilyn Monroe

Marie Curie

Maître Gims

Stéphane Plaza

Marion Cotillard

**Arnold
Schwarzenegger**

Céline Dion

Kylian Mbappé

Gad Elmaleh

Lady Diana

**Jean-Pierre
Foucault**

Louis de Funès

Johnny Hallyday

Albert Einstein

Agatha Christie

Donald Trump

Marie-Antoinette

**Napoléon
Bonaparte**

Mohamed Ali

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3	4	5
6	7	8	9	Incorruptible
Incorruptible	Incorruptible	Incorruptible	Incorruptible	Incorruptible

AIDE

BOUTON

POCHE

VOIX

GENIE

CHANCE

CUISINE

ENVIE

FACE

FENETRE

GUERRE

IMAGE

LETTRE

RETRAITE

MENSONGE

PEAU

PIECE

PRISON

ROUTE

SITUATION

JOURNAL

MEDECIN

OUBLI

**ONCLE/
TANTE**

EVENEMENT

PLAISIR

EMPLOI

RESTE

SANG

SIECLE

SOURIRE

TROU

VILLAGE

SOIREE

VERITE

CHOIX

PRIX

ACCORD

AVENIR

BONJOUR

CAFE

CHEVAL

COIN

COURANT

INTERNET

ESCALIER

FORTUNE

ROUE

GROUPE

LOTO

BLAGUE

PASSION

AMANT(-E)

CAUCHEMAR

NAISSANCE

QUALITE

SCANDALE

ENTREE

CLEF

HOTE

VIN

DANGER

TRAHISON

LIT

**JEU DE
SOCIETE**

CHATEAU

VENGEANCE

NEZ

FORET

CONSPIRATION

SERPENT

SECTE

Règles du jeu

Le Festival du Film d'Intrigue bat son plein lorsqu'un crime ignoble est commis : le célèbre « Poignard Pourpre », qui devait être remis aux lauréats de la compétition le soir même, a été volé !

On suspecte 9 célébrités présentes au moment des faits. Mais seules 2 sont coupables ! Saurez-vous les démasquer ?

Le meilleur enquêteur de la ville, surnommé le Cador, mène l'enquête, assisté par sa fidèle équipe de fins limiers. Attention cependant : parmi cette équipe se cache un traître qui fera tout pour faire accuser un innocent !

Résumé du jeu et objectif de la partie

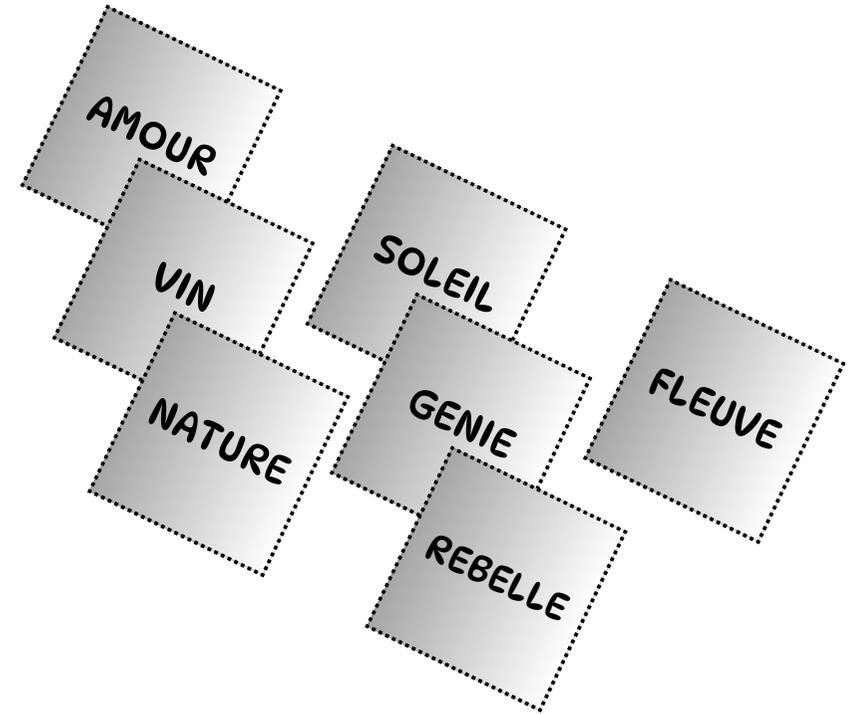
Les joueurs, à savoir le Cador et ses limiers, forment une équipe qui gagne ou qui perd ensemble, à l'exception du traître !

