

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 :

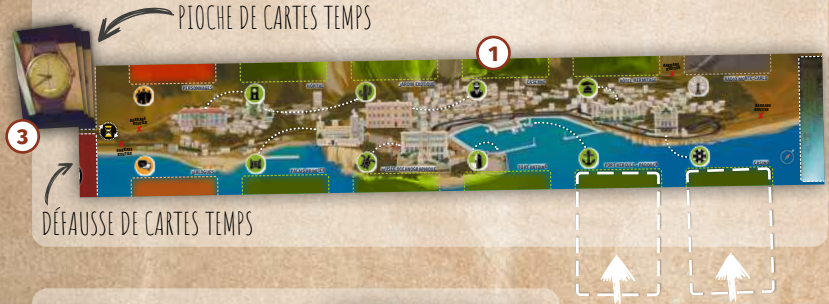
1. La frise, appelée **Zone d'investigation** : **placez-la au centre de la table, face paysage visible**. *Elle permet d'organiser les cartes selon divers emplacements pour retrouver facilement les informations.*

2. Le paquet de cartes Récit (82 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.* Attention : il est normal que certains numéros de cartes ne soient pas présents.

3. Le paquet de cartes Temps (59 petites cartes) : **placez-le face montre visible sur l'emplacement réservé, à gauche de la Zone d'investigation**. Assurez-vous que les cartes soient triées en 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 (dossier rouge) : **laissez-le près du paquet de cartes Récit**. *Il contient 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 interroger, les lieux que vous pouvez fouiller, les pièces à conviction que vous pouvez analyser, 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). Après quoi, choisissez une nouvelle carte de la Zone d'investigation, retournez-la pour la lire, reposez-la, et ainsi de suite.

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 encore 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 mais intégrée à 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, vous trouverez ci-contre les instructions à connaître. Appliquez toujours l'action qui apparaît 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.



Retournez la 1re carte Temps de la pioche. Lisez-la. **Ensuite, défaussez-la.**



Défaussez la 1re carte Temps de la pioche **sans la révéler**.

En dehors de ces symboles, ne touchez pas aux cartes Temps si cela ne vous est pas explicitement demandé.

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 patauguez, 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 feuilles 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.

MONACO 1955

INTRODUCTION



Retournez et lisez la 1re carte du paquet Temps, puis défaussez-la immédiatement.
Une carte apparaît alors au-dessus du paquet Temps. Retournez-la immédiatement.

Vous coupez le contact de votre moto, mettant fin aux bavardages de la radio. Vous récupérez votre éternel béret au fond du side-car et levez les yeux sur le port Hercule.

Monaco. Dimanche 22 mai 1955.

Le paddock du circuit en ce matin de Grand Prix de Formule 1 est pire qu'une fourmilière avant l'orage. Les mécaniciens font vrombir les moteurs tandis que, calepins en main et appareils photo autour du cou, les journalistes se précipitent vers chaque célébrité osant se montrer. Tant bien que mal, vous vous frayez un chemin jusqu'au kiosque pour acheter le *Monaco-Matin* et des cigarettes. Vous froncez les sourcils devant le paquet cartonné qu'on vous tend :

« C'est une nouvelle invention, m'sieur Gailleton. Les cigarettes à filtre ont été mises dans un paquet rigide à rabat. Fini les clopes froissées ou cassées ! »

Quelques minutes plus tard, vous remontez le port à contre-courant de la foule en jouant avec l'ouverture de votre paquet de clopes. Votre montre indique 9 h 20. Parfait. Le Prince est toujours ponctuel et, vous, vous êtes à l'heure.



Faites de même que précédemment.

Cité-État de 2 km², Monaco est une débauche de luxe policée comme aucune autre. Coincée à flanc de montagne face à l'azur méditerranéen, cette ville est un coffre-fort imprenable où il ne se passe jamais rien. Pour un peu, vous, Colonel Joseph Gailleton, lieutenant-colonel des carabiniers de Monaco vous ennuieriez. Le titre est ronflant, certes, mais cache en réalité que vous n'êtes qu'un garde du corps, occupé à surveiller des voitures de collection dans la ville la plus sûre au monde.

Vous regrettez Paris. Sa grisaille, sa crasse, sa pègre. Surtout aujourd'hui, où tout le monde s'extasie sur des voitures qui paieraient facilement votre salaire annuel.

22 MAI 1955

Après huit ans aux mœurs et vingt aux homicides, on vous a offert ce poste en vous le présentant comme une préretraite bien méritée. Ou alors était-ce parce qu'on ne vous supportait plus au Quai des Orfèvres… Votre caractère d'animal sauvage vous a tout de même valu un surnom des plus originaux : l'Ours.

« Les équipes sont en place, Lieutenant-Colonel. Des instructions ?

— Nan. Faites juste comme tous les ans… Ah, tant que je vous tiens, vous savez où est le Prince ? Nous avions rendez-vous ici. J'espère qu'il n'essaie pas de me joindre : j'ai oublié mon talkie à la caserne.

— Aucune idée. Je me renseigne. »

Assis dans votre troquet de prédilection, vous grillez une clope et dépliez votre journal en luttant contre le mistral.

Faites de même encore une fois. *Ce symbole apparaît très souvent. Prenez l'habitude de retourner, lire puis défausser la 1re carte du paquet Temps à chaque fois qu'il apparaît. Restez aussi à l'affût des symboles* .

Dix heures. Quarante minutes que vous attendez un prince qui ne vient pas. Observant les passants, vous repérez un proche du Monarque : Aristote Onassis, l'armateur grec à la tête de la Société des Bains de Mer. Vous vous levez en laissant de la monnaie sur la table et allez l'aborder :

« Ah, aucune idée… dit-il. Lui et moi, nous devions petit-déjeuner ensemble au port ce matin, mais il n'est pas venu non plus… »

Vous tentez de repousser le pressentiment qu'un malheur vient de se produire, en vain. Vous rejoignez votre moto, ronchonnant à l'idée de sillonner la ville au hasard, comme un chien à la recherche de son maître. Ne sachant par où commencer, vous balayez la foule des yeux. Peut-être quelqu'un ici l'a-t-il aperçu ?

Récupérez la carte 1 et lisez-la.

Récupérez les cartes 2 et 3 : 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.