

ATTENTION !

Ne regardez aucun élément avant d'y avoir été invités.

Tout le matériel de cette boîte vous sera utile pour résoudre l'enquête. En y jetant un œil, vous risqueriez d'en apprendre trop avant même d'avoir commencé votre enquête.

Assurez-vous de disposer du temps nécessaire (entre trois et quatre heures) et d'être dans un endroit calme.

Ouvrez ce feuillet pour apprendre à jouer.

RÈGLES DU JEU

1 ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE

Sortez l'un après l'autre les éléments suivants, sans les retourner ni les consulter :

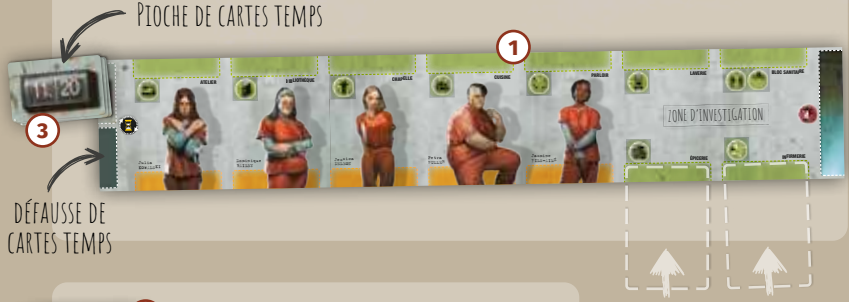
1. La frise, appelée **Zone d'investigation** : **placez-la au centre de la table, face détenues visible.** *Elle permet d'organiser les cartes selon divers emplacements pour retrouver facilement les informations.*

2. Le paquet de cartes Récit (62 grandes cartes) : **laissez-le de côté au bord de l'aire de jeu**, à proximité de la Zone d'investigation. *Ces cartes, portant toutes un numéro dans un carré, représentent les actions réalisables en cours de jeu (interrogatoires des suspects, fouilles des lieux, etc.) ainsi que leurs conséquences.*

3. Le paquet de cartes Temps (44 petites cartes) : **placez-le face horloge visible sur l'emplacement réservé, à gauche de la Zone d'investigation**. Assurez-vous que les cartes soient triées par ordre croissant selon le numéro inscrit en bas à gauche de chacune. *Ce paquet correspond au temps qui passe inexorablement.* ***À la fin de ce paquet se trouvent les Événements bloqués, qui pourront venir chambouler votre enquête.***

4. Le matériel additionnel (une enveloppe) : **laissez-le près du paquet de cartes Récit.** *Il représente différents indices qui peuvent apparaître durant l'enquête.*

ZONE D'INVESTIGATION :





POUR LE MOMENT, TOUS LES ÉLÉMENTS INACCESSIBLES SONT BLOQUÉS ICI.



LES CARTES DÉBLOQUÉES PEUVENT ÊTRE PLACÉES AUTOUR DE LA ZONE D'INVESTIGATION POUR UNE MEILLEURE ORGANISATION.



2 DÉROULEMENT DE L'ENQUÊTE

Dans *Guilty*, tous les joueurs incarnent un seul et même personnage cherchant à résoudre une enquête.

Chaque scénario se déroule comme ceci :

1. Lisez l'introduction (au dos de ce feuillet)

Ensuite, le jeu vous demandera de récupérer certaines cartes Récit (numérotées) et de les ajouter à la Zone d'investigation.

2. Enquêtez

Toutes les cartes Récit placées dans la Zone d'investigation sont disponibles. Elles représentent les suspects que vous pouvez interrogez, les lieux que vous pouvez fouillez, les pièces à conviction que vous pouvez analysez, etc. **Choisissez-en simplement une et retournez-la pour en connaître le contenu.**

Le verso des cartes Récit peut comporter plusieurs types d'informations. Il y a toujours soit du texte soit une illustration pour faire avancer votre raisonnement.

Une fois lue, la carte reste dans votre Zone d'investigation, face visible (sauf mention explicite du contraire). Ensuite, choisissez une nouvelle carte de la Zone d'investigation, et retournez-la pour la lire. Attention : retourner une carte Récit demande souvent du temps, symbolisé par les cartes du paquet Temps ! Les éléments laissés au bord de l'aire de jeu sont inaccessibles.