A chaque tour de jeu le Cador donne un indice à ses limiers sous la forme d'une (ou de deux) carte(s) mot. Ceux-ci débattent entre eux de cet indice puis disculpent un suspect.

L'objectif des joueurs honnêtes est d'innocenter 7 suspects et de découvrir les 2 coupables. L'objectif du traître est de faire échouer l'enquête.

Mise en place

- Tirez au sort un Cador. Les autres joueurs seront ses limiers.
- Distribuez 7 cartes « mot » au Cador. Lui seul peut les consulter. Le reste devient une pioche.



1	2	3
Cléopâtre	Madonna	Albert Einstein
4	5	6
Kilian Mbappé	Beyoncé	Tom Cruise
7	8	9
Mohamed Ali	Johnny Hallyday	Lady Diana

- Placez les petites cartes numérotées de 1 à 9 sur la table, sur 3 rangées de 3 cartes.
- Piochez 9 cartes « célébrité » que vous déposez sur la table sous les 9 numéros. Ce sont les 9 suspects : 7 innocents, 2 voleurs.

- Le Cadon mélange puis pioche 2 grandes cartes numérotées. Les chiffres notés dessus lui indiquent lesquels des 9 suspects sont des voleurs.
- Le Cadon suit les indications du tableau ci-contre pour constituer un paquet composé de quelques cartes « incorruptible », ainsi que de 1 ou 2 des cartes numérotées qu’il vient de piocher.
- Il distribue ensuite, sans la regarder, 1 carte de ce paquet à chaque limier. Attention: Lorsque vous jouez avec 3 limiers, il reste une carte en trop que vous devez défausser.

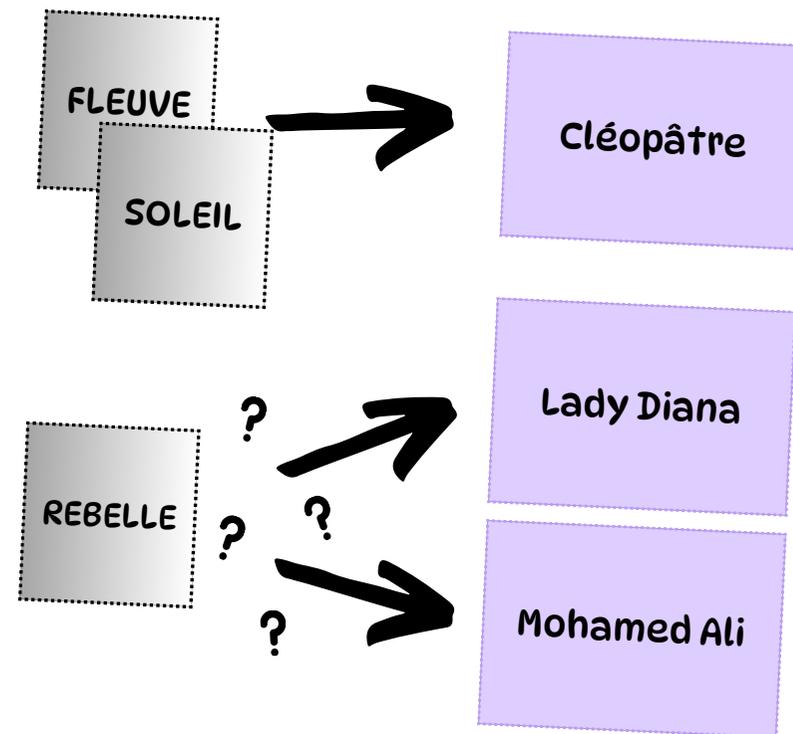
Nombre de limiers	Nombre de cartes « incorruptible »	Nombre de cartes numérotées
3	3	1
4	3	1
5	4	1
6	4	2

- Les joueurs qui piochent une carte « incorruptible » jouent normalement. Le joueur qui tire la carte numérotée indiquant l’un des deux voleurs est corrompu. Il essaye, en secret, de faire échouer l’enquête. Pour l’aider il connaît l’identité de l’un des deux voleurs grâce à la carte qu’il a en main.
- Attention : si vous jouez avec 3 limiers il se peut qu’il n’y ait aucun traître. A l’inverse, lorsque vous jouez avec 6 limiers vous êtes assurés d’avoir 2 traîtres dans la partie. Si vous jouez à 4 ou 5 limiers, vous êtes assurés d’avoir un traître, ni plus, ni moins.

