

Murder Party : Les Mystères de Roanoke



En l'espace d'une nuit, la petite colonie américaine de Roanoke est secouée par de multiples **crimes**. Endossant le rôle d'un villageois, les **joueurs** doivent **enquêter** ensemble pour savoir **lesquels d'entre eux** devront être **condamnés** pour leurs actes.

Caractéristiques



20 à 30 joueurs



2 animateurs / maîtres du jeu



2h00 de jeu



30 min d'explication de règles

Démarrage

En début de partie, chaque joueur reçoit une enveloppe qui contient :

Une **feuille de personnage** sur laquelle est écrit ce qu'il **sait**, ce qu'il a **vu**, ce qu'il pense des différents **crimes** commis sur l'île (et s'il est lui-même **coupable**).

En bas de sa fiche se trouve aussi une zone vierge, lui permettant de prendre des notes.

Chaque joueur reçoit aussi une petite dizaine de **cartes indice**.



cartes indice sur des personnages



cartes indice sur des lieux

Abigail, la glaneuse

Ce que je sais :

- De
- fré
- Gr
- Je :
- do
- coi
- Ba
- l'hu
- pe
- stu
- Je :
- mz
- pré
- zél
- en
- pa
- Fai
- jo

ore-
s ces
: des
ent, le
ent
crime
? Et
ieurs

Secret

Notes



feuille de personnage

But du jeu

Quatre **crimes** ont été commis, deux **incendies**, un **vol** et un **meurtre**.

Pour trouver les **coupable**, les joueurs discutent et **échantent** des informations ou des **cartes indices** pendant la partie. Mais attention : les **coupables** étant parmi les **joueurs**, ils n'hésiteront pas à diriger leurs camarades vers de **fausses pistes**.

Chaque **carte indice** porte la mention d'un **lieu** ou d'un **personnage**.

Un joueur peut **échanger** des **cartes indices identiques** auprès du maître de jeu pour obtenir des **informations** supplémentaires au sujet de ce **lieu** ou de ce **personnage**.



1 carte indice de Judith peut être échangée contre

Information de niveau
1 sur Judith



3 cartes indices de Judith peuvent être échangées contre

Information de niveau
3 sur Judith



1 carte indice du magasin peut être échangée contre

Information de niveau
1 sur le Magasin



2 cartes indices du magasin peuvent être échangées contre

Information de niveau
2 sur le Magasin

Fin de partie

Chaque joueur commence aussi la partie avec un **bulletin de vote**, qui lui permet d'inscrire un nom par crime commis.

A la **fin de la partie**, tous les joueurs écrivent les noms des personnes qu'ils pensent **coupables**. Le maître du jeu compte ensuite **le nom le plus voté pour chaque crime** : les 4 noms qui ressortent du vote sont **condamnés**.

La colonie obtient **collectivement** un score allant de **0 à 4**, selon le nombre de coupables qu'elle a réussi à condamner !

Quant aux **coupables**, ils sont **vainqueurs** s'ils réussissent à échapper à la justice !



Pourquoi choisir les Mystère de Roanoke:

Une équipe **engagée**: Ici tout le monde joue ! personne n'est passif, dilué dans une activité de groupe où une tête d'équipe prend la main et dirige tout le monde. Chacun joue pour soi avec **son personnage unique** !

De la **complicité** créée: Pour réaliser leurs objectifs les joueurs devront collaborer, échanger des informations, enquêter (et parfois trahir) !

Ces **interactions** sont nombreuses et créent de vrais moments de complicité que ce soit avec une alliance qui fonctionne ou une vile trahison !

Une expérience **unique et originale** introuvable ailleurs, forgée par notre créateur de jeux qui vous transporte en 1587 dans la première colonie anglaise en Amérique.

Tarifs sur devis

Costumes, accessoires, décors, musique d'ambiance et animateurs inclus.



