



# GUIDE DE JEU

- Aujourd'hui, c'est samedi, le premier jour des vacances de Noël. Tou-te-s les joueur-se-s sauf Charlie commencent la partie en sachant que personne n'a vu Alice depuis mercredi, il y a trois jours.
- **Un-e joueur-se peut utiliser des parenthèses (comme ceci)** s'il ou elle veut communiquer avec les autres joueur-se-s pendant la partie en sortant de son personnage.
- **Si un-e joueur-se dit quelque chose que vous souhaitez voir retiré du jeu**, vous pouvez répondre par le message (X) ou (X: contenu) pour indiquer que vous utilisez la carte X.
- **Ce n'est pas grave si parfois, pendant un court moment, il ne se passe rien.** C'est normal qu'il y ait des silences. Quand la conversation de groupe fait une pause, profitez-en pour lancer des conversations en privé avec d'autres personnages.
- **Deux personnages ne peuvent se trouver en même temps au même endroit.** Si cela se produit, inventez une raison dans le récit pour qu'ils ne se croisent pas.
- **S'il vous faut quelques minutes pour répondre à votre carte Indice**, ce n'est pas un problème. Essayez de le faire avant que la prochaine carte Indice soit retournée. Sinon, faites-le dès que possible, à un moment opportun.
- **Veillez à donner à tou-te-s les joueur-se-s les informations de votre carte Indice.** La réponse à la question qu'elle pose détermine l'évolution du scénario de la partie.
- **À la fin de ces 90 minutes, nous laisserons nos personnages derrière nous pour toujours.** Pour cette raison, faites en sorte de trouver un moyen de révéler votre secret à une personne au moins, si ce n'est pas à tout le groupe, avant la fin de la partie.
- Vous allez enquêter et faire des hypothèses sur la base des indices que vous recevez, mais **vous ne trouverez pas les informations qui vous conduiront à Alice tant que vous n'aurez pas pioché une carte Indice bien précise.**
- **Vous ne trouverez pas le téléphone portable d'Alice ni sa voiture tant que vous n'aurez pas pioché une carte indiquant que vous avez trouvé l'un ou l'autre par exemple.**
- **Posez les cartes Suspect et Lieu que vous retournez face visible à côté de leurs paquets respectifs.**
- **Il peut arriver que votre personnage soit blessé ou tué et ne puisse plus envoyer de textos jusqu'à la fin de la partie.** Dans ce cas, si un autre personnage se dirige vers le lieu où vous êtes, vous pouvez lui indiquer dans quel état on va vous trouver, en lui envoyant directement un message privé. Si ce genre d'événement se produit, la carte qui l'a déclenché vous expliquera quoi faire.
- **Quand le minuteur indique 0**, les joueur-se-s peuvent envoyer un dernier texto sous l'identité de leur personnage avant que la partie se termine.