Déroulement du jeu

- Le Cadon, aux méthodes atypiques, ne peut communiquer qu’en posant une ou deux carte(s) « mot ». Il lui est interdit de communiquer d’une autre manière : paroles, langage corporel, grognements, regard insistant...
- Le premier tour de jeu commence. Le Cadon joue en premier. Il choisit, parmi les 7 cartes « mot » de sa main, 1 ou 2 carte(s), qu’il pose sur la table à la vue de tous.

- Les limiers découvrent ce(s) mot(s). Ce sont des indices sur lequel ils doivent se baser pour innocenter un (jamais plus!) des suspects.
- Les limiers discutent à voix haute du sens à donner à ce(s) indice(s). Toutes les interprétations sont autorisées. Le Cador peut laisser libre court à son imagination dans le choix de l'indice et les limiers doivent faire preuve d'une grande ouverture d'esprit.
- Une fois les limiers en accord sur le suspect à innocenter, ils annoncent leur décision au Cador.
- Le traître fait semblant de collaborer mais en réalité il tente, sans se faire repérer, d'induire les autres joueurs en erreur pour les amener à disculper un coupable.



- Si c'est une célébrité innocente qui est désignée, le Cador pose la carte « mot » qu'il vient de jouer sur la carte de la célébrité disculpée. Il reste toujours silencieux et impassible, et ce même si ce n'est pas la célébrité innocente vers lequel il orientait les inspecteurs avec son indice !
- Si c'est l'un des deux voleurs qui a été désigné, le Cador annonce que l'enquête est un échec. Le traître se révèle et gagne seul la partie. Tous les autres joueurs, Cador compris, ont perdu.
- Lorsque le Cador joue une carte mot les limiers disposent d'un temps de réflexion de 1 à 2 minutes. A l'issue de ce délai une décision est prise à l'unanimité sur la célébrité à innocenter. En cas de désaccord on procède à un vote à main levée. En cas d'égalité on tire au sort.
- Pour finir le tour, Le Cador pioche 1 ou 2 nouvelles cartes « mot » pour compléter sa main, qui doit toujours compter 7 cartes. Le nouveau tour se déroule ensuite de la même manière que le précédent.

L'enquête piétine ?

- Lorsque cela arrive le Cador peut, avant de jouer son tour, défausser de 1 à 7 cartes de sa main pour en piocher autant de nouvelles. Le Cador joue ensuite son tour de la manière habituelle.
- Cette action n'est possible que 3 fois par partie. Notez qu'un Cador talentueux devrait réussir à boucler son enquête sans avoir trop souvent recours à ce « joker » ;-)

Fin de la partie

- Une partie peut se terminer de deux manières : SOIT l'un des deux voleurs est disculpé. L'enquête est un échec. Le joueur corrompu se révèle et gagne seul la partie. Tous les autres joueurs, Cador compris, ont perdu.

SOIT l'équipe parvient à disculper, 1 par 1, les 7 innocents. Il ne reste alors que deux suspects : il s'agit forcément des deux voleurs ! L'enquête est un succès.

Qui est le traître ?

- Tout au long de la partie les limiers se sont mutuellement soupçonnés d'être le traître. Les accusations et manipulations sont autorisées, et même encouragées. A l'exception bien sûr du Cador qui reste constamment silencieux et impassible.
- Si la partie se termine par un succès de l'enquête, on peut procéder de la sorte pour découvrir lequel des limiers a été le plus observateur : après 1 minute de réflexion silencieuse on compte jusqu'à 3 et chaque limier pointe simultanément du doigt le joueur qu'il suspecte d'avoir été corrompu. Puis le traître se révèle ! Surpris ?