3. Résolvez l'enquête

La dernière carte Temps vous indiquera qu'il est l'heure de rendre vos conclusions, et comment procéder. Vous devrez alors retourner la frise et suivre les instructions. **Attention ! Sachez que vous n'aurez pas le temps de lire toutes les cartes Récit pendant la partie.**

Il faudra donc faire des choix, et répondre à des questions. Chaque résolution est différente et intégrée dans l'histoire.

3 SE LAISSER GUIDER PAR LE JEU

Les règles de *Guilty* sont simples : **il suffit de suivre les indications données par les cartes** afin de vous concentrer sur l'enquête. **Pour cela, voici ci-après les instructions à connaître. Appliquez toujours l'action qui apparait dans un bandeau jaune au moment où vous le lisez,** comme récupérer une carte Récit dans le paquet correspondant, et l'ajouter face cachée à la Zone d'investigation. Bien souvent, il vous sera demandé de faire avancer le temps ou de placer un événement dans le paquet Temps. C'est une des particularités de *Guilty* : le temps passe et vos choix ont des conséquences.

Faites ce qui est demandé dans ce bandeau jaune au moment où vous le lisez.



Récupérez la carte numérotée dans le paquet correspondant, et ajoutez-la à votre Zone d'investigation, **face cachée**.

ATTENTION ! *Les cartes nouvellement acquises arrivent toujours face cachée.* ***Vous n'êtes pas obligés de les retourner immédiatement, sauf si elles présentent ce symbole :*** *(voir ci-dessous).*



Rangez la carte numérotée dans le paquet correspondant.



Si ce symbole apparaît sur une carte de la Zone d'investigation ou sur la carte Temps au sommet de la pioche, **retournez-la et lisez-la immédiatement**. Après avoir lu ainsi une carte Temps, défaussez-la.

Si ce symbole apparaît sur une carte face visible (déjà retournée), retournez-la face cachée.



Retournez la 1re carte Temps de la pioche. Lisez-la si du texte s'y trouve. **Ensuite, défaussez-la.** En dehors de ce symbole, ne touchez pas aux cartes Temps si cela ne vous est pas explicitement demandé.

Ce symbole apparaît au bas de la quasi-totalité des cartes.

CONSEILS

***Guilty* regorge de détails :** les cartes peuvent contenir un grand nombre d'indices et d'éléments à déduire. Au départ, vous manquerez d'informations. Ainsi, si vous pataugez, faites appel à votre flair. Tôt ou tard, vous apprendrez quelque chose d'utile vous mettant sur une piste intéressante.

Vous serez progressivement submergés par une grande quantité d'informations. **Il est donc important de bien organiser votre Zone d'investigation.** N'hésitez pas à vous munir de papier et de stylos pour noter vos idées, et pensez à relire d'anciennes cartes qui pourraient apparaître sous un jour nouveau.

À la fin, de nombreuses choses seront révélées (et récompensées), mais il est bien sûr impossible de toutes les deviner. Prenez le temps d'en comprendre un maximum !

***Guilty* est très documenté :** le jeu vous précisera rapidement si le scénario que vous jouez vous autorise à effectuer des recherches sur internet. Si c'est le cas, profitez-en.

***Guilty* est dense :** n'hésitez pas à discuter et à développer sans cesse de nouvelles théories en cours de partie. L'une d'elles se confirmera peut-être !

Lisez maintenant l'introduction du scénario au dos de ce feuillet.

HOUSTON 2015

INTRODUCTION

9.00 PM. Le bar s'anime enfin. Coincée au pot d'anniversaire de votre collègue Terry, vous en êtes déjà à votre troisième bière, et la quatrième tournée arrive bientôt. Vous croquez machinalement ces cacahuètes rances. Peu importe leur goût : elles vous aident juste à oublier que la semaine dernière encore, vous passiez vos nerfs en grillant cigarette sur cigarette.

« Bordel, TD, surveille ton téléphone un peu ! » grogne Abraham, votre partenaire, en vous tendant son propre portable.

Vous coincez l'appareil contre votre oreille et sortez pour éviter le brouhaha. La nuit est inhabituellement froide, même pour un 15 décembre. La voix de votre commissaire est chargée de reproches :

« Ça fait une heure que j'essaie de vous joindre, Theodora.
— Je…
— Je m'en fous de vos excuses. Quelqu'un est mort. Vous voyez le sénateur Kowalski ? (Vous acquiescez dare-dare.) *Le macchabée, c'est sa fille. Filez au centre pénitentiaire du comté. Le directeur vous attend. »*

Vous raccrochez, humez le tabac ambiant, mimez une clope que vous rouleriez entre vos doigts. Si Abraham n'était pas en arrêt pour burn-out, vous lui refileriez bien l'affaire. Vous faites vos adieux à la soirée et rallumez votre téléphone.

Vous garez votre voiture devant l'entrée du centre pénitentiaire. Repérant deux têtes connues, vous portez deux doigts à votre front pour les saluer. Garcia, un type dévoué mais pas le couteau le plus affûté du tiroir, et O'Hare, dont vous gardez un mauvais souvenir.

Un homme engoncé dans une parka trottine jusqu'à vous. Il vous tend nerveusement la main :

« Dan Russell. Directeur de la prison. Suivez-moi, je vais vous expliquer. »

Vous vous débarrassez de sa main, à la fois glacée et moite d'angoisse, et lui emboîtez le pas. Vous le suivez pendant qu'il vous expose la situation, le souffle court :

« La fille de Frank Kowalski était incarcérée chez nous depuis un an et demi. On l'a retrouvée baignant dans son sang un peu plus tôt dans la soirée. Elle est morte en arrivant aux urgences. C'est, euh…
— C'est la merde, c'est bon, pas besoin de me faire un dessin. »

Après quelques méandres, vous parvenez à un bureau au mobilier en formica. Russell s'assied entre un ordinateur d'un autre temps et un monticule de documents administratifs.

15 DÉCEMBRE 2015

« Vous avez une idée de ce qui s'est passé ? demandez-vous.
— Pas vraiment, soupire-t-il. Julia était sujette à des épisodes dépressifs… Honnêtement je ne sais pas ce qui m'arrangerait le plus : qu'elle se soit suicidée ou qu'une codétenue lui ait fait la peau.
— Des suspectes ?
— Quatre. Julia était détenue dans un quartier restreint, aux cellules individuelles. »

Votre cerveau encore imbibé d'alcool s'active enfin.

« Secteur VIP, j'imagine ?
— Même pas. Un projet pilote de réinsertion, qu'ils appellent ça. Les filles purgent des peines parfois longues, mais elles ne font pas d'histoires. Elles s'occupent de l'atelier, de la cuisine, de la laverie. Le quartier des hommes est au-dessus, mais impossible pour elles d'être en contact avec leurs codétenus masculins. On n'est quand même pas chez ces hippies de Suédois.
— Bref… Julia Kowalski. Vous connaissez son père ?
— Ouais. Vu une fois, à l'occasion de sa réélection, l'an dernier, en 2014. Pas un tendre, mais il m'appelait de temps à autre. Dire que j'ai dû le contacter pour lui apprendre le décès de sa fille moi-même… J'ai bien cru qu'il allait me rôtir vif par le combiné. »

Russell vous jette un trousseau de clefs massif, suivi d'une œillade hostile.

« Voilà de quoi vous balader. Mais refermez bien les portes derrière vous.
— Pas de souci… »

Votre regard se perd par la fenêtre. Les miradors s'illuminent des lueurs bleues et rouges des gyrophares, comme des sapins de Noël.

« Ça s'est passé où ? demandez-vous, toujours distraite.
— Dans les douches. Il y a du sang jusqu'au plafond.
— Les suspectes ?
— On les a isolées. Bon courage pour les interroger. Certaines n'ont pas lâché un mot à leur propre procès… »

Il tapote le cadran de sa montre avec nervosité. 10.00 PM.

*« Une conférence de presse a déjà été programmée, demain 11.00 AM. Votre rapport, vous allez devoir le faire devant les journalistes et la famille. Nous avons tous les deux intérêt à comprendre absolument **tout** ce qui s'est passé ici… Bonne chance ! »*



Récupérez les cartes 1 à 24 : placez-les face cachée sur les emplacements correspondants de la Zone d'investigation, selon leur pictogramme.

Votre enquête débute ici ! Retournez la carte Récit de votre choix dans la Zone d'investigation, et lisez-